EXPLORATORI AI CUNOAȘTERII

Culegere de activități școlare

ISBN 978-630-95213-1-6

2026

Poveștile terapeutice și rolul lor în dezvoltarea socio-emoțională a copiilor de vârstă preșcolară ... 19
Pop Dorina-Rebeca ... 19
Învățarea prin joc digital în educația timpurie – o abordare inovativă ... 22
Fugaciu Mihaela ... 22
Jocuri matematice, clasa a II-a ... 26
Fumea Dragos Mihai ... 26
Colaborarea grădiniță-școală! ... 28
CHIRANU ANDREEA ELENA ... 28
JOC DIDACTIC MATEMATIC- LA PIAȚA DE LEGUME ... 30
DUMEA ILEANA LUCREȚIA ... 30
Darurile iernii ... 32
Ilie Maria-Magdalena ... 32
Activități pentru copii de grădiniță ... 35
Nuta Alexandra Florentina ... 35
„CINE FACE AȘA?” ... 37
MATACHE CĂTĂLINA-ANDREEA ... 37
„Exploratorii Pădurii Magice” ... 39
FIRĂ CRISTINA ALINA ... 39
POVESTEA CU FINAL DESCHIS ... 42
LUNGU MARIANA ... 42
PROIECT DIDACTIC ... 45
PANCIU EMILIA MARIANA ... 45
Jocul „Căutătorii de Comori ale Învățăturii” de Ziua Educației ... 48
SUMAN-SAGHIN GEORGIANA-MONICA ... 48
Joaca și creația de iarnă ... 51
Barbu Andreea - Cristina ... 51
Jocuri STEM pentru grădiniță ... 54
Koles Melinda ... 54
JOC DIDACTIC: „VINE MOȘ NICOLAE” ... 56
OARGĂ DANIELA ... 56
JOC DIDACTIC: „GĂSEȘTE-I LOCUL!” ... 59

MILICICI ANIȘOARA 59
JOC DIDACTIC: „EU AJUT LA... (ÎN FAMILIE)” 61
GYORGY LOREDANA MARIANA 61
Rolul culegerilor școlare 63
Danciu Ștefania Daniela 63
JOC DIDACTIC: „DE-A POȘTAȘUL: CUVINTELE PIERDUTE” 64
POPA ADRIANA 64
JOCURI 66
FLOREA FLORENTINA 66
În căutarea comorii 68
Ștefan Catia Mihaela 68
Interacțiuni dintre corpuri - Proiect didactic 70
Nicula - Veneticu Florentina - Georgiana 70
DASCALII IMPLICATI FORMEAZA ELEVI DETERMINATI!!! 71
Burnac Nicoleta Georgiana 71
Adaptarea curriculum-ului și aplicarea principiilor Designului Universal pentru Învățare (DUI) în activitatea didactică 73
Barbu Lenuța 73
Înmulţirea numerelor naturale până la 10 000 - Evaluare 77
Pop Anca - Ioana 77
JOCURILE DE ATENȚIE LA PREȘCOLARI 79
MOLDOVAN MELINDA 79
JOC DIDACTIC - ACTIVITATE MATEMATICĂ – ’’AJUTOARELE LUI MOȘ CRĂCIUN’’ 81
SOLOMON MĂDĂLINA ELENA 81
Fișă de evaluare 84
Angheluță Ana-Maria 84
FIȘĂ DE LUCRU CLASA a II-a RECAPITULARE FINALĂ, MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI 85
BUTNARIU ELENA 85
Joc didactic-Vânătoarea de substantive 88
DASCĂLU SILVIA 88
FORME DE ORGANIZARE A ACTIVITĂȚII DIDACTICE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR 90
Costache Marcela Maria 90
Strategii Didactice Moderne în Jocurile și Activitățile Liber Alese în Grupa Mixtă/Combinată 93

Mocanu Ionica 93
POVESTE DE IARNĂ 97
CICEU ADRIANA CLAUDIA 97
Jocuri și activități integrate pentru dezvoltarea competențelor copiilor de vârstă preșcolară 103
Dudescu Andreea 103
Fericirea copilului în centrul educației- Un ghid pentru părinți și dascăli 106
Rughiniș Lăcrămioara 106
Vânătorii de comori matematice 109
Guran Cornelia 109
Importanța literației în învățământul primar 111
DORCA ONORICA 111
Test inițial Matematică Clasa a III-a 115
DORCA ONORICA 115
Alcătuirea unei schițe de lecție 121
DORCA ONORICA 121
METODE MODERNE DE PREDARE A NOTIUNILOR DE VOCABULAR 123
BEJENARU DUDU CATALIN 123
TEST DE EVALUARE INITIALA CLASA A IV-A MATEMATICA 128
BEJENARU DUDU CATALIN 128
JOCURI DIDACTICE 134
NEGRU IRINA 134
CORELAREA JOCULUI DIDACTIC MATEMATIC CU METODELE INTERACTIVE DE GRUP, ÎN ACTIVITĂŢILE INTEGRATE 139
Cojocaru Ileana Camelia 139
Bucuria Craciunului 142
Radu Nicoleta Elena 142
Societatea cunoașterii și noile educații 144
Pătrașcu Alina-Carmen 144
Jocuri de Crăciun 150
Podaru Andreea 150
„Statuile Emoțiilor” 153
Gheorghiță Mihaela 153
Podul Păcii 155

Bidilică Ruxandra 155
Metoda proiectului tematic-instrument pedagogic de optimizarea procesului didactic în învățământul primar 157
MUREŞAN DANIELA 157
ROLUL SERBĂRILOR ȘCOLARE – Serbarea de Crăciun 169
KORTNER TILORE 169
JOC DIDACTIC - ,,AJUTĂ-O PE RIŢA-VEVERIŢA!'' 181
LAZARICA TEODORA 181
Test de evaluare 183
Trîncă Anișoara Antigona 183
Proiect didactic: Refracția luminii. Indicele de refracție 185
SZOLLOSI - MOȚA CRISTINA SIMONA 185
MICII ECOLOGIȘTI 190
VLAICU CLAUDIA-VICTORIA 190
Metoda modernă de predare Mozaicul 192
Crișan Luisa Adriana 192
Proiect didactic 194
MAEREANU ANIȘOARA 194
PROBĂ DE EVALUARE 202
MAEREANU ANIȘOARA 202
Fursecuri pentru petrecerea lui Rică 203
Pinca Livia Ioana 203
Importanța jocului în educația timpurie 208
VÂLCU DANIELA 208
JOCURI STEM PENTRU GRĂDINIȚĂ 211
KOLES MELINDA 211
PROIECT DE ACTIVITATE care include RED 213
MARINESCU COSTINA 213
Joc didactic matematic: „Vânătoarea de cifre” 215
Vasilescu Lohan Andreea 215
Proiect didactic- liter f 217
Constantin Valentina 217
Vizita de I.L Caragiale 227

Matota Marinela 227
Metode de învățare-Tehnica 6/3/5 228
Scîrlet Maricica Doinița 228
test de evaluare sumativa 231
Matota Marinela 231
Miresme în culori 232
Bumbara Raluca 232
Ce sunt emoțiile? 244
NIȚĂ GEORGIANA 244
Proiect de activitate integrata ”Il hranim pe pinguinul Willy” 246
Ursu Andreea 246
PROIECT DE ACTIVITATE M.E.M. 250
ȘALAPA CLAUDIA 250
„Micii grădinari – Plantăm semințe!” 252
OGLICE ATENA 252
Joc Didactic pentru Grădiniță 254
OGLICE ATENA 254
POTENȚIALUL CREATIV LA VÂRSTELE TIMPURII 257
Bercea Camelia 257
FIŞĂ DE LUCRU, CLASA AVI-A 261
BADEA ANIŞOARA-GEORGIANA 261
Joc didactic-,,Roata timpului" 265
NIȘULESCU DIANA 265
PRIETENIA NE UNEȘTE 266
HAJDU MELINDA 266
Expediția prin Ținutul Cunoașterii -activitate integrată pentru ciclul primar 267
Irimia Maria-Alexandra 267
NEJUCĂM, TRASĂM, NUMĂRĂM! 269
ANCUȚA GIORGIANA MARIA 269
DESENUL MEU 270
POPESCU ELENA 270
NE JUCĂM, TRASĂM, NUMĂRĂM! 271
ANCUȚA GIORGIANA MARIA 271

Test de evaluare initiala-clasa a VII-a 272
STOICOVICI ADINA-ELENA 272
Rolul cadrului didactic în asigurarea calitatii în educaţie 277
VADUVA LUIZA ADELA 277
CREATIVITATEA ÎN ORELE DE LA CLASA AII-A 281
BÂRSAN LILIOARA 281
,,Numărul și cifra 1” 287
Gavrilescu Claudia 287
Lecțiile toamnei – din darurile naturii, pentru viitorul planetei 292
Potoroaca Ana Maria 292
Ștafeta animalelor 295
Ciurea Georgiana 295
METODA MOZAICULUI 296
CIACÂRU MIHAELA 296
„Activitățile extrașcolare și implicarea părinților în desfășurarea lor ” 298
PRICOPI LILIANA 298
Consolidarea literelor a A, m M, n N, u U, i I 303
ALEXE MARINELA VALENTINA 303
Educația prin tradiții de iarnă 304
Andreea Munteanu 304
Hai la drum mici pietoni 307
Pascu Florina Alina 307
VINE,VINE MOȘ CRĂCIUN 312
PAHONȚU GHEORGHIȚA 312
GASESTE PRIETENII DE IARNA 313
BARALIU GEORGETA 313
Metode de dezvoltare a creativității preșcolarilor 315
FRÎNTU EUGENIA 315
Rolul jocului în dezvoltarea copilului preșcolar 319
Klimpa Gianina Larisa 319
„Vânătoarea de produse” 321
Ilie Mihaela Daniela 321
O petrecere de primavara 323

Gageanu Sineta 323
Test de matematică- clasa a 3a 325
Colceriu Bobotean Paula 325
Menținerea unui climat pozitiv 327
Crișan Luisa - Adriana 327
Fișă de lucru - Domeniul Științe 329
Nițoi Beatrice Andreea 329
Jocuri de mișcare 330
Clicinschi Camelia 330
„Vânătoarea de Comori Matematice” 332
Rebega Geta 332
Metoda R. A. I. - ”Răspunde – Aruncă - Interoghează” 334
Măciucă Mirela 334
Importanța colaborării cu familia 335
SCURT MARIANA PAULA 335
Activitățile extrașcolare și rolul lor în dezvoltarea personalității copiilor 337
Lazăr Gabriela-Liliana 337
Dezvoltarea competențelor de literație ale elevilor din ciclul primar. Modalități de dezvoltare a vocabularului. 339
HAGIU MARIANA 339
PROIECT DE ACTIVITATE 345
JURCA DANA SILVIA 345
FIȘĂ DE LUCRU NR. 0-10 -CLASA PREGĂTITOARE 347
GOTEA ANDREEA 347
SEMNIFICATIA CRACIUNULUI IN ICOANA NASTERII DOMNULUI 349
CAMPEANU SIMONA 349
Jocuri de mișcare 352
Steiger Corina 352
Joc didactic: Construim si invatam 354
Necula Floriana 354
EDUCAȚIA ÎN VREMURI MODERNE – O NOUĂ VIZIUNE ASUPRA ÎNVĂȚĂRII 357
Buduroi Elena-Loredana 357
ȘCOALA PRIETENOASĂ COPILULUI ȘI STANDARDE DE EFICIENȚĂ A ÎNVĂȚĂRII 359

URSACHI VALENTINA 359
Inmultirea numerelor 0-10 365
Guțu Maria-Adelina 365
Jocul în grădiniță 368
Dobrinoiu Cătălina 368
Micul Prtinț 370
Nichifor Raluca Elena 370
JOCURI GEOGRAFICE -clasa a IV-a 371
TACU SIMONA ELENA 371
Joc didactic 372
Popescu Claudia 372
PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ COMOARA DIN LADA BUNICII 373
CEAUȘESCU IULIANA ELENA 373
Proiectarea didactică inovativă în învățământul românesc de pretutindeni 376
AFRĂSINE ȘTEFANIA LOREDANA 376
PLATFORME DIGITALE UTILE IN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR 379
COSTEA MIOARA MIHAELA 379
Scrierea numerelor cu cifre romane 380
BEJENARU DUDU-CATALIN 380
METODA CUBULUI - METODĂ INTERACTIVĂ 382
POCOVNICU MIHAELA 382
Metode și tehnici pentru predarea ordinii efectuării operațiilor în învățământul primar 384
Vasileniuc Maria-Luminița 384
GAME-BASED LEARNING 388
IVAN MIHAELA 388
UTILITATEA ÎNVĂȚĂRII BAZATE PE JOC (GAME-BASED LEARNING) ÎN CICLUL PRIMAR 389
IVAN MIHAELA 389
SCENETĂ ADAPTATĂ 390
GORGAN LAVINIA - CRISTINA 390
JOC DIDACTIC 395
MAXIM MARICICA 395
ORGANIZAREA JOCULUI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE - EFICIENȚĂ ȘI CALITATE 399
BEJENARU MARIA-MAGDALENA 399

Jocuri și activități creative pentru copii 402
Stanciu Valeria Luciana 402
„Cartea clasei noastre" – un proiect care îi transformă pe elevi în autori 407
Mihai Ștefania Monica 407
Descoperim sistemul circulator prin joc și activități interactive 409
Kovács Ágnes 409
JOCURI DIDACTICE 411
SCHIPOR NICOLETA 411
Păstrează și dă mai departe 413
Horvát Katalin 413
Fișe de lucru – Părțile de vorbire (Clasa a III-a) 415
SUMURDUC DIANA IOANA 415
Dezvoltarea competențelor sociale și civice la elevii din ciclul primar 417
Uzum Cristina-Ionela 417
Cutiuța cu emoții 419
Constantinescu Andreea 419
Joc Vanatoarea de comori 422
Lazar Anca Daniela 422
PLANIFICAREA UNEI ACTIVITĂŢI ÎN AER LIBER 423
Mihai Anamaria 423
EDUCAȚIA ÎN VREMURILE MODERNE 429
POPA LIVIA FLORENTINA 429
În explorarea ecosistemelor terestre 431
Surugiu Emi-Drena 431
Întâlnirea de dimineață în alternativa Step by Step 435
Antal Andreea 435
IMPORTANȚA SĂRBĂTORIRII ZILELOR DE ȘCOALĂ ÎN ALTERNATIVA STEP BY STEP 437
CIMPONER IULIA 437
Test Științe ale naturii clasa a IV- a 439
Vîță Elena Cătălina 439
PROIECT DIDACTIC-„BRADUL DE CRĂCIUN" 440
CORNEA IRINA-EMILIA 440
Emoții sub lupă: un drum practic de la „Conștientizare" la „Autocontrol" 443

Marinescu Nicoleta-Eugenia 443
Joc și învățare la clasa pregătitoare 446
Albu Nicoleta 446
Vânătoarea de Comori în Natură 449
Chirilă Florentina 449
Jocuri didactice matematice 451
NICOLA MANUELA 451
Fișă de lucru 452
Mureșan Liliana-Delia 452
Joc didactic de mișcare și atenție: „Statuile istețe” 453
Voicu Alina 453
REFERAT 455
MARILĂ MARIA LARISA 455
Jocuri pentru stimularea creativităţii la preşcolari 457
Necula Mihaela Virginia 457
Joaca creativă la grădiniță:învățare prin mișcare și imaginație 459
Crețescu-Chiata Betty 459
IMPORTANȚA UTILIZĂRII PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE ÎN CADRUL ORELOR DE ISTORIE ȘI DE EDUCAȚIE SOCIALĂ 461
STOINOIU-MOROGAN CERASELA-FELICIA 461
IMPORTANȚA UTILIZĂRII PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE ÎN DEZVOLTAREA FORMATULUI BLENDED-LEARNING, ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL 467
STOINOIU-MOROGAN JAN 467
IMPORTANȚA SCAUNULUI AUTORULUI ÎN ALTERNATIVA EDUCAȚIONALĂ ”STEP BY STEP” 473
Szabuka Alexandra 473
Învăţarea prin joc şi cooperare 476
Brătulescu Elena Cătălina 476
Zâmbete și povești prin joc, jocurile copiilor la grădiniță 478
Tolnai Kinga Gabriella 478
Mickey Mouse și mijloacele de transport 481
Zidaru Alina Mihaela 481
FISA DE LUCRU 482
TOLNAI KINGA GABRIELLA 482
PLAN DE ACTIVITĂȚI EDUCAȚIE PENTRU MEDIU 483

GOLDIȘ-CSILLAG LOREDANA 483
Cu emoțiile la joacă 486
Vicolas Alina Lidia 486
Joaca animalelor domestice 491
Avasilcăi Raluca Andra 491
Proiect educaţional 1 Decembrie-Ziua Națională a României 493
Albu Cristiana Laura 493
Portofoliul educațional ca strategie integrată de evaluare formativă 496
Ilca Denisa Florina 496
Test-Trapez și Arii 500
Țepeluș Gabriela 500
Sunetele și literele-recunoașterea sunetului inițial 501
Dan Cristina Ioana 501
Strategii digitale în predarea matematicii Adunarea și scăderea 0-1000 cu trecere peste ordin, mediate de Inteligența Artificială 503
Oancea Pamela Lăcrămioara 503
Vânătoarea de substantive 506
Niță Alina 506
Jocurile copilăriei și rolul lor în dezvoltarea creativității 507
Grigoroiu-Gorun Mihaela-Magdalena 507
Tablou de iarnă 509
PANAINTE COSTINELA-ELENA 509
Strategii de evaluare 511
Dumitrescu Ana -Maria 511
Valențe formative ale studierii comunicării în limba română 514
VLAD RALUCA 514
Joc ”Cuvântul potrivit” 516
Voicu Gabriela Alina 516
Învățarea prin joc metodă bazată pe acțiune simulată 518
Blanaru Petronela 518
Educația digitală în educația timpurie – Limite și oportunități 521
Sălișteanu Ioana-Mihaela/Dragomirescu Emilia-Maria 521
EDUCAȚIA INCLUZIVĂ ÎN GRĂDINIȚĂ 524

MONTOI MIOARA LUMINIȚA 524
1.Bulgarele vorbitor 2.Construim omul de zapada 3. Gaseste perechea de manusi 526
Pirvulescu Simona 526
JOC-CONCURS 528
KONDRATOVICI LENUȚA 528
,, Crocodilul culorilor”- 532
Vîlcu Anda-Elena 532
Test adaptat pentru elevii cu CES - Biologie VII - Sistemul nervos 534
HÎNGAN ANA-MARIA 534
Jocuri didactice cu tema Iarna 537
Popovici Cristina 537
JOC-CONCURS 538
KONDRATOVICI LENUȚA 538
Jocul care transformă învățarea: Importanța Wordwall la clasele primare 548
Văsui Florentina 548
Modalități de abordare ludică și interactivă a Istoriei la clasa a V-a 555
FLORENTINA ATOMEI 555
INSTRUIREA ASISTATĂ DE CALCULATOR ÎN GRĂDINIŢĂ 559
Popescu Claudia 559
SPUNE CE AM DESENAT 566
HOMENCO ADRIANA 566
FIȘĂ DE LUCRU 567
PÂNZARU FLORIN-ȘTEFAN 567
Sarbatorile de iarna in aceste vremuri traditii de Craciun 568
paunescu iuliana clara 568
Cursa surselor de energie 570
Alimpie Daniela Alina 570
Ajută-l pe Moș Crăciun să găsească cadourile 573
Samoilă Andreea 573
ACTIVITATE DIDACTICĂ ÎN CADRUL SĂPTĂMÂNII „ȘCOALA ALTFEL” 575
Jalbă Lavinia Elena 575
ACTIVITĂȚI PENTRU DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII 578
NEGRU LARISA 578

Jocul didactic, mijloc de îmbogățire a vocabularului 580
Stoian Liana 580
ÎNVĂȚAREA PRIN JOC LA CLASA PREGĂTITOARE 583
POPA DANIELA-IONELA 583
Impoetantța educației la vârste timpurii 586
Ancuța Giorgiana Maria 586
"Vine Moș Crăciun!" - fișe de lucru 589
Duțu Gabriela 589
TEHNOLOGIA ÎN GRĂDINIȚĂ: EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ 590
CERNĂTESCU LARISA 590
Găsește numărul/culoarea 593
CHELEA DANIELA-IOANA 593
DREPTURILE COPILULUI – PAȘI SPRE SOCIETATEA CUNOAȘTERII 594
Ivănuș Carmen Elena 594
JOCURI UTILIZATE ÎN DISCIPLINA JOC ȘI MISCARE 600
CURCAN ALINA-MIHAELA 600
CREATIVITATE ȘI INOVAȚIE - PROVOCĂRI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ 602
Dragomirescu Emilia Maria 602
TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE 605
Popescu Elena 605
ACTIVITĂȚILE MATEMATICE ÎN GRĂDINIȚĂ 607
POPESCU GABRIELA 607
„În jurul bradului de Crăciun” 609
Bucur Roxana-Adriana 609
RELAȚIA DEZVOLTARE – ÎNVĂȚARE - JOC LA VÂRSTA ANTEPREȘCOLARĂ 614
MITU LAURA 614
Jocul-Metodă fundamentală în dezvoltarea elevilor din învățământul primar 616
Ionel-Dincă Marilena 616
Joc distractiv și de atenție – „Buchețelele vesele de flori” 620
Neagu Maria Daniela 620
Jocul și activitățile didactice – mijloace esențiale în dezvoltarea copilului preșcolar 623
DINCĂ MARILENA-ANTONIA 623
Jocuri didactice în învațamântul primar 627

AVRAM PETRONELA 627
ARTA TRANZIENTĂ 631
MATEESCU GABRIELA 631
EVALUARE INITIALA TEST GRUPA MARE 635
NICOLAE ELENA 635
Copilul sub influenţa familiei, grădiniţei şi a comunităţii 638
BĂRBULESCU ELENA ANDREEA 638
Modalităţi de formare a unei atitudini pozitive faţă de disciplina matematică 640
DUMITRU MARIA 640
Exemple de jocuri și activități în educația timpurie 646
NEBUNU DANIELA 646
TEST DE EVALUARE INIȚIALĂ 650
PLEȘA ELENA 650
JOCUL DIDACTIC – FUNDAMENT AL DEZVOLTĂRII COGNITIVE, SOCIALE ȘI EMOȚIONALE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE 653
Andrei Florentina 653
ACTIVITĂȚILE INTEGRATE – ABORDARE HOLISTICĂ ÎN FORMAREA COMPETENȚELOR COPILULUI PREȘCOLAR 655
Ghioculescu Elena Denisa 655
Activite matematica -Exercitiu cu material individual 657
MITRACHE ALINA 657
Educația ca artă 659
Nechita Dora Cristina 659
PE TĂRÂM DE BASME ȘI POVEȘTI 662
DINCĂ ALINA 662
JOCUL ȘI INTEGRAREA SA ÎN VIAȚA ȘCOLARULUI 667
ȘERBAN LUCIANA 667
ELEFANTUL ELMER 673
Ciobeică Ștefania 673
Clasă inversată 674
Moraru Aurelia Daniela 674
Evaluarea în învățământul preșcolar 677
Brașoveanu Ramona 677
Activitatea integrată în grădiniță 681

DREGHICI ANCA ALEXANDRA 681
Jocuri de mișcare și distractive pentru copiii preșcolari 682
Lazin Georgiana 682
Dezvoltarea creativitatii limbajului la copiii preșcolari 685
Dumitrescu Maria 685
Micii romanasi 687
Andreea Baban 687
Importanța jocului logico-matematic în dezvoltarea gândirii logice la copiii preșcolari 691
Mateoiu Raluca 691
ACTIVITATE DIDACTICĂ - GEOGRAFIE, CLASA a V-a 693
ȚUNEA LUCIA 693
O MANA INTINSA COPIILOR CU TULBURARI DIN SPECTRUL AUTISMULUI 695
NADABAN IOANA 695
Fișă de lucru - clasa a VI-a 698
Ion Georgeta-Corina 698
IMPORTANȚA JOCURILOR EDUCATIVE ÎN CLASELE PRIMARE CA SUPORT AL ÎNVĂȚĂRII ȘI AL CONSOLIDĂRII RELAȚIILOR DE GRUP 700
ALEXANDRU VIORICA 700
METODE MODERNE PENTRU PREDAREA MATEMATICII - exemple de activități - 703
Mănescu Mădălina 703
- 705
Borzos Mihaela Cecilia 705
Idei de Jocuri și Activități pentru Grupa Mare 706
Dobre Adina Raluca 706
”ÎNCERCAREA” 707
NIȚULETE CARMEN FLORENTINA 707
Textul dramatic ,, O scrisoare pierdută,, de I. L. Caragiale 709
Toma Carmen Mihaela 709
Excursiile școlare-oportunitate pentru învățarea prin investigație, într-un cadru nonformal 711
ALEXANDRU ELVIRA MARIA 711
METODE ȘI PROCEDEE folosite în DESFAȘURAREA ACTIVITĂȚII 713
CIRIPOIU CRISTINA 713
CONEXIUNEA DINTRE EDUCAȚIA FORMALĂ, NONFORMALĂ ȘI INFORMALĂ 716

ȘTEFAN CAMELIA 716
Cobra și suricatele- joc de atenție și mișcare 718
Bloju Manuela - Maria 718
Literatura care îi învață pe copii să protejeze natura 720
Stochița Sidonia-Gabriela 720
Fișă pentru clasa pregătitoare literele A, M, I, R, E, U, N, T,C,Ă 722
Matyas Iulia Gabriela 722
Joc logico-matematic „Detectivii formelor geometrice” 723
Vechiu Teodora-Marilena 723
JOC DIDACTIC: „CUBUL CĂȚELUȘULUI” 724
GECZI LILIANA 724
Jocuri didactice 726
Țepurică Oana 726
Bazar de Crăciun de Ziua Școlii 728
Lazăr Mariana Mihaela 728
Proiect didactic - Părțile principale de propoziție 731
Rotaru Roberta Mihaela 731
"Prietenii cărților" 734
Țuțu Ana-Maria 734
PROIECT DE ACTIVITATE - SACUL LUI MOȘ CRĂCIUN 738
ENE CARMEN-MONICA 738
PROIECT DE ACTIVITATE - Povești la gura sobei 740
CRĂCIUN SORINA 740
Dezvoltarea copilului la vârstă preșcolară 741
Bisaro Claudia Emilia 741
MODALITĂȚI DE DEZVOLTARE A ABILITĂȚILOR DE LECTURĂ PRIN TRANSDISCIPLINARITATE 745
CRĂCIUN IONUȚ 745
Modele de activități ludice integrate în activitățile de învățare 748
Teodorescu Mihaela 748
Exemple de jocuri didactice utile pentru dezvoltarea limbajului 750
Barbu Livia Alexandra 750
SOCIALIZAREA COPILULUI LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ 753
ȘERBAN MARCELINA 753

Competitiv fără comparații: motivația copilului 756
Bejenaru Felicia 756
Nevoile-expresii emoționale și comportamentale ale copilului 758
Hurjui Maria 758
Importanța evaluării, autoevaluării și feedback-ului constructiv în ciclul primar în orele de matematică 764
bejenarufelicia@yahoo.com 764
Rebus-Analizatorul vizual 767
Cotoi Roxana Teodora 767
Activități de prelectură la preșcolari 768
Bisaro Claudia Emilia 768
Lectura textului «Elefantul» de Alexandr Kuprin 771
CARACONCEA CRISTINA ELENA 771
Utilizarea softurilor educaționale în activitatea la grupa de preșcolari 779
Vrabie Mariana 779
DEZVOLTAREA AUZULUI FONEMATIC LA CLASA PREGĂTITOARE 782
BĂLĂNESCU CAMELIA LEONTINA 782
Proiect educațional ,, Zâmbete sănătoase" 785
Popa Sanda-Daniela 785
JOCURI DIDACTICE PENTRU ELEVI JUCAUSI 790
STAN ANA MARIA 790
Proiect didactic de activitate 793
Duta Marilena Tatiana 793
"Micul Pieton și Prietenul Polițistului – Un Start în Siguranță" 801
Chirilă Florentina 801
JOCUL DIDACTIC – STRATEGIE EFICIENTĂ ÎN ACTIVITATEA INSTRUCTIV-EDUCATIVĂ LA CLASA I 802
STANCU ELENA 802
PROIECT DIDACTIC 805
STAN FLORINA 805
ACTIVITATE STEAM 807
PĂTRU ADRIANA ELENA 807
Activitate remedială - Clubul de lectură și scriere creativă 809
Mangiurea Luminița 809

Magia Iernii 811
Ciupercă Cristina 811
NATURA, IZVOR DE SĂNĂTATE 812
MILITARU DANIELA 812
Aplicații didactice privind convergențe metodologice, interdisciplinaritatea și adaptabilitatea în procesul educațional 814
Căimăcanu Marinela Mădălina Luminița 814
CURRICULUM ȘCOLAR 816
NEGRILĂ ANGELICA 816
”Integrarea echipamentelor tehnice în activitățile educaționale la grădiniță” 819
BOCIAT PETRONELA 819
Metode moderne aplicate în învățământul primar 820
Pop Dina-Claudia 820
Jocuri de spargere a gheții 824
Beresca Mihaela Elena 824
„Jocuri de exprimare a emoțiilor” 826
PÎȚU FLORICA 826
Învățarea prin joc, echilibru sau focalizare în funcție de nevoile identificate 829
TUDOR LĂCRĂMIOARA ELENA 829
Responsabilitatea preșcolarilor 831
BUDĂU LAURA ELENA 831
INVATAREA PRIN JOC 833
STAN ANA MARIA 833
“CĂSUȚA CU POVEȘTI” 836
CRĂCIUN ELENA DANIELA 836
PIRAMIDA IN TRANSDISCIPLINIARITATE 839
MELUȚĂ BEATRICE 839
1 DECEMBRIE 839
MATEI SILVIA 839
WORKSHEET – MY DAILY ROUTINE- clasa a V-a **843**
Zaharioiu Ioana **843**

Poveștile terapeutice și rolul lor în dezvoltarea socio-emoțională a copiilor de vârstă preșcolară

Pop Dorina-Rebeca

Basmul terapeutic este acel instrument care este folosit de obicei de un terapeut, dar care poate fi folosit şi de un cadru didactic sau de un părinte, şi prin utilizarea căruia se doreşte dezvoltarea copilului din toate punctele de vedere, dar şi depăşirea de către acesta a unor probleme cu care se confruntă, într-o manieră plăcută şi atractivă, prin intermediul basmelor.

În literature românească, un loc important este ocupat de basme sau povești, care, de-a lungul timpului au bucurat și au captivat copiii. După cum bine știm, basmul sau povestea este o operă literară care descrie fapte ce au o anumită ordine, prezintă întâmplări reale care se împletesc cu cele fantastice. Personajele basmelor sunt de cele mai multe ori făpturi supraomenești care au puteri supranaturale, și care, luptă împotriva forțelor răului fiind de cele mai multe ori biruitoare. În ultimul timp, basmelor tradiționale li s-a adăugat o conotație vindecătoare, terapeutică, basmul având în acest contex noi valențe și anume, de a contribui la depășirea de către copii sau adulți a unor probleme sau a unor situații dificile care îi împiedică să desfășoare anumite activități. Utilizând la grupa de preșcolaria basmelor terapeutice, avem ocazia de a scoate la iveală anumite emoții ale copiilor, care, în lipsa acestora nu ne-ar fi accesibile în nici un fel, emoții cum sunt: frica, rușinea, chiar invidia sau vinovăția în anumite situații.

Analizând din punct de vedere matematic dar și psihologic, basmele cu mesaj vindecător sunt reprezentate ca fiind o sumă a unor termeni pozitivi prin intermediul cărora se elimină anumiți termeni negative, ceea ce duce automat la o rezultantă, și anume la obținerea succesului, la atingerea performanței mult dorite.

Pe baza celor menționate anterior, Maria Dorina Pașca (2004, pg.28) a reprezentant sub formă matematică un algoritm al basmelor terapeutice astfel:

(T.P+T.P.)- T.N.=R., unde:

T.P= termeni pozitivi

T.N= termeni negativi

R= Rezultantă

În ceea ce privește conținutul basmelor terapeutice, acesta trebuie să îndeplinească anumite condiții, care, să ne conducă la reușita mult dorită.

În primul rând, conținutul basmelor cu mesaj vindecător nu este necesar să fie plăcut din punct de vedere estetic, dar dacă acest criteriu este îndeplinit, gradul de reușită este mai mare.

În al doilea rând, prin intermediul basmelor terapeutice, povestitorul are oportunitatea de a realiza comunicarea cu ascultătorul nu doar la nivelul conștientului ci și la nivelul inconștientului, ceea ce nu este posibil în alte contexte.

Un loc important în basmele cu mesaj vindecător este ocupat bineînțeles, de personaje. La o analiză mai atentă a basmelor, observăm că personajele întâlnite cel mai frecvent în aceste opere sunt de obicei pitici, zâne, moși, prințese, regine sau regi, elfi și alte făpturi supranaturale, care de obicei au puteri supraomenești și care, depășesc un obstacol sau rezolvă o problemă. În cazul basmelor terapeutice, personajele pot fi și copii, ceea ce facilitează modul în care preșcolarii empatizează cu personajul.

Observând modul în care rezolvă aceste personaje o problemă cu care și ei la rândul lor s-au confruntat, copiii vor dobândi experiență pe viitor, fiind capabili să depășească obstacole asemănătoare atunci când le întâlnesc, fără să mai întâmpine dificultăți.

Evident, în relația ascultător-povestitor identificăm o serie de factori care contribuie la atingerea scopului final, acela de a rezolva problema subiectului în cauză, factori pe care o să îi prezentăm în continuare.

În primul rând, basmul terapeutic se povestește NU se citește. Povestea cu mesaj vindecător nu se poate spune de oricine, în orice moment. Astfel, ascultătorul capătă încredere în cel care povestește. Este necesar să știm că nu este indicat să punem copiilor întrebări despre conținutul basmului vindecător, deoarece trebuie să îi oferim celui mic timpul de care are nevoie pentru a înțelege singur mesajul textului, nu să îl forțăm să înțeleagă.

În al doilea rând, este important să fim atenți la tonul pe care îl folosim atunci când povestim, dar și la mimică și gestică, acestea fiind destul de importante pentru ascultător.

În al treilea rând, copilul nu trebuie comparat cu personajul principal în mod direct. Este nevoie ca povestea să fie interiorizată de preșcolar, acesta să își dea singur seama că personajul trece printr-o experiență asemănătoare cu cea prin care și el trece în momentul curent. Astfel o să empatizeze cu personajele fără intervenția noastră din exterior.
În ultimul rând, este necesar să acordăm importanță logisticii basmului.Întâmplările, faptele personajelor nu se explică ascultătorului, deoarece, dacă din necunoștință explicăm conținutul basmului riscăm să diminuăm efectele pe care acesta le are asupra subiectului, mai exact asupra inconștientului, ceea ce ne îngreunează intervenția propusă.

Pentru a încheia acest subcapitol, putem spune că, această categorie de povești vindecătoare se bazează pe puterea pe care o au cuvintele asupra oamenilor

[8] Filipoi, S. (1998). Basme terapeutice pentru copii şi părinţi. Cluj-Napoca: Fundaţia Culturală Forum.

[9] Norel, M., & Bota, O. (2012). Didactica domeniului experienţial. Cluj-Napoca: A.S.C.R [Asociaţia de Ştiinţe Cognitive din România].

[10] Paşca, M. (2008). Povestea terapeutică. Bucureşti: V & I Integral.

[11] Pobb D,,Warren A., Nunez N.(2008) The Story of Human Development,Prentice Hall PTR

[12] Schaffer, H. (2010). Introducere în psihologia copilului. Cluj-Napoca: A.S.C.R [Asociaţia de Ştiinţe Cognitive din România].

[13] Shapiro, L., Aneci, P., & Hâncu, A. (2012). Inteligenţa emoţională a copiilor. Iaşi: Polirom.

[14] Stein, N. (1997). Memory for everyday and emotional events. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.

[15] Stein,N.L.(2002).Memories for emotional stressful,and traumatic events,în Representation, Memory, and Development: Essays in Honor of Jean Mandler (pg.247-256)

Învățarea prin joc digital în educația timpurie – o abordare inovativă

Fugaciu Mihaela

Învățarea prin joc digital în educația timpurie – o abordare inovativă

Prof. Fugaciu Mihaela,

Grădiniţa cu Program Prelungit ,,Mihai Eminescu", Târgu Jiu,

Gorj, România

Abstract

Integrarea jocurilor digitale şi a elementelor de gamificare în activităţile didactice din învăţământul (pre)primar reprezintă o soluţie modernă de creştere a motivaţiei, implicării şi eficienţei procesului de învăţare. Copiii de vârstă preşcolară şi şcolară mică manifestă un interes ridicat pentru mediile interactive şi digitale, iar utilizarea acestora într-un mod educaţional poate contribui la dezvoltarea gândirii logice, a creativităţii, a concentrării şi a autonomiei în învăţare. Prezentul referat analizează beneficiile utilizării jocurilor digitale şi ale gamificării în cadrul activităţilor instructiv-educative, evidenţiind impactul pozitiv asupra procesului de învăţare și asupra dezvoltării globale a copilului.

Cuvinte-cheie: joc digital, gamificare, învăţământ preşcolar, motivaţie, învăţare activă, educaţie modern.

1. Introducere

Educaţia contemporană trece printr-un proces accelerat de transformare, determinat în mare parte de dezvoltarea rapidă a tehnologiei şi de schimbările comportamentale ale noilor generaţii. Copiii de astăzi cresc într-un mediu digital, fiind expuşi încă de la vârste fragede la telefoane inteligente, tablete, jocuri video şi aplicaţii interactive.

În acest context, cadrele didactice sunt nevoite să adapteze strategiile didactice şi metodele de predare astfel încât acestea să corespundă intereselor şi nevoilor copiilor. Una dintre cele mai eficiente metode moderne este gamificarea – utilizarea elementelor specifice jocului în contexte non-ludice, în scop educaţional.

2. Delimitări conceptuale: joc digital vs. gamificare

Jocul digital reprezintă orice formă de joc care utilizează suport tehnologic (computer, tabletă, telefon, tablă interactivă) şi care implică interacţiunea copilului cu un mediu virtual. Aceste jocuri pot urmări obiective educaţionale precum: învăţarea literelor, cifrelor, formelor geometrice, dezvoltarea memoriei, a atenţiei şi a gândirii logice.

Gamificarea, pe de altă parte, nu presupune neapărat jocul propriu-zis, ci folosirea unor elemente inspirate din jocuri, precum:

- Puncte

- Niveluri
- Insigne
- Clasamente
- Provocări
- Misiuni
- Recompense simbolice

Astfel, o activitate clasică poate deveni mult mai captivantă dacă este transformată într-o „misiune”, iar copilul devine un „explorator”, „detectiv” sau „erou al cunoaşterii”.

3. Beneficiile jocurilor digitale în învăţământul (pre)primar

Utilizarea jocurilor digitale oferă numeroase beneficii în dezvoltarea copilului:

a) Creşterea motivaţiei pentru învăţare

Copiii sunt în mod natural atraşi de ecrane, culori, mişcare şi sunete. Jocurile digitale captează rapid atenţia şi creează un climat pozitiv pentru învăţare.

b) Dezvoltarea competenţelor cognitive

Jocurile stimulează:

- gândirea logică
- memoria
- rezolvarea de problem
- capacitatea de analiză
- atenţia şi concentrarea

c) Învăţare prin încercare şi eroare

Un avantaj major al jocului digital este faptul că permite copilului să greşească fără teama de a fi sancţionat. Acesta poate relua sarcina de mai multe ori, ceea ce creşte perseverenţa şi încrederea în sine.

d) Dezvoltarea autonomiei

Copiii pot alege nivelul de dificultate, ritmul de lucru şi tipul de activitate, devenind mai independenţi în procesul de învăţare.

e) Învăţare diferenţiată

Jocurile digitale permit adaptarea la nivelul fiecărui copil, în funcţie de abilităţi şi ritm propriu de dezvoltare.

4. Exemple de activităţi gamificate – jocurile de tip „labirint”

Un exemplu de activitate eficientă şi uşor de integrat în programul zilnic este jocul de tip labirint. Acesta poate fi realizat atât în format digital, cât şi pe hârtie, cu creionul sau sub formă de joc de dimensiuni mari în curtea grădiniţei.

Competenţe dezvoltate prin labirint:

- orientarea spaţială
- coordonarea ochi-mână
- gândirea anticipativă
- răbdarea
- persistenţa în rezolvarea unei sarcini

Labirinturile pot avea diferite teme (animale, mașini, prințese, dinozauri), adaptate vârstei și intereselor copiilor, iar copilul primește o „misiune”: de exemplu, să-l ajute pe ursuleț să ajungă la casă sau pe peștișor să găsească drumul spre ocean.

Integrarea unui cronometru sau a unui sistem de puncte crește suplimentar gradul de implicare.

5. Rolul cadrului didactic în utilizarea jocurilor digitale

Jocurile digitale nu trebuie să înlocuiască metodele tradiţionale, ci să le completeze. Rolul educatorului este esenţial în:

- selectarea materialelor potrivite
- stabilirea obiectivelor educaţionale
- monitorizarea timpului petrecut în mediul digital
- îmbinarea activităţilor digitale cu cele practice şi motorii

Este important ca jocurile să fie adaptate vârstei şi să nu încurajeze dependenţa digitală, ci o utilizare echilibrată şi educativă a tehnologiei.

6. Concluzii

Gamificarea și jocurile digitale reprezintă un instrument valoros în educația timpurie, oferind un cadru atractiv și eficient pentru învățare. Prin integrarea acestora, copilul învață cu plăcere, își dezvoltă competențele cognitive și emoționale și capătă încredere în propriile abilități.

Într-o lume aflată în continuă digitalizare, este esențial ca școala să țină pasul cu schimbarea, folosind tehnologia în mod inteligent și echilibrat, în beneficiul elevului.

Bibliografie

1. APOSTOL, I. Psihologia copilului preșcolar. București: Editura Didactică și Pedagogică, 2019.

2. DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. 2011.

3. GEE, J.P. What video games have to teach us about learning and literacy. 2007.

4. KAPP, K.M. The Gamification of Learning and Instruction. 2012.
5. PRENSKY, M. Digital Game-Based Learning. 2001.
6. ȘOITU, L. Didactica activităților instructiv-educative la grădiniță. 2018.
7. VOINEA, M. Tehnologii educaționale moderne. 2020.

Jocuri matematice, clasa a II-a

Prof. Fumea Dragos Mihai

1. Vânătoarea numerelor ascunse

Obiectiv: exersarea numerelor pare/impare, ordonarea numerelor, comparare.

Materiale: bilețele cu numere (1–100), ascunse prin clasă.

Cum se joacă:

1. Profesorul ascunde bilețelele prin clasă.
2. Elevii lucrează în echipe de 3–4.
3. La start, fiecare echipă trebuie să găsească doar numerele care respectă regula anunțată (ex.: „căutăm doar numere pare”, „căutăm doar numere mai mari decât 50”).
4. Când găsesc un număr, îl aduc la bancă și îl așază pe o tablă magnetică sau pe o foaie.
5. Câștigă echipa care găsește corect și repede cele mai multe bilețele.

Variante:

- sortarea numerelor în ordine crescătoare / descrescătoare.
- căutarea numerelor care au o anumită cifră (ex.: „numere care conțin cifra 7”).

2. Bingo matematic

Obiectiv: calcule rapide (adunări și scăderi), atenție și reacție rapidă.

Materiale: fișe Bingo cu rezultate, cartonașe cu exerciții.

Cum se joacă:

1. Fiecare elev primește o fișă Bingo cu rezultate (ex.: 6, 12, 17, 9 etc.).
2. Profesorul extrage cartonașe cu exerciții (ex.: 8+4, 15–6 etc.).
3. Elevii calculează mental și, dacă rezultatul se află pe fișă, îl acoperă.
4. Primul care face o linie strigă „Bingo!”.
5. Profesorul verifică exercițiile.

Variante:

- Bingo doar cu adunări sau doar cu scăderi.
- Bingo cu numere pare/impare.

3. Construiți turnul!

Obiectiv: compunerea și descompunerea numerelor.

Materiale: cuburi LEGO sau cuburi colorate.

Cum se joacă:

1. Fiecare echipă primește 20–30 de cuburi.

2. Profesorul anunță un număr (ex.: 36).

3. Echipele trebuie să construiască turnuri astfel încât suma valorilor cuburilor să dea numărul cerut.

4. De exemplu, 36 = 10 + 10 + 10 + 6 sau 20 + 15 + 1, în funcție de cum sunt valorile cuburilor.

5. Echipa explică descompunerea.

Variante:

- construiți 2 descompuneri diferite pentru același număr.
- concurs de viteză.

Colaborarea grădiniță-școală!

CHIRANU ANDREEA ELENA

Colaborarea grădiniță-școală!Importanța activităților educative”

Profesor pentru învăţământ preşcolar : CHIRANU ANDREEA ELENA

Grădiniţa cu program normal Dărmăneşti , Dâmboviţa

Motto:

“ Eu sunt copilul. Tu ţii în mâinile tale destinul meu. Tu determini, în cea mai mare măsură, dacă voi reuşi sau voi eşua în viaţă! Dă-mi, te rog , acele lucruri care să mă îndrepte spre fericire. Educă-mă , te rog , ca să pot fi o binecuvântare pentru lume!”

Din Child’s Appeal

Pregătirea copilului pentru şcoală şi , în general , pentru viaţă , se realizează în mod progresiv , începând din primii ani ai existenţei şi se continuă , intensificându-se în grădiniţă , pentru că numai într-un proces organizat se poate realiza punerea de acord a nivelului de dezvoltare psihică cu cerinţele mereu sporite pe care le solicită şcoala.Acţiunile de educaţie şi de instruire sunt orientate prin programă , prin metodele . procedeele adecvate vârstei şi recomandate de specialiştii în pedagogie. În acest sens , o contribuţie deosebită o au şi studiile şi cercetările întreprinse în acest domeniu , care au relevat aspecte semnificative ale dezvoltării psihocomportamentale a copilului din grădiniţă. Ele au contribuit la optimizarea procesului educativ din grădiniţă şi la pregătirea copilului pentru şcoală. Intrarea la şcoală necesită o anumită maturizare a copilului , pentru a se putea integra regimului şcolar fără dificultăţi deosebite.

Colaborarea dintre grădiniţă şi şcoală se realizează pe baza interesului reciproc al educatoarei şi al învăţătorului.Este vorba de eforturi comune pe care ei le depun în scopul de a ajunge la rezultate cât mai bune în instruirea şi educarea copiilor.În acest sens , deosebit de rodnică este practicarea schimbului de experienţă dintre educatoare şi învăţător. Formele de colaborare dintre grădiniţă şi şcoală sunt numeroase si variate .În realizarea lor , educatoarea şi învăţătorul se cuvine să dea dovadă, în egală măsură , de interes , iniţiativă şi pricepere. Grădiniţa are rolul de a sistematiza şi de a integra cunoştinţele,experienţele şi influenţele dobândite de copii în primii ani de viaţă ,de a lărgi contactele cu lumea exterioară,de a dezvolta capacitatea şi modalităţile de receptare şi comunicare a informaţiei,de a realiza o serie de obiective ale educaţiei fizice,estetice,etice şi afective,de a contribui la socializarea copiilor,la satisfacerea nevoii lor de relaţii sociale şi de activitate.

În cadrul colaborării educator-învăţător aceştia trebuie să fixeze obiectivele care vizează pregătirea preşcolarului pentru şcoală, în vederea dezvoltării vorbirii, cultivării inteligenţei, a spiritului de observaţie, a independenţei în gândire şi acţiune, stimularea creativităţii, familiarizarea copiilor cu limbajul matematic,cu limbajul artei şi cu limbajul muncii,constituirea premiselor proceselor cognitive, afective şi voliţionale,dezvoltarea perceptiv-motorie şi

accentuarea pregătirii pentru scris-citit,dezvoltarea deprinderilor de integrare în colectivitate,de adaptare la mediul social şi înconjurător.

Educaţia preşcolară este considerată tot mai frecvent ca o treaptă distinctă şi necesară a procesului de învăţământ, dar şi parte integrantă a structurilor educative globale, ca primă fază a educaţiei permanente, astfel învăţământul preşcolar îşi reevaluează obiectivele, conţinutul şi tehnologia didactică în perspectiva noii concepţii.

În perspectiva pregătirii preşcolarului pentru şcoală trebuie avută în vedere eficientizarea procesului de învăţare prin pregătirea terenului psihologic pe care se grefează cunoştinţele şi modul cum este acesta pregătit.

În acest scop, organizarea unor activităţi comune(şcoală-grădiniţă) ce vizează familiarizarea copiilor cu munca şcolarilor, cu relaţiile ce se stabilesc între învăţător şi elevi, elevi-elevi, ar face ca reprezentările copiilor despre şcoală sa fie mai clare,mai coerente si mai apropiate de realitate, acest lucru conducând la un debut şcolar optim.

Din acest motiv un proiect educaţional şcoală-grădiniţă, prin intermediul căruia să se surprinda toate aceste aspecte, ar permite egalizarea şanselor şcolarilor şi integrarea optimă a copiilor în clasa pregătitoare.

BIBLIOGRAFIE :

- Cerghit, I.; Radu, I.T.; Popescu, E.; Vlăsceanu, L., 1997 „ Didactica”, manual pentru clasa a X-a, şcoli normale, E.D.P.
- Kant, Im., 1992, Tratat de pedagogie. Iaşi, Editura Agora,.
- Nica, I, Ţopa, L., 1974, Colaborarea şcolii cu familia elevilor de clasa I, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti,
- Nicola, I., 1992 „ Pedagogie”, E.D.P., R.A., Bucuresti

JOC DIDACTIC MATEMATIC- LA PIAȚA DE LEGUME

Prof. DUMEA ILEANA LUCREȚIA

JOC DIDACTIC MATEMATIC: LA PIAȚA DE LEGUME

Acest joc didactic este pentru nivelul de varsta I 3-5 ani.

Scopul jocului:

- consolidarea deprinderii de a construi grupe de obiecte după formă;
- consolidarea deprinderii de a compara grupe de obiecte şi de a sesiza unele relaţii cantitative;
- dezvoltatarea rapidităţii şi a promtitudinii în gândire.

Obiective operaţionale:

- să constituie mulţimi după unul sau mai multe criterii date;
- să compare mulţimile din punct de vedere cantitativ, utilizând limbajul matematic corespunzător („mai multe”, „mai puţine”, „tot atâtea”) şi sesizând constanţa cantităţii indiferent de locul mulţimii;
- să rezolve itemii propuşi în fişa de lucru individuală.

Sarcina didactică:

Gruparea obiectelor după formă, realizarea corespondenţei între elementele a două mulţimi şi sesizarea diferentei dintre acestea.

Regulile jocului:

Prin vocea educatoarei, Zâna Toamnei va indica sarcinile jocului ce vor fi scpecificate pe jetoane în formă de frunze ruginii.Cele două grupe de copii răspund pe rând, fiecare răspuns corect fiind recompensat cu o crizantemă. Colegii dintr-o echipă se vor sprijini între ei pentru a rezolva sarcinile.

Elemente de joc: prezenţa Zânei Toamnei, închiderea şi deschiderea ochilor, coroniţe surpriză de la Zâna Toamnă.

Material didactic: prezenţa Zânei Toamnei, frunze pe care sunt scrise sarcinile, jetoane cu fructe şi legume de toamnă, coşul Toamnei plin cu fructe şi legume, fişe individuale de lucru.

Desfăşurarea jocului:

Copiii vor fi împărţiţi în două echipe. Ei vor lua pe rând o frunză din copacul toamnei şi vor rezolva sarcina cerută:

1. Copiii vor grupa fructele şi legumele din magazinul de legume după formă.

2. Echipele vor primi câte două grupe de obiecte. Aşează în perechi obiectele celor două grupe pentru a aprecia raportul cantitativ dintre acestea.

3. Pe panou se aşează o grupă de obiecte. Fiecare copil din cele două echipe aşează pe masă o grupă care să aibă cu un obiect mai mult sau mai puţin decât în grupa dată. Coechipierii au voie să se ajute între ei. Pentru fiecare sarcină rezolvată corect, echipa va primi din parte Zânei Toamnei o crizantemă. Cine va avea cele mai multe va câştiga jocul.

Variantă:

Educatoarea are cartonaşe pe care sunt desenate legume sau fructe de toamnă în număr variabil. Va cere copiilor să aşeze în coşul toamnei „mai multe” , „mai puţine”, sau „tot atâtea” legume sau fructe din piata de legume.

Toti copiii vor fi aplaudati și recompensați individul cu aplauze, stikere cu legume la finalul jocului didactic matematic.

Darurile iernii

Prof. Ilie Maria-Magdalena

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: “Cum este, a fost şi va fi aici pe pământ?”

TEMA PROIECTULUI: “Poveste de iarnă”

TEMA SĂPTĂMÂNII: “Darurile iernii”

TEMA ZILEI: “O brad frumos”

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată (ALA + DŞ-AM + DOS-AP)

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupuri mici

TIPUL ACTIVITĂŢII: consolidare de cunoştinţe, priceperi şi deprinderi

Activitatea debutează cu Întâlnirea de dimineaţă. Educatoarea şi copii îndreptându-se către curtea grădiniţei prin tranziţia “Suntem brazi cu stea în frunte,/ Crescuţi sus, în vârf de munte” – mers imitativ, şi se vor aşeza în semicerc. Are loc Salutul de dimineaţă: „Dimineaţa ne-am trezit, / La grădiniţă ne-am întâlnit, / Cu toţi să ne salutăm, / Bună dimineaţa, dragi „fluturaşi”! / Mă bucur că sunteţi aici! / A început o nouă zi, / Bună dimineaţa, copii!” Se realizează prin prezentarea copiilor de la stânga la dreapta, fiecare copil spunând: Bună dimineaţa! brăduţ ...”.

Prezenţa se realizează cu ajutorul fotografiei copiilor, pe care aceştia le vor aşeza pe bradul pentu prezenţă. Fotografiile cu copiii absenţi vor rămâne lângă brad.

Calendarul naturii se realizează prin formularea unor întrebări de către educatoare. Privim pe cerul. Vă rog să-mi spuneţi: „Cum este vremea astăzi?, „În ce anotimp suntem?”, „În ce lună suntem?”, „În ce zi a săptămânii suntem?”, „Cum va-ţi îmbrăcat, ce aţi pus în picioare, dar pe cap?”. Alegem jetoanele potrivite şi completăm calendarul.

Împărtăşirea cu ceilalţi: tema de discuţie va fi “Brăduţul să-l împodobim cu darurile ce găsim” - dezvoltarea abilităţilor de comunicare.

Noutatea zilei o reprezintă descoperirea unei scrisori primită de la un spiriduş care este foarte ocupat şi nu a reușit să-și împodobească bradul, de aceea îi roagă pe copii să îl ajute rezolvând sarcinile pregătite pentru activităţi. Captarea atenţiei se va realiza prin faptul că în drumul lor, prin Tranziţia: “Suntem brazi cu stea în frunte,/ Crescuţi sus, în vârf de munte” – mers imitativ, copiii vor descoperi un colet de dimensiuni impresionante. Nerăbdători, aceştia desfac ambalajul coletului şi descoperă un brăduţ natural, plantat într-un ghiveci. Brăduțul este trist (poartă pe vârful lui un emoticon trist). Educatoarea atrage atenţia copiilor asupra stării triste a brăduţului. Ea îl întreabă pe brăduț de ce este trist și se apleacă asupra crengilor imitând ascultarea răspunsului. Află astfel că bradul a văzut în calendar că mai sunt câteva zile până la Crăciun și este trist pentru că spiriduşul care trebuia să îl împodobească, este foarte ocupat, iar el nu este decorat de sărbătoare. Spiriduşul care trebuia să îl împodobească, a rătăcit globuleţele şi nu le mai găseşte deloc. Educatoarea le cere copiilor ajutorul pentru a-l înveseli pe brăduţ şi le spune că spiriduşul

i-a lăsat o crenguţă fermecată, iar lor le-a lăsat nişte indicii şi surprize. Dacă aceştia vor rezolva toate sarcinile pregătite de spiriduş, vor fi ascultători şi vor urmări toate indiciile, vor reuşi să îl împodobească şi să îl înveselească pe brăduţ.

ADE: DŞ – Activitate Matematică

Prin Tranziţia: “Un brăduţ mititel” – joc cu text şi cânt, realizăm trecerea la Activitatea Matematică – jocul didactic - “Globuleţe căutăm, matematică învăţăm”, realizat outdoor, frontal, în cadrul căruia copiii trebuie să parcurgă un traseu cu mai multe probe de consolidare şi sistematizare a cunoştinţelor referitoare la nunerația în limitele 1 – 3, recunoscând cifrele scrise (1 - 3); formând pe brad o mulţime cu 2, 3, globuleţe; aşează în brad atâtea globuleţe cât arată cifra de pe jeton; raportând numărul la cantitate şi cantitatea la număr, pentru al ajuta pe spiriduş să descopere materialele necesare pentru împodobirea bradului, iar la rândul lui acesta le va oferi indicii pentru rezolvarea sarcinilor de lucru din centrele de interes.

Pauza pentru gustare, aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului şi a materialelor pentru activităţile pe centre.

Prin intermediul tranziţiei “Suntem brazi cu stea în frunte,/ Crescuţi sus, în vârf de munte” – mers imitativ, realizăm trecerea la Jocuri şi activităţi liber alese pe centre de interes:

Copiii vor trece pe la fiecare centru pentru prezentare

La Artă se va desfăşura ADE Domeniul Om şi Societate – Activitate practică “Globuleţe pentru brăduţ” - confecţionare – lipire, decorare. Copiii vor intui materialele. Educatoarea va denumi materialele şi va preciza rolul lor în realizarea temei propuse, le va explica şi demonstra cum vor folosi instrumentele de lucru pentru a realiza globuleţele, cât mai original şi creativ, după care vor lipi şi decora lipesc pe un con de brad, pom-pom decorativ, rămurele foarte mici de brad şi o steluţă. Preşcolarii vor respecta sarcina de lucru, vor lucra îngrijit, vor finaliza globuleţele şi vor împodobi bradul, cu ele. Activitatea se va desfășura sub directa supraveghere a educatoarei în special în centrul Artă unde copiii care lucrează în acest centru îşi vor face cunoscută prezenţa, prin amprentare cu o ştampilă în formă de brăduţ, într-un tabel cu fotografiile lor.

Cu ajutorul tranziţiei “Suntem brazi cu stea în frunte,/ Crescuţi sus, în vârf de munte” – mers imitativ, se va trece şi la prezentarea celorlalte centre.

La centrul Joc de rol: “Pregătim brăduţi dulci” – copiii vor interpreta rolul de cofetar şi vor decora fursecurile în formă de brăduţ, cu cremă de culoare verde şi bombonele colorate.

La centrul Construcţii: “Bradul împodobit” – construire prin alăturare şi suprapunere, preşcolarii vor construi bradul folosind materiale din natură.

La centrul Bibliotecă: copiii vor formula propoziţii simple şi dezvoltate despre caracteristicile bradului şi vor alcătui o carte cu gloguleţe “Cărticica cu ornamente pentru brăduţ”, şi vor scrie/ trasa semne grafice pe linie punctată.

Se va explica şi demonstra modul de lucru.

Copiii vor fi atenţionaţi să respecte regulile de igienă şi securitate personală.

Se va executa cu întreaga grupă, câteva exerciţii pentru încălzirea muşchilor mâinii: “Ne jucăm cu zăpadă”, “Ne ştergem pe fiecare degeţel”, “A început să ningă”, “Haideţi să prindem fulgii în

pumn", "Pentru că i-am prins, fulgii s-au topit", "Scuturăm mâinile", "Aplauze", "Spor la lucru!" Copiii îşi vor alege centrul de activitate unde doresc să lucreze şi se va trece la executarea temelor.

Se vor oferi îndrumări şi ajutor preşcolarilor, se va ţine cont de particularităţile de vârstă, de interesele, aptitudinile şi dorinţele fiecăruia. Pe durata desfăşurării activităţilor se vor reaminti criteriile de evaluare.

După finalizarea lucrărilor şi încheierea activităţilor la centre, se va realiza metoda Turul galeriei, copiii vor trece pe la fiecare centru, apreciind lucrările proprii şi ale colegilor.

Prin tranziţia "Un brăduţ mititel" – joc cu text şi cânt trecem la Jocuri şi activităţi liber alese de relaxare, recuperare şi recreere:

Fericiţi brăduţul şi spiriduşul, le propune copiilor să se distreze împreună la spectacolul brăduţilor veseli. Astfel atmosfera este destinsă prin "Dansul brăduţilor veseli" /"Brăduleţ, brăduţ drăguţ"– joc de mişcare şi "Trenuleţul brăduţilor" – joc distractiv.

La sfârșit copiii vor primi vizita lui Moş Crăciun, care le aduce daruri fiecăruia. Fiind foarte încântat că preşcolarii au fost atenţi şi l-au ajutat pe spiriduş să împodobească bradul şi să îl facă fericit, şi deasemenea au participat cu bucurie la toate activităţile le propune să rămână prieteni şi le promite că va mai veni în vizită la ei, de Crăciun.

Activitatea se va încheia cu aprecieri verbale şi autoaprecieri.

ACTIVITĂŢI LIBER ALESE DE RELAXARE, RECUPERARE ȘI RECREERE:

- "Dansul brăduţilor veseli" – euritmie

- "Trenuleţul brăduţilor" – joc distractiv

Copiii vor primi vizita spiriduşului care le aduce în dar, câte un costum de brăduţ (din carton). Fiind foarte încântat că preşcolarii au fost atenţi şi au reuşit să împodobească brăduţul, de asemenea au participat cu bucurie la toate activităţile. Spiriduşul le propune copiilor, să rămână prieteni, le promite că va mai veni în vizită la ei şi participă împreună cu ei la cele două jocuri realizate outdoor.

Jocuri şi activităţi liber alese de relaxare, recuperare şi recreere:

Copiii împreună cu spiriduşul, dansează, lângă brăduţul vesel şi împodobit:

- "Dansul brăduţilor veseli"/"Brăduleţ, brăduţ drăguţ"– joc de mişcare, executând mişcări sugerate de textul cântecului, purtând în mâini crenguţe de brad.

- "Trenuleţul brăduţilor" – joc distractiv - copiii dansează, în jurul brăduţului vesel, pe muzică până când aceasta este oprită. În momentul în care muzica se opreşte aceştia vor executa câteva mişcări, iar trenuleţul va porni brusc, surprinzându-i şi amuzându-i pe copii. Jocul continuă până când versurile îi trimit pe copii la loc pe scăunele (buturugi).

Activități pentru copii de grădiniță

Nuta Alexandra Florentina

Jocuri distractive de iarnă

- Activități pentru copii de grădiniță –

Autor: Nuță Alexandra Florentina

Cuprins

1. Găsește fulgii identici

2. Povestea omului de zăpadă

3. Sortăm mănuși

4. Numărăm bulgării de zăpadă

5. Sania fermecată

6. Ajută renul să găsească drumul

7. Scrisoare către Moș Crăciun

8. Ce sunet auzim?

9. Forme de iarnă

10. Emoții de iarnă

Joc 1: Copiii primesc 6 desene diferite de fulgi de zapadă. Ii privesc cu atenție și încearcă să descopere care au exact aceiași formă. Fiecare copil spune ce detalii l-au ajutat să găsească perechea.

Joc 2: Un om de zăpadă s-a dezmembrat din cauza vântului puternic. Bulgării, pălăria și nasturii au căzut pe jos. Copiii descoperă și așează correct elementele omului de zăpadă.

Joc 3: Pe masă se pun mănuși amestecate (perechi diferite de culori, mărimi, modele). Copiii trebuie să găsească mănușile identice , să formeze perechile, să le așeze la locul lor.

Joc 4: Cadrul didactic pune pe masă bulgări de zăpadă (hartie mototolită) amestecați. Educatorul spune: “Omul de zăpadă are nevoie de bulgări! Dar doar atâția cați iți cer!”. Copiii trebuie să numere bulgarii de zăpadă potriviți cifrei, se numără crescator/descrescător.

Joc 5: Pe podea se trasează un drum cu bandă adezivă. La capătul traseului se află sania fermecată. Copiii trebuie să parcurga drumul (mergand, sărind etc) , să ajungă la sanie cu un dar in mână (cutii ambalate de cadou), să lase darul în interior, să se întoarcă și să dea startul altui copil. Jocul se joacă în doua echipe. Caștigă echipa care a strans cele mai multe daruri în cel mai scurt timp.

Joc 6: Pe podea se formează un mic traseu (săgeți, cercuri, obstacole). Un copil este renul, iar ceilalți îl ghidează doar prin comenzi vocale: înainte, stânga, dreapta, stop. Renul trebuie să ajungă la sania lui Moș Crăciun fără să greșească drumul. Când reușește se schimbă rolul cu alt copil.

Joc 7: Copiii stau în cerc. Educatorul are o cutie – „poșta lui Moș Crăciun”. Fiecare copil, pe rând, spune un cuvânt sau o frază scurtă legată de Crăciun (ex: „ De Crăciun îmi doresc...”). După ce spune cuvântul, mimează că aruncă scrisoarea în poștă. Când toți au participat, educatorul spune: „Scrisoarea a ajuns la Moș Crăciun! El o va citi și va aduce bucurie tuturor!”.

Joc 8: Copiii stau în cerc sau pe scaune. Educatorul are diverse obiecte sau sunete înregistrate (clopoțel, frunză, morcov, fulg de hârtie, pași, sunet de sanie etc.). Educatorul face sau reproduce sunetul obiectului fără să arate obiectul. Copiii trebuie să ghicească ce sunet au auzit.

Joc 9: Pe podea sau masă se pun forme geometrice (cercuri, triunghiuri, pătrate) din hârtie, carton sau burete. Educatorul spune: „Găsiți formele care seamănă cu fulgii de zăpadă, brăduții sau morcovii renilor lui Moș Crăciun!” Copiii aleg și aranjează formele pentru a crea obiecte de iarnă. Exemplu: Cerc → bulgări de zăpadă, triunghi → brad, dreptunghi → sanie etc.

Joc 10: Educatorul spune o situație de iarnă: „Ai primit un cadou de Moș Crăciun”, „Ai căzut în zăpadă”, „Vântul te bate în obraji când ieși afară” etc. Copiii trebuie să mimice emoția pe care o simt: bucurie, surpriză, frică, tristețe, râs. Restul copiilor ghicesc ce emoție este exprimată.

„CINE FACE AȘA?”

MATACHE CĂTĂLINA-ANDREEA

Joc didactic- „Cine face așa?”

PROF. MATACHE CĂTĂLINA-ANDREEA

G.P.N FINȚEȘTI

Acest joc didactic se desfășoară în cadrul Domeniului Limbă și Comunicare, potrivit pentru grupa mică, potrivit pentru tema ”Animale domestice”. Tipul jocului este joc didactic de dezvoltare a limbajului oral.

Scopul acestui joc este dezvoltarea capacității copiilor de a recunoaște și numi animalele domestice, folosind onomatopee și cuvinte simple.

La finalul jocului, copiii vor fi cababili să:

O1- rrecunoască un animal după sunetul emis;

O2- numească cel puțin două animale domestice,

O3- imite sunetele animalelor (mugește, latră, miaună etc.)

O4- răspundă cu propoziții simple („este o vacă”, „face muuu”);

După ce are loc realizarea momentului organizatoric și pregătirea materialelor didactice va avea loc captarea atenției. Educatoarea le va arăta copiilor un săculeț. Apoi, va scoate din săculeț o imagine ascunsă parțial și va spune : „Astăzi mergem la fermă! Dar...animalele s-au ascuns și ne vorbesc doar prin sunete! Le găsim împreună?”

Copiii sunt anunțați că vor juca jocul ”Cine face așa?”. Regulile le sunt explicate : „eu voi scoate un sunet, iar voi îmi spuneți ce animal îl face.”

Jocul propriu-zis va începe cu educatoarea care va imita un sunet : „muuu!. Copiii vor ghici animalul : „vaca!”. Educatoarea le va arăta imaginea și le va spune : „Foarte bine. Este vaca. Cum spuneam că face vaca?” iar copiii vor imita sunetul.

Jocul continuă cu alte animale:

-„ham-ham!”-câinele

-„miau-miau!”-pisica

-”mac-mac!”- rața

-„guiț-guiț!”-porcul

Ca și variantă cu dificultate mai ridicată, copiii vor alege pe rând, din săculeț, un card fără a le arăta celorlalți imaginea. Fiecare copil va veni la săculeț, va extrage un card și va imita sunetul iar colegii au sarcina de a spune care animal face așa.

În joc se va avea în vedere ca toți copiii să fie solicitați să răspundă și se urmărește cu atenție realizarea corectă a sarcinii didactice, precum și atingerea obiectivelor didactice. Acolo unde au loc răspunsuri greșite se vor corecta, iar răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze.

Evaluarea se realizează prin răspunsurile copiilor, prin imitarea sunetelor, recunoașterea corectă a imaginilor, prin folosirea de propoziții simple („este...”, „face...”_.

„Exploratorii Pădurii Magice”

FIRĂ CRISTINA ALINA

Joc didactic: „Exploratorii Pădurii Magice”

Profesor educație timpurie: FIRĂ CRISTINA ALINA

Grădinița cu program prelungit ”Floare albastră” Craiova Dolj

Domenii integrate:

- Matematică: clasificare, seriere, numărare, comparație cantitativă
- Științe ale naturii: observarea caracteristicilor plantelor/animalelor, mediul de viață, relații în natură
- Dezvoltare socio-emoțională și limbaj: cooperare, argumentare, descriere
- Motricitate fină: manipularea pieselor

Tipul jocului: joc didactic cu sarcini integrate, combinat cu explorare senzorială

Durata: 20–30 minute

Spațiu: sală sau curte (ideal în natură, dacă este posibil)

Obiective:

Copiii vor fi capabili să:

- Clasifice elemente naturale în funcție de criterii (mărime, formă, culoare, mediu de viață).
- Numere și compare cantități (mai multe/mai puține, diferențe simple).
- Identifice caracteristici ale plantelor și animalelor (frunze, semințe, insecte/jucării, pietre).
- Realizeze serieri crescătoare sau descrescătoare.
- Colaboreze în echipă pentru îndeplinirea unor misiuni.

Materiale:

- Coșulețe mici sau tăvițe (1/echipă)
- Cartonașe cu imagini: frunze, conuri, pietre, insecte, animale ale pădurii
- Obiecte naturale reale (dacă se poate): frunze, conuri, pietricele
- „Amulete” (jetoane) care marchează misiunile îndeplinite

- Harta pădurii (o planșă cu 3 zone: Poiana Frunzelor, Colțul Pietrelor, Căsuța Animalelor)

Descrierea jocului (introducere)

„Copii, astăzi suntem Exploratorii Pădurii Magice. Pădurea are trei zone pline de mistere. Fiecare echipă trebuie să rezolve misiuni date de Spiridușul Pădurii pentru a primi amulete magice. La final, dacă strângem toate amuletele, pădurea se va lumina și animăluțele își vor putea continua drumul!”

Reguli generale:

Copiii lucrează în 3 echipe. Fiecare echipă merge la o zonă de pe hartă și primește o misiune. După rezolvarea misiunii, echipa primește o amuletă și se deplasează la următoarea zonă. Toate echipele trebuie să-și aștepte rândul și să nu se grăbească înaintea celorlalți. La final, echipele se reunesc și prezintă „comorile pădurii”.

Desfășurarea jocului:

1. Poiana Frunzelor – Misiunea Matematicianului Verde

Sarcină:

Copiii primesc un set de 8–12 frunze (reale sau pe carduri).

Trebuie să le clasifice după criterii date de educatoare (mărime/culoare/formă), să construiască o serie crescătoare după mărime (mic → mare), să numere elementele din fiecare grup și să spună unde sunt mai multe sau mai puține.

Control: Educatoarea verifică.

Amuletă câștigată: „Frunza Înțelepciunii”

2. Colțul Pietrelor – Misiunea Micilor Cercetători

Sarcină:

Echipa primește un amestec de pietricele, bețișoare și conuri.

Trebuie să aleagă doar pietrele și să explice cum le-au recunoscut (tare, reci, grele, forme), să grupeze pietrele în seturi de câte 2 sau 3 (matematică) și să descopere „piatra specială” (cea mai mare sau cea cu altă culoare).

Amuletă: „Piatra Curiozității”

3. Căsuța Animalelor – Misiunea Păzitorului Pădurii

Materiale: jetoane cu animale ale pădurii (vulpe, urs, căprioară, bufniță, veveriță, arici etc.)

Sarcină:

Copiii trebuie să:clasifice animalele în funcție de locul unde trăiesc (la sol/în copaci/noaptea) și modul de hrănire (ierbivore, carnivore – noțiuni simple). Apoi trebuie să aleagă 3 animale și să creeze o mică poveste transdisciplinară cu elemente matematice (ex.: „3 căprioare aleargă prin poiană, o vulpe apare, rămân…?” – fără calcule scrise, doar verbal).

Amuletă: „Inima Animalelor”

Încheiere – Comoara Pădurii

Toate echipele pun amuletele în centrul cercului.

Spiridușul Pădurii „apare” (educatoarea) și spune:„Ați dovedit că sunteți adevărați exploratori: ați observat, ați numărat, ați comparat, ați gândit și ați protejat pădurea.”

Copiii primesc autocolante sau diplome simbolice.

Abordarea transdisciplinară – Jocul integrează matematica (numărare, clasificare, seriere, comparații), integrează științele naturii (caracteristici ale elementelor naturale, observare, habitat, comportamentul animalelor), dezvoltă limbajul, cooperarea, motricitatea, imaginația și are o poveste-cadru care unește toate sarcinile într-un fir logic, transdisciplinar.

Bibliografie:

1. Brebenel, E. Activități matematice în grădinița de copii. Editura Aramis, 2005.

2. Căprioară, D. Didactica matematicii pentru învățământul preșcolar și primar. Editura Didactică și Pedagogică, 2014.

3. Neacșu, I. Didactica activităților instructiv-educative în grădinița de copii. Editura Didactică și Pedagogică, 1990.

4. Oancea, G. Educarea limbajului științific la preșcolari. Editura Didactică și Pedagogică, 2012.

5. Ministerul Educației Curriculum pentru educația timpurie. București, 2019.

POVESTEA CU FINAL DESCHIS

LUNGU MARIANA

POVESTEA CU FINAL DESCHIS

Joc pentru dezvoltarea emoțională – Clasa a IV-a

PROF. LUNGU MARIANA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ RUGINEȘTI

SCOPUL ACTIVITĂȚII

- Exprimarea emoțiilor prin povești și situații imaginare.
- Consolidarea abilităților de empatie și înțelegere a emoțiilor celorlalți.
- Dezvoltarea vocabularului emoțional.
- Exersarea soluțiilor de reglare emoțională în contexte sigure.

OBIECTIVE ALE ACTIVITĂȚII

La finalul jocului, elevii vor putea:

1. Identifica emoțiile trăite de un personaj în situații provocatoare.
2. Descrie și exprima emoții prin limbaj verbal sau non-verbal.
3. Propune strategii de gestionare a emoțiilor (respirație, cererea ajutorului, folosirea cuvintelor, pauză etc.).
4. Dezvolta creativitatea prin finaluri alternative pentru aceeași poveste.
5. Manifesta empatie, imaginându-și cum se simte un personaj în mod autentic.
6. Colabora cu colegii în activități de grup, prezentare sau joc de rol.

MATERIALE NECESARE

- O poveste scurtă cu final deschis (scrisă pe tablă sau pe un carton).
- Foaie/fișă pentru elevi (opțional).
- Creioane colorate, foi pentru desen (dacă aleg varianta artistică).
- Spațiu liber pentru prezentări sau joc de rol (opțional).

EXEMPLU PENTRU ÎNCEPUTUL POVEȘTII

„Luca tocmai s-a mutat într-un oraș nou. În prima zi de școală, stă în fața clasei și își simte inima bătând tare. Se uită la colegii noi care îl privesc curioși. Învățătoarea îi zâmbește și îi spune că poate lua loc. Luca ezită… și atunci se întâmplă…”

Punctele de suspensie reprezintă momentul în care elevii vor continua povestea.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Introducerea jocului (5 minute)

- Profesorul le explică elevilor că vor continua o poveste cu final deschis.
- Accent pe faptul că nu există răspunsuri greșite: emoțiile sunt personale.
- Se explică regulile: ascultare activă, respect, fără judecată.

2. Citirea poveștii (3–5 minute)

- Profesorul citește începutul poveștii cu voce calmă.
- Elevii pot închide ochii pentru a-și imagina scenele (opțional).
- Se întreabă:
  - „Ce emoții credeți că simte personajul?”
  - „Cum v-ați simți voi în locul lui?”

3. Continuarea în mod individual sau pe grupe (10–15 minute)

Elevii pot alege una dintre variante:

Varianta 1 – Final scris

Scriu finalul poveștii în 5–10 rânduri, punând accent pe emoțiile personajului și cum le gestionează.

Varianta 2 – Final desenat

Desenează scena care arată ce se întâmplă mai departe și emoția principală.

Varianta 3 – Final jucat

În grupuri mici, elevii realizează o scenetă de 1 minut care arată cum reacționează personajul.

4. Prezentarea finalurilor (10–15 minute)

- Elevii prezintă finalurile lor în fața clasei.
- Profesorul încurajează:
  - „Cum și-a gestionat personajul emoțiile?”
  - „Ce strategie de calmare sau rezolvare a folosit?”
  - „Ce ai fi făcut tu diferit?”

5. Reflecția finală (5 minute)

Discuție deschisă:

- „Ce final v-a surprins cel mai mult?”
- „Ce emoții ați simțit voi în timp ce inventați povestea?”
- „Ce ați învățat despre emoții din acest joc?”

Se pot completa scurte „biletele emoționale”:

- „Astăzi am învățat că atunci când simt ____ pot să ____.”

VALORI EMOȚIONALE DEZVOLTATE

✓ Identificarea emoțiilor

✓ Empatie

✓ Flexibilitate în gândire

✓ Gestionarea emoțiilor (furie, frică, tristețe, rușine, bucurie)

✓ Creativitate

✓ Ascultare activă

PROIECT DIDACTIC

PANCIU EMILIA MARIANA

PROIECT DIDACTIC

Unitatea de învăţământ: Şcoala Gimnazială Nr. 129

Profesor învăţământ

preşcolar: Panciu Emilia - Mariana

Grupa: Mijlocie

Tema anuală : Când /cum şi de ce se întâmplă?

Domeniul: ESTETIC ŞI CREATIV

Categoria de activitate: Activitate artistico - plastică

Tema plastică: Punctul şi pata de culoare

Subiectul: Copăcelul înflorit

Mijloc de realizare: Pictură

Tipul activităţii: Formare de deprinderi şi priceperi

Scopul activităţii: formarea deprinderii de a utiliza elementele plastice pentru a realiza diverşi copăcei înfloriţi

Obiective operaţionale:

- să denumească corect matrialele de lucru;
- să utilizeze tehnica picturii cu pensula completând spaţiul plastic cu elementele cunoscute;
- să redea punctul prin atingerea foii cu degetul arătător utilizând tehnica dactilopicturii;

Metode şi procedee: conversaţia, explicaţia, exerciţiul, Turul galeriei

Mijloace didactice: folie stretch, acuarele, pensulă, recipient cu apă, serveţele, calculator, crenguţă înflorită, ,planşe demonstrative, recompense.

Durata: 20-25 min.

Bibliografie:

* Curriculum pentru educaţia timpurie 2019
* Metodica predării desenului şi modelajului, Bucureşti, 1977

* M. Cristea, V. Nitescu, D.H. Panait – „Ghid metodic de educaţie plastică” – Editura Petrion 1997

Etapele activităţii Conţinutul ştiinţific Strategii didactice Evaluare

Moment organizatoric - Aranjarea sălii de grupă;

-Asigurarea condiţiilor optime pentru buna desfăşurare a activităţii;

- Repartizarea materialelor necesare desfăşurării activităţii; Observarea comportamentului copiilor

Captarea atenţiei Se va realiza prin elementele surpriză: crenguţa înflorită care este cam tristă deoarece are puţine flori. Conversaţia

Aprecierea pozitivă a copiilor care răspund.

Anunţarea temei Astăzi vom picta şi noi copăcelul înflorit.

Se enunţă obiectivele şi criteriile de evaluare pe înţelesul copiilor .

Conversaţia

Observarea copiilor

Desfăşurarea activităţii Analizarea şi prezentarea modelului de lucru.

Voi prezenta modelul realizat de către mine insistând asupra tehnicilor de lucru şi ordinea efectuării lor.

Explicarea şi demonstrarea tehnicii de lucru:

Educatoarea le va explica copiilor tehnica de lucru pe care o vor folosi pentru a realiza tema propusă.

Fixarea operaţiilor de lucru

Educatoarea va fixa cu ajutorul unui copil tehnica de lucru.

Intuirea materialului de lucru

Copiii vor fi solicitaţi să recunoască materialele (recipiente cu apă, acuarele, şerveţele…..).

Realizarea exerciţiilor de încălzire a musculaturii mâinilor:

Închidem şi deschidem pumnii, stoarcem rufele, ne spălăm pe mâini, ne ştergem, ploaia - atingerea mesei cu vârful degetelor imitând căderea stropilor de ploaie, imităm căderea fulgilor de zăpadă, fluturăm palmele,

“ Mişcăm degeţelele

Batem tare palmele

Pumnişorii îi rotim

Şi la spate îi pitim. “

Executarea temei de către copii

Spor la lucru !

În timpul lucrului copiii sunt supravegheaţi de către educatoare. Îi îndrumă şi acolo unde este cazul, le dă indicaţii suplimentare.

Realizarea temei se face pe fond muzical.

Conversaţia

Explicaţia

Exerciţiul

Conversaţia

Observarea copiilor

Observarea copiilor

Evaluarea activităţii Copiii vor fi solicitaţi să aprecieze lucrările.

Se va urmări:

- acurateţea

- corectitudinea

- gradul de finalizare. Conversaţia

Turul galeriei Evaluarea rezultatelor muncii copiilor

Încheierea activităţii Copiii vor fi recompensaţi.

Vor cânta cântecul: Copăcelul din grădină.

Jocul „Căutătorii de Comori ale Învățăturii” de Ziua Educației

SUMAN-SAGHIN GEORGIANA-MONICA

Tema: Ziua Educației - Sărbătorim bucuria de a învăța!

Durata: 35-40 de minute

Obiective:

- să conștientizeze importanța școlii și a învățăturii.
- să asocieze literele "A" și "a" în cuvinte și imagini.
- să consolideze cunoștințele despre cifra și numărul 1.
- să dezvolte spiritul de echipă, atenția și motricitatea.

Materiale Necesar:

- 1 Coroană a Regelui/Reginei "A": O coroană confecționată din carton, pe care este scris vizibil litera "A" mare de tipar.
- 1 Baghetă Magică a Zânei "a": O baghetă pe care este lipită litera "a" mică de mână.
- "Pietre prețioase" (jetoane):

o 27 de jetoane rotunde cu cifra 1 (pot fi decupate din carton auriu sau argintiu).

o Jetoane cu imagini: diverse imagini decupate din reviste sau printate, care să conțină obiecte a căror denumire începe cu sunetul "a" (ex: avion, ac, ananas, albină, ardei, etc.) - cel puțin 10-15 imagini.

o Jetoane-capcană: imagini a căror denumire nu începe cu sunetul "a" (ex: minge, casă, soare, etc.) - 5-6 imagini.

- "Cufărul Comorii": O cutie de carton decorată atractiv.
- Scrisoare/Pergament: O foaie de hârtie "învechită" (stropită cu cafea și uscată) pe care este scris sau desenat un mesaj simplu.
- Harta comorii: Un desen simplu al sălii de clasă, cu indicii despre locurile unde sunt ascunse "pietrele prețioase".
- Elemente de decor: baloane, o față de masă colorată pentru "zona comorii".
- Muzică de fundal veselă, antrenantă.

Desfășurarea Jocului:

1. Momentul de Început (5 minute)

• Introducerea în atmosferă: Învățătoarea poartă discuții scurte despre ce se sărbătorește de Ziua Educației (ziua învățătorilor, a elevilor, a școlii).

• Apariția personajelor: Învățătoarea prezintă copiilor Coroana Regelui "A" și Bagheta Zânei "a". Se poate crea o mică poveste: "Regele A și Zâna a sunt foarte supărați! De Ziua Educației, spiridușul Jucăuș le-a furat comoara! Comoara lor era formată dintr-un cufăr plin cu pietre prețioase: o piatră prețioasă pentru fiecare copil harnic din clasa noastră și multe imagini cu lucrurile lor preferate, care încep cu sunetul... A! Ne ajutați să găsim comoara?"

2. Vânătoarea de Comori (20 minute)

• Prezentarea hărții: Învățătoarea le arată copiilor harta comorii și le explică faptul că în clasă sunt ascunse "pietrele prețioase" (jetoanele).

• Organizarea: Copiii devin "căutători de comori". Pentru a evita haosul, se pot forma 3-4 echipe, fiecare având o culoare distinctivă (ex: Echipajul Albastru, Pirații Verzi, etc.).

• Căutarea: Pe fundal muzical, copiii încep să caute jetoanele ascunse în diverse locuri din clasă (sub un scaun, după o perdea, într-un raft de bibliotecă etc.).

3. Sortarea și Verificarea Comorii (10 minute)

• Adunarea la "locul comorii": După ce toate jetoanele au fost găsite, copiii se adună în cerc.

• Verificarea primei părți a comorii - Cifra 1: Fiecare copil trebuie să aibă în mână o "piatră prețioasă" cu cifra 1. Se numără împreună câți copii sunt și câte jetoane cu cifra 1 au fost găsite (27). Astfel se recapitulează numărul și cifra 1 prin asociere directă.

• Verificarea celei de-a doua părți a comorii - Literele A/a:

o Se iau pe rând jetoanele cu imagini. Un copil arată imaginea, rostește cuvântul și, cu ajutorul colegilor și al învătoarei, decide dacă obiectul începe cu sunetul "a".

o Dacă imaginea este corectă (ex: "avion"), copilul o așează în cufărul comorii, lângă Regele "A" și Zâna "a".

o Dacă imaginea este o "capcană" (ex: "minge"), se explică de ce nu aparține comorii și se pune deoparte.

4. Momentul Final - Descoperirea Surprizei (5 minute)

• Mesajul secret: După ce toate jetoanele corecte au fost puse în cufăr, învățătoarea "descoperă" pe fundul acestuia scrisoarea/pergamentul de la spiridușul Jucăuș.

• Citirea mesajului: Mesajul poate fi un desen simplu (o față zâmbitoare, o albină) și textul "BRAVO, COPII ISTEȚI! LA MULȚI ANI DE ZIUA EDUCAȚIEI!".

• Recompensa: Pentru efortul depus, fiecare copil poate primi o mică recompensă: o bulină zâmbitoare, un sticker cu litera "A" sau o bomboană. Se încheie activitatea cu un cântecel despre școală sau despre litere.

Adaptabilitate:

- Dacă elevii sunt foarte activi, se poate introduce o probă de mișcare: pentru a ajunge la un indiciu, trebuie să meargă ca piticii sau să sară ca iepurașii.
- Harta poate conține desene simple: un scaun, o fereastră, o carte, pentru a-i ghida pe copii.

Joaca și creația de iarnă

Barbu Andreea - Cristina

Joaca și creația de iarnă

1. Traseul „AVENTURA SPIRIDUȘILOR DE IARNĂ ”

Această activitate are drept scop dezvoltarea coordonării, echilibrului, orientării spațiale și încurajarea cooperării. Materiale necesare: scaune, pernuțe, cercuri hula-hoop, cutii joase, covorașe, panglică/bandă colorată, clopoței mici, cutiuțe-cadou (goale).

Desfășurarea traseului pas cu pas: copiii pleacă pe rând pe următorul traseu: pe sub scaun → peste pernuță → prin cerc → ocolit cutii → mers pe linia de bandă → aruncare clopoțel/cutie-cadou într-un coș. În tot acest timp ceilalți preșcolari încurajează. Se repetă de 2–3 ori și se pot adăuga variante de provocări, precum:

- „Cară un cadou la Moș” – țin o cutiuță mică în mână pe tot traseul,

- „Fulgul nu cade” – țin un fulg de vată în palmă pe tot traseul,

- „Spiriduș cu ochii somnoroși” – mers cu ochii pe jumătate închiși (doar simbolic).

2. Cutia senzorială „COMOARA IERNII” (senzorial)

Scopul acestei activități îl reprezintă stimularea tactilă și a atenție.

Materiale necesare acestei activități sunt: cutii mari/ladă, orez colorat sau nisip kinestic, obiecte mici tematic (figurină urs, brăduț, fulgi, linguriță, om de turtă dulce etc.), pahare măsurare, pensete.

Activitatea va fi organizată în următorul mod: prima dată se umple cutia cu materialul senzorial și se ascund 6 - 8 comori. Fiecare copil va avea la dispoziție un minut să pipăie ce este în cutie, iar pe urmă va fi încurajat să scoată o comoară și să spună cu ce seamănă, ce simte atunci când o atinge, cum este (moale, tare, înțepătoare etc.). Activitatea poate continua prin sortare comorilor pe categorii (tare/moale, mic/mare) cu ajutorul unor pensete, punându-le în paharele potrivite.

3. Pictăm ornamente de Crăciun din aluat sărat - „BRĂDUȚUL FERMECAT”

Scopul activității este dezvoltarea motricității fine prin modelare, apăsare, pictură detaliată.

Materiale necesare sunt:

- pentru aluat: 2 căni de făină, 1 cană de sare fină, apă aproximativ 1 cană (adăugată treptat), formă de brad.

- pentru decorare: tempera, pensule groase și subțiri, lipici cu glitter, magneți mici autoadezivi, lipici pentru lipit magnetul.

Activitatea se va desfășura pe parcursul a două zile. În prima zi va avea loc pregătirea aluatului. Împreună cu preșcolarii, cadrul didactic va combina ingredientele în bol: făină + sare + apă treptat, și va frământa cu ei puțin. Aluatul trebuie să fie moale, elastic, ușor de modelat.

Pe urmă, aluatul se va întinde ușor cu mâna sau sucitorul, și folosind o formă de brad, se vor crea mai mulți brăduți ce vor fi lăsați la uscat pe o tavă.

Următoarea zi va avea loc decorarea brăduților. Fiecare copil primește brăduțul propriu pe care-l va picta cu tempera verde. Opțional, după uscarea culorii, se pot adăuga globulețe pe brad, formate cu lipici cu sclipici. La final se va aplica magnetul pe spate. În urma activității, preșcolarii își iau magneții acasă pentru a îi expune pe frigider.

4. Glob de Crăciun personalizat - „SUNT UN REN VESEL!”

Scopul activității este realizarea unui ornament personalizat de Crăciun folosind fotografia copilului, precum și dezvoltarea motricității fine prin lipire și manipularea unor materiale mici.

Materiale necesare sunt: cercuri din lemn (tip glob, 8–10 cm diametru), fotografie cu fiecare copil în format alb-negru (decupate în formă rotundă), puf roșu (pentru nasul de ren), coarne de ren decupate din carton maro sau fetru, lipici lichid / lipici solid, panglică sau sfoară roșie pentru agățătoare.

Desfășurarea activității începe cu pregătirea și împărțirea materialelor. Ulterior, copiii încep lucrul manual, aplicând lipici pe spatele imaginii și lipind-o în centrul cercului de lemn. Cadrul didactic va trebui să verifice să fie bine poziționată corect imaginea pe cercul de lemn. Pe urmă se va trece la transformarea chipului de copil în ren – partea distractivă. Fiecare preșcolar ia puful roșu și îl lipește exact pe nasul fotografiei. Ulterior copiii lipesc coarnele astfel încât să „iasă” în afara cercului de lemn (sus, ca la ren). La final, educatoarea adaugă o panglica de agățat pe cercul de lemn, pentru a arăta într-adevăr a glob și a putea fi pun în brad.

5. Activitate pratică - „FULGUL DE ZĂPADĂ CARE PRINDE CULOARE”

Scopul activității îl reprezintă explorarea transformărilor vizuale („sarea/zahărul se colorează”), împreună cu dezvoltarea motricității fine: lipire, presărare, pictură prin tamponare.

Materiale necesare: sabloane de fulg din carton, lipici alb lichid, sare grunjoasă sau zahăr, acuarele (preferabil culori reci: albastru, mov, verde-turcoaz), ensule groase, mici borcănașe cu apă curată, tăvițe sau farfurii pentru scuturarea excesului.

Activitatea se va desfășura astfel: preșcolarii aplică pe întreaga suprafață a fulgului lipici, iar mai apoi se presară sare/zahăr din mânuțe peste tot fulgul. După ce pun sarea/zahărul, cei mici vor ridica ușor fulgul și vor scutura excesul într-o tăviță.

Următorul pas va fi pictarea fulgului, care va avea loc în urma așteptării de 1 minut pentru uscarea lipiciului. În acest timp, în borcănașe cu apă se vor pun câteva picături de acuarelă → apă colorată intens, care va fi folosită la colorarea fulgilor. Copiii nu colorează ca la pictură, ci doar ating ușor sarea cu pensula: pensula se atinge ușor de cristale, apa colorată se răspândește singură, iar fulgul „absoarbe” și devine marmorat. Fulgii vor prinde ușor-ușor culoare „din interior”.

6. Hrănirea păsărilor de iarnă - „PĂSĂRELELE ÎN ZĂPADĂ”

În această activitate scopul este înțelegerea nevoilor păsărilor pe timpul iernii.

Materiale necesare: rulouri goale de hârtie igienică sau farfurii de carton; miere, semințe de floarea-soarelui, porumb, grâu sau amestec pentru păsări; șnur sau panglică pentru agățare.

Pentru început, fiecare copil va aplica miere pe întreaga suprafață a ruloului gol de hârtie, iar apoi presară semințele, acoperind cât mai uniform întreaga suprafață. Ulterior, cei mici apasă ușor cu degetele pe întreaga suprafață, pentru a fixa semințele. La final, educatoarea face o agățătoare cu șnur sau panglică, și împreună cu preșcolarii va prinde toate hrănitoarele pe crengile copacilor de afară.

Jocuri STEM pentru grădiniță

Koles Melinda

Jocuri STEM pentru grădiniță

Activitățile STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) pot fi adaptate cu succes pentru copiii de la grupa mijlocie. Ele stimulează curiozitatea, gândirea logică, explorarea și capacitatea de a formula ipoteze și soluții. Mai jos sunt prezentate jocuri STEM complexe, potrivite pentru această vârstă.

1. Podul care nu se rupe (Inginerie – construcții)

Copiii primesc diverse materiale (paie, bețe, cuburi, carton,pufuleți) și trebuie să construiască un pod care să susțină o jucărie. Educatoarea introduce provocări: pod mai lung, mai înalt sau mai stabil.Educatoarea poate să adauge provocări care să complice construcția și sa ii încurajeze să gândească creativ.

Dezvoltă gândirea inginerească, planificarea și rezolvarea de probleme,copii invață prin încercare și eroare ,învață să găsească soluții.

2. Tornada în borcan (Știință – fenomene naturale)

Copiii folosesc un borcan cu apă, oțet și bicarbonat formând un vulcan care erupe. Agită borcanul și observă formarea „lavei". Educatoarea explică mișcarea . Dezvoltă curiozitatea și observarea fenomenelor naturale.

Se mai pot folosi bomboane Mentos și Cola,iar pentru un apect de vulcan mai realistic se poate imbrăca borcanul in carton sub forma unui con.

3. Labirint magnetic (Tehnologie + Inginerie)

Se poate construi o praștie din două bețișoare de lemn și se leagă in formă de cruce cu un elastic,apoi se fixează cu un alt elastic intre capetele betelor ca să formeze practic praștia.

Se mototolesc biluțe moi ca proiectile,astfel ei experimentează distanțele,unghiurile și forța,într-un mod distractiv.

4. Sortarea și cântărirea obiectelor (Matematică + Știință)

Copiii sortează obiecte după greutate, dimensiune și material, apoi le cântăresc cu o balanță simplă.Pot primii doua mingi la fel dar cu conținut diferit,una goală pe dinauntru și alta cu nisip.

Pot să se folosească obiecte familiare cum ar fi cuburi de lemn sau cuburi de plastic,jucării mici,conuri de brad și apoi să le sorteze de la cel mai ușor la cel mai greu,sau de la cel mai mic la cel mai mare,de la cel mai pufos la cel mai aspru.

Învață relații matematice și observă proprietăți fizice și in același timp ei se și distrează.

Concluzie

Jocurile STEM îi ajută pe copii să înțeleagă lumea prin explorare și experimentare. Prin activități adaptate vârstei, educatorii pot crea un mediu în care copiii își dezvoltă gândirea critică, capacitatea de rezolvare a problemelor și interesul pentru știință și tehnologie.

JOC DIDACTIC: „VINE MOȘ NICOLAE”

OARGĂ DANIELA

JOC DIDACTIC: „VINE MOȘ NICOLAE”

Prof. Oargă Daniela

Grădinița P.P.Nr.1

Sânnicolau Mare, Timiș

Domeniul Limbă și Comunicare (DLC)

Tema Anuală: Când/Cum se întâmplă? (Sărbătorile de iarnă)

GrupaMică (3-4 ani)

Mijloc de realizare: Joc Didactic

Scop: Dezvoltarea capacității de exprimare orală clară și coerentă, îmbogățirea și activizarea vocabularului legat de sărbătorile de iarnă, și exersarea ascultării active a mesajelor simple în context ludic.

Dimensiuni ale Dezvoltării Vizate

- D. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute: Vizează receptarea și înțelegerea mesajului transmis de educatoare.
- D. Mesaje orale în diverse situaţii de comunicare: Vizează exprimarea dorințelor și a ideilor despre Moș Nicolae.
- B. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității: Vizează respectarea regulilor de joc și a rândului de așteptare.

Comportamente Vizate

- D1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă): Copiii ascultă cerințele educatoarei și întrebările despre daruri.
- D2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă): Copiii formulează propoziții clare despre darurile dorite sau primite.
- D2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului: Copiii folosesc și denumesc corect darurile specifice lui Moș Nicolae (ex: nuielușă, portocală, dulciuri).
- B2.2. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare: Copiii respectă regula de a vorbi doar atunci când le vine rândul.

Obiective Operaționale

O1 :Să denumească corect 2-3 daruri specifice aduse de Moș Nicolae (ex: ghete, nuielușă, portocală, dulciuri).

O2 :Să formuleze propoziții simple despre darurile primite/dorite (ex: „Moșul mi-a adus o portocală.”).

O3 :Să asculte și să rețină sarcina didactică și indicațiile educatoarei.

Sarcina Didactică: Recunoașterea darurilor specifice lui Moș Nicolae și formularea de mesaje/cereri scurte către acesta.

Regulile Jocului: Copilul desemnat (prin tragere la sorți sau ghicire) trebuie să răspundă la întrebarea educatoarei printr-o propoziție. Dacă răspunsul este incomplet sau greșit, un „ajutor al lui Moș Nicolae” (alt copil) îl corectează.

Elemente de Joc: Surpriza (descoperirea ghetuței), Mânuirea materialului (darurile), Aprobarea (aplauze/zâmbet), Recompensa.

Materiale: O pereche de ghetuțe curate (sau desenate), imagini/obiecte concrete reprezentând daruri (o portocală, o nuielușă, o pungă cu dulciuri, o carte de colorat). |

Desfășurarea Jocului

1. Introducere (Captarea Atenției) : Educatoarea le propune copiilor să se pregătească pentru venirea lui Moș Nicolae. Se realizează un scurt moment de gimnastică a aparatului fonator (rostirea de consoane/vocale simple). Se introduce tema prin intonarea unui cântec specific („Moș Nicolae”).

2. Anunțarea Temei și a Sarcinii: Educatoarea le spune copiilor că astăzi se vor juca „Vine Moș Nicolae”. Scopul este de a vorbi frumos și de a-i arăta Moșului că merită daruri, denumind corect ce ar putea găsi în ghetuțe. |

3. Dirijarea Jocului (Jocul Propriu-zis)

a) Prezentarea Ghetuțelor și Darurilor:Se așază ghetuțele în fața copiilor. Educatoarea scoate pe rând, din spatele ghetuțelor (elementul surpriză), imaginile/obiectele concrete (ex: o portocală).

b) Punerea Întrebărilor: Educatoarea cheamă un copil (sau folosește o ghicitoare scurtă pentru a-l desemna) și îl întreabă: „Ce crezi că a lăsat Moș Nicolae în ghetuțe?” sau „Ce ai vrea să găsești în ghetuțe?”

c) Răspunsul Copilului: Copilul trebuie să răspundă, folosind o propoziție simplă: „Moșul a adus o portocală.”sau „Eu vreau o mașinuță.”

d) Rolul Educatoarei: Educatoarea insistă ca răspunsul să fie complet și corect din punct de vedere gramatical (evitând doar răspunsul monosilabic 'Portocală'). Dacă răspunsul este greșit, educatoarea intervine: „Haideți să îl ajutăm pe [Nume Copil]!”

e) Variante de Joc: Educatoarea le cere copiilor să descrie darul (ex: „Care dar este rotund și portocaliu?”).

4. Încheierea Jocului: Educatoarea face aprecieri generale asupra modului în care copiii au formulat propozițiile și au respectat regulile. Copiii primesc o mică recompensă (ex: o bulină roșie/verde sau un sticker cu un dar de la Moș Nicolae) și cântă din nou cântecelul spec

JOC DIDACTIC: „GĂSEȘTE-I LOCUL!”

MILICICI ANIȘOARA

JOC DIDACTIC: „GĂSEȘTE-I LOCUL!”

Prof. Milicici Anișoara

Grădinița P.P. Nr.1

Sânnicolau Mare, Timiș

Domeniul Experiențial Domeniul Știință (DȘ) – Cunoașterea Mediului/Activități matematice (Clasificare)

Tema Anuală Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim? (Clasificarea jucăriilor, obiectelor)

Grupa Mijlocie (4-5 ani)

Mijloc de realizare Joc Didactic

Scop: Dezvoltarea capacității de analiză și sinteză a obiectelor, exersarea operațiilor de clasificare și grupare pe baza a două criterii (ex: culoare și formă, sau mărime și utilitate), și îmbogățirea cunoștințelor despre mediul înconjurător.

Dimensiuni ale Dezvoltării Vizate

- E. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat: Vizează identificarea criteriilor de clasificare.
- E. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat: Vizează operarea cu concepte de mărime, formă, culoare.
- C. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități): Vizează consecvența în aplicarea regulilor de clasificare până la finalizarea jocului.

Comportamente Vizate

- E1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relaţii din mediul apropiat: Copilul identifică atributele (culoare, formă, mărime) ale obiectelor.
- E2.2. Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate, înălţime, lungime, volum: Copilul folosește corect termenii de comparare a obiectelor.
- E2.4. Efectuează operaţii de seriere, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor: Comportamentul principal: copilul clasifică obiectele după criteriile stabilite.
- C2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență: Copilul menține atenția și continuă acțiunea de clasificare până la finalul sarcinii.

Elementele Jocului Didactic

Sarcina Didactică Clasificarea seturilor de jetoane pe un câmp de lucru, folosind două criterii simultan (ex: „Toate obiectele verzi care sunt mari” sau „Toate formele rotunde care sunt roșii”).

Regulile Jocului Copilul ales trebuie să respecte întocmai criteriile stabilite de educatoare. Răspunsul se dă sub forma unei propoziții complete care justifică alegerea.

Materiale Seturi mari de jetoane (forme geometrice, jucării, fructe, etc.) care variază după cel puțin 3 atribute: Culoare (roșu, galben, albastru), Mărime (mare, mic), Formă (cerc, pătrat, triunghi).

JOC DIDACTIC: „EU AJUT LA... (ÎN FAMILIE)”

GYORGY LOREDANA MARIANA

JOC DIDACTIC: „EU AJUT LA... (ÎN FAMILIE)”

Prof. Gyorgy Loredana Mariana

Grădinița P.P.Nr.1

Sânnicolau Mare, Timiș

Domeniul ExperiențialDomeniul Om și Societate (DOS) – Educație pentru societate (deprinderi de autoservire și ajutor)

Tema Anuală Cine sunt/suntem?

Grupa Mică (3-4 ani)

Mijloc de realizare Joc Didactic

Scop: Formarea și exersarea deprinderilor de autoservire și igienă personală, încurajarea comportamentelor prosociale și a asumării unor responsabilități simple în contextul vieții de familie.

Dimensiuni ale Dezvoltării Vizate

- A. Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practici privind securitatea personală: Se referă la deprinderile de autoservire și igienă personală (ex: spălatul pe mâini, mâncatul singur).
- B. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității: Se referă la respectarea regulilor jocului și la asumarea responsabilității de a ajuta.

Comportamente Vizate

- A3.2. Manifestă deprinderi de păstrare a igienei personale: Vizează acțiunile de igienă (ex: spălatul mâinilor) prezentate în jetoanele de lucru.
- B2.2. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare: Vizează respectarea regulilor jocului (așteptarea rândului, mimarea acțiunii).
- B2.3. Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate: Vizează recunoașterea și mimarea acțiunilor de ajutor și autoservire (ex: pusul jucăriilor la loc, mâncatul singur).

Obiective Operaționale

- O1 (Cunoaștere): Să identifice și să denumească o acțiune simplă de ajutor sau autoservire (ex: „pun jucăriile la loc”, „mănânc singur”).

• O2 (Simulare): Să mimeze sau să execute un comportament de ajutor în casă, respectând sarcina primită.

• O3 (Relaționare): Să accepte și să respecte regula de bază a jocului (să răspundă doar când este solicitat).

Sarcina Didactică Recunoașterea și mimarea acțiunilor simple de autoservire și ajutor pe care le poate face copilul acasă.

Regulile Jocului Copilul ales trebuie să scoată o imagine (simbolizând sarcina) și să o denumească și/sau să o mimeze. Toți copiii care recunosc acțiunea vor aplauda. Dacă nu știe, este ajutat de un alt coleg.

Elemente de Joc Surpriza (tragerea imaginii din cutia-ghicitoare), Mânuirea jetoanelor, Mimează, Aprobarea (aplauze).

Materiale O cutie sau o „căsuță” decorată; Jetoane/Imagini reprezentând: un copil care pune jucăriile la loc, un copil care mănâncă singur, un copil care se spală pe mâini, un copil care își pune hainele în coșul de rufe.

Desfășurarea Jocului

Etape Conținutul Științific (Activitatea Educatoarei și a Copiilor)

1. Introducere (Captarea Atenției) Educatoarea le povestește copiilor despre cât de important este să își ajute părinții și să fie independenți. Se poartă o scurtă discuție despre ce fac ei acasă (ex: „Cine își pune singur șosetele?”).

2. Anunțarea Temii și a Sarcinii Se anunță jocul „Eu ajut la... (În familie)”. Educatoarea le explică faptul că vor trage dintr-o căsuță imagini cu fapte bune și vor trebui să spună și să arate cum fac ei acele lucruri acasă.

3. Dirijarea Jocului (Jocul Propriu-zis) a) Desfășurarea Jocului: Educatoarea cheamă pe rând copiii (se folosește un vers scurt, ex: „Un, doi, trei, la mine vii!”) să vină la „căsuță”.

b) Sarcina de lucru: Copilul scoate un jeton și încearcă să denumească acțiunea (ex: „Aici pun jucăriile!”) și, opțional, o mimează în fața colegilor.

c) Intervenția Educatoarei: Educatoarea încurajează răspunsurile complete și corecte (ex: „Bravo! Punem jucăriile la locul lor, nu-i așa?”).

d) Variante de Joc (Simplificare/Complicare): Educatoarea arată o imagine și îi roagă pe copii să spună ce se întâmplă dacă NU fac acea acțiune (ex: Dacă nu ne spălăm pe mâini...).

4. Încheierea Jocului Educatoarea face aprecieri pozitive asupra tuturor copiilor, subliniind cât de bine au respectat regulile și cât de buni ajutoare sunt ei acasă. Se oferă recompense simbolice (ex: o diplomă de „Super Ajutor”).

Rolul culegerilor școlare

Danciu Ștefania Daniela

Culegerile școlare reprezintă resurse educaționale esențiale în procesul de învățare, oferind elevilor oportunitatea de a exersa, aprofunda și aplica noțiunile predate la clasă. Într-un sistem educațional în continuă schimbare, aceste materiale rămân instrumente valoroase, deoarece facilitează consolidarea cunoștințelor și dezvoltarea gândirii logice. Prin structura lor organizată pe teme și niveluri de dificultate, culegerile permit elevilor să își formeze o rutină de studiu eficientă și să dobândească autonomie în învățare.

Unul dintre principalele roluri ale culegerilor este acela de a oferi exerciții variate, care îi ajută pe elevi să înțeleagă mai bine conținuturile teoretice. Repetarea și aplicarea informațiilor contribuie la fixarea lor pe termen lung, iar elevii ajung să își dezvolte capacitatea de a recunoaște tipare, de a rezolva probleme și de a face conexiuni logice. În plus, gradarea exercițiilor le oferă posibilitatea de a progresa treptat, construindu-și încrederea în propriile forțe.

Culegerile au și un rol formativ important în dezvoltarea competențelor transversale. Prin sarcinile de lucru propuse, elevii își dezvoltă perseverența, atenția, spiritul de analiză și capacitatea de autoevaluare. De asemenea, culegerile pot fi folosite ca instrumente de diferențiere, deoarece permit adaptarea activităților la ritmul și nevoile fiecărui elev. Astfel, profesorii pot oferi sprijin suplimentar celor care au dificultăți, fără a încetini progresul celor avansați.

Nu în ultimul rând, culegerile reprezintă un instrument util pentru părinți, care pot urmări progresul copilului și îl pot sprijini în mod organizat. Având explicații clare și exerciții accesibile, aceste materiale creează o punte între școala și mediul de acasă, încurajând colaborarea pentru o învățare eficientă.

În concluzie, culegerile școlare au un rol complex în procesul educativ. Ele contribuie la consolidarea cunoștințelor, la formarea deprinderilor de lucru, la dezvoltarea autonomiei și la sprijinirea unei învățări diferențiate. Prin utilizarea lor consecventă și inteligentă, elevii sunt încurajați să devină mai responsabili, mai motivați și mai bine pregătiți pentru provocările academice viitoare.

JOC DIDACTIC: „DE-A POȘTAȘUL: CUVINTELE PIERDUTE”

POPA ADRIANA

JOC DIDACTIC: „DE-A POȘTAȘUL: CUVINTELE PIERDUTE”

PROF. POPA ADRIANA

GRĂDINIȚA P.P.NR.1

SÂNNICOLAU MARE, TIMIȘ

Domeniul ExperiențialDomeniul Limbă și Comunicare (DLC)

Tema Anuală Cum exprimăm ceea ce simțim? (Comunicarea și povestirea)

Grupa Mare (5-6 ani)

Mijloc de realizare Joc Didactic

Scop: Dezvoltarea comunicării expresive și receptive prin:

1. Formularea de propoziții complexe și povestiri scurte, logice.
2. Identificarea poziției sunetului (la începutul, mijlocul sau sfârșitul cuvântului).
3. Extinderea progresivă a vocabularului prin utilizarea de termeni noi și descrieri.

Dimensiuni ale Dezvoltării Vizate

 D. Mesaje orale în diverse situaţii de comunicare1: Vizează exprimarea coerentă a mesajului.

 D. Premise ale citirii și scrierii, în contexte de comunicare cunoscute2: Vizează discriminarea fonetică și asocierea sunet-literă.

 C. Activare și manifestare a potențialului creativ3: Vizează crearea de propoziții sau povestiri noi, originale.

Comportamente Vizate

 D2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)4: Copiii trebuie să transmită mesajul poștașului într-un mod clar.

 D2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare5: Vizează folosirea unui limbaj corect, în propoziții dezvoltate.

 D3.2. Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere6: Comportamentul principal: copilul identifică sunetul indicat în cuvânt.

 C3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative7: Vizează formularea de povestiri scurte plecând de la o imagine.

Elementele Jocului Didactic

Sarcina Didactică Să identifice corect sunetul/litera „pierdută” din cuvântul ilustrat și să formuleze o propoziție sau o scurtă povestire despre imagine.

Regulile Jocului Răspunsul trebuie să fie dublu: (1) Să localizeze sunetul (început, mijloc, sfârșit) ȘI (2) Să spună o propoziție despre imaginea respectivă.

Elemente de Joc Surpriza (descoperirea „plicului”), Mânuirea literelor, Aprobarea (aplauzele), Rolul (poștașul/destinatarul).

Materiale Ghetuțe din carton (sau o cutie de scrisori), Jetoane-imagine (cuvinte care încep, conțin sau se termină cu sunetele studiate, ex: Albina, cAne, mAsă), Litere mobile (pentru asocierea sunet-literă).

VI. Desfășurarea Jocului

1. Introducere: Educatoarea anunță că a primit o „poștă” specială de la un poștaș care a pierdut cuvintele pe drum.

2. Jocul propriu-zis:

 Un copil este ales „Poștașul” și aduce o ghetuță-plic.

 Educatoarea scoate un jeton-imagine (ex: „Albina”) și roagă copiii să o ajute să o trimită la destinatar.

 Sarcina 1 Educatoarea întreabă: „Unde se aude sunetul A în cuvântul ALBINĂ? (Început, mijloc, sfârșit)?” Copilul desemnat răspunde: „Se aude la începutul cuvântului.”

 Sarcina 2: Educatoarea îl roagă pe același copil să formuleze o propoziție despre albină, folosind multe cuvinte (ex: „Albina cea harnică adună polen din floarea roșie.”).

3. Încheiere: Se aplaudă, iar „Poștașul” primește o recompensă simbolică pentru că a ajutat la găsirea cuvintelor pierdute.

JOCURI

FLOREA FLORENTINA

JOCURI

➖· Fișă 1 – JOC LA LIMBĂ SI COMUNICARE: „Ștafeta Povestitorilor”

Clasa: a II-a

Competențe: exprimare orală, atenție, creativitate

Instrucțiuni pentru elevi:

1. Doamna va citi începutul unei povești.
2. Fiecare dintre voi va spune, pe rând, o propoziție care continuă povestea.
3. Ascultăm cu atenție colegii și nu repetăm ideile deja spuse.
4. La final, citim împreună întreaga poveste și o ilustrăm pe o foaie.

Începutul poveștii:

„Într-o dimineață de primăvară, un copilaș a găsit în curtea școlii un obiect misterios…”

Sarcină finală:

- Desenează scena preferată din povestea creată de noi.
- Scrie dedesubt două propoziții despre ce ai desenat.

🧮 Fișă 2 – JOC MATEMATIC: „Bingo cu Adunări și Scăderi”

Clasa: a II-a

Competențe: calcul mental, atenție, reacție rapidă

Instrucțiuni pentru elevi:

1. Primiți o planșă Bingo cu rezultate.
2. Doamna va spune pe rând exerciții de adunare sau scădere.
3. Dacă ai pe fișă rezultatul, îl încercuiești.
4. Când ai o linie completă (orizontală/verticală/oblică), ridici mâna și spui: „Bingo!”

Planșă Bingo (exemplu):

12	7	15	19	9
6	18	14	20	11

8	16	10	5	13
21	4	17	3	22
2	25	24	1	23

Listă de exerciții pentru profesor (de citit):

- 9 + 3, 10 – 4, 7 + 8, 25 – 6, 11 + 8
- 15 – 5, 12 + 7, 30 – 11, 18 – 2, 4 + 5
- (poți adăuga sau adapta după nivelul clasei)

În căutarea comorii

Ștefan Catia Mihaela

În căutarea comorii

(Poveste interactivă)

Prof. Ștefan Catia

Școala Gimnazială Mireșu Mare

Când ascultătorii aud cuvintele îngroșate în text, trebuie să facă anumite mișcări sau să scoată anumite sunete:

PĂDURE – ridică brațele deasupra capului și le mișcă stânga-dreapta spunând FȘȘ!

LANTERNĂ – zic: CLICK, LUMINĂ!

URS – duc mâinile în față ca niște gheare de urs și spun MOOOR!

BUFNIȚĂ – duc mâinile pâlnie la gură și spun BUHUHUUU!

VRĂJITOR – ridică degetul arătător și spun ABRACADABRA!

Într-o seară liniștită de vară, niște copii curajoși au plecat într-o pădure misterioasă, în căutarea unei comori ascunse. Era o pădure cu niște copaci înalți care aveau tot felul de umbre ciudate. Pe măsură ce intrau tot mai adânc în pădure, se făcea tot mai întuneric... Așa că și-au aprins lanternele. Toți copiii plecaseră pregătiți în expediție așa că luminile lanternelor erau foarte puternice.

Dintr-un tufiș, au auzit un foșnet... Toate lanternele s-au îndreptat într-acolo și dintr-o dată, un urs uriaș a apărut! Copiii au încremenit. Și de frică, dar și pentru că și-au amintit că nu trebuie să se miște în prezența ursului. Din fericire pentru ei, ursul era unul tare prietenos. Le-a oferit copiilor miere și zmeură și i-a întrebat ce căutau în pădure la acea oră târzie. Copiii i-au spus că au plecat în căutarea unei comori misterioase. Atunci, ursul le-a dat câteva indicații: Dacă vreți comoara, mergeți către stejarul cel mare din mijlocul pădurii.

Copiii au pornit voioși mai departe. Se gândeau ce prietenos fusese ursul și cât se înșelaseră în privința lui. Este important să nu judecăm oamenii sau animalele după anumite stereotipuri sau șabloane pe care le aflăm de la alții.

Pe drum, au fost din nou speriați. De data aceasta, se auzea ceva dintr-un copac. Copiii și-au îndreptat lanternele spre cea mai înaltă creangă unde se afla o bufniță înțeleaptă. A clipit din ochii ei mari și i-a întrebat pe copii încotro se îndreaptă. După aflarea răspunsului, bufnița s-a grăbit să-i avertizeze: Uuuuhuuu! Aveți grijă! În pădure trăiește un vrăjitor ciudat care adoră ghicitorile.

Copiii au pornit mai departe cântând. Nu după mult timp... vrăjitorul a apărut! Cu o pălărie mare și un baston strâmb, a strigat: Abracadabraaaa! Ca să treceți, trebuie să-mi răspundeți la o

ghicitoare! Dacă veți răspunde greșit, vă voi transforma pe toți în broaște. Sunteți pregătiți să auziți ghicitorile?

Măr frumos și aurit,

Chiar din cer a răsărit.

Ziua întreagă strălucește

Și pământul încălzește.

(Soarele)

Vrăjitorul a râs: Corect! Dar mai aveți două!

Apar noaptea, fără să fie chemate,

Dispar dimineața, fără să fie furate.

(Stelele)

Cad din cer mărgele,

Lacrimi mari și grele.

Pământul le primește,

Căci se răcorește.

(Ploaia)

Copiii, la fel ca voi, au răspuns corect la toare ghicitorile. Au scăpat astfel și nu au fost trasformați în broaște. Și-au văzut bucuroși de drum.

După ce au trecut de vrăjitor, copiii au ajuns în mijlocul pădurii, unde se afla cel mai înalt stejar. La lumina lunii, ghindele din stejar păreau adevărate bijuterii de aur. La baza stejarului, se găsea scrijelit un X. Au săpat și au găsit comoara: o cutie plină cu ...zâmbete.

Toți au pornit fericiți spre casă. Când au ieșit din pădure, au închis lanternele – Click! și s-au hotărât să povestească mai departe aventura lor magică.

Sfârșit!

Interacțiuni dintre corpuri - Proiect didactic

Nicula - Veneticu Florentina - Georgiana

DASCALII IMPLICATI FORMEAZA ELEVI DETERMINATI!!!

Burnac Nicoleta Georgiana

DASCALII IMPLICATI FORMEAZA ELEVI DETERMINATI!!!

Burnac Nicoleta Georgiana

Scoala Gimnaziala Darmanesti, Dambovita

Copiii speciali influenteaza ziua de maine! Copiii infrunta si schimba VIITORUL!

Cadrele didactice implicate, realmente, in procesul didactictic educa pentru viitor, identifica lacune si/ sau atuuri ale elevilor cu care lucreaza zilnic sau, chiar, ani de zile.

VIITORUL, in sine, este PROVOCAREA! Pentru a fi pregatiti, elevii nu trebuie sa parcurga doar continuturile din programa, ci sa- si insuseasca intrutotul competentele din profilul absolventului, in cazul de fata, al absolventului de la clasele primare.

Termenul de "copil special" este de actualitate in ambele directii ale dezvoltarii, atat in privinta disfunctionalitatilor de orice natura, cat si al surplusului de IQ si/ sau a unei veleitati aparte, ce trebuie slefuita pentru a nu se plafona. Problema elevilor cu CES este foarte dezbatuta si preocupa intreg sistemul educational, insa, nu de putine ori, focusandu- ne pe situatiile de genul acesta (din lipsa de personal specializat/ sprijin/ itinerant), pierdem din vedere elevii supradotati, cei care se descurca singuri, ajuta colegii, nu necesita explicatii permanent, etc. Se aplica lucrul diferentiat, insa acestia au nevoie sa performeze, sa li se acorde atentie, sa fie stimulati, provocati, tocmai pentru a fi motivati sa faca performanta , sa infrunte viitorul, influentandu- l!

"NE PASA!"... si atunci luam atitudine! De cele mai multe ori, sunt cooptati in cercuri de specialitate, activitati tematice, concursuri si olimpiade pe discipline, insa potentialul lor determina setea permanenta de provocare si alimentare a dorintei de a performa. Sistemul educational actual impune predarea/ invatarea/ evaluarea in mod diferentiat, tocmai pentru a permite fiecarui elev sa invete in ritmul sau. Elevii treuie sa se simta bine unii cu ceilalti, sa invete sa se accepte, sa colaboreze, sa tolereze si sa realizeze IMPREUNA.

O reala problema a mai multor unitati de invatamant sau cadre didactice este baza logistica sau statutul social al familiilor. Pentru a reusi sa dezvoltam competente de viitor, putem realiza/ organiza, cum mentionam anterior, cursuri optionale, ateliere, insa si excursii sau tabere tematice.

Pentru a fi pregatiti sa formeze "copiii viitorului", oamenii de la catedra, profesorii, trebuie sa fie ei insasi formati, pefectionati, actualizati- din toate punctele de vedere, strategii de abordare/ predare, adaptate stilurilor de invatare ale elevilor, de tratare diferentiata si personalizata. VIITORUL impune schimbare pentru toti actorii implicati in procesul de invatare. Copiii, elevii in special, trebuie antrenati pentru supravietuire, in sensul ca trebuie indrumati pana in punctul in care este impetuos necesar sa se descurce singuri, sa caute solutii, sa rezolve probleme, sa esueze, sa persevereze si sa reuseasca. Schimbarile sunt rapide si complexe. Omul, prin natura sa,se adapteaza, adultii tin sau nu- "pasul"-, insa ei, copiii trebuie sa fie autonomi, sa descopere,

sa experimenteze. Cel mai important pentru elevii de astazi este ca invatarea sa presupuna curiozitate, intelegere si motivatie. Toate aceste trei aspecte vor determina o dezvoltare durabila pentru VIITOR.

Chiar daca inteligenta artificiala atinge standarde uluitoare, curiozitatea elevilor o starnesc tot profesorii implicati, dedicati, dornici de explorare, experimentare, perfectionare, carora le "PASA de COPII, de VIITOR".

"Mintea umană exersată este competența care nu se va altera niciodată!"

Adaptarea curriculum-ului și aplicarea principiilor Designului Universal pentru Învățare (DUI) în activitatea didactică

Barbu Lenuța

Lucrul cu elevi care prezintă tulburări specifice de învățare (TSI) la ciclul primar m-a determinat să reflectez asupra practicii mele educaționale și asupra modului în care pot crea un mediu incluziv și echitabil. Experiența mi-a arătat că succesul elevilor nu depinde doar de conținutul predat, ci și de felul în care acesta este prezentat, de flexibilitatea strategiilor didactice și de posibilitatea fiecărui copil de a-și manifesta competențele în moduri care îi sunt naturale.

Adaptări ale curriculum-ului

Adaptarea curriculum-ului presupune ajustarea conținutului, a metodelor de predare și a evaluării, astfel încât elevii cu TSI să poată accesa obiectivele de învățare. În practica mea, aceste adaptări se pot grupa astfel:

1. Adaptări ale conținutului

- simplificarea informației: prezentarea esenței lecției în termeni clari și accesibili;

Exemplu: Un text literar pentru elevi cu dislexie poate fi transformat în propoziții scurte și cuvinte-cheie evidențiate.

- materiale alternative: integrarea suporturilor vizuale, audio sau interactive pentru facilitarea înțelegerii.

Exemplu: La lecția despre adunarea și scăderea numerelor, în loc să lucrăm doar pe fișe scrise, elevul poate folosi benzi numerice colorate sau mărgele pe fir pentru a vizualiza operațiile. Astfel, el poate muta efectiv obiectele pentru a înțelege conceptul de „a adăuga” sau „a scădea” și poate explica oral ce a făcut la fiecare pas..

2. Adaptări ale modului de predare

- predare multisenzorială: combinarea informațiilor vizuale, auditive și kinestezice;

Exemplu: La citire, elevii ascultă textul, îl urmăresc vizual și îl reproduc tactil cu litere magnetice.

- ritmul diferențiat: oferirea de timp suplimentar pentru procesarea și înțelegerea informației;

Exemplu: Elevii cu dificultăți de calcul pot rezolva exercițiile în etape, fără presiunea timpului.

- instrucțiuni clare și fragmentate: prezentarea pașilor necesari pentru finalizarea unei

activități.

Exemplu: În rezolvarea unei probleme numerice simple se pot folosi următorii pași vizuali și numerotați: „1. Citește problema cu atenție. 2. Subliniază numerele și cuvintele-cheie. 3. Decide ce operație trebuie să faci (adunare sau scădere). 4. Scrie calculul pe hârtie sau folosește materiale concrete (cuburi, mărgele). 5. Verifică rezultatul și scrie răspunsul final."

3. Adaptări ale evaluării

• Evaluare alternativă: testele scrise pot fi înlocuite cu portofolii, prezentări orale sau proiecte creative.

Exemplu: În locul unui test scris de înțelegere a textului, elevul poate realiza o dramatizare scurtă sau un desen narativ. După lectura unei povești, elevul alege o scenă preferată și o redă printr-un desen explicativ sau o mini-scenetă în care joacă rolul personajului principal. El povestește apoi, oral, ce a înțeles și de ce a ales acel moment.

• Evaluare etapizată și feedback orientat pe progres: accent pe progresul individual și pe efort, nu doar pe rezultatul final.

Exemplu: La o problemă de matematică complexă, în loc să primească un singur punct doar dacă rezolvă întreaga problemă corect, elevul primește puncte pentru fiecare pas corect:

1. Identificarea datelor problemei → 1 punct
2. Alegerea operației corecte → 1 punct
3. Calculul efectiv → 1 punct
4. Scrierea răspunsului final → 1 punct

Aplicarea principiilor Designului Universal pentru Învățare (DUÎ)

Principiile DUÎ oferă un cadru flexibil și incluziv, sprijinind elevii să învețe în moduri care le sunt naturale. Cele trei principii fundamentale pot fi aplicate astfel:

1. Multiple modalități de reprezentare

• Textele și informațiile sunt prezentate în formate variate: scris, audio, vizual, manipulative.

Exemplu: În contextul în care elevilor li se prezintă o poveste scurtă despre prietenie între animale, pot fi folosite următoarele modalități de reprezentare:

- text scris simplificat: povestea să fie disponibilă într-o variantă cu propoziții scurte, cuvinte-cheie evidențiate și paragrafe numerotate pentru a facilita urmărirea ideilor principale,

- text audio: povestea este înregistrată și elevii pot asculta textul citit de învățător sau de o aplicație educațională; aceasta ajută elevii cu dislexie să înțeleagă mai ușor firul narativ și pronunția corectă a cuvintelor;

- folosirea elemente vizuale: fiecare scenă importantă din poveste este ilustrată cu imagini sau benzi desenate; elevii pot astfel să asocieze vizual acțiunea și personajele;

- folosirea diagramelor sau a hărților conceptuale: după lectura textului, elevii primesc o schemă în care trebuie să plaseze personajele, acțiunile principale și relațiile dintre ele - aceasta îi ajută să organizeze informația și să înțeleagă structura narativă;

- activitate kinestezică: elevii pot recrea povestea folosind păpuși, figurine sau role-play, retrăind acțiunea - această abordare multisenzorială consolidează înțelegerea și implicarea.

2. Multiple modalități de exprimare și acțiune

• Elevii pot demonstra ceea ce au învățat prin mai multe forme: scris, oral, desen sau manipulare.

Exemplu: Elevii pot demonstra ce au înțeles dintr-o poveste scurtă prin diferite modalități:

- scris: realizarea unui rezumat al poveștii pe hârtie, folosind cuvinte-cheie sau fraze scurte, dacă elevul are dificultăți de scriere;

- oral: elevul poate povesti scena preferată colegilor sau profesorului, explicând acțiunea și emoțiile personajelor;

- vizual: elevul poate desena o scenă sau personajul principal, evidențiind elemente importante din poveste;

- kinestezic / manipulativ: elevul poate crea personaje sau obiecte din povești folosind plastilină, figurine sau carton, pentru a demonstra înțelegerea relațiilor dintre personaje și evenimente;

- digital / interactiv: dacă există posibilitatea, elevul poate realiza o prezentare digitală cu imagini și text, sau poate înregistra o scurtă narațiune audio-video.

3. Multiple modalități de implicare

• Elevii sunt motivați și implicați prin activități adaptate intereselor și nevoilor lor.

Exemplu: La lecția despre animalele din pădure (Științe ale naturii), în contextul în care elevii trebuie să învețe despre caracteristicile și obiceiurile animalelor, pot fi folosite următoarele strategii pentru implicare activă:

a) alegerea activității în funcție de interes: elevii pot alege între mai multe opțiuni pentru a-și demonstra învățarea:

- realizarea unui colaj vizual cu animalele pădurii;

- crearea unui mini-joc în clasă unde fiecare elev mimează un animal, iar colegii ghicesc despre ce animal este vorba;

- compunerea unui scurt text sau poezie despre un animal preferat.

b) colaborare și competiție prietenoasă: activitățile se pot desfășura în echipe mici, ceea ce stimulează implicarea și responsabilitatea fiecărui copil. De exemplu, echipa care creează cel mai detaliat colaj poate prezenta colegilor informațiile despre animale.

c) feedback imediat și pozitiv: în timpul activității, se oferă observații și încurajări: „Foarte bine, ai observat detalii importante despre hrana ursului!”, astfel elevii rămân motivați și concentrați.

d) flexibilitate în sarcini și material: elevii pot folosi materiale diferite (hârtie, plastilină, figurine, imagini decupate) pentru a-și realiza proiectul, ceea ce permite implicarea în funcție de stilul lor de învățare.

Aplicarea adaptărilor curriculum-ului și a principiilor DUÎ demonstrează că răbdarea, flexibilitatea și atenția la nevoile individuale sunt esențiale pentru progresul fiecărui copil.

Elevii se simt mai competenți și mai încrezători atunci când au acces la multiple căi de învățare și de exprimare.

Experiența m-a învățat să valorizez diversitatea ritmurilor de învățare, să creez un mediu școlar incluziv, în care fiecare elev are șansa de a învăța și de a reuși în felul său unic, să continui să caut soluții creative și personalizate, transformând astfel provocările în oportunități de dezvoltare atât pentru elevi, cât și pentru mine ca învățător.

Înmulţirea numerelor naturale până la 10 000 - Evaluare

Pop Anca - Ioana

Înmulţirea numerelor naturale până la 10 000 – Evaluare

Prof. înv. primar Pop Anca – Ioana,

Liceul Teoretic „Liviu Rebreanu” Turda

- UNITATEA DE ÎNVĂŢARE: Înmulţirea numerelor naturale până la 10 000
- CLASA: a III-a
- SUBIECTUL: Înmulţirea numerelor din zeci şi unităţi sau sute, zeci şi unităţi cu un număr de o cifră.
- ITEMI:

1. a)Calculați:

14 x	75 x	123 x	305 x	278 x
2	5	3	7	9

b) Realizaţi corespondenţe între exerciţii şi rezultatele lor corecte:

23 x 2 =	448	824 x 3 =	800
27 x 5 =	135	107 x 9 =	2472
64 x 7 =	46	8 x 100 =	963
9 x 10 =	90	269 x 9 =	2421

2. Calculaţi în două moduri, respectând ordinea operaţiilor şi apoi aplicând proprietăţile înmulţirii:

(105 + 17) x 3 =

71 x 4 + 239 x 4 =

3. Aflaţi numărul necunoscut:

b : 8 = 691 a : 6 = 348 e – 2 x 21 = 200

4. Aflaţi:

a) numărul cu 6 mai mare decât 98;

b) numărul de 7 ori mai mare decât 34;

c) numărul de 9 ori mai mare decât 285;

d) triplul lui 507;

e) înzecitul lui 75.

5. La o librărie s-au primit 240 de pachete a câte 4 caiete fiecare. S-au vândut caietele din 15 pachete. Câte caiete au rămas? (Găseşte calea cea mai scurtă de rezolvare.)

JOCURILE DE ATENȚIE LA PREȘCOLARI

MOLDOVAN MELINDA

Jocurile de atenție la preșcolari

Jocurile de atenție pentru preșcolari sunt activități ludice concepute pentru a dezvolta capacitatea copiilor de a se concentra, de a observa detalii, de a asculta activ și de a răspunde prompt la stimuli. În perioada preșcolară (3–6 ani), atenția este încă involuntară și are durată scurtă, de aceea jocurile sunt esențiale pentru a antrena pas cu pas această abilitate.

Pentru grupa mică (3–4 ani), jocurile de atenție trebuie să fie foarte scurte, dinamice, concrete și însoțite de modele vizuale sau motorii. Copiii la această vârstă au o atenție preponderent involuntară, așa că jocul este forma ideală de învățare.

Pentru grupa mijlocie (4–5 ani), jocurile de atenție devin puțin mai structurate, iar copiii sunt capabili să urmeze reguli mai precise și să fie atenți pentru o perioadă mai lungă.

Pentru grupa mare (5–6 ani), jocurile de atenție devin puțin mai complexe, pentru că cei mici pot deja să urmeze reguli mai elaborate și să mențină concentrarea mai mult timp.

Tipuri de jocuri de atenție

1. Jocuri de atenție vizuală („Găsește diferențele”, puzzle-uri simple, Sortarea obiectelor după culoare/formă/mărime, Jocuri cu imagini ascunse)

2. Jocuri de atenție auditivă („Telefonul fără fir”, „Andrei spune...” , Recunoașterea sunetelor din mediu, Jocuri ritmice – copiii repetă bătăile din palme

3. Jocuri de atenție distributivă (Să realizeze două acțiuni simultan- să meargă și să bată din palme, Jocuri cu opreliști- alergăm, dar la fluier ne oprim)

4. Jocuri de atenție și memorie (Jocuri cu cartonașe – memory, Serii de obiecte care trebuie reținute și ordonate, Repetarea unor secvențe -„1 pas înainte, 1 pas înapoi...”

Pentru o bună desfășurare a activității. jocul trebuie să aibă o durata scurtă la început (3–5 minute), crescând treptat, cu instrucțiuni simple și clare, feedback pozitiv și încurajări, fiind adaptat la nivelul fiecărui copil.

Jocurile de atenție au un rol esențial în dezvoltarea copilului preșcolar, deoarece la această vârstă, atenția este încă în formare și are nevoie de stimulare constantă prin activități atractive și variate.

Beneficiile jocurilor de atenție la vârsta preșcolară

Dezvoltare cognitivă

- Stimulează concentrarea și capacitatea de a rămâne focusat pe o activitate
- Îmbunătățește atenția selectivă – copilul învață să aleagă informațiile importante

- Dezvoltă memoria vizuală, auditivă și motorie
- Contribuie la formarea gândirii logice și a capacității de analiză.
- Îmbunătățește abilitățile de rezolvare a problemelor

Dezvoltarea percepției senzoriale

- Ajută la observarea detaliilor și la creșterea capacității de orientare în spațiu.
- Cresc abilitatea de a recepționa și interpreta corect mesajele din mediu.

Dezvoltare socio-emoțională

- Îmbunătățește autocontrolul și răbdarea.
- Copiii învață să aștepte rândul, să respecte reguli și colegii.
- Cresc încrederea în sine prin reușita în jocuri.
- Îmbunătățește comunicarea și capacitatea de a lucra în grup.

Pregătire pentru activitatea școlară

- Formează o bază solidă pentru viitoarele abilități de citit, scris și calcul.
- Ajută copilul să se obișnuiască cu sarcini dirijate, similare celor din școală.
- Consolidează disciplina în învățare și menținerea interesului în sarcină.

Dezvoltarea abilităților motrice

- Îmbunătățește coordonarea mișcărilor și controlul corporal.
- Contribuie la o mai bună integrare senzorio-motorie.
- Ajută la dezvoltarea atenției distributive (ex.: mișcare și reacție la semnal).

În concluzie,jocurile de atenție sunt fundamentale în formarea copilului preșcolar pentru că dezvoltă simultan: mintea, limbajul, logica și gândirea, comportamentul social, abilitățile necesare școlii, autocontrolul și răbdarea, iar învățarea devine naturală prin joc, copilul fiind motivat, implicat și fericit.

JOC DIDACTIC - ACTIVITATE MATEMATICĂ – ''AJUTOARELE LUI MOȘ CRĂCIUN''

SOLOMON MĂDĂLINA ELENA

Jocul didactic matematic''Ajutoarele lui Moș Crăciun'' este un joc de consolidare/sistematizare a cunoștintelor, priceperilor și deprinderilor.

Scopul activității este verificarea și consolidarea cunoștințelor privind utilizarea numeralului ordinal în limitele 1-5.

În desfășurarea activității am folosit următoarele strategii didactice:

- Metode și procedee: conversația, explicația, jocul, problematizarea, exercițiul;
- Mijloace de învățământ: roata magică, baghetă, jetoane cu globuri, jetoane cu cadouri, brazi, jetoane cu cifre; palete verzi și roșii;
- Forme de organizare: frontal, individual

Sarcina didactică: recunoașterea cifrelor, raportarea cantității la număr și la cifra corespunzătoare, verbalizarea acțiunilor efectuate.

Elemente de joc: mânuirea materialelor de joc, întrecerea, bătăi din palme, învârtirea roții magice,

Regulile de joc: răspunde numai copilul atins de bagheta magică a Zânei Iarna, se învârte roata, se efectuează întâi acțiunea și apoi se verbalizează, se aplaudă numai acțiunile corecte, se punctează fiecare acțiune corectă cu o față zâmbitoare, în complicarea jocului se ridică paletele de culoare verde la acțiunile corecte și se primește o față zâmbitoare, iar paleta de culoare roșu la acțiunile greșite, fără să primească față zâmbitoare, câștigă echipa care însumează cele mai multe fețe zâmbitoare.

Activitatea se va desfășura în sala de grupă și va dura 25-30 de minute.

Se asigură condițiile unei bune desfășurări a activității: aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului didactic, aranjarea scăunelelor în semicerc.

Etapele jocului didactic

Captarea atenției se realizează prin prezentarea și intuirea materialului afișat pe tablă, a coșuletelor cu materiale și prin descoperirea roții magice.

Reactualizarea cunoștințelor se realizează prin exerciții de reactualizare cu material demonstrativ: - „Până la cât am învățat noi să numărăm?" (până la 5) - „Să numărăm brazii de pe tablă!" (un brad, doi brazi,…cinci brazi)

Se anunță tema și obiectivele activității într-un limbaj cât mai accesibil. „Copii, astăzi vom desfășura jocul "Ajutoarele lui Moș Crăciun". Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

- Să numere corect în limitele 1-5;
- Să raporteze cantitatea la număr, cifră și invers;
- Să așeze în brazi tot atâtea globuri cât indică cifra de pe roata magică;
- Să așeze brazii cu globuri în ordine crescătoare și descrescătoare, după numărul de globuri.

Dirijarea învățării

a) Intuirea materialului: Se intuiește global materialul de pe măsuța încărcată cu diferite elemente

b) Explicarea jocului

Pentru desfășurarea jocului matematic copiii vor fi împărțiți în două echipe egale ca număr de participanți: Echipa spiridușilor și Echipa fulgilor. Echipele se vor întrece la numărat și așezat globuri în brazi în funcție de cifra indicată pe jeton, precum și la formarea șirului crescător și descrescător în concentrul 1-5.

Ei trebuie să fie foarte atenți, să răspundă corect și coechipierii să se ajute la nevoie.

Se vor nominaliza echipele formate şi li se prezintă panoul unde se va lucra si se va ţine punctajul.

Se explică regulile:

- copilul numit din fiecare echipă, prin atingerea cu bagheta magică, va rezolva corect sarcina după învârtirea roții.

- în urma rezolvării corecte a probei, fiecare echipă va primi câte o faţă zâmbitoare;

c) Jocul de probă

Va veni câte un reprezentant din fiecare echipă şi va rezolva sarcina didactică cerută.

d) Executarea jocului de către copii

După ce copiii au înţeles regulile jocului se trece la executarea jocului propriu-zis – copilul nimit va învârti roata magică, va așeza în brad atâtea globulețe câte îi sunt indicate de cifra de pe roată. Raspunsurile corecte sun aplaudate si apreciate cu o față veselă.

Obținerea performanței – Complicarea jocului

Obținerea performanței se va realiza prin complicarea jocului astfel:

Copiii vor învârti roata și vor așeza sub brazi corespunzători cifrei tot atâtea cadouri cât indica cifra de pe roată.

Pentru asigurarea retenției și a transferului fiecare copil are câte o paletă de culoare verde și una de culoare roșie.

Le voi arăta anumite jetoane cu cifre și voi verbaliza ce reprezinta sau nu acele jetoane. De asemenea , voi număra corect/greșit, iar copiii trebuie să fie atenți. La acțiunile corecte copiii vor ridica paleta verde, iar la acțiunile greșite vor ridica paleta roșie.

„V-aţi gândit, v-aţi consultat

Şi răspunsuri bune-aţi dat,

Dar timpul s-a terminat.

Câte puncte-aţi câştigat?

Hai să numărăm în cor

Şi să stabilim un scor.

Să rostim cu voce tare

Echipa câştigătoare.”

Pentru Evaluare - împreună vom realiza evaluarea răspunsurilor. Pentru felul în care au participat la activități vor primi un fulg din partea Zânei Iarna.

Fișă de evaluare

Angheluță Ana-Maria

Grupa mare

FIȘĂ DE EVALUARE

Prof. Educație timpurie Angheluță Ana-Maria

Scopul: verificarea nivelului de cunoştinţe din perspectiva capacității de exprimare orală.

Evaluare: conform descriptorilor de performanță

Obiective operaționale:

O1- să alcătuiască o propoziţii cu reprezentările din imaginile prezentate;

O2- să numească obiecte/ființe care pot zbura;

O3- să precizeze cuvinte cu sens asemănător (sinonime) pentru cuvintele date;

1.Formează propoziții cu imaginile date!

2.Numește obiectele/ființele care plutesc pe apă.

Exemple de obiecte care plutesc pe apă sunt: barca, vaporul, hidrobicicleta, skijetul, placa de surf, dopuri de plută.

Exemple de ființe care plutesc pe apă: diferite specii de păsări sau animale, dar și oamenii.

3.Eu spun așa, tu cauți un cuvânt cu sens asemănător:

a)De ziua copilului am primit un DAR din partea părinților.

b)Copacul are mai multe RAMURI .

c)Albastru, galben și roșu sunt culorile STEAGULUI României.

FIȘĂ DE LUCRU CLASA a II-a RECAPITULARE FINALĂ, MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

BUTNARIU ELENA

1.Scrie:

a) cu cifre numerele: b) cu litere numerele:

nouăsprezece - ..... 18- .....

șapte sute şapte - ..... 500- .....

trei sute doisprezece- ..... 837- .....

2.Scrie numerele naturale :

a) de la 698 până la 707

.....

b) pare cuprinse între 352 şi 339

.....

3. Compară perechile de numere, folosind semnele <, > sau = :

27 ..... 72 871.....871

104.....401 699.....799

486.....468 317.....213

4. Calculează:

19+ 14= …… 68-46 =…… 6X4=..... 64: 8=.....

579+ 37=……. 63-58 =…… 9X6=..... 54:9=.....

279+587=…… 441-362=……. 4X7=..... 18:3=.....

5. Efectuează:

2 x 6 + 3 = 81: 9 + 3 x 4 = (195+349) - 5 x 3 = 4 x 5 : 2 + 18 : 6 x8=

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

6. Află termenul necunoscut:

a + 315 = 630	b – 123 = 469	c x 3= 24	56 : d = 8
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

7. Colorează pentru a reprezenta jumătatea și sfertul. Scrie fracția pentru fiecare situație.

8. Adevărat sau fals (A sau F) ?

a. Pătratul are patru laturi de lungimi egale. _____

b. Triunghiul are patru laturi. ____

c. Dreptunghiul are două lungimi și două lățimi. _____

d. Cercul are trei laturi. _____

e. Perimetrul este suma laturilor unei figuri geometrice. _____

9. Ce pachete de unt vei alege pentru a cumpăra de la supermarket 650 grame ? Colorează-le!

10. La diferența numerelor 601 și 345 adaugă câtul numerelor 48 și 8.

Rezolvare:

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

11.Tatăl meu are în livadă 45 peri, cu 15 mai puțini meri decât peri, iar nuci de 5 ori mai puțini decât meri. Câți pomi sunt în livada tatălui meu?

Rezolvare:

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

12.Adevărat sau fals?

- Lacul, balta și iazul sunt ape stătătoare.
- Meduzele, căluţii de mare, delfinii, și pisicile de mare sunt viețuitoare marine

- Pădurile au rolul de-a împrospăta aerul cu oxigen și de a fixa solul.
- Organismul uman devine mai rezistent în fața bolii prin consumarea fructelor nespălate.

__ Păsările se înmulțesc prin ouă.

- Animalele și plantele au nevoie de aer, apă, hrană și căldură pentru a supraviețui.
- Frunza nu are nevoie de lumină ca să prepare hrana.
- Magneții atrag fierul.
- Deșertul este o mare întindere de nisip unde plouă zilnic.

Joc didactic-Vânătoarea de substantive

DASCĂLU SILVIA

Joc didactic – Vânătoarea de substantive

Profesor învățământ primar, Dasccălu Silvia

Școala ,,Gimnazială Mihail Sadoveanu,, , Galați

Clasa a III-a D

Obiective:

- Recunoașterea substantivelor în contexte variate.

- Deosebirea substantivelor proprii de cele comune.

- Formarea pluralului unor substantive.

Materiale necesare:

- Cartonașe sau bilețele.

- Un bol / o cutie pentru cartonașe.

- Creioane și foi pentru echipe.

Desfășurarea jocului:

1. Pregătirea jocului

Pregătirea a 30–40 de cartonașe. Pe fiecare se scrie câte un cuvânt. Se amestecă substantive cu adjective și verbe pentru a face jocul mai provocator.

Exemple de substantive: copil, floare, București, casă, Maria, pădure, râu.

Exemple non-substantive: alerg, vesel, frumos, sare.

2. Organizarea elevilor

Împărțiți elevii în 2 sau 3 echipe.

3. Regulile jocului

Pe rând, fiecare echipă trage câte un cartonaș și are 10 secunde să spună:

1. Dacă cuvântul este substantiv sau nu.

2. Dacă este substantiv, atunci:

  • Comun sau propriu? • Singular sau plural? • Să dea forma de plural dacă e la singular.

Fiecare răspuns corect valorează 1 punct.

4. Variante de dificultate (opționale)

- Elevii trebuie să alcătuiască o propoziție cu substantivul extras. (+1 punct)

- Echipele pot „fura” runda dacă răspund corect.

5. Desemnarea câștigătorului-evaluarea

Câștigă echipa care acumulează cele mai multe puncte după 10–15 minute.

FORME DE ORGANIZARE A ACTIVITĂȚII DIDACTICE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR

Costache Marcela Maria

FORME DE ORGANIZARE A ACTIVITĂȚII DIDACTICE ÎN

ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR

Profesor pentru învăţământ primar

COSTACHE MARCELA MARIA

Şcoala Gimnazială „Prof. ILIE POPESCU”

Comuna Şotânga, Județul Dâmboviţa

Activitatea didactică reprezintă elementul central al procesului educațional din învățământul preuniversitar, iar modul în care aceasta este organizată influențează în mod direct rezultatele elevilor, calitatea învățării și climatul educațional. Formele de organizare a activității didactice sunt structuri instituționale și metodologice prin care se desfășoară procesul de predare-învățare-evaluare. Ele sunt reglementate de legislația sistemului de învățământ și se adaptează nevoilor formative ale elevilor, cerințelor curriculumului și diverselor contexte pedagogice.

În cadrul procesului instructiv-educativ se pot folosi diferite tipuri de organizare a acti-

vităţii elevilor. Alegerea acestora se face în funcţie de obiectivele urmărite,de conţinuturile cu care se lucrează, de particularitățile de vârstă şi individuale ale elevilor, de gradul de dotare cu mijloace de învățământ, de felul în care se va face evaluarea activităţii, de tactul pedagogic al

cadrului didactic etc.

Formele de organizare a activităţii menţionate în literatura de specialitate sunt:

- activitate frontală;

- activitate pe grupe;

- activitate independentă.

Activitatea frontală se realizează de către învăţător cu toţi elevii clasei. Elevii trebuie să efectueze sarcinile cerute de cadrul didactic, el fiind cel care coordonează întreaga activita-

te.

Această formă de activitate se poate folosi pentru reactualizarea cunoştinţelor, la captarea atenţiei, la predarea noilor cunoştinţe sau la fixarea şi sistematizarea acestora. Metoda cea mai utilizată în cadrul acestei activităţi este conversaţia (catehetică sau euristică). Avantajul acestui tip de activitate este contribuţia la dezvoltarea comunicării orale a elevilor, la creşterea încrederii

în sine prin afirmarea în faţa colegilor de clasă. Însă activitatea frontală trebuie folosită cu atenţie, pentru că nu toţi elevii participă activ la desfăşurarea lecţiei, din diferite motive (datorită numărului prea mare de elevi din clasă, a diferenţelor dintre aceştia în ceea ce priveşte inteligenţa, aptitudinile, ritmul de lucru etc.).

Activitatea pe grupe presupune gruparea după anumite criterii a elevilor. Activitatea în cadrul grupei se bazează pe cooperarea membrilor ei (se combină inteligenţa şi efortul individual cu inteligenţele şi eforturile copiilor din grup). Această formă de activitate contribuie la dezvoltarea relaţiilor sociale, la dezvoltarea spiritului de echipă şi a colaborării între membrii uneiechipe. Criteriile de formare a unei grupe ţin de nivelul de pregătire relativ asemănător, de gruparea elevilor în funcţie de anumite aptitudini personale sau pot fi luate în considerare unele criterii aleatorii: culoarea ochilor, culoarea preferată, numărare etc.

În funcţie de criteriile de formare a grupului se pot folosi aceleaşi sarcini de lucru (pentru grupuri relativ omogene) sau sarcini de lucru diferenţiate (în funcţie de nivelul grupului).

Desfăşurarea unei activităţi pe grupe presupune respectarea următoarelor etape:

- stabilirea conţinutului de învăţare în grup: temă, obiective, acţiuni de îndeplinit;

- împărţirea sarcinilor de învăţare pe echipe şi alegerea liderului echipei;

-rezolvarea sarcinilor şi discutarea la nivelul echipei a rezultatelor obţinute;

- discutarea, corectarea, completarea şi omologarea rezultatelor obţinute la nivelul clasei.

În timpul acestei activităţi se folosesc metode didactice care implică participarea activă a elevilor: investigaţia, exerciţiul, proiectul, brainstorming-ul, explozia stelară.

Acest fapt determină o mai bună colaborare între membrii grupului, atât la şcoală, cât şi în afara activităţilor şcolare, dezvoltând comunicarea orală între elevi.

Activitatea independentă presupune ca fiecare elev să execute o anumită sarcină didactică singur, fără coordonarea cadrului didactic sau a altcuiva. Prin intermediul acestei forme de activitate se formează deprinderile de muncă fizică şi intelectuală a elevilor. Se dezvoltă responsabilitatea faţă de sarcinile primite, ritmul individual de muncă, se cultivă capacitatea de concentrare, iniţiativa, flexibilitatea gândirii, originalitatea şi creativitatea. Prin verificarea şi aprecierea sistematică a sarcinilor executate, se dezvoltă încrederea în forţele proprii a elevilor. Sarcinile pe care elevii trebuie să le rezolve pot fi unice (la fel pentru toţi elevii – în momentele de fixare şi sistematizare a cunoştinţelor) sau diferenţiate în funcţie de nivelul de pregătire al elevilor. Activitatea independentă este cea în cadrul căreia se poate realiza cel mai bine tratarea diferenţiată a elevilor. Astfel, elevii care dispun de un potenţial intelectual mai mare vor primi sarcini cu grad mai mare de dificultate, care urmăresc să le stimuleze capacităţile intelectuale şi să evite apariţia stărilor de plictiseală şi de plafonare, în timp ce elevii care au dificultăţi în parcurgerea conţinuturilor vor primi sarcini simplificate, dar care să-i facă să înregistreze anumite succese, crescându-le astfel încrederea în forţele proprii şi determinându-i să-şi dorească să obţină astfel de rezultate şi în viitor.

Rolul cadrului didactic este de a verifica şi aprecia rezultatele obţinute de elevi şi de a forma în timp, la aceştia, capacităţi de autoevaluare. Combinarea armonioasă a celor trei forme de activitate este cheia unui proces instructiv-educativreuşit. În acest fel elevii vor şti să se adapteze oricând, la orice fel de activitate didactică, fie ea frontală, pe grupe sau independentă

şi îşi vor construi singuri temelia pe care se va înălţa dezvoltarea lor intelectuală, socială şi materială.

Formele de organizare a activității didactice sunt diverse și flexibile, permițând adaptarea procesului de învățare la nevoile actuale ale elevilor. În învățământul preuniversitar, eficiența didactică depinde de modul în care profesorul combină și valorifică diferite forme de organizare, ținând cont de particularitățile de vârstă, stilurile de învățare și obiectivele educaționale. O abordare modernă presupune îmbinarea lecției tradiționale cu metode interactive, proiecte și activități extracurriculare, pentru a crea un mediu de învățare motivant și centrat pe elev.

BIBLIOGRAFIE:

1. Nicola, Ioan, ”Pedagogie”, Editura Didactică şi Pedagogică, RA, Bucureşti, 1994.

2. Radu, Ion ”Teorie şi practică în evaluarea eficienţei învăţământului”, Bucureşti, E.D.P., 1981

3. Stoica, A., ”Evaluarea progresului şcolar. De la teorie la practică”, Editura Humanitas Educaţional, Bucureşti, 2003

Strategii Didactice Moderne în Jocurile și Activitățile Liber Alese în Grupa Mixtă/Combinată

Mocanu Ionica

Strategii Didactice Moderne în Jocurile și Activitățile Liber Alese în Grupa Mixtă/Combinată

REFERAT

Prf. Educ. Timpurie

Mocanu Ionica

În contextul Educației Timpurii (ET), jocurile și activitățile liber alese (ALA) reprezintă pilonul fundamental al învățării centrate pe copil, oferind contexte naturale și semnificative pentru dezvoltare, în acord cu prevederile Curriculumului pentru Educația Timpurie. Prin joc, preșcolarul explorează, comunică, negociază și își dezvoltă competențele transversale (cognitive, emoționale, sociale, fizice). În grupele mixte/combinate, activitățile liber alese capătă o valoare deosebită, deoarece facilitează învățarea intergenerațională, promovând în mod firesc cooperarea, responsabilitatea socială și mentoratul natural.

Scopul acestui referat este de a evidenția principalele strategii didactice moderne (proactive, flexibile) aplicabile în Jocurile și Activitățile Liber Alese dintr-o grupă mixtă, concentrându-se pe crearea unui mediu de învățare stimulativ și incluziv.

Particularitățile Grupei Mixt-Combinate: Oportunități pentru Dezvoltarea Holistică

O grupă mixtă reunește copii cu nevoi de dezvoltare distincte, acoperind paliere de vârstă extinse (de regulă 3-6 ani). Această diversitate de dezvoltare (sau eterogenitate) nu este o dificultate, ci o resursă pedagogică, deoarece:

- Promovează Dezvoltarea Socio-Emoțională: Copiii mai mari (nivel II) își asumă roluri de modele și ghizi, sporindu-și astfel empatia și responsabilitatea.
- Accelerează Învățarea: Copiii mai mici (nivel I) beneficiază de învățare prin imitație și observare accelerată (Vigotsky – Zona Proximei Dezvoltări).
- Stimulează Negocierea și Comunicarea: Activitățile comune solicită negocierea de roluri și reguli, contribuind la dezvoltarea abilităților de comunicare interpersonală.
- Flexibilitate în Abordare: Jocurile liber alese permit fiecărui copil să practice activități adaptate ritmului propriu și intereselor individuale.

Pentru a valorifica această diversitate, cadrul didactic trebuie să folosească strategii diferențiate și flexibile.

Importanța Jocurilor și Activităților Liber Alese (ALA)

Activitățile liber alese sunt esențiale pentru dezvoltarea holistică a preșcolarului, având beneficii majore:

- Încurajează creativitatea și gândirea divergentă.
- Dezvoltă competențele lingvistice și comunicarea funcțională.
- Stimulează gândirea critică și rezolvarea de probleme (problem-solving).
- Susțin autonomia și inițiativa personală.
- Favorizează interacțiunea socială și spiritul de echipă/colaborare.

Strategii Didactice Moderne în Jocurile și Activitățile Liber Alese din Grupa Mixtă

Succesul activităților ALA într-un grup eterogen depinde de aplicarea unor strategii proactive de facilitare a învățării:

1. Diferențierea și Individualizarea Sarcinii (Micro-proiecte)

Cadrul didactic facilitează accesul la resurse și sarcini pe mai multe niveluri de complexitate, integrând obiective din domeniile de dezvoltare:

- Nivelul I (3-4 ani): Sarcini simple, explorare senzorială, manipulare, dezvoltarea motricității grosiere.
  - Exemplu: Construcții cu piese mari, sortare de obiecte după culoare/mărime.
- Nivelul II (5-6 ani): Sarcini complexe, jocuri cu reguli prestabilite, proiecte de cercetare simple, sarcini care solicită motricitatea fină și gândirea simbolică avansată.
  - Exemplu: Realizarea unui plan de construcție, redactarea unei rețete la Centrul Știință.

2. Promovarea Mentoratului și a Colaborării pe Vârste Diferite (Peer-Tutoring)

Această strategie folosește dinamica naturală a grupei pentru a sprijini învățarea:

- Jocul de Rol: Copiii mari își asumă roluri de coordonare (ex: Doctor, Profesor, Vânzător), oferind instrucțiuni și sprijin copiilor mici.
- Activități de Echipă Mixtă: Realizarea de produse finale comune (ex: o pictură murală, un oraș din cuburi), unde contribuția fiecărei vârste este valorizată.

3. Organizarea Flexibilă a Mediului de Învățare (Centre de Interes/Activitate)

Spațiul este organizat ca un centru de resurse care stimulează alegerea autonomă

Centru Focusul în Grupa Mixtă

Biblioteca Expunerea de cărți și materiale gradate (imagini pentru mici, texte simple pentru mari).

Construcții Seturi de materiale diferite (piese mari și mici, materiale naturale) pentru diferențiere vizuală.

Știință și Explorare Experimente simple de tip hands-on (ex: plutire/scufundare, amestecuri) accesibile tuturor vârstelor.

Joc de Rol Varietatea de accesorii pentru a stimula jocul elaborat (Nivel II) și imitativ (Nivel I).

4. Facilitarea și Intervenția Proactivă a Educatorului

Rolul educatorului în ALA nu este de a dirija, ci de a facilita și extinde jocul (scaffolding):

- Observația Sistemică: Folosirea fișelor de observație pentru a înregistra comportamentele și interacțiunile (ex: inițiativă, persistență, colaborare) în funcție de vârstă.
- Extinderea Jocului: Prin întrebări deschise și prin introducerea discretă a unui nou material sau a unei noi probleme (ex: „Ce se întâmplă dacă doctorul tău nu are bandaj?”), educatorul ridică nivelul de complexitate al jocului.

5. Învățarea prin Explorare și Experimentare (Investigația Științifică Timpurie)

Activitățile de tip descoperire ghidată sunt extrem de eficiente pentru toate vârstele, deoarece stimulează curiozitatea intrinsecă:

- Experimente cu lumină, umbre, forțe.
- Manipularea materialelor naturale (nisip, apă, frunze, semințe).

Concluzii

Jocurile și activitățile liber alese sunt vitale pentru atingerea standardelor de dezvoltare din Educația Timpurie. În grupa mixtă, prin aplicarea strategiilor didactice moderne – bazate pe diferențiere, mentorat natural, organizare flexibilă a mediului și facilitare proactivă – cadrul didactic transformă eterogenitatea într-o sursă bogată de învățare socială și cognitivă. Prin aceste abordări, se asigură un mediu incluziv în care fiecare copil se dezvoltă armonios, în ritmul său, atingând potențialul maxim.

- M.E.C. (Ministerul Educației și Cercetării). Curriculumul pentru educația timpurie (3-6/7 ani) - 2019. București: Editura Ministerului Educației.
- (Sursa esențială care justifică terminologia: domenii de dezvoltare, centre de interes/activitate, dezvoltare holistică.)
- Cerghit, Ioan. Metode de învățământ. Ediția a IV-a, Iași: Editura Polirom, 2006.
- (O sursă clasică, dar fundamentală, care fundamentează strategiile didactice generale și diferențierea.)
- Cucoș, Constantin. Pedagogie. Ediția a III-a, revăzută și adăugită, Iași: Editura Polirom, 2014.
- (Oferă cadrul teoretic pentru înțelegerea învățării centrate pe copil și rolul educatorului.)
- Oprea, Crenguța Lăcrămioara. Strategii didactice interactive. Abordare din perspectiva didacticii postmoderne. București: Editura Didactică și Pedagogică, 2009.
- (Justifică utilizarea metodelor active, a lucrului în echipă și a învățării prin descoperire/experimentare.)
- Gliga, Cornelia. Dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 6 ani. Ghid pentru părinți și profesioniști. București: Editura Alpha MDN, 2012.

• (Oferă repere pentru diferențierea pe vârste și înțelegerea particularităților dezvoltării din grupa mixtă.)

• Jolley, R. P. Dezvoltarea copilului prin joc. București: Editura Trei, 2016.

• (Sprijină argumentul central al referatului privind importanța jocului liber și jocului de rol în dezvoltarea cognitivă și socială.)

• Pânișoară, Ion Ovidiu. Comunicarea eficientă. Iași: Editura Polirom, 2008.

• (Relevanță pentru secțiunea privind mentoratul natural și dezvoltarea abilităților de comunicare interpersonală în jocul de rol și colaborare.)

POVESTE DE IARNĂ

CICEU ADRIANA CLAUDIA

POVESTE DE IARNĂ

Prof. înv. preșc. CICEU ADRIANA CLAUDIA – Grădiniţa cu PP ”PARADISUL PITICILOR” Dej, Cluj

PERSONAJE:

1.RENII LUI MOŞ CRĂCIUN: RUDOLPH, DASHER, DANCER, DONNER, VIXEN, COMET, CUPID, PRANCER, BLITZEN

2. FRĂŢIORII: stau pe un pătuț, în haine de sărbătoare – O FETIȚĂ ȘI UN BĂIAT

3. SPIRIDUŞII: stau la o măsuţă, meşterind la jucării - SPIRIDUŞ 1, SPIRIDUŞ 2, SPIRIDUŞ 3

4. BRĂDUŢUL: stă pe sanie

5. IARNA: stă cu brăduțul pe sanie

5. FULGI DE NEA: stau pe un norişor FULG 1, FULG 2, FULG 3, FULG 4

6.ÎNGERI:stau pe alt norişor ÎNGER1, ÎNGER 2, ÎNGER 3, ÎNGER 4

SPIRIDUŞ 1:

Iată dragii mei, venim

Astăzi să vă povestim,

O minune de poveste

Cu ce-a fost şi nu mai este.

SPIRIDUŞ 2:

Într-o iarnă minunată,

La o casă fermecată,

O fetiţă şi-un băiat

Se pregăteau de culcat.

SPIRIDUŞ 3:

Și privind ei pe fereastră

Au văzut pe bolta-albastră

Patru fulguşori de nea

Ce începeau a dansa.

Intră cei patru fulgi dansând

Fulgi de nea

Fulgi de nea.. mii si mii

.....

FRĂTIORUL:

Surioara mea iubită,

Ce priveşti aşa uimită?

N-ai mai întâlnit vreodată

Aşa seară minunată?

SURIOARA:

Fulgii parcă sunt vrăjiţi,

Ne fac să fim mai cuminţi,

Iarna este minunată,

În lumină-i îmbrăcată.

FULG 1:

Dragii noştri copilaşi,

Dacă vreţi să vă culcaţi,

Înainte se cuvine

Să spuneţi o rugăciune,

Fiindcă îngerii din cer

Îţi îndeplinesc ce ceri.

FULG 2:

Mai ales că-n astă seară,

Îngerii din cer coboară,

Să aducă-o veste mare,

Ce nu are asemănare.

FULG 3:

E povestea unui prunc,

Care vine pe pământ,

Să ne ierte de păcat,

Și devine Împărat.

FULG 4:

Uite, îngerii se-arată,

Nu este pe lumea toată,

Fericire mai deplină,

Decât scumpa lor lumină.

ÎNGER 1:

Oare cine ne-a chemat

Înainte de culcat?

Să-i îndeplinim dorinţa

Că aşa spune credinţa!

ÎNGER 2:

Îngerași iubiți suntem

Și-am venit azi să vedem,

Dacă putem ajuta,

Pe copii a-i bucura.

ÎNGER 3

De această sărbătoare

Vă punem o întrebare:

Ce doreşti tu, surioară

Să primeşti în astă seară?

ÎNGER 4

Dar tu, băieţel cuminte,

Ai luat la noi aminte?

Te-ai rugat în orice seară?

Ce-ţi doreşti tu, spune doară.

FRĂTIORUL:

Ne-am gândit şi răzgândit,

Și aşa am hotărât:

Să spuneţi la Moşul bun,

Când vine la noi pe drum.

SURIOARA

Să lase din sănioară,

Un brăduţ ca o comoară,

Frumuşel, ornamentat,

Numai bun de admirat.

SPIRIDUŞ 3:

Dacă asta vă doriţi,

Întocmai o să primiţi.

Dar poftiţi la somn uşor,

Să vină sania-n zbor.

Copilaşii se culcă în pătuţuri.

Intră cei nouă reni cu sănioara.

Renul lui Moș crăciun

Eu sunt renul lui Moș Crăciun

.....

RUDOLPH

Eu sunt renul cel vestit,

Să vă spun ce am păţit:

Nasul roşu cum vedeţi,

M-a ales dintre băieţi.

DASHER

Într-o seară-ntunecată,

Moşul l-a strigat îndată,

Să ghideze sania,

Fiindcă nasul lui lucea.

DANCER

Rudolf cel cu nasul roşu,

Era trist mereu aşa,

Fiindcă opt reni are Moşul

Și cu el nu se jucau.

DONNER

Moşul bun la săniaoară,

Ne înhamă astă-seară,

Cu praf magic ne-a suflat,

Parcă- aripi am căpătat.

VIXEN

Spiriduşii umplu sacii,

Cu vrăjite jucării,

Aşa mult muncesc săracii,

Pentru voi, iubiţi copii.

COMET

Iar noi, renii, dăm târcoale

Globului întreg acum,

Să primească fiecare

Câte ceva de Crăciun.

CUPID

Nouă reni trag sănioara,

Și aşteaptă semnul doar,

Să bucure surioara,

Și-al ei frate cu un dar.

PRANCER

Este mare bucurie

Pe acest pământ,

Fiindcă toată lumea ştie,

Câte un colind sfânt.

BLITZEN

Iar acum veniţi cu toţii

Moşul să-l întâmpinăm

Chiar dacă e miezul nopţii

Veseli să dansăm.

Toată lumea dansează

Clopoței, clopoței

Cling, cling, cling, cling, cling, cling,

.....

BRĂDUŢUL

Sunt brăduțul minunat,

De dorință am ascultat:

Am venit la voi copii,

Fiindcă am aflat

Că aţi fost mereu cuminţi,

Și aţi respectat

Pe cei mari, şi hărnicuţi

Voi aţi fost mereu,

Pentru asta vă iubesc

Și vă răsplătesc.

IARNA

Eu sunt Iarna cea blajină

Și v-am ascultat,

Cu atenție deplină

Și v-am admirat.

Dar acum tare-aş avea

O dorinţă eu:

Să cântăm câte-un colind,

Sfânt şi minunat,

Că Isus azi s-a născut,

Cum aţi şi aflat.

Jocuri și activități integrate pentru dezvoltarea competențelor copiilor de vârstă preșcolară

Dudescu Andreea

Jocuri și activități integrate pentru dezvoltarea competențelor copiilor de vârstă preșcolară

Profesor educație timpurie Dudescu Andreea

Școala Gimnazială Padeș/Grădinița Motru-Sec

Lucrarea prezintă o colecție de jocuri și activități originale, concepute pentru a stimula dezvoltarea globală a copilului preșcolar. Activitățile propuse urmăresc formarea competențelor socio-emoționale, cognitive, de comunicare și motrice, integrând elemente de joc liber și ghidat.

1. Joc: „Detectivii Culorilor”

Obiective:

- Identificarea și denumirea corectă a culorilor.

- Dezvoltarea atenției și a vitezei de reacție.

- Încurajarea cooperării în grup.

Materiale:

Cartonașe colorate, obiecte mici în culorile studiate.

Descrierea activității:

Educatorul ascunde în sala de grupă obiecte în diverse culori. Copiii primesc câte un cartonaș colorat și devin „detectivi”. La semnal, fiecare caută obiecte în culoarea sa. Activitatea se încheie cu o scurtă discuție: „Unde ai găsit obiectul? La ce îl putem folosi?”

Valențe educative:

Copilul își dezvoltă capacitatea de observare, atenția la detalii și vocabularul descriptiv.

2. Activitate integrată: „Povestea Frunzei Curajoase”

Obiective:

- Dezvoltarea limbajului oral prin redarea unor secvențe narative.

- Exersarea motricității fine.

- Formarea abilității de a urmări și continua firul unei povești.

Descriere:

Educatorul spune povestea unei frunze care pornește într-o „călătorie de toamnă”. Copiii sunt invitați să intervină în poveste cu idei proprii. Finalul este creat în grup.

Valențe educative:

Se stimulează creativitatea, comunicarea și coordonarea mână-ochi.

3. Joc motric: „Treci râul!”

Obiective:

- Dezvoltarea echilibrului și a orientării spațiale.

- Exersarea cooperării și a respectării regulilor.

Materiale:

Cercuri, panglici sau benzi adezive pentru a marca „pietrele” și „râul”.

Descrierea jocului:

Pe podea se delimitează un „râu”. Copiii trebuie să ajungă pe partea cealaltă sărind doar pe „pietre”.

Valențe educative:

Copiii își îmbunătățesc echilibrul, viteza de reacție și încrederea în propriile abilități motrice.

4. Activitate de dezvoltare socio-emoțională: „Cum mă simt azi?”

Obiective:

- Recunoașterea și exprimarea emoțiilor.

- Dezvoltarea capacității de empatie.

- Formarea abilității de comunicare asertivă.

Descriere:

În cerc, educatorul rostește: „Astăzi mă simt… pentru că…”. Copiii continuă modelul. Grupul caută împreună soluții pentru emoțiile neplăcute.

Valențe educative:

Se dezvoltă vocabularul emoțional și autoreglarea.

5. Joc matematic: „Magazinul Vesel”

Obiective:

- Exersarea numărării și a corespondenței unu-la-unu.

- Dezvoltarea abilităților sociale.

Materiale:

Jetoane numerotate, obiecte mici, „bani” din hârtie.

Descriere:

Se amenajează un „magazin” în sala de grupă. Copiii cumpără produse folosind numărul corect de jetoane, schimbând periodic rolurile.

Valențe educative:

Copiii își formează primele noțiuni economice și matematice.

Concluzii:

Jocul rămâne cea mai eficientă modalitate de învățare pentru copilul preșcolar. Activitățile propuse încurajează participarea activă, explorarea și exprimarea liberă.

Fericirea copilului în centrul educației- Un ghid pentru părinți și dascăli

Rughiniș Lăcrămioara

Fericirea copilului în centrul educației-

Un ghid pentru părinți și dascăli

Prof. înv. primar -Rughiniș Lăcrămioara

Școala Gimnazială Ruginești

Inteligența emoțională (IE) se referă la capacitatea de a înțelege, gestiona și exprima propriile emoții, dar și de a recunoaște și influența emoțiile celor din jur. Ea nu înlocuiește inteligența cognitivă (IQ), dar o completează. Un copil sau un adult cu un nivel ridicat de IE: poate colabora mai bine cu ceilalți, își gestionează mai eficient stresul și frustrările, ia decizii mai echilibrate, este mai adaptabil în fața schimbărilor și a provocărilor.

În mediul școlar, IE ajută la: rezolvarea conflictelor (fără agresivitate), crearea unor relații sănătoase cu colegii și profesorii, motivarea internă, necesară pentru învățare constantă, gestionarea eșecului (care e inevitabil în procesul educațional).

Un copil empatic și echilibrat emoțional nu doar că învață mai bine, dar și creează un climat de clasă pozitiv, care sprijină învățarea colectivă. Ei vor ști să lucreze în echipă, să comunice eficient, să-și controleaze reacțiile, pot inspira sau gestiona oameni.

Școala se concentrează în continuare mai mult pe acumularea de cunoștințe decât pe dezvoltarea competențelor socio-emoționale. Ar fi ideal ca elevii să fie învățați: cum să își exprime emoțiile într-un mod sănătos, cum să își gestioneze furia sau anxietatea, cum să lucreze empatic în echipă.

Inteligența emoțională nu este doar un „bonus”, ci o condiție esențială pentru succesul școlar și profesional. Un copil echilibrat emoțional are mai multe șanse să fie un adult împlinit. Dezvoltarea acestei inteligențe ar trebui să fie o prioritate atât acasă, cât și în școală.

Copilului trebuie respectat : să îl tratăm ca pe o ființă umană deplină, cu nevoi, emoții și opinii proprii, să îi oferim un cadru sigur pentru exprimare, fără a-l umili, ignora sau controla excesiv, să ascultăm ce are de spus, chiar dacă nu suntem de acord. Un copil respectat se simte văzut, valorizat, și își dezvoltă încrederea în sine.

Mulți părinți își doresc „copii cuminți” pentru a evita conflictele, pentru a nu fi judecați social sau pentru că au fost crescuți la rândul lor în același mod. Însă: copiii care sunt învățați doar să asculte „pentru că așa zic eu” nu își dezvoltă gândirea critică, devin adolescenți confuzi sau ușor influențabili, pot deveni adulți care nu știu să spună „nu”, să se apere sau să ia decizii autonome.

A fi părinte bun nu înseamnă să „controlezi” copilul, ci să îl înveți cum să se controleze singur. Asta cere răbdare, dialog, limite clare dar blânde, și mai ales respect pentru ritmul și personalitatea copilului.

Un copil care crește într-un mediu în care este respectat va deveni un adult care se respectă pe sine și îi respectă pe ceilalți. Educația bazată pe frică sau obedienț nu construiește caractere puternice, ci spirite supuse. De aceea, în loc să ne dorim „copii cuminți”, ar trebui să ne dorim copii conștienți, empatici și liberi să gândească cu mintea lor.

Educația de calitate este un proces, nu un rezultat rapid. Pedepsele și recompensele pot „funcționa” pe moment, pentru că ele condiționează comportamentul. Dar: un copil care acționează doar ca să evite o pedeapsă sau să primească o recompensă nu învață cu adevărat de ce un comportament este corect sau greșit; în absența acestor stimuli externi, comportamentul dispare sau devine haotic.

Prin contrast, o educație bazată pe răbdare și înțelegere formează valori și comportamente autentice, stabile, care se mențin și când copilul e singur sau devine adult.

Noul tip de parenting – numit adesea „parenting conștient” sau „educație blândă” – pleacă de la ideea că: un copil învață din relația pe care o are cu părintele, nu din frică; greșelile sunt oportunități de învățare, nu motive de pedeapsă; comunicarea sinceră și empatică e mai eficientă decât autoritatea impusă.

Acest model dă rezultate mai ales pe termen lung, formând copii autonomi, echilibrați emoțional și capabili să ia decizii bune.

Răbdarea nu înseamnă lipsa limitelor.A avea răbdare nu înseamnă să îi permiți copilului orice. Copiii au nevoie de limite clare, dar exprimate cu respect și fermitate, să repeți de multe de ori același lucru, fără să etichetezi sau să umilești.

Protecția excesivă blochează dezvoltarea copilului. Părintele epuizat sau anxios are tendința de a: limita copilul de frică să nu greșească, a lua decizii în locul lui, controla totul „pentru binele lui”. Însă copiii învață și se dezvoltă tocmai prin explorare, greșeli, asumare. Când părintele intervine constant, copilului i se fură ocazia de a deveni autonom, de a învăța din consecințe reale și de a-și construi încrederea în sine.

Un copil fericit nu are nevoie de părinți perfecți, ci de părinți echilibrați. Educația sănătoasă nu vine din sacrificiu total, ci dintr-o relație sinceră, relaxată și echilibrată. Când părintele își oferă spațiu pentru sine, îi oferă indirect și copilului spațiu pentru a deveni cine este el cu adevărat.

Supunerea nu înseamnă educație. Un copil care este învățat doar să execute comenzi: devine nesigur, se teme de greșeli, își ascunde emoțiile și își neglijează dorințele proprii.Acest tip de educație produce adulți care se conformează cu ușurință autorității, fără să-și pună întrebări sau să analizeze critic contextul. Sunt oameni care vor face „ce li se spune” chiar și atunci când simt că nu e corect.

Autonomia se învață, nu apare de la sine.Un copil care este încurajat să gândească: învață să ia decizii și să le asume, își formează propria opinie, dezvoltă spirit critic și empatie. Autonomia nu înseamnă haos sau lipsă de reguli, ci abilitatea de a acționa conștient, nu din frică sau obligație. Copilul autonom nu este rebel, ci liber și responsabil.

Rolul părintelui ar trebui să fie acela de a pune întrebări, nu doar de a da ordine:

- „Tu ce părere ai?”
- „Cum ai proceda în situația asta?”

- „Ce ai învățat din ce s-a întâmplat?”

Aceste întrebări ajută copilul să-și dezvolte gândirea, nu să repete mecanic ideile altora.

Copiii nu au nevoie să fie dresați, ci educați.Gândirea autonomă este una dintre cele mai importante abilități pe care le putem cultiva în copilărie. Ea le va oferi libertatea de a-și construi propria viață, nu de a trăi după așteptările altora. Iar o societate cu oameni care gândesc singuri este, inevitabil, una mai sănătoasă și mai dreaptă

Bibliografie

1. Dragoș Iliescu (coord.) – Inteligența emoțională în educație (Editura Trei

2. Goleman, Daniel – Inteligența socială (2006, Editura Curtea Veche)

3. Jesper Juul – Copilul tău este competent (Editura Humanitas)

Vânătorii de comori matematice

Guran Cornelia

Vânătorii de comori matematice

Prof. înv. primar Guran Cornelia

Liceul Tehnologic Nr.1, Balș

Disciplina: Matematică

Clasa: a II-a

Tipul activității: Joc didactic

Durata: 20–30 minute

Scopul jocului: Exersarea adunării și scăderii în concentrul 0–100 și dezvoltarea capacității de cooperare în echipă.

Obiective operaționale:

* Să rezolve corect exerciții de adunare și scădere cu trecere peste ordin.

* Să identifice rezultatul corect dintre variante multiple.

* Să colaboreze în echipă pentru a finaliza sarcinile.

* Să urmeze reguli și să manifeste fair-play.

Materiale necesare: fișe cu exerciții („comorile”), carduri cu numere (rezultate), un cufăr sau cutie decorată, cronometru, lipici sau cleme pentru puncte/embleme

Reguli de joc:

* Elevii sunt împărțiți în 4 echipe.

* Fiecare echipă primește o hartă (fișa de joc).

* „Comorile” sunt exerciții ascunse prin clasă.

* Echipele caută un exercițiu, îl rezolvă și caută cardul cu rezultatul corect.

* Pentru fiecare exercițiu rezolvat corect, echipa primește un „ban de aur”.

* La final, echipa cu cele mai multe „monede” câștigă.

Desfășurarea jocului:

Etapa I – Pregătire (5 min)

- Se explică regulile.

- Fiecare echipă primește fișa.

Etapa II – Jocul propriu-zis (15–20 min)

- Elevii caută exercițiile ascunse.
- După rezolvare, caută cardul de rezultat potrivit.
- La predarea unui exercițiu rezolvat corect, primesc o monedă.

Etapa III – Evaluare și concluzii (5 min)

- Se numără monedele.
- Se anunță echipa câștigătoare.
- Se discută strategiile folosite și greșelile întâlnite.

Criterii de evaluare:

- 1 punct pentru fiecare exercițiu rezolvat corect
- 1 punct bonus pentru comportament cooperant
- Echipa câștigătoare = cea cu cele mai multe monede

Importanța literației în învățământul primar

DORCA ONORICA

Importanța literației în învățământul primar

Prof. Dorca Onorica

Școala Gimnazială ”Octavian Goga” Baia Mare”

1. Introducere

Literația reprezintă una dintre cele mai importante competențe pe care elevii le dobândesc în primii ani de școală. Capacitatea de a citi, a scrie și a înțelege texte are un impact major asupra dezvoltării cognitive, afective și sociale a copilului. În contextul educațional actual, literația este fundamentul învățării pe tot parcursul vieții, influențând succesul școlar și integrarea în societate. În învățământul primar, aceasta devine obiectiv prioritar, deoarece perioada copilăriei mici este decisivă pentru formarea structurilor intelectuale și a abilităților lingvistice.

2. Concepte fundamentale ale literației

2.1. Definiția literației

Literația depășește simpla alfabetizare. Ea include dezvoltarea gândirii critice, exprimarea orală și scrisă, înțelegerea și interpretarea mesajelor, precum și capacitatea de a utiliza informația în mod eficient și responsabil.

2.2. Literația emergentă

Literația începe înainte de școală, prin expunerea copilului la limbaj, povești, dialog și medii bogate în stimuli verbali. Această etapă pregătește copilul pentru învățarea formală a cititului și scrisului.

3. Importanța literației în învățământul primar

3.1. Fundament al învățării școlare

Cititul și scrisul sunt instrumentele de bază pentru accesarea cunoștințelor din toate disciplinele. Elevii care stăpânesc literația pot progresa armonios și pot acumula informații în mod autonom.

3.2. Dezvoltarea gândirii și a limbajului

Literația contribuie la formarea vocabularului, structurarea gândirii și dezvoltarea comunicării eficiente. Ea stimulează creativitatea, atenția, memoria și capacitatea de analiză.

3.3. Formarea identității și exprimarea emoțională

Prin activități de lectură și scriere, copiii învață să își exprime ideile, trăirile și opiniile, dezvoltându-și încrederea în sine și autonomia.

3.4. Reducerea riscului de eșec școlar

Lipsa competențelor de literație poate avea consecințe negative, precum dificultăți de înțelegere, demotivare și risc crescut de abandon școlar. Intervențiile educaționale timpurii previn aceste probleme.

3.5. Integrare socială și civică

Literația facilitează participarea activă în comunitate și accesul la informație. Copiii devin cetățeni responsabili, capabili să comunice și să se adapteze societății moderne.

4. Provocări și direcții actuale în educația literației

4.1. Necesitatea unor metode didactice moderne

Predarea literației trebuie să fie interactivă, centrată pe elev, prin activități atractive care să îmbine lectura, scrierea, comunicarea și tehnologia.

4.2. Multiliteratia în era digitală

Accesul la tehnologie transformă literația într-o competență multimodală: interpretarea mesajelor vizuale, media și online devine la fel de importantă ca cititul tradițional.

4.3. Parteneriatul școală – familie

Implicarea părinților în activități de lectură contribuie decisiv la progresul copilului.

Lectura influențează în mod direct dezvoltarea competențelor lingvistice, iar acest proces începe în ciclul primar, când elevii încep să deprindă concepte de vocabular, ortografie și sintaxă.

5.Tipuri de lecturi recomandate în ciclul primar

Există mai multe tipuri de lecturi care contribuie la formarea competențelor lingvistice ale elevilor în această perioadă:

5.1. Lectura literară: Cărțile de literatură pentru copii, basmele, povestirile și fabulele dezvoltă imaginația, înțelegerea narativă și capacitatea de a interpreta diverse tipuri de texte.

5.2. Lectura informativă: Cărțile educaționale sau enciclopedii ajută elevii să își îmbogățească cunoștințele și să învețe să extragă informații esențiale din texte informative.

5.3. Lectura interactiva: Activitățile de lectură care includ întrebări sau discuții pe marginea textului ajută elevii să dezvolte abilități de înțelegere și de argumentare a punctelor de vedere.

6. Metode de stimulare a lecturii în ciclul primar

Pentru a încuraja lecturarea activă și pentru a sprijini formarea competențelor lingvistice, sunt utile mai multe metode pedagogice.

6.1. Lectura ghidată: Profesorul citește împreună cu elevii, ghidându-i în înțelegerea sensului textului și explicând cuvintele și expresiile mai dificile.

6.2. Discuțiile și jocurile de rol: După lectura unui text, elevii pot discuta despre temele și personajele din acesta, iar prin jocuri de rol pot interpreta diverse scenarii.

6.3. Lectura independentă: Elevii sunt încurajați să citească pe cont propriu, iar apoi să împărtășească impresiile sau să scrie despre ceea ce au înțeles din lectură.

7. Beneficiile lecturii asupra dezvoltării cognitive și lingvistice

Lectura influențează nu doar competențele lingvistice, ci și dezvoltarea cognitivă a elevilor. În acesrt sens:

7.1. Gândirea critică: Lectura ajută copiii să gândească critic, să analizeze informațiile și să-și formeze opinii proprii despre texte.

7.3. Înțelegerea diversității: Textele citite pot introduce elevii în diverse culturi, realități sociale și istorii, dezvoltându-le empatia și înțelegerea față de ceilalți.

7.2. Imaginație și creativitate: Poveștile și literatura stimulentă permit elevilor să își pună imaginația la lucru, să creeze propriile narative sau să își exprime ideile într-un mod original.

8. Concluzie

Literația este o componentă esențială a educației în învățământul primar. Ea asigură dezvoltarea intelectuală și socială a elevului, contribuind la formarea unei personalități autonome și active în societate. Investiția în literație în primii ani de școală garantează beneficii pe termen lung: performanțe școlare ridicate, integrare socială și șanse sporite de reușită în viață. Prin urmare, cadrele didactice, familia și societatea au responsabilitatea de a sprijini permanent dezvoltarea competențelor de literație ale copiilor. Încurajarea lecturii de la o vârstă fragedă contribuie la dezvoltarea unei baze solide de competențe lingvistice, care va sprijini succesul școlar și comunicarea de-a lungul vieții.

Cartea deschisă îți arată un drum,

Cu povești frumoase și basme de fum.

Fiecare pagină e-un mic colț de rai,

Unde zboară visuri în zorii de mai.

Literele dansează pe hârtii, ușor,

Cu zâmbete și râsete, toate într-un cor.

Citește, drag copil, și vei înțelege,

Căci cartea te-nsoțește, oriunde vei merge!

Bibliografie:

1. Șerdean Ioan, Didactica limbii române în clasele primare, Editura Teora, București, 1998

2. Eftenie, N., Introducere în metodica studierii limbii și literaturii române, Editura Paralela 45, Pitești, 2008

3. Kennedy, E. et al. Literacy in Early Childhood and Primary Education (3-8 years). NCCA, 2012.

4. Demir-Lira, Ö. E. et al. „Parents' early book reading to children...", 2020.

Test inițial Matematică Clasa a III-a

DORCA ONORICA

Numele și prenumele: ..... Data:

Test de evaluare inițială

Matematică

1. Scrie:

a) cu cifre numerele: b) cu litere numerele:

nouăsprezece - ..... 16 - .....

șapte sute şase - ..... 508 - .....

trei sute doisprezece - ..... 837 - .....

2. Compară următoarele perechi de numere, punând în casetă semnul de relaţie corespunzător:

171 717 845 844 672 627

3. Calculează:

a) 134+ 855+ 305+ b) 762- 800- 407-

352 96 495 585 265 38

c) 6 x 7 = d) 49 : 7 =

9 x 5 = 32 : 4 =

3 x 8 = 18 : 6 =

4. Efectuează:

81: 9 + 3 x 4 = (195 + 349) - 5 x 3 = 245 + 18 : 2 x 8 =

5. Scrie sub fiecare reprezentare fracţia corespunzătoare:

6. Încercuieşte mărimea pe care o măsoară fiecare instrument de măsură:

a) capacitatea
b) lungimea
c) timpul

a) timpul
b) masa
c) capacitatea
d) lungimea

a) capacitatea
b) valoarea
c) lungimea

a) lungimea
b) masa
c) timpul
d) valoarea

7. Pentru a fi sănătoşi, trebuie să luăm mesele în mod regulat. Desenează pe cadranele ceasurilor orele indicate:

7 : 30 13 : 00 18 : 15

Micul dejun Prânzul Cina

8. Maria are o colecție de 100 timbre. Gabriela are cu 29 mai puține timbre. Câte timbre are colecția celor două fete?

Rezolvare

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

TEST DE EVALUARE INIŢIALĂ

Matematică

Clasa a III-a

Competențe vizate:

1.1. Scrierea, citirea și formarea numerelor până la 1000;

1.2. Compararea numerelor în concentrul 0-1000;

1.4. Efectuarea de adunări și scăderi, mintal și în scris, în concentrul 0-1000;

1.5. Efectuarea de înmulțiri și împărțiri, în concentrul 0-100;

5.2. Rezolvarea de probleme de tipul a+/-b=c; a+/-b+/-c=x; a x b=x, a:b=x în concentrul 0-1000/0-100;

6.4. Identificarea şi utilizarea unităţilor de măsură uzuale pentru lungime, capacitate, masă (metrul, centimetrul, litrul, mililitrul, kilogramul, gramul) şi a unor instrumente adecvate;

Obiective operaţionale:

O1: Să scrie cu cifre/litere numere date;

O2: Să compare perechi de numere, în intervalul 0-1000;

O3: Să calculeze sume, diferenţe cu numere naturale în concentrul 0-1000, cu şi fără trecere peste ordin;

O4: Să efectueze înmulțiri și împărțiri, prin adunări ori scăderi repetate;

O5: Să asocieze unitatea de măsură cu instrumentul de măsurat;

O6: Să rezolve o problemă prin două operaţii;

DESCRIPTORI DE PERFORMANŢĂ

ITEM/

EX. CALIFICATIVE

FOARTE BINE BINE SUFICIENT

1. Răspuns corect şi complet

Scrie corect cu litere și cifre 5 - 6 numere.

Răspuns parţial corect

Scrie corect cu litere și cifre 3 - 4 numere. Răspuns parţial

Scrie corect cu litere și cifre 1- 2 numere.

2. Compară corect cele 3 perechi de numere.

Compară corect 2 perechi de numere. Compară corect perechile de numere într-o singură situație.

3. Efectuează corect 10 - 12 calcule.

Efectuează corect 7 - 9 exerciții. Efectuează corespunzător 4 - 6 calcule.

4. Efectuează corect cele 3 exerciții, respectând ordinea operațiilor.
Efectuează corect 2 exerciții, respectând ordinea operațiilor sau efectuează 3 exerciții, dar cu 2 - 3 greșeli.

Efectuează corect 1 exercițiu, respectând ordinea operațiilor sau efectuează 3 exerciții, dar cu 5 - 6 greșeli.

5. Identifică și scrie corect 4 fracții.

Identifică și scrie corect 3 fracții. Identifică și scrie corect 2 fracții.

6. Identifică şi face corect corespondenţa dintre instrument şi unitatea de măsură, în toate situaţiile.

Identifică şi face corect corespondenţa dintre instrument şi unitatea de măsură, în 3 situaţii. Identifică şi face corect corespondenţa dintre instrument şi unitatea de măsură, în 2 situaţii.

7. Desenează pe cadranele ceasurilor orele indicate în cele 3 situații.
Desenează adecvat în 2 situații. Acele ceasului sunt trasate corespunzător într-o singură situație.

8. Scrie întrebările și calculează corect.

Scrie întrebările și calculează parțial corect. Scrie o întrebare și calculează parțial corect.

Evaluare finală:

ITEMI

CALIFICATIVUL

FINAL

Rezolvă 7-8 itemi cu FB, restul itemilor cu B, stabilit de învăţător, după analiza holistică a testului şi evidenţiind etosul clasei.

FOARTE BINE

Rezolvă doar 5-6 itemi cu FB, 1-3 itemi cu B, restul cu S/ orice altă combinaţie apropiată acesteia, stabilită de învăţător, după analiza holistică a testului şi evidenţiind etosul clasei.

BINE

Rezolvă doar 3-4 itemi cu FB, 1-2 itemi cu B, restul cu S/ orice altă combinaţie apropiată acesteia, stabilită de învăţător, după analiza holistică a testului şi evidenţiind etosul clasei.

SUFICIENT

Rezolvă 1 item cu FB, 1-2 itemi cu B, 1-2 itemi cu S, restul cu I/ orice altă combinaţie apropiată acesteia, stabilită de învăţător, după analiza holistică a testului şi evidenţiind etosul clasei.

INSUFICIENT

Rezultate:

Calificative Foarte bine Bine Suficient Insuficient

Nr. elevi

Total elevi testați:

Absenți: ..... elevi

Concluzii:

În urma aplicării testului inițial la disciplina Matematică, am constatat că:

- Un număr de 5-6 elevi evaluați întâmpină dificultăți în scrierea și citirea numerelor în concentrul 0-1000;
- Aproape toți elevii identifică fără probleme numărul mai mare dintre două date, folosind semnele convenționale „<” , „>” sau „=”;
- Aproximativ 20% dintre copii întâmpină dificultăți în efectuarea adunărilor și a scăderilor cu numere formate din sute, zeci și unități, în special cu trecere peste ordin;
- Scrierea rezultatelor unor adunări repetate, respectiv, scăderi repetate se face eronat de circa 60% dintre școlari;
- Nu toți elevii au capacitatea de a rezolva exercițiile respectând ordinea efectuării operațiilor;
- Scrierea fracțiilor corespunzătoare reprezentărilor date se realizează corect în majoritatea cazurilor;
- Identificarea unităților de măsură pentru lungime, capacitatea vaselor, masa corpurilor și valoarea bunurilor se face adecvat în peste 80% din situații;
- Notarea orei pe cadrane se realizează anevoios în 8-9 cazuri;
- Foarte mulți elevi nu au capacitatea de a identifica operația corespunzătoare rezolvării unei probleme;

Greșeli frecvente:

- Scrierea cu litere a numerelor date;
- Efectuarea calculelor matematice, cu trecere peste ordin;
- Aflarea rezultatelor unor adunări repetate, respectiv, scăderi repetate;
- Rezolvarea de probleme;

Măsuri ameliorative:

- Se vor analiza lucrările individual, cu fiecare elev în parte, dar și cu părinții acestora, evidențiindu-se greșelile făcute;
- Se va lucra diferențiat cu elevii, atât în cadrul lecțiilor de predare-învățare, cât și în efectuarea temelor de casă;

Alcătuirea unei schițe de lecție

DORCA ONORICA

ALCĂTUIREA UNEI SCHIȚE DE LECȚIE

Clasa pregătitoare

Data:

Clasa:

Unitatea de învățământ:

Profesor învățământ primar:

Aria curriculară:

Disciplina:

Unitatea de învățare (tematică):

Subiectul lecției:

Tipul lecției:

Discipline integrate:

Competențe specifice: 2-3

Obiective operaționale: 4- 6 obiective

Strategia didactică:

- Metode și procedee: conversația, explicația, Știu/Vreau să știu/ Am învățat, etc.
- Mijloace de învățământ: manualul, laptop, tabla Smart, ilustrații , fișe de lucru, ...
- Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe

Forme și tehnici de evaluare: observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecieri verbale, autoevaluare, interevaluare

Resurse

- Umane: 22 elevi
- Spațiale: sala de clasă
- temporale: 35 min+ 10 min activități recreative (clasa pregătitoare)

Bibliografie: Programa școlară pentru clasa pregătitoare

https://www...

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

1. Moment organizatoric....
2. Verificarea temei (Diagnosticarea/ Reactualizarea cunoștințelor).....
3. Captarea atenției....
4. Anunțarea subiectului și a obiectivelor operaționale
5. Dirijarea învățării
6. Obținerea performanței (Asigurarea retenției și a transferului)
7. Încheierea lecției

METODE MODERNE DE PREDARE A NOTIUNILOR DE VOCABULAR

BEJENARU DUDU CATALIN

METODE MODERNE DE PREDARE A NOŢIUNILOR DE VOCABULAR

Prof. înv. primar: Bejenaru Dudu Cătălin

Şcoala Gimnazială Nr.1, sat Tutova, judeţul Vaslui

Astăzi, în şcoala românească, elevul este considerat pionul principal, şcoala ţinând seama de interesele şi trebuinţele lui specifice. Pentru a obţine eficienţă maximă, învăţătorul trebuie să manifeste creativitate profesională şi să folosească, într-un mod modern metodele clasice, dar şi strategii noi de dirijare, stimulare a gândirii şi acţiunii elevilor. Fiind lăsat să se exprime, să acţioneze, conform preocupărilor, intereselor, înclinaţiilor sale, elevul va fi ajutat să-şi manifeste şi să îşi dezvolte personalitatea. Metodele interactive utilizate, iniţiază şi dezvoltă învăţarea prin cooperare ca o treaptă superioară a interacţiunii psihosociale, care are la bază ajutarea reciprocă, implicarea susţinută a tuturor elevilor.

După funcţia principală didactică, metodele interactive se clasifică în:

1. Metode de predare-învăţare interactivă de grup: ,,Metoda predării-învăţării reciproce", ,,Metoda mozaicului", ,,Metoda învăţării pe grupe mici", ,,Metoda cascadei", ,,Metoda turnirului între echipe", ,,Metoda Piramidei", ,,Învăţarea dramatizată";

2. Metode de fixare, sistematizare a cunoştinţelor şi de verificare: ,,Diagrama cauzelor şi a efectului", ,,Pânza de păianjen", ,,Tehnica florii de nufăr", ,,Scheletul de peşte", ,,Harta cognitiv-conceptuală", ,,Matricele", ,,Lanţurile cognitive", ,,Cartonaşe luminoase";

3. Metode de rezolvare de probleme prin stimularea creativităţii: ,,Brainstorming", ,,Metoda pălăriilor gânditoare", ,,Explozia stelară", ,,Metoda Delphi", ,,Masa rotundă" ,,Multi-voting-ul", ,,Studiul de caz", ,,Tehnica acvariului", ,,Controversa creativă", ,,Interviul de grup", ,,Caruselul", etc.

4. Metodele de cercetare în grup: ,,Portofoliul de grup", ,,Experimentul pe echipe", ,,Proiectul de cercetare în grup".

A devenit o adevărată necesitate implementarea metodelor interactive, a metodelor moderne, elevul ajungând să se identifice cu sarcina de învăţare. Elevii vor fi îndrumaţi şi antrenaţi să gândească critic, creativ, constructiv, punându-se accentul pe calitatea informaţiei pe care un elev poate să o asimileze, pe utilitatea sa practică. Pentru predarea noţiunilor de lexic, cele mai eficace şi mai des folosite metode interactive sunt:

4.2.1. Metoda "Cubul" se foloseşte atunci când este necesară explorarea unei situaţii, a unui subiect, din mai multe perspective. Se confecţionează un cub, iar pe cele şase feţe ale sale se scrie cuvintele: DESCRIE, COMPARĂ, ANALIZEAZĂ, ASOCIAZĂ, APLICĂ, ARGUMENTEAZĂ (în alte cazuri nu este nevoie să se utilizeze toate feţele cubului).

Etapele realizării: a) se anunţă subiectul ce urmează a se discuta; b) se împarte clasa/grupul în şase echipe/subgrupuri, iar fiecare dintre acestea va rezolva una din cerinţele înscrise pe feţele cubului; c) se va comunica întregii clase/grupului forma în care s-a finalizat ceea ce s-a scris.

Activitatea poate fi desfăşurată în forma finală pe tablă, pe flipchart, pe foi albe A3. Avantajele folosirii acestei metode constau în implicarea maximă a elevilor, participarea conştientă a acestora în rezolvarea sarcinilor, se permite diferenţierea sarcinilor de învăţare, formează şi dezvoltă deprinderi de muncă intelectuală, stimulează gândirea critică, logică a elevilor, etc.

Există şi dezavantaje, cum ar fi: timp destul de îndelungat în rezolvarea sarcinilor, pot interveni erori în învăţare datorită zgomotului produs, neexistând un real control asupra calităţii învăţării, etc.

Exemplu de realizare: Metoda ,,Cubul”; clasa a IV-a; obiectul: Limba şi literatura română; subiectul: ,,Făt-Frumos-din-Lacrimă”, de Mihai Eminescu:

1. DESCRIE: - ce personaje vezi?

- ce culori vezi? - ce miroşi?

- ce sunete auzi? - ce simţi? 2. COMPARĂ: Compară pe Ileana Cosânzeana cu Fata Genarului:

Ileana Cosânzeana

Fata Genarului

3. ASOCIAZĂ: Găseşte însuşiri din text şi nu numai, pentru:

Făt-Frumos:.....

Ileana Cosânzeana:.....

Muma Pădurii:.....

Genarul:.....

castel:.....

buzdugan:.....

apă:.....

lună:.....

luntre:.....

stele:.....

cămaşă:.....

ochi:..... 4. ANALIZEAZĂ:

-De ce feciorul de împărat a primit numele de Făt-Frumos-din Lacrimă?

-De ce a orbit Ileana?

-Ce simte feciorul de împărat faţă de Muma Pădurii?

-De ce credeţi că Făt-Frumos a ieşit victorios din toate încercările sale?

5. APLICĂ:

Continuă povestirea, spunând ce credeţi că s-a întâmplat mai departe cu Făt-Frumos şi Ileana?

.....

.....

.....

..... 6.ARGUMENTEAZĂ:

Realizează un desen din textul,,Făt-Frumos-din-lacrimă", de Mihai Eminescu ilustrând elementele fabuloase din text.

4.2.2. Metoda ,,Cvintetul" exprimă sau descrie reflecţii asupra unui subiect, fiind ca o ,,poezie" care necesită sintetizarea informaţiei în comunicări concise, clare.

Această metodă poate fi folosită în cadrul orelor de consolidare şi recapitulare, sau în orele de predare, în momentul asigurării feed-back-ului informaţiilor de către elevi, prin intermediul elementelor de vocabular.

Metoda ,,Cvintetul" semnifică crearea unei poezii în cinci versuri, respectând cinci reguli în scopul sintetizării conţinutului unei teme abordate. Acestea sunt:

1. Primul vers este format dintr-un singur cuvânt care redă subiectul (de obicei un substantiv);

2. Cel de-al doilea vers este format din două cuvinte care descriu subiectul. Aceste cuvinte sunt în general, două adjective.

3. Al treilea vers, este format din trei cuvinte care exprimă acţiuni (verbe).

4. Cel de-al patrulea vers, îl constituie un enunţ format din patru cuvinte, care exprimă sentimente faţă de subiect (cuvântul iniţial).

5. Cel de-al cincilea vers şi ultimul, este format dintr-un cuvânt care exprimă esenţa subiectului.

Cvintetele reprezintă un instrument un instrument rapid şi eficace de reflecţie, sinteză şi rezumare a informaţiilor. Acestea pot servi ca: mod de evaluare a înţelegerii elevului, instrument de sintetizare a unor informaţii complexe, mijloc de exersare a creativităţii.

Exemple:

- Primăvara
- Înfloritoare, frumoasă;
- Renăscând, înmugurind, înverzind;
- Se instalează pe pământ;

- Anotimp.
  - Învăţător
  - Înţelept, blând;
  - Ocrotind, modelând, învăţând;
  - Pregăteşte elevii pentru viaţă;
  - Educă.

4.2.3. Metoda ,,Ciorchinele” este o tehnică de predare-învăţare, care stimulează elevii să gândească deschis, liber, fiind o modalitate de a construi asocieri noi de idei sau de a reda sensuri noi ideilor date şi care are ca scop îmbogăţirea, activizarea şi nuanţarea vocabularului cu ajutorul elementelor gramaticale.

Etapele realizării:

- Se scrie un cuvânt-nucleu, care poate fi parte de vorbire sau o propoziţie-nucleu, pe mijlocul tablei ori pe o foaie de hârtie;
- Elevii vor spune, apoi vor scrie cuvinte care au legătură cu tema propusă;
- Învăţătorul sau un elev, va trasa linii între cuvintele care derivă unele din altele;
- Se scriu toate cuvintele propuse de elevi, până la finalul timpului afectat activităţii sau până la epuizarea ideilor ce apar.

Această metodă se realizează într-un mod plăcut, sub formă de joc, fiind utilizată cu precădere în timpul lecţiilor de recapitulare şi sistematizare a cunoştinţelor, de exemplu, în textul "Cartea cu Apolodor", după Gellu Naum, putem raliza imaginea pinguinului Apolodor, care trăia la circ, pe gheaţa unui răcitor, sub forma unei scheme recapitulative:

Metoda este antrenantă, dând posibilitatea fiecărui elev să participe individual, în perechi sau în grupuri. Solicită gândirea elevilor, ei vor trebui să scrie tot ce ştiu în legătură cu termenul-nucleu, în jurul căruia se leagă toate cunoştinţele lor.

Metoda ,,Cadranele” este un mod de a înfăptui şi sintetiza un conţinut informaţional, punându-se accent pe participarea şi implicarea copiilor în înţelegerea acestuia. Metoda este grafică, presupunând trasarea a două drepte ce se intersectează, una în poziţie orizontală şi alta verticală, care împreună formează patru cadrane, fiind eficace pentru selectarea, clasificarea şi sintetizarea informaţiilor. Folosită cu succes în toate etapele lecţiei, această metodă, se poate aplica individual, dar şi pe grupe, fiecare elev completând un cadran, cerinţele fiind distribuite între ei.

Modul de realizare:

- Se prezintă materialul de studiat (textul lecţiei, fişe de lucru);
- Se împarte pagina în patru părţi, se trasează două drepte perpendiculare;
- Se obţin patru cadrane care se numerotează, apoi în fiecare cadran, se notează informaţii care se referă la cerinţele ce s-au fixat sub forma unor titluri;

 După citirea textului, elevii fac însemnările necesare, iar învăţatorul oferă explicaţii şi îndrumări în urma solicitării acestora;

 Rezultatele se dezbat, se confruntă şi se analizează; Se completează cadranele cu unele informaţii omise; Se extrag concluzii şi se fac aprecieri;

 Ultimul cadran poate fi lăsat la dispoziţia copilului, pentru a-şi exprima impresiile:

METODA "CADRANELOR"

Clasa a II-a

"O invitaţie"

după Mircea Sântimbreanu

Completează cadranele, respectând cerinţele date:

1. Scrie o propoziţie care să arate cum crezi că s-a simţit Jambo când a citit biletul?

.....

.....

2. Părerea ta faţă de modul în care au ales furnicile să se scuze.

.....

.....

3. Învăţătura pe care ai desprins-o din această întâmplare.

.....

.....

4. Sfatul tău adresat furnicilor.

.....

.....

BIBLIOGRAFIE

1. Molan, V. (2010). Didactica disciplinei Limba şi literatura română în învăţământul primar. Bucureşti: Miniped.

2. Neagu, C. (2011). Didactica limbii şi literaturii române în învăţământul primar. Focşani: Terra.

3. Bocoş, M. Jucan, D. (2010). Fundamentele pedagogiei. Teoria şi metodologia curriculumului. Repere şi instrumente didactice pentru formarea profesorilor. Bucureşti: Paralela 45.

4. Petrescu, P. Pop, V. (2007). Transdisciplinaritatea – o nouă abordare a situaţiilor de învăţare. Bucureşti: E.D.P.

5. Golu, P. Verza, E. Zlate, M. (1993). Psihologia copilului. Bucureşti: E.D.P.

6. Iordăchescu, C. (2006). Să dezlegăm tainele textelor literare. Piteşti: Carminis.

TEST DE EVALUARE INITIALA CLASA A IV-A MATEMATICA

BEJENARU DUDU CATALIN

Numele şi prenumele elevului…..... Data.....

TEST DE EVALUARE INIŢIALĂ

Matematică

Clasa a IV-a

1. Găseşte regula, apoi completează:

a) 887, 888, 889, ..., ..., ...

b) 4.774, 4.776, 4.778, ..., ..., ...

c) 1.640, 1.630, 1.620, ..., ..., ...

2. Scrie cu cifre romane numerele:

35- ..... 4- .....

9- ..... 16- .....

3. Rezolvă exerciţiile şi uneşte cu denumirea rezultatului operaţiei pe care ai efectuat-o:

3 456+ 256= produs

5 000 – 4 182

37x 29=

75: 3=

4. Calculează corespunzător expresiei:

a) de 5 ori mai mic decât 500 : ……

b) cu 5 mai mult decât 279 : ……

c) de 5 ori mai mare decât 27: .....

d) cu 5 mai puţin decât 270: ……

5. Află numărul necunoscut:

a x 5 = 95 c - 715 = 188 409+ d =900 b : 7 = 124

a= ..... c= ..... d= ..... b=.....

a= ..... c= ..... d= ..... b=.....

6. Calculează, respectând ordinea efectuării operaţiilor:

56 – 3 x 9 + 36 : 4 = 30 – 24 : 3 x (72 : 9 – 2 x 3) : 8 x 9 =

....

....

....

……..... .....

7. Scrie fracţiile corespunzătoare părţii colorate din fiecare desen:

— —

8. Scrie denumirea fiecărui corp geometric:

…….. ……. …… …….. ……

9. Scrie unitatea principală care măsoară:

lungimea

volumul

masa

10. Mihai a colecţionat 24 de timbre. O treime din ele erau timbre cu plante, un sfert din numărul total de timbre erau cu animale, iar restul erau timbre cu maşini.

Câte timbre cu mașini a colecţionat Ionuț?

Rezolvare

Ai terminat ? Mai verifică o dată răspunsurile! BRAVO !

PROBĂ DE EVALUARE INIŢIALĂ

MATEMATICĂ

Data:

Clasa: a IV-a

Nr. de elevi: Prezenţi: .... elevi Absenţi:... elevi

Matrice de specificaţie :

Conţinuturi / Obiective	Cunoaştere	Înțelegere	Aplicare
1. Numerele naturale;			
2. Operaţii cu numere naturale;			
3. Probleme care se rezolvă prin operaţii cunoscute			
4. Unităţi de măsură			
5. Elemente intuitive de geometrie			
6. Fracţii			

Obiective:

O1: să scrie numerele cu cifre arabe ;

O2: să găsească numerele naturale care respectă cerinţa dată ;

O3: să utilizeze algoritmul de calcul pentru operaţiile aritmetice ;

O4: să recunoască şi să opereze cu terminologia specifică operaţiilor aritmetice ;

O5: să determine numărul necunoscut, aplicând corespunzător algoritmul de calcul în situaţiile cerute;

O6: să calculeze corect exerciţii cu ordinea efectuării operaţiilor;

O7: să recunoască unităţile de măsură standard pentru lungime, capacitate, masă;

O8: să identifice corpurile geometrice;

O9: să identifice fracţiile corespunzătoare părţilor luate în evidentă din întregii corespunzători;

O10: să întocmească şi să scrie planul de rezolvare a problemei aplicând operaţiile corespunzătoare judecăţii.

Descriptori de performanţă:

Nr. item	Foarte bine	Bine	Suficient
1.	Alege corect scrierea cu cifre a numerelor date	Alege corect scrierea cu cifre a două numere date	Alege corect scrierea cu cifre a unui număr dat
2.	Completează toate şirurile cu numere conform cerinţelor date	Completează două enunţuri	Completează un enunţ
3.	Scrie corect toate numerele cu cifre romane	Scrie corect 2-3 numere cu cifre romane	Scrie corect 1-2 numere cu cifre romane

4. Efectuează toate operațiile, operând corect cu terminologia specifică Efectuează două operații, operând parţial corect cu terminologia matematică Efectuează o singură operație, operând parţial corect cu terminologia specifică

5. Găseşte valoarea necunoscutei în toate situațiile Găseşte valoarea necunoscutei în două situații Găseşte valoarea necunoscutei în o situație

6. Calculează corect respectând ordinea efectuării operaţiilor Calculează respectând ordinea efectuării operaţiilor cu 2-3 greşeli de calcul Calculează respectând ordinea efectuării operaţiilor cu 4-5 greşeli de calcul

7. Identifică fracţiile corespunzătoare părţilor luate în evidenţă din întregii daţi Identifică parţial 2-3 din fra- cţiile corespunzătoare părţilor luate în evidenţă din întregii daţi Identifică parţial 1-2 din fra- cţiile corespunzătoare părţilor luate în evidenţă din întregii daţi

8. Identifică toate corpurile geometrice Identifică o parte din corpurile geometrice (3-4) Identifica o parte din corpurile geometrice(1-2).

9. Completează tabelul cu unităţile de măsură potrivite Completează tabelul doar cu două unităţi de măsură potrivite Completează tabelul doar cu o unitate de măsură potrivită

10. Întocmeşte şi scrie corect planul de rezolvare a problemei, calculând corect Rezolvă problema, dar întocmeşte planul de rezolvare parţial Scrie şi rezolvă corect doar 1-2 operaţii şi scrie doar o idee din planul de rezolvare

ITEMI CALIFICATIVUL FINAL

Rezolvă integral şi corect 10 itemi. FOARTE BINE

Rezolvă integral şi corect 8 itemi; parțial corect 1 item/ incorect 1 item sau orice altă combinaţie apropiată acesteia

BINE

Rezolvă integral şi corect 4-5 itemi; parţial 2-3 itemi/ incorect 2-3 itemi sau orice altă combinaţie apropiată acesteia

SUFICIENT

Rezolvă integral şi corect 2- 3 itemi; incorect 7-8 itemi INSUFICIENT

Rezultatele obţinute:

FB- ..... elevi

B- ..... elevi

S- ..... elevi

I- ..... elevi

Observaţii:

Măsuri ce se impun:

JOCURI DIDACTICE

NEGRU IRINA

Jocuri didactice specifice clasei a II-a

Jocurile didactice folosite la această clasă au ca sarcini didactice îmbogăţirea şi activarea vocabularului elevilor, formarea deprinderilor de a înţelege mesajul de idei transmis de textul de lectură, de a interpreta fapte, idei.

Pentru verificarea însuşirii grupurilor de sunete am organizat jocul „Unde se potriveşte?”. Am prezentat elevilor câteva desene şi le-am cerut să denumească ce văd şi să spună DA în căsuţa care

arată grupul de litere conţinut de cuvânt.

Material: fişe pe care sunt scrise grupurile de sunete ca: ea, ia, ie, oa, ua, uă.

Sarcina: să formeze cuvinte, pe urmă enunţuri care să se refere la o călătorie cu trenul.

Desfăşurarea jocului: copiii primesc fişele, compun cuvinte, pe urmă enunţuri.

Jocul este sub formă de întrecere.

După mai multe exerciţii am putut organiza cu copiii jocuri didactice cu cuvinte omonime.

De exemplu: „Găseşte mai multe înţelesuri”, joc care are ca scop precizarea înţelesului cuvintelor cu aceeaşi formă, dar înţeles diferit. Am folosit ca material didactic cuvinte ca: toc, cot, pui,

pod, cap.

Sarcina didactic: rostirea cuvântului după anumite înţelesuri sugerate.

Desfăşurarea jocului: se scoate un elev din clasă. Învăţătorul împreună cu elevii aleg un cuvânt, de exemplu cuvântul toc. După alegerea cuvântului, copilul de afară este adus în clasă şi în mod organizat i se spun două sau mai multe înţelesuri ale aceluiaşi cuvânt. Elevul trebuie să ghicească despre ce cuvânt este vorba.

De exemplu: cu el se scrie, se află la fiecare uşă etc, până când elevul ghiceşte. Dacă nu ghiceşte, i se dau lămuriri suplimentare.

Se procedează la fel şi cu alte cuvinte omonime.

Sinonimele contribuie la precizarea vocabularului şi măreşte simţitor potenţialul expresiv al

limbii. Copiii sunt conduşi să înţeleagă şi să observe că unele cuvinte pot fi înlocuite în vorbire cu altele, cu acelaşi înţeles.

De exempu: copilaş – bebeluş – prunc – pui de om

sau bătălie – luptă – război.

Jocul „Găseşte-i un alt nume” l-am folosit pentru a îmbogăţi vocabularul copiilor cu cuvinte sinonime.

Sarcina didactică: aflarea unor cuvinte sinonime cu celelalte.

Material: cuvinte iniţiale.

Desfăşurarea jocului: pe tablă am scris cuvintele în coloană: zăpadă, timp, troian, elev, a ţipa.

Elevii au sarcina de a găsi cât mai multe cuvinte cu acelaşi înţeles. Jocul l-am desfăşurat pe rânduri de

bănci. A ieşit câştigător rândul care a găsit cele mai multe sinonime pentru cuvântul dat.

Formarea noţiunii de limbă este un proces complex care implică atât dezvoltarea vocabularului, cât şi dezvoltarea proceselor intelectuale ale elevilor.

Pentru a vedea modul în care s-a realizat îmbogăţirea vocabularului elevilor cu sinonime şi omonime am realizat „Jocul sinonimelor” şi „Jocul omonimelor”.

Jocul sinonimelor. Am cerut elevilor să găsească alte cuvinte cu înţeles asemănător din următoarele propoziţii:

Mama îşi priveşte duios fiul (emoţionată, dulce, blând, trist, gingaşă).

Oamenii se bucură de rodnicia pământului pe care l-au trudit. (bogăţia, fertilitatea).

În jocul omonimelor elevii au avut de căutat noi înţelesuri pentru cuvintele date de noi. Una dintre aceste cuvinte a fost: vie.

Maică-ta de-i vie.

Bine-ar fi să vie.

Pân’ la noi la vie.

Elevii au alcătuit propoziţii deosebit de frumoase.

Pentru verificarea grupurilor de sunete: ea, ie, ia, oa, am organizat un concurs „Cine ştie câştigă”. Fiecare grup de sunete a fost reprezentat prin două coloane de cuvinte, una din ele fiind greşită. Unii au avut sarcina de a găsi cuvintele scrise corect, apoi cu acestea au alcătuit enunţuri.

iel el eram ieram poet poiet

ieşire	eşire	ieste	este	poiezie	poezie
ieste	este	iera	era	poiem	poem
iepure	epure	era	iera	versuri	viersuri
iele	ele	ieraţi	eraţi	eu	Ieu

În atenţia mea a stat ortoepia şi ortografia care cuprind vocale duble sau consoane duble. Pentru acesta am prezentat elevilor cât mai multe cuvinte şi le-am cerut să creeze şi un text care să cuprindă cel puţin trei cuvinte cu consoane alăturate, identice.

Iată câteva exemple de cuvinte: alee, idee, muzee, tranşee, cuviincios, fiinţă, zoologie, alcool, accelerat, accident, occident, succes, fiică, înnora, înnoda, înnopta, înnoit.

Jocul „Clarifică”, elevii au avut de clasificat în trei coloane substantivele prezentate de noi şi să precizeze ce arată fiecare: grădină, şcolar, fetiţă, pădure, necaz, alee, bucurie, catedră, mâhnire, arbore, ploaie.

Fiinţe	Lucruri	Fenomene ale naturii
şcolar	grădină	ploaie

În exerciţiul – joc „Ce se potriveşte?” elevii au avut de căutat unele însuşiri potrivite pentru fiinţele şi lucrurile numite de substantivele date de noi: carte, cerneală, aer, strugure, şcoală, rădăcină, frunză, flori.

Elevii au alcătuit enunţuri cu câteva expresii noi găsite:

„Cireşul are frunza galbenă.”

sau „Cactusul are o frunză spinoasă.”

În jocul didactic „Recunoaşte autorul” elevii au fost puşi în situaţia de a recunoaşte autorul unei poezii după fragmentele prezentate. Am imprimat pe casetă sau CD câteva versuri semnificative din poeziile mai cunoscute ale marilor noştri scriitori, lăsând câte o pauză între fragmente. Elevii au ascultat banda şi pe măsură ce au auzit versurile, şi-au notat cine este autorul fiecărui fragment. Pentru complicarea jocului, am cerut elevilor să indice şi numele poeziei din care a fost extras fragmentul ascultat.

În jocul „ghici ce poveste este?”, elevii au avut de recunoscut titlul şi autorul unei povestiri

după conţinut sau personaje. Astfel, am selecţionat din diferite povestiri unele fragmente semnificative,

care le-am alcătuit în aşa fel, încât elevii să-şi dea seama că s-a trecut de la o poveste la alta.

Jocul a fost interesantşi atractiv şi a favorizat o participare activă a elevilor.

Am anunţat elevii că le voi spune o poveste mai lungă, făcută din bucăţele de povestiri, care le

sunt cunoscute, iar ei trebuie să fie foarte atenţi, deoarece pe măsură ce vom povesti, vor trebui să

recunoască titlul şi autorul fiecărui fragment nou introdus.

În jocul didactic „Cum se spune?”, elevii au avut ca sarcină didactică completarea unor expresii

uzuale, cu cuvinte cu sens figurat. Am notat diferite expresii uzuale în care reliefează mai pregnant

semnificaţia şi pentru o mai bogată expresivitate a limbajului am folosit ca termen de comparaţie cu

sens figurativ:

Era .... ca racul. (roşu)

Se făcuse .... ca varul. (alb)

Era .... ca turta de ceară. (galben)

Exprimarea corectă, orală şi scrisă constituie unul din instrumentele de bază ale muncii

intelectuale, fără de care nu poate fi concepută dezvoltarea intelectuală viitoare a elevilor.

Fondul pe care se bazează formarea acestor noţiuni este materialul concret al limbii şi regulile

de organizare a lui în procesul comunicării cu adulţii.

Vorbirea gramaticală a elevilor premerge însuşirii conştiente a noţiunilor, regulilor şi definiţiilor

gramaticale.

La clasele mici, noţiunile sunt confundate cu cuvintele prin care se exprimă, identificându-se cu

acesta – subiectul cu numele de fiinţă, predicatul cu nume de acţiuni, când de fapt ambele reprezintă

generalizări ale unor clase de cuvinte.

Jocuri ca:

„Cuvântul merge la locul lui”

„Adaugă cuvântul potrivit”

„Mai adaugă ceva”

„Înlocuieşte întrebarea cu cuvântul lipsă”

consolidează noţiuni de propoziţie.

Activitatea legată de comunicare la elevii din clasa I şi a II-a este foarte complexă. Ea se

desfăşoară în sfera întregului proces de învăţământ, la toate disciplinele şcolare, precum şi în cadrul

activităţilor extraşcolare.

BIBLIOGRAFIE:

Dogaru,Zoe – Jocuri didactice pentru educarea limbajului,Ed.Aramis,Bucureşti,2001

Moiceanu,Elena – Utilizarea eficientă a limbii ca mijloc de comunicae de Şerbănescu

Mihaela către elevii claselor I şi a II-a,în Învăţământul primar”nr.

1-2,Bucureşti,1999

Măzăreanu,Elena – Formarea deprinderilor de exprimare corectă orală şi scrisă,în

,,Învăţământul primar”,nr.1,Bucureşti,1998

CORELAREA JOCULUI DIDACTIC MATEMATIC CU METODELE INTERACTIVE DE GRUP, ÎN ACTIVITĂŢILE INTEGRATE

Cojocaru Ileana Camelia

Una din căile prin care educatoarea antrenează, dinamizează preșcolarii în cadrul activităților matematice este aceea de a utiliza o serie de metode cu caracter activ, bazate pe acțiune directă, pe manipulare, observare, colaborare, investigație personală. Alături de jocul didactic matematic, metodă preponderentă în cadrul acestui gen de activități din grădiniță, în ultimul timp sunt tot mai mult abordate o serie de metode noi, metodele activ-participative (interactive), precum: Brainstorming-ul, Metoda bulgărelui de zăpadă, Ciorchinele, Metoda 6-3-5, Cubul, Metoda diagramelor Venn, Diamantul, Metoda hărţii conceptuale, etc.

În prezent, educația timpurie se focalizează pe dezvoltarea globală a copiilor, atât intelectuală, cât și socială, emoțională și fizică, dar și pe abordarea copilului ca și persoană activă, care ia parte la propria formare.

Un aspect major al rolului grădiniţei în pregătirea pentru şcoală a copiilor este cel al modalităţilor prin care se poate asigura, încă de la această vârstă, însuşirea unor elemente de matematică, în condiţiile respectării particularităţilor de vârstă ale acestora.

Iată două exemple de folosire cu succes a metodelor interactive de grup:

Metoda bulgărelui de zăpadă

Este o metodă în care se împletesc activitatea individuală cu activitatea pe grupe în vederea rezolvării unei sarcini şi are avantajul că implică activ copiii, le dezvoltă motivația, încrederea în ei, îi stimulează să caute soluții, să coopereze. Ea poate fi aplicată în cadrul activităților din grădiniță, inclusiv la activitățile matematice.

Ex. Categoria de activitate: activitate integrată (activitate matematică- educarea limbajului);

Grupa: mare;

Tema: „În lumea matematicii!”;

Mijloc de realizare: joc didactic interdisciplinar;

Forme de organizare: frontal, pe grupuri;

Scop: - dezvoltarea unei atitudini pozitive față de matematică prin identificarea, exemplificarea și demonstrarea unor situații de viață în care matematica poate fi aplicată;

Strategii didactice:

- metode și procedee: jocul didactic interdisciplinar, metoda bulgărelui de zăpadă, explicația, demonstrația;

- material didactic: trăistuță, cifre, jetoane cu imagini, elemente din natură, imagini din povești, obiecte de măsurare a cantității, a lungimilor, etc.

Desfășurarea activității:

Educatoarea anunță tema și obiectivele activității: identificarea aspectelor de viață în care poate fi utilizată matematica. În prima fază copiii caută individual cât mai multe răspunsuri. După 5 minute ei formează perechi și își prezintă soluțiile găsite, iar în faza a treia se împart în grupuri de câte 6 copii. Fiecare grup discută timp de 5 minute despre utilitatea pe care matematica o are în viața de zi cu zi.

După cele 5 minute, fiecare grup își expune ideile şi se stabilesc concluziile.

Ex: Folosim matematica când: mergem la cumpărături, facem sport, cântăm un cântec, în povești sunt numere, numărăm stelele (frunze, petale, flori); măsurăm ceva; cântărim făina pentru prăjituri, etc.

La obținerea performanței, copiii vor explica și demonstra câteva dintre afirmații.

De exemplu, ei vor număra petalele unei flori, vor cântări un ou, vor da exemple de povești în care întâlnim cifre sau alte elemente specifice matematicii (culori, mărimi, forme).

La sfârșitul activității educatoarea și copiii concluzionează că matematica este indispensabilă în viața noastră.

Metoda hărţii conceptuale

Este o metodă activ-participativă utilizată de obicei în activitățile de evaluare, dar

poate fi și un mijloc de însușire a unor noi cunoștințe, metodă care presupune stabilirea de legături, de relații între cunoștințe vechi și cunoștințe noi. Această metodă este reprezentată printr-un grafic în mijlocul căruia este redată ideea principală, iar pe margini, în jurul ei, sunt elaborate ideile secundare, care derivă de la cea principală, rezultând astfel harta conceptuală.

Metoda poate fi utilizată la activitățile matematice, spre exemplu la consolidarea și evaluarea unei cifre, a numerației, la efectuarea operațiilor de adunare, scădere, descompunere.

Exemple de teme: „Unde întâlnim cifra 2?” (se scrie în mijloc cifra 2 și se desenează în jurul ei mulțimi de elemente corespunzătoare: 2 mâini, 2 ochi, 2 picioare, zmeu cu 2 capete, 2 iezi neascultători, etc.), „Grădinița noastră” (se desenează în mijloc grădinița, iar pe margini sunt desenate sălile de grupă cu uși, ferestre, mobilier, jucării. Se formează mulțimi, se asociază cifrele corespunzătoare, se compară mulțimile), “Cutia cu bomboane” (pentru consolidarea-evaluarea descompunerilor), etc.

Ex. Categoria de activitate: activitate integrată (activitate matematică-cunoașterea mediului);

Grupa: mare;

Tema: „Fructele anotimpurilor!”

Forma de realizare: metoda hărții conceptuale;

Forma de organizare: pe grupuri;

Scop: - evaluarea numerației în limitele 1-5; consolidarea cunoștințelor despre fructe și anotimpuri;

Strategii didactice:

- metode și procedee: metoda hărții conceptuale, explicația, demonstrația;

- mijloace didactice: coală mare de carton, culori;

Desfășurarea activității:

Educatoarea solicită copiii să deseneze în centrul cartonului un copac, apoi să redea grafic, în jurul lui câte un copac pentru fiecare anotimp, apoi să deseneze în fiecare copac, fructe care se coc în anotimpul respectiv (câte unul din fiecare fel). La sfârșit se asociază fiecărei mulțimi cifra corespunzătoare și se fac comparații.

Există o varietate mare de metode activ-participative care pot fi integrate în activitățile matematice din grădiniță. Corelate cu metodele tradiționale (conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, etc.), aceste metode angrenează copiii în rezolvarea prin propriile forțe a unor probleme de natură matematică, fiind un real adjuvant în interiorizarea conceptelor, noțiunilor, cunoștințelor matematice cu care preșcolarii se intersectează la această vârstă și dinamizează în mod vădit întreaga activitate din grădiniță.

BIBLIOGRAFIE:

Dumitrana, Magdalena, 2002, Activităţile matematice in grădiniţă, Ed Compania, Buc

http://www.scritube.com/gradinita/JOCUL-DIDACTIC-IN-PROCESUL-NS45174.

Bucuria Craciunului

Radu Nicoleta Elena

Bucuria Crăciunului

Crăciunul este, pentru copii, una dintre cele mai așteptate și magice perioade ale anului. Indiferent de vârstă sau de locul în care trăiesc, cei mici simt sărbătoarea într-un mod aparte, plin de entuziasm, curiozitate și emoție. Pentru ei, luna decembrie devine un tărâm al poveștilor, al luminilor strălucitoare și al tradițiilor care se transmit din generație în generație.

Bucuria Crăciunului începe adesea încă de la primele decorațiuni care apar în case și în oraș. Copiii privesc fascinați bradul împodobit, stelușele care lucesc la geam și ghirlandele colorate. În timp ce adulții pot vedea doar pregătiri și agitație, copiii găsesc în fiecare detaliu o sursă de uimire. Pentru ei, fiecare glob are o poveste, fiecare luminiță ascunde o dorință, iar fiecare colind șoptit știe să încălzească sufletul.

Unul dintre cele mai frumoase aspecte ale Crăciunului pentru copii este atmosfera de așteptare. Scrierea scrisorii către Moș Crăciun devine un moment special, plin de vise și speranțe. Chiar dacă dorințele sunt diferite – o jucărie, o carte, un joc sau chiar o experiență – ceea ce îi unește este credința sinceră că Moșul îi ascultă și le cunoaște gândurile. Emoția cu care pregătesc fursecuri sau lasă un pahar de lapte pentru Moș Crăciun arată inocența și bunătatea lor, amintindu-ne tuturor de frumusețea copilăriei.

La școală sau în grădiniță, spiritul sărbătorilor îi apropie pe copii. Ei participă la activități creative, decupează stelușe, fac felicitări sau pictează imagini de Crăciun. În timpul repetițiilor pentru serbări, fiecare copil are ocazia să se simtă important, fie că recită o poezie, cântă un colind sau joacă un rol într-o scenetă. Serbările nu sunt doar evenimente festive, ci și momente care le dezvoltă încrederea în sine și spiritul de echipă.

Crăciunul este, de asemenea, o lecție despre generozitate. Copiii învață că bucuria nu vine doar din a primi, ci și din a dărui. Mulți dintre ei pregătesc mici daruri pentru colegi sau ajută la realizarea unor acțiuni caritabile, învățând astfel empatia și importanța de a fi buni unii cu alții. Aceste gesturi simple, făcute cu sufletul curat, dau și adulților sentimentul că spiritul Crăciunului este cu adevărat viu.

Pentru copii, Crăciunul înseamnă și timp petrecut în familie. Seara de Ajun devine un prilej de povestit, de jucat, de râs împreună. În jurul mesei sau lângă brad, ei simt căldura celor dragi și descoperă că magia sărbătorilor stă mai ales în momentele petrecute alături de cei pe care îi iubesc.

Astfel, Crăciunul prin ochii copiilor este o combinație de lumină, emoție, tradiție și inocență. Ei reușesc să transforme lucrurile obișnuite în ceva extraordinar și ne amintesc tuturor cât de important este să păstrăm în suflet măcar o parte din mirarea și bucuria lor. În fiecare colind, în fiecare zâmbet și în fiecare privire curioasă a copiilor, se ascunde adevărata esență a Crăciunului: speranța, bunătatea și magia care ne leagă unii de alții.

Scoala Primara Policiori,comuna Scortoasa,judetul Buzau

Prof.inv.primar :Radu Nicoleta Elena

Societatea cunoașterii și noile educații

Pătrașcu Alina-Carmen

Societatea cunoașterii și noile educații

“ Trecerea de la cunoașterea ca un ansamblu de cunoștințe, informații, date, la cunoaștere ca un ansamblu de competențe “ a ști să faci sau să acționezi” determină o mutare de accent în educație, de la expunerea ex cathedra la învățarea prin experiență/ prin practică, de la transmiterea și memorizarea de informații la formarea de abilități, capacități, competențe.”

Cunoașterea este informație cu înțeles și informație care acționează. De aceea, societatea cunoașterii nu este posibilă decât grefată pe societatea informațională și nu poate fi separată de aceasta. Societatea informațională se caracterizează prin democratizarea informației, comunicării, înțelegerii si cooperării. În esență, această societate se bazează pe Internet.

Societatea informatică reprezintă o nouă etapă a civilizației umane, un nou mod de viață calitativ superior, care implică folosirea intensivă a informației în toate sferele activității și existenței umane, cu un impact economic și social major.

Avansul către societatea informațională, bazată pe cunoaștere este considerat, pe plan mondial, ca o evoluție pentru asigurarea dezvoltării durabile în contextul "noii economii", bazată, în principal, pe produse și activități intelectual-intensive, precum și pentru realizarea unei civilizații socio-umane avansate.

Societatea informațională bazată pe cunoaștere înseamnă mai mult decât progresul tehnologiei si aplicațiilor informaticii și comunicațiilor, ea integrând și dimensiunile:

socială (cu impact asupra îngrijirii sănătății, solidarității și protecției sociale, muncii și pieței muncii, educației și formării continue etc.)

ambientală (cu impact asupra utilizării resurselor și protecției mediului)

culturală (cu impact asupra conservării și dezvoltării patrimoniului cultural național și internațional, a promovării pluralismului cultural etc)

economică (cu dezvoltarea unor noi paradigme ale economiei digitale și ale noii economii bazate pe cunoaștere, inovare, cultură antreprenorială și managerială, educație a cetățeanului și consumatorului).

Societatea informațională este caracterizată de creșterea explozivă a informației digitale disponibilă prin intermediul produselor tehnologiei informației și comunicațiilor. Aceasta înseamnă, pentru guverne și administrații, servicii publice mai eficiente, mai transparente și mai rapide, mai apropiate de nevoile cetățenilor și mai puțin costisitoare.

Accesul cetățenilor la informație este o cerință a dezvoltării societății românești în contextul globalizării și mondializării proceselor și fenomenelor contemporane. Între principalele componente ale societății informaționale pot fi amintite:

documentele electronice;

rețeaua Internet și serviciile oferite;

bibliotecile electronice și bibliotecile virtuale;

centrele de informare;

învățământul la distanță;

comerțul electronic și plățile electronice;

telefonia mobilă etc.

Societatea cunoașterii presupune:

O extindere și aprofundare a cunoașterii ştiinţifice și a adevărului despre existență.

Utilizarea și managementul cunoașterii existente sub forma cunoașterii tehnologice și organizaționale.

Producerea de cunoaștere tehnologică nouă prin inovare.

O diseminare fără precedent a cunoașterii către toți cetățenii prin mijloace noi, folosind cu prioritate Internetul și cartea electronică și folosirea metodelor de învățare prin procedee electronice (e-learning).

Societatea cunoașterii reprezintă o nouă economie în care procesul de inovare (capacitatea de a asimila și converti cunoașterea nouă pentru a crea noi servicii și produse) devine determinant (Economia nouă este economia societății informaționale și a cunoașterii)

Societatea cunoașterii este fundamental necesară pentru a se asigura o societate sustenabilă din punct de vedere ecologic,

Societatea cunoașterii are caracter global și este un factor al globalizării.

Societatea cunoașterii va reprezenta și o etapă nouă în cultură, pe primul plan va trece cultura cunoașterii, care implică toate formele de cunoaștere, inclusiv cunoașterea artistică, literară.

Astfel se va pregăti terenul pentru ceea ce se va numi Societatea conștiinţei, a adevărului, moralității și spiritului.

Pentru a înțelege în profunzime conceptul de societate bazată pe cunoaștere (knowledge society), trebuie să remarcăm faptul că acesta este utilizat în paralel cu cel de economie bazată pe cunoaștere. Evident, cele două concepte sunt înrudite, nu însă identice.

Remarc mai întâi faptul că utilizarea intensivă a cunoașterii, inclusiv generarea de cunoștințe reprezintă esența unor procese care au rezultat economic.

S-a avansat recent ideea unei societăți a conștiinței care va urma societății cunoașterii. Vom ajunge în acest secol la un moment în care va trebui să intervină o îmbinare între elementele

societății cunoașterii și a societății conștiinței. De fapt, marea eră a informației va cuprinde epocile societății informaționale, a societății cunoașterii și a societății conștiinței. Atât cunoașterea, după cum am văzut, este o formă de informație, dar și conștiința este informație. Înainte de a aborda îmbinarea dintre societatea cunoașterii și a conștiinței, acum de actualitate este îmbinarea dintre societatea informației și societatea cunoașterii.

Planificarea calitativă a educației presupune cunoașterea profundă și repartizarea rațională a tuturor resurselor pedagogice existente în vederea valorificării lor la nivelul interdependențelor prezente și viitoare existente între educație și sistemul social global (cu principalele sale subsisteme: natural, economic, politic, cultural, comunitar).

Programarea reprezintă dimensiunea operațională a planificării învățământului, realizată pe termen scurt, de la 1-3 ani la 3-5 ani. Programarea constituie acțiunea aflată la baza numeroaselor planuri elaborate în cadrul organizației școlare: plan general pe ciclu sau treaptă de învățământ, plan anual, plan pe compartimente de activitate etc.

Democratizarea învățământului reprezintă un proces social situat la limita de intersecție dintre sistemul de educație și sistemul politic, care vizează perfecționarea activității de conducere a școlii, la toate nivelurile sale. În mod necesar este vorba despre crearea structurilor instituționale necesare pentru:

egalizarea șanselor de reușită școlară a tuturor elevilor în cadrul unui învățământ general și obligatoriu, între 6 și 16 ani;

promovarea managerilor școlari, la toate nivelurile sistemului pe criterii de competență pedagogică și socială confirmate la diferite intervale de timp.

Informatizarea învățământului reprezintă un proces social complex situat la linia de intersecție dintre sistemul de educație și sistemul cultural, condiționat în ultimele decenii de cerințele unei societăți postindustriale, informatizate. Acest proces complex angajează asimilarea și valorificarea noilor tehnologii informative în activitățile proiectate la nivelul sistemului de învățământ, în contextul unor acțiuni specifice de: alfabetizare, însușire a cunoștinţelor studiate la disciplinele de profil informatic, realizare a gestiunii învățământului, aplicare a instruirii asistate de calculator.

La nivel de politică a educației, informatizarea învățământului implică introducerea și utilizarea tehnologiilor informatice și de comunicare în condițiile interacțiunii continue dintre hard-soft-instruirea personalului. Efectele sociale angajate pe termen scurt, mediu și lung vizează calitatea procesului de învățământ (esențializarea informației angajate în cadrul programelor școlare; promovarea tehnicilor de autoinstruire individualizată) și a managementului școlar (optimizarea bazei de date în termeni de selecție, procesare, stocare).

Informatizarea învățământului stimulează activitatea de proiectare, realizare și dezvoltare a educației la niveluri de competență proprii ştiinţei comunicării. Se au in vedere trei categorii de competenţe:

competența profesorului, ca emițător de informație;

competența canalelor de comunicare pedagogică devenite publice prin folosirea unor tehnologii informaționale de largă circulație;

competența elevului/studentului – receptor “dispus să preia mai multă informație, care cere și acordă un interes special produselor mediatice”.

În ceea ce privește descentralizarea administrativă a învățământului, sociologia educației militează pentru asigurarea unui raport optim între cerințele generale ale domeniului – exprimate în termeni de centralizare științifică – și posibilitățile și cerințele teritoriale și locale – asumate în termeni de descentralizare administrativă.

Relația specială existentă între învățământ și societate evidențiază contribuția școlii la:

dezvoltarea economică (raporturile existente între succesul școlar și cariera profesională);

schimbarea socială (raporturile existente între evoluția școlii și stratificarea și mobilitatea socială);

confirmarea unor modele culturale şi comunitare (rolul școlii în afirmarea modelului cultural al societății industrializate sau postindustriale, respectiv rolul școlii în afirmarea caracterului național al educației).

Complexitatea fenomenelor din societatea modernă solicită un bagaj de cunoștințe și capacități din ce în ce mai bogat. De asemenea, viteza cu care informația circulă în volum imens inhibă capacitatea receptorului de interpretare în timp util a acesteia. Societatea contemporană este caracterizată prin dinamism, prin înnoire continuă. Ea nu poate fi cunoscută decât prin interpretări personale, variabile și în mare măsură subiective, simbolice. P. Drucker: ”ceea ce înțelegem acum prin cunoaștere este „informație efectivă în acțiune, informație orientată spre rezultate”. Trecerea de la cunoașterea ca un ansamblu de cunoștinţe, informații, date, la cunoaștere ca un ansamblu de competențe („a ști să faci/ să acționezi”) determină o mutare de accent în educație, de la expunerea „ex-cathedra” la învățarea prin experiență/ prin practică, de la transmiterea și memorarea de informații (informare), la formarea de abilități, capacități, competențe. Apare nevoia formării unor indivizi capabili, în primul rând, să analizeze situațiile concrete, noi, și să răspundă adecvat utilizând capacități de gândire logică, de rezolvare de probleme, de gândire critică, de gândire divergentă etc. Trebuie formate deprinderi de învățare continuă, capacități de adaptare la noile situații.

Rolul profesorului – de a crea situații de învățare în cadrul cărora elevul își conștientizează demersurile de învățare, rezultatele, neajunsurile și își perfecționează continuu activitățile de învățare; aceste abilități se educă, se învață, se exersează încă din primii ani de școală.

Exemple de învățare prin acțiunea proprie a elevului:

prin descoperire;

prin intermediul operațiilor de gândire (reflexivă: să observe, să compare, să strângă date, să analizeze, să abstractizeze, să sintetizeze etc.) – conduce la formarea unor structuri cognitive

prin acțiune (practică, expresivă/ creativă etc.);

algoritmică;

Învățământul modern este centrat pe capacități și competențe; nu trebuie să abuzăm de memorie, dar trebuie să cerem o memorizare (este necesară) de tip logic. Elevii trebuie să opereze și cu informaţii, cunoștințe de bază. Operațiile gândirii, capacitățile cognitive,

comportamentul, atitudinile se dezvoltă și se exersează pe fondul unor cunoștințe de bază temeinice/ bine consolidate.

Obiectivele învățământului obligatoriu, reflectând cerințele actuale și de perspectivă ale societății informatizate, “pot fi grupate în jurul a șase mari nuclee”:

“căutarea unei veritabile egalități a șanselor”;

asigurarea unui învăţământ de bază, cu un trunchi comun de cultură generală, ca ofertă socială destinată întregii populații până la vârsta de 16 ani;

transmiterea cunoștințelor și a respectului pentru patrimoniul cultural și istoric național și universal”;

“pregătirea copilului pentru toate aspectele existenței de adult”, pentru adaptarea la “o lume care câștigă în complexitate, dar și în incertitudine”;

“motivarea elevilor pentru a continua să învețe în condițiile unei lumi în schimbare”, valorificând posibilitățile de formare continuă existente “dincolo de obligațiile școlare”;

susținerea interesului pentru școală din perspectiva viitorului, dar și a prezentului.

Analiza acestor tendințe de evoluție a educației evidențiază faptul că învățământul obligatoriu, prelungit cel puțin până la vârsta de 16 ani, este organizat ca învățământ general (de cultură generală, de bază) care asigură ridicarea standardului general de instruire a fiecărei țări, premisa și garanția dezvoltării sociale durabile. Practic, este vorba despre afirmarea unei noi politici a educației corespunzătoare cerințelor de democratizare a școlii în condițiile unei economii și culturi de tip postindustrial, informatizate.

Pentru România devine esențială realizarea societății informaționale, dar în condițiile actuale ea trebuie să se desfășoare odată cu primele obiective ale societății cunoașterii. Este greșit să se spună: mai întâi societatea informațională și apoi societatea cunoașterii. Nu trebuie să ne condamnăm să rămânem mereu în urmă. Nu: mai întâi societatea informațională și numai după aceea societatea cunoașterii.

România ar trebui să aibă ca model situația Finlandei, o țară fără resurse (în sensul tradițional al cuvântului) care a știut să investească în cercetare și în înalta tehnologie și într-o perioadă istorică foarte scurtă a trecut în rândul țărilor dezvoltate. De exemplu, in 1993, în Finlanda procentul de finanțare din PIB pentru cercetare l-a depășit pe cel din Uniunea Europeană. În 1995 balanța de import-export în înalta tehnologie a acestei țări a devenit pozitivă, iar în 1999 excedentul a ajuns la 60%.

Pe termen scurt şi/sau mediu, politicile aplicate în învățământul obligatoriu ar trebui:

Să conducă la afirmarea acestuia ca un nivel educațional integral, distinct și specific, bazat pe continuitatea stadiului primar și a celui gimnazial.

Să includă, fără discriminări, prin aplicarea principiului echității sociale și al egalității șanselor de școlarizare, toți copiii de vârstă corespunzătoare, oricare ar fi mediul (social, rezidențial, etnic etc.) din care provin și oricare ar fi capacitățile lor intelectuale.

3. Să recupereze, prin modalități și căi specifice, pe toți cei care, dintr-o rațiune sau alta, au abandonat școala sau nu au fost deloc școlarizați.

4. Să conducă la elaborarea și aplicarea unor descriptori/criterii de performanță care să permită testarea relativ standardizată a cunoștințelor și a abilităților operatorii teoretice și practice ale elevilor.

5. Să afirme în școală și în relațiile elevilor și părinților cu școala o cultură a exigenței, a gândirii disciplinate, a curiozității nelimitate și a muncii independente, a comunicării active și neîngrădite.

6. Să promoveze în mod consecvent valorile democrației, ale respectului pentru drepturile individuale, inclusiv dreptul la tratament nediscriminatoriu, și ale responsabilităților individuale față de comunitate și societate ca întreg. Să accentueze educația elevilor ca personalități, asimilarea abilităților și cunoștințelor necesare integrării în viața publică și în cea privată.

Prof. Înv. Primar,

Pătrașcu Alina-Carmen

Decembrie, 2025

Jocuri de Crăciun

Podaru Andreea

Jocuri de Crăciun

Prof. înv primar: Podaru Andreea

Școala Gimnazială Ruginești

PLAN DE LECȚIE – ORĂ TEMATICĂ DE CRĂCIUN (Clasa a II-a)

1. Obiective ale activității

•

Să dezvolte spiritul de colaborare și bucuria sărbătorilor.

•

Să stimuleze creativitatea și comunicarea.

•

Să participe activ la jocuri tematice.

•

Să recunoască simboluri specifice Crăciunului.

2. Resurse necesare

•

Cartonașe cu imagini de Crăciun (steluțe, globuri, reni etc.)

•

Un „cadou” (o cutiuță împachetată)

•

Foi A4, carioci, lipici

•

Colind (audio) – opțional

•

Fular/pălărie/elemente pentru omul de zăpadă – opțional

3. Desfășurarea activității (45–50 min)

A. Momentul introductiv (5 min)

Activitate: Discuție ghidată – „Ce înseamnă Crăciunul pentru mine?”

•

Întrebări scurte pentru elevi:

o

„Ce vă place cel mai mult la Crăciun?”

o

„Ce tradiții știți?”

•

Se urmărește intrarea în atmosfera sărbătorii.

B. Activitatea principală – Jocuri tematice (30 min)

1. Joc 1: „Prinde cadoul” (Hot Potato) – 10 min

•

Copiii stau în cerc, muzica pornește.

•

Când se oprește muzica, copilul care ține „cadoul” răspunde la o întrebare amuzantă:

o

„Ce i-ai dărui tu Moșului?”

o

„Dacă ai fi ren, cum te-ai numi?”

•

Ritm rapid și distractiv.

2. Joc 2: „Decorează brăduțul” – 10 min

•

Fiecare echipă primește un brad pe hârtie + ornamente decupate.

•

Timp: 5 minute.

•

La final, fiecare echipă prezintă bradul.

•

Se pot acorda „premii amuzante”:

o

Cel mai colorat, cel mai ordonat, cel mai creativ.

3. Joc 3: „Completează colindul” – 10 min

•

Profesorul începe un colind cunoscut și se oprește brusc.

•

Elevii continuă versul următor.

•

Pentru timid, pot răspunde în grup.

C. Activitate creativă: „Scrisoare pentru Moș Crăciun” (5–7 min)

•

Fiecare elev scrie (sau desenează) o scurtă scrisoare pentru Moș Crăciun.

•

O pune într-o cutie „magică” pregătită în fața clasei.

D. Încheierea activității (3 min)

•

Se face o scurtă recapitulare: „Ce v-a plăcut cel mai mult la această oră?”

•

Se pot împărți abțibilduri tematice sau figurine din hârtie.

Activitate opțională bonus (dacă rămâne timp):

„Cursa renilor”

•

Copiii suflă cu un pai ca să deplaseze o săniuță/ren din hârtie pe masă.

•

Cine ajunge primul la „Polul Nord” câștigă.

•

Extrem de amuzant!

„Statuile Emoțiilor”

Gheorghiță Mihaela

Joc: „Statuile Emoțiilor”

Propunător : prof.înv. primar Gheorghiță Mihaela

Școala Gimnazială Nr.1 Stoenești, județul Argeș

Scopul jocului

Dezvoltarea autocontrolului emoțional și comportamental la elevi, prin exersarea capacității de a se opri, aștepta și regla reacțiile în situații stimulante.

Sarcina pedagogică

Copiii trebuie să se miște în ritmul dat (muzică sau aplauze), iar la semnalul învățătorului să se oprească instantaneu și să înghețe în poziția/emoția anunțată. Ei exersează răbdarea, atenția și controlul impulsurilor.

Descrierea jocului

1. Pregătire:

- Elevii sunt așezați în spațiu liber.

- Se alege muzică sau ritm din palme.

- Se explică regulile jocului.

2. Desfășurare:

- Copiii se deplasează liber prin clasă.

- La oprirea muzicii, se numește o emoție.

- Elevii devin „statui ale emoției” respective.

3. Reflectare:

- Învățătoarea întreabă cum s-au simțit la oprirea bruscă.

- Elevii discută strategii de autocontrol.

Obiectivele jocului:

• Exersarea autocontrolului comportamental și emotional;

• Dezvoltarea atenției și reglarea reacțiilor;

• Însușirea strategiilor de gestionare a emoțiilor;

• Îmbunătățirea ascultării active;

• Cooperarea într-un cadru cu reguli;

• Conștientizarea emoțiilor proprii și ale colegilor;

• Dezvoltarea concentrării și adaptării la schimbări.

Podul Păcii

Bidilică Ruxandra

Joc: „Podul Păcii”

Propunător;Prof.înv.primar Bidilică Ruxandra

Școala Gimnazială Nr.1 Stoenești

Scopul jocului

Dezvoltarea abilităților de comunicare nonviolentă și cooperare, ajutând copiii să identifice soluții pașnice în situații conflictuale.

Sarcina pedagogică

Elevii trebuie să colaboreze în perechi pentru a construi simbolic un „pod al păcii”, alegând modalități pozitive de rezolvare a conflictelor. Jocul promovează empatia, ascultarea activă și prevenirea comportamentelor agresive.

Descrierea jocului

1. . Pregătire:

- Elevii sunt împărțiți în perechi.

- Fiecare pereche primește 6–8 cartonașe colorate.

- Pe tablă sunt prezentate exemple de comportamente pașnice: așteptarea rândului, cererea ajutorului, folosirea cuvintelor calme, împărțirea obiectelor, ascultarea colegului etc.

2. . Desfășurare:

- Fiecare pereche discută timp de un minut o situație simplă de conflict (ex: două persoane vor același creion).

- Copiii aleg 3–4 modalități pașnice de rezolvare și le scriu, fiecare pe câte un cartonaș.

- Așază cartonașele în linie, formând „podul păcii”.

- Toate perechile prezintă podul lor și explică alegerile făcute.

3. . Reflectare:

- Discuție scurtă: Ce comportamente ajută să prevenim violența? Cum ne simțim când alegem o soluție pașnică?

- Elevii identifică strategii utile pentru viitor.

Obiective

- Obiective educaționale:

• Înțelegerea modurilor pașnice de rezolvare a conflictelor.

• Dezvoltarea comunicării nonviolente.

• Exersarea empatiei și ascultării active.

- Obiective formative:

• Întărirea relațiilor pozitive între colegi.

• Prevenirea reacțiilor agresive prin învățarea strategiilor alternative.

• Dezvoltarea încrederii și cooperării în perechi.

Metoda proiectului tematic-instrument pedagogic de optimizarea procesului didactic în învățământul primar

MUREŞAN DANIELA

Metoda proiectului tematic-instrument pedagogic de optimizarea procesului didactic în învățământul primar

„ Să nu-i educăm pe copii pentru lumea de azi. Această lume nu va mai

exista când ei vor fi mari. Şi nimic nu ne permite

să ştim cum va fi lumea lor. Atunci

să-i învăţăm să se adapteze.” (Maria Montessori)

1. Consideraţii generale

Societatea contemporană a cunoscut în ultimele decenii transformări din ce în ce mai profunde ale condiţiilor vieţii sociale, materiale şi culturale. Progresul fără precedent al cunoaşterii ştiinţifice şi al dezvoltării tehnologice, influenţează toate componentele vieţii individuale şi sociale ale indivizilor. Caracterul complex şi integrat al unor procese cum ar fi globalizarea, migraţia, interculturalitatea, protecţia mediului, explozia informaţională, revendică o abordare educaţională adaptată societăţii aflate într-o continuă schimbare.

Elevii trebuie să dobândească aptitudini şi competenţe strategice pentru a face faţă incertitudinilor şi schimbărilor continue ale lumii de azi, cunoştinţe şi abilităţi. Începând cu elevii ciclului primar, ar trebui să dobândească abilităţi de a învăţa cum să înveţe, abilităţi de rezolvare de probleme, abilităţi de evaluare.

Noile documente curriculare oficiale promovează ideea proiectării pe teme, mai exact pe unităţi tematice, şi încurajează utilizarea metodei proiectelor în activitatea didactică cu şcolarii. Aceste cerinţe explicitează şi facilitează abordarea integrată a curriculumului.

Metoda proiectelor este metoda care presupune integrarea informaţiilor, priceperilor, deprinderilor, metodelor şi tehnicilor specifice diverselor discipline, în teme care au stârnit interesul elevilor, reprezentând interacţiunea acestora cu scopul de a facilita transferul de cunoştinţe, priceperi şi capacităţi, astfel încât ele să devină operaţionale şi uşor de utilizat de către şcolari.

Consider că metoda proiectelor valorizează învăţarea integrată, centrându-se pe achiziţia şi dezvoltarea de abilităţi şi seturi de cunoştinţe durabile, atât de necesare individului pentru integrarea lui socială, şi de aceea mi-am propus ca în această lucrare să dezvolt tema, ca modalitate de lucru cu elevii şi ca studiu de cercetare.

2. Valenţe formative ale metodei proiectelor

Învăţarea bazată pe proiecte oferă o mulţime de beneficii, atât pentru elevi, cât şi pentru profesori. Unii cercetători susţin utilizarea învăţării prin proiecte în şcoli cu scopul de a implica elevii, a reduce absenteismul, a stimula dezvoltarea capacităţilor de învăţare prin cooperare şi a creşte performanţele şcolare ale acestora.

Pentru elevi, avantajele învăţării bazate pe proiecte presupun:

- Prezenţa la lecţii, implicarea activă în realizarea sarcinilor de învăţare, creşterea stimei de sine şi îmbunătăţirea atitudinii faţă de învăţare.

- Elevii implicaţi în proiecte îşi asumă o responsabilitate mai mare pentru propriul proces de învăţare decât în cazul activităţilor bazate pe modele tradiţionale.

- Posibilităţi de dezvoltare a unor abilităţi complexe, precum capacităţi cognitive de nivel superior, rezolvarea problemelor, colaborarea şi comunicarea.

- Accesul la o gamă mai largă de oportunităţi de învăţare în sala de clasă, oferind o strategie de implicare a elevilor din medii culturale diverse.

3. Oportunităţi în aplicarea metodei proiectului thematic

Argumentele care stau la baza alegerii şi folosirii metodei proiectelor în şcoala primară sunt următoarele:

- proiectul poate fi încorporat în curriculumul pentru şcolarul mic;

- un proiect are o structură temporală care ajută profesorul să-şi organizeze progresiv activitatea cu elevii în funcţie de dezvoltarea acestora, de interesul manifestat şi de gradul de cunoaştere al subiectului luat în discuţie;

- structura proiectului permite elevilor indiferent de preocupări, de abilităţi şi de fondul genetic şi/ sau cultural cu care sunt dotaţi să lucreze împreună;

- proiectul le oferă elevilor contexte, în care ei pot aplica o foarte mare varietate de cunoştinţe şi deprinderi sociale şi intelectuale pe lângă altele de bază, date de curriculum;

- proiectul implică şcolarii în conducerea investigaţiei în mediul imediat asupra fenomenelor şi evenimentelor despre care doresc să înveţe mai mult, respectând ruta individuală a învăţării şi ritmul propriu al fiecăruia;

- proiectul oferă posibilităţi de a fi dus la bun sfârşit de către un grup mic de elevi, de întreaga clasă sau ocazional de un singur copil.

4. Caracterizare didactică a metodei proiectului

Sintetizând consideraţiile specialiştilor cu privire la aplicarea metodei proiectelor, legate de stabilirea strategiei de instruire, concluzionez că trebuie respectate o serie de cerinţe metodice în aplicarea ei:

- cunoaşterea cât mai profundă a personalităţii elevilor, nevoile şi aşteptările lor educaţionale, nivelul de pregătire, experienţa lor cognitivă, teoretică şi practică, capacităţile de muncă în grup şi independentă;

- îmbinarea influenţelor educative formale cu cele neformale şi informale;

- structurarea conţinuturilor astfel încât să-l sprijine pe elev în înţelegerea şi învăţarea lui în timpul activităţii;

- valorificarea metodelor de învăţământ în folosul şi activizarea elevilor;

- utilizarea unor mijloace de învăţământ care să sprijine înţelegerea, fixarea şi aprofundarea cunoştinţelor;

- realizarea feed-back-ului ameliorativ permanent şi a unei evaluări continue, formative şi formatoare.

În desfăşurarea unui proiect, se disting trei faze succesive (Glava A., Pocol M., Tătaru L.L., 2009), în fiecare din cele trei faze există evenimente-cheie care conturează proiectul. Acestea constituie traseul pe care se dezvoltă întreaga activitate. Evenimentele pot fi notate şi pe harta principală de tematică sau se poate întocmi ca o hartă separată afişată în sala de clasă aşa încât copiii să facă referiri la ea.

Cele trei faze ale derulării proiectului tematic sunt:

FAZA I - respectiv debutul proiectului este aceea a alegerii subiectului şi a planificării întregului demers didactic necesar realizării lui. Tema aleasă este un domeniu de cunoaştere în sine, în jurul căruia se structurează întreaga activitate cu elevii pe o perioadă de timp 1-5 săptămâni.

Alegerea temelor se face pornind fie de la interesul pe care majoritatea copiilor îl manifestă faţă de un anumit subiect şi de la cunoştinţele pe care le au deja despre acesta, fie de la un subiect către care învăţătoarea doreşte să îndrepte atenţia elevilor.

Temele principale se referă cel mai adesea, în funcţie de vârsta, nevoile de cunoaştere şi interesele elevilor, la evenimentele şi sărbătorile anuale, tradiţii şi obiceiuri din zona natală. De asemenea, temele îşi pot avea originea într-unul din marile domenii de cunoaştere, cum ar fi: literatura, istoria, ştiinţele naturii, aspecte legate de viaţa socială. Desigur că este important să abordezi teme care sunt apropiate de mediul în care se dezvoltă copilul, de nivelul de cunoştinţe al acestuia şi de interesele lui.

Învăţătoarea poate alege, sugera subiecte adresând copiilor întrebări ,,deschise” sau poate determina alegerea unei teme, subiect, observând sau/şi vorbind cu copiii şi familiile lor despre lucruri ce i-ar putea interesa.

Tema oricărui proiect iniţiat şi desfăşurat cu elevii trebuie:

- să fie destul de vast, pentru a putea permite o investigaţie de cel puţin o săptămână;

- să fie strâns legat de experienţa de învăţare, pentru a se putea pune întrebări relevante despre el;

- să permită o abordare integrată şi ca atare, atingerea a cât mai multe discipline;

- să fie accesibil elevilor şi să se poată desfăşura în şcoală;

Orice activitate care urmează să se desfăşoare cu elevii, trebuie gândită, motivată şi proiectată cu multă grijă şi cu atenţie sporită. În acest sens, după alegerea subiectului pentru proiect, se va alcătui o hartă cu aspectele principale ale conţinuturilor ce vor fi abordate în cadrul proiectului. Acestea pot fi clasificate pe teme, subteme, puncte.

Harta va fi realizată împreună cu elevii, dându-le impresia că ei dictează planul după care se va realiza proiectul. Trebuie să ţinem cont de faptul că ea ne ghidează în derularea proiectului, că ea rămâne deschisă completărilor şi modificărilor pe tot parcursul proiectului. Ea trebuie afişată într-un loc în care părinţii şi elevii au acces cu uşurinţă. Pe parcursul desfăşurării proiectului, învăţătoarea şi copiii vor reveni la locul unde este afişat inventarul de probleme şi îl vor consulta.

Harta şi inventarul de probleme vor fi însoţite şi de un poster sau un mic afiş pentru părinţi, o scrisoare, în care aceştia sunt informaţi cu privire la intenţia copiilor şi învăţătoarei de a studia împreună un anumit subiect.

În acest moment se stabilesc obiectivele, se analizează resursele materiale, umane şi de timp disponibile, se aleg conţinuturile, strategiile didactice, necesare asigurării derulării cu succes a proiectului.

Prin urmare, după alegerea subiectului vor fi stabilite obiectivele de referinţă şi comportamentele pe care dorim să le urmărim pe parcursul întregului proces. Aceste obiective sunt în strânsă corelaţie cu vârsta copiilor, cu anumite caracteristici ale mediului cultural în care trăiesc şi cu bagajul de cunoştinţe, priceperi şi deprinderi pe care aceştia îl deţin.

Învăţătoarea va desfăşura o activitate de proiectare în sensul organizării timpului, sălii de clasă, materialelor şi a grupului, precum şi a gândirii unei varietăţi de activităţi relative la tema proiectului, specifice diverselor categorii de activitate prevăzute în programă. Proiectul devine astfel o modalitate de organizare integrată a curriculumului, toate categoriile de activitate fiind structurate în jurul tematicii dezvoltate de acesta. Activităţile propuse pentru derularea proiectului pot fi desfăşurate în cadrul orelor alocate în orar, dar şi în afara programului de şcoală. Materialele care sunt necesare derulării activităţilor se pot găsi în şcoală sau pot fi procurate cu ajutorul părinţilor sau al altor persoane din comunitate, implicate în proiect. În sala de clasă se creează centre tematice, în care se expun toate materialele legate de tema proiectului, astfel încât elevii să le poată privi, analiza, lectura.

Dar orice proiect are nevoie nu numai de resurse materiale, ci şi de resurse umane, în acest sens pe lângă învăţătoarea clasei, se va apela la părinţi, bunici, fraţi mai mari, specialişti din diferite domenii de activitate sau la implicarea de parteneri educaţionali, persoane fizice sau instituţii care să-şi ofere sprijinul în procesul de procurare a materialelor necesare finalizării cu succes a acestuia.

FAZA a II-a - a proiectului, conţinutul acestuia, este intervalul în care are loc activitatea practică, efectivă a elevilor, respectiv documentarea şi investigarea. În această fază, la centrele tematice, elevii se vor informa, vor purta discuţii, pot nota anumite idei, pot scrie întrebări pe post-ituri, la care vor încerca împreună să găsească răspunsuri colaborând în grupuri mai mari sau mai mici. Aceasta este de fapt, activitatea de esenţă a proiectului. Acum elevii fac cercetări, reprezintă grafic, schiţează, desenează în urma observaţiei directe, a parcurgerii unor documente informative, selectează informaţii, construiesc modele, înregistrează fapte şi date, explorează, fac predicţii, discută şi chiar dramatizează aspecte legate de noile achiziţii.

Principalul avantaj al metodei proiectelor este învăţarea prin descoperire. Copiii experimentează pe cont propriu, chiar dacă nu avem garanţia că vor reuşi să treacă la un nivel superior de înţelegere al unui concept. Este mult mai important ce se petrece în mintea lor, decât ceea ce rezultă din propriile mâini.

Metoda proiectelor le oferă elevilor ocazii reale de a lua decizii şi de a-şi asuma responsabilităţi. Astfel, pe măsură ce şcolarii câştigă experienţă, devin mai stăpâni pe puterile lor şi mai încrezători în forţele proprii; de aceea învăţătorul trebuie să-i sprijine în demersul lor, să le inducă ideea că sunt capabili să îşi ducă la bun sfârşit sarcina dată, făcându-i să se simtă competenţi şi responsabili, dându-şi silinţa să arate tot ce pot.

În timpul desfăşurării activităţilor, învăţătoarea se va preocupa să creeze copiilor numeroase posibilităţi de acţiune, acordându-le sprijin, va manifesta interes şi curiozitate pentru ceea ce au realizat elevii, îi va încuraja să experimenteze în măsura posibilităţilor proprii ce-i interesează în mod deosebit din tema propusă, să exprime independent opinii, stări sufleteşti şi să le motiveze. Accentul va cădea pe activităţile de grup şi nu pe cele cu întreaga clasă. Demersurile de explorare a temelor vor fi organizate ori de câte ori este posibil atât inserate în lecţiile de curs, cât şi în afara lor.

Metoda proiectului este o strategie de învăţare şi evaluare a cărei caracteristică constă în efortul deliberat de cercetare, de căutare şi găsire a răspunsurilor legate de tema propusă. Funcţia ei generală este de a adapta conţinutul învăţământului la caracteristicile contextului educaţional prin raportare permanentă la obiectivele instructiv-educative.

FAZA a III-a - este cea a concluziilor şi a sintezei, ultima parte a proiectului în care se stabilesc finalităţile proiectului, se pregătesc şi se prezintă rapoartele şi rezultatele atribuindu-se unele funcţionalităţi rezultatelor proiectului pentru a crea copiilor o motivaţie mai puternică şi a-i implica afectiv. (Glava A., Pocol M., Tătaru L.L., 2009)

Aici este necesară evaluarea întregului proces desfăşurat. Această evaluare se face în funcţie de natura proiectului şi de posibilităţile reale ale copiilor astfel:

- sub forma unui album de fotografii făcute în timpul derulării proiectului;
- prin prezentarea unui film video cu momente din desfăşurarea proiectului;
- sub forma unei cărţi în care copiii şi-au adunat impresiile şi părerile, în urma desfăşurării proiectului;
- printr-un portofoliu;
- prin prezentarea unor raporturi grafice;
- prezentări PPT;
- sub forma unor înregistrări sonore a impresiilor şi lucrărilor noi şi interesante.

Ori de câte ori este posibil, trebuie oferită copiilor posibilitatea de a se autoevalua şi de a-şi evalua colegii. Se moderează discuţii în care copiii să poată analiza ce anume a funcţionat bine în procesul de realizare a proiectului, ce ar schimba dacă ar putea să înceapă din nou, ce au aflat şi învăţat pe parcursul desfăşurării proiectului. Este un prilej de sinteză şi aprecierea activităţilor şi produselor acestora, de evaluare a modului de proiectare, organizare, coordonare a proiectului şi a eficienţei formative a acestuia.

5. Prezentarea proiectelor

Proiectul : Tainele Universului (clasa I)

FAZA I

- Evenimentul de deschidere

Evenimentul care a determinat demararea acestui proiect a fost legat de întrebările

lui Cristian la prima lecţie din unitatea tematică ,,Călătorim prin Univers", atunci când s-a făcut o prezentare a temelor pe care le vom discuta.

Le-am comunicat că anumite aspecte despre Univers, şi-anume despre Sistemul Solar, le vom învăţa atât la Comunicare în limba română, cât şi la Matematică şi explorarea mediului pe durata a trei săptămâni, timp alocat unităţii tematice precizate. De asemenea vom învăţa şi un cântecel frumos ,,Sistemul Solar". În această perioadă vom descoperi care sunt planetele Sistemului Solar, vom descoperi cum a luat fiinţă Terra, planeta noastră, ce este de fapt Luna şi cum a luat fiinţă.

Acel moment a declanşat o avalanşă de întrebări despre Univers, despre Sistemul Solar, despre ceea ce poate fi dincolo de Terra. Pentru a putea găsi răspunsurile la aceste întrebări e nevoie de cercetare mai detaliată a subiectului. Elevii şi-au manifestat dorinţa de a pătrunde în tainele Universului, de a se informa despre ceea ce este în Univers. Prin urmare, s-a propus derularea unui proiect tematic, pe care l-am şi intitulat ,,Tainele Universului", deoarece am realizat că pentru noi, elevi de clasa I, Universul este misterios, iar elevii şi-au manifestat dorinţa de a desluşi cât mai mult din aceste mistere.

Am redactat o scrisoare adresată părinţilor prin care care i-am informat ceea ce vrem să

desfăşurăm şi le-am cerut sprijinul şi susţinerea. Împreună cu elevii am fixat câteva activităţi pe care ne-am propus să le desfăşurăm, am fixat grupele de lucru, termenele în care să derulăm activităţile propuse, responsabilităţile elevilor în cadrul grupelor de lucru şi modul în care vom evalua proiectul. De asemenea au fost prezentate criteriile de evaluare.

În sala de clasă, la fiecare centru tematic am aşezat materiale care să faciliteze învăţarea, să o

stimuleze. La centrul ,,Biblioteca" am pus cărţi ilustrate despre Univers, Terra, Sistemul Solar, imagini, albume. Pe măsura derulării proiectului, centrul a fost îmbogăţit cu diverse materiale aduse de către copii şi părinţi, unele produse realizate chiar de ei. La centrul ,,Ştiinţe" am aşezat corpuri geometrice, mai multe sfere, din diferite materiale, rigle, figuri geometrice, deoarece parte din conţinuturile acestei unităţi tematice se refereau şi la figuri şi corpuri geometrice. La centrul ,,Arte", am adăugat materialelor existente, figurine care ar putea fi folosite în realizarea unui colaj, pentru tema dată. (steluţe, lună, hârtie creponată, glasată de diferite culori)

Resurse

Materiale: cărţi, minienciclopedii: ,,Enciclopedia copiilor", ,,Cerul", ,,Întrebări şi răspunsuri - Pământul şi spaţiul cosmic", atlase, reviste, imagini, aparat foto, calculator, cartoane, markere, acuarele, creioane colorate, corpuri geometrice din diferite materiale (polistiren, hârtie, plastic)

Umane: elevii clasei, învăţătoarea, părinţi, bunici;

Temporale: trei săptămâni;

- Inventar de probleme

Înainte de a stabili direcţiile pe care le vor urma activităţile, s-a realizat un inventar

al cunoştinţelor pe care le deţin copiii despre Univers, despre ceea ce ar dori să ştie.

Împreună cu ei am alcătuit harta proiectului (Anexa 1) cu conţinuturile ce urmau a fi abordate în timpul proiectului. Harta a fost afişată în sala de clasă, având acces la ea toţi elevii şi părinţii.

- Obiectivele proiectului

 dobândirea unor cunoştinţe despre univers;

 identificarea fenomenului care a condus la formarea galaxiilor, a planetelor, a sistemului solar;

 descrierea mişcării pământului în jurul soarelui şi în jurul axei sale, formarea anotimpurilor, a zilelor şi a nopţilor;

 denumirea unor corpuri din spaţiul cosmic, după caracteristicile lor;

Competenţe generale pe discipline

 Comunicare în limba română

- Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
- Exprimarea de mesaje orale în diverse situaţii de comunicare
- Receptarea unei varietăţi de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute
- Redactarea de mesaje în diverse situaţii de comunicare

 Matematică şi explorarea mediului

- Utilizarea numerelor în calcule elementare
- Evidenţierea caracteristicilor geometrice ale unor obiecte localizate în spaţiul înconjurător
- Identificarea unor fenomene/relaţii/ regularităţi/structuri din mediul apropiat
- Generarea unor explicaţii simple prin folosirea unor elemente de logică
- Rezolvarea de probleme pornind de la sortarea şi reprezentarea unor date
- Utilizarea unor etaloane convenţionale pentru măsurări şi estimări

 Muzică şi mişcare

- Receptarea unor cântece pentru copii şi a unor elemente simple de limbaj muzical
- Interpretarea de cântece pentru copii, cu mijloace specifice vârstei

 Arte vizuale şi abilităţi practice

- Realizarea de creaţii funcţionale şi/sau estetice folosind materiale şi tehnici elementare diverse

 Dezvoltare personală

- Manifestarea interesului pentru autocunoaştere şi a atitudinii pozitive faţă de sine şi faţă de ceilalţi
- Exprimarea adecvată a emoţiilor în interacţiunea cu copii şi adulţi cunoscuţi
- Utilizarea abilităţilor şi a atitudinilor specifice învăţării în context şcolar

Competenţe specifice

 Comunicare în limba română

1.2. Identificarea unor informaţii variate dintr-un mesaj rostit cu claritate

1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute

2.1. Formularea unor enunţuri proprii în diverse situaţii de comunicare

2.3. Participarea cu interes la dialoguri simple, în diferite contexte de comunicare

3.1. Citirea unor cuvinte şi propoziţii scurte, scrise cu litere de tipar sau de mână

3.2. Identificarea mesajului unui scurt text care prezintă întâmplări, fenomene, evenimente familiare

3.4. Exprimarea interesului pentru lectura unor texte simple, susţinute de suport imagistic

4.2. Redactarea unor mesaje scurte, formate din cuvinte scrise cu litere de mână, folosind materiale diverse

 Matematică şi explorarea mediului

1.4. Efectuarea de adunări şi scăderi, mental şi în scris, în concentrul 0-100, recurgând frecvent la numărare

2.2. Recunoaşterea unor figuri şi corpuri geometrice în mediul apropiat şi în reprezentări plane accesibile (incluzând desene, reproduceri de artă, reprezentări schematice)

4.1. Formularea rezultatelor unor observaţii, folosind câţiva termeni ştiinţifici, reprezentări prin desene şi operatorii logici „şi”, „sau”, „nu”

4.2. Identificarea unor consecinţe ale unor acţiuni, fenomene, procese simple

5.1. Sortarea şi clasificarea unor date din mediul apropiat pe baza a două criterii

6.2. Utilizarea unor unităţi de măsură pentru determinarea şi compararea duratelor unor activităţi cotidiene

 Muzică şi mişcare

1.3. Recunoaşterea sunetelor emise de jucăriile muzicale şi percuţia corporală

2.1. Cântarea individuală sau în grup, asociind mişcarea sugerată de text şi de ritm

 Arte vizuale şi abilităţi practice

2.3. Realizarea de obiecte/construcţii/folosind materiale uşor de prelucrat şi tehnici accesibile

2.4. Transformarea unui material folosind o tehnică simplă

2.6. Participarea la activităţi integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică

 Dezvoltare personală

1.1. Prezentarea unor trăsături personale elementare, în contexte variate

2.2. Transmiterea unor mesaje verbale şi nonverbale simple despre propriile experienţe de viaţă

3.1. Identificarea unor sarcini de lucru simple în contexte variate

3.3. Explorarea unor meserii cunoscute sau preferate

FAZA a II-a

- Metode folosite:

 observarea spontană şi dirijată, lectura, investigaţia, explicaţia, demonstrarea, exerciţiul, problematizarea, explozia stelară, învăţarea prin descoperire;

- Inventar de activităţi:

 Comunicare în limba română

- ,,Prin Univers” – text adaptat
- ,,Călătorie în spaţiu”- text adaptat
- Din ce este format Universul?
- Soarele – o imensă stea – text adaptat
- Povestea celor patru anotimpuri-text adaptat
- „Leo și Cooper în spațiul cosmic”- vizionarea desenului animat
- ,,Soarele – părintele Pământului”- desen animat

 Matematică şi explorarea mediului

- Soarele- sursă de lumină şi căldură
- Zi, noapte; anotimpuri
- Probleme de estimări
- Figuri geometrice
- Corpuri geometrice

 Muzică şi mişcare

- Sistemul Solar- cântec după auz;
- Hora planetelor- joc cu mişcare;

 Arte vizuale şi abilităţi practice

- Terra- planeta albastră- colaj
- Sistemul Solar- machetă

 Dezvoltare personală

- ,,Dacă aş fi astronaut, aş ..... pentru că...”-joc didactic
- ,,Printre stele”- joc didactic
- Ce s-ar întâmpla dacă…?” (Ex.: Ce s-ar întâmpla dacă Soarele nu ar răsări într-o zi?)-joc didactic
- Efectele Soarelui asupra vieții pe Pământ- exprimarea opiniei

FAZA a III-a Evaluarea proiectului

portofoliul;

- criterii de evaluare a portofoliului:

1. Conţinut

- liste cu teme;
- diversitatea temelor;

 articole;

 fişe individuale de studiu;

 imagini;

 contribuţii la activitate care reflectă participarea elevului sau a grupului – fişe de lucru;

 fişă de autoevaluare.

2. Calitatea produselor din portofoliu

- adecvarea la teme;
- existenţa resurselor bibliografice;
- originalitate/ creativitate;
- coerenţa prezentării;

3. Estetica

- tehnoredactarea/ calitatea scrierii sub raport caligrafic şi ortografic;
- calitatea imaginilor;
- aşezarea lucrărilor/ pieselor din portofoliu după criteriile stabilite.

postere;

macheta Sistemului Solar

fişa de evaluare a cunoştinţelor.

Bibliografie

1. Bocoş, M. (coordonator) (2008) Pedagogia învăţământului primar şi preşcolar - Cercetări acţiune, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca.

2. Bocoş, M. , Chiş, V. (coordonatori) (2012) Abordarea integrată a conţinuturilor curriculare-particularizări pentru învăţământul primar, Editura Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj-Napoca.

3. Bocoş, M., (2008) Teoria curriculum-ului. Elemente conceptuale şi metodologice, Editura Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj-Napoca.

4. Bocoş, M., (coordonator), (2004), Evaluarea în învăţământul primar- aplicaţii practice, Editura Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj-Napoca.

5. Bocoş, M., Jucan, D.,(2010), Fundamentele pedagogiei. Teoria şi metodologia curriculum-ului- repere şi instrumente didactice pentru formarea profesorilor, Ediţia a II-a, Editura Paralela 45, Piteşti.

6. Bocoş, M., (2003), Cercetarea pedagogică. Suporturi teoretice şi metodologice, Editura Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj-Napoca.

7. Cerghit, I. (2006), Metode de învăţământ, ediţia a IV-a revăzută şi adăugită, Editura Polirom, Iaşi.

8. Ciolan, L., (2008), Învăţarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdiciplinar, Editura Polirom, Iaşi.

9. Cucoş, I. , (2006) Pedagogie, ediţia a II-a revizuită şi adăugită, Editura Polirom, Iaşi.

10. Dolean I., Dolean D., (2003) Idei pentru activitatea la clasă, Editura PRO VITA.

11. Glava, A. , Pocol, M. , Tătaru, L. , (coordonatori), (2009), Educaţia timpurie : ghid metodic pentru aplicarea curriculumului preşcolar, Editura Paralela 45, Piteşti.

12. Ionescu, M., Chiş, V.(2001), Suport pentru formarea profesorilor, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca.

13. Ionescu, M.,(2001), Didactica modernă, ediţia a II-a revizuită, Editura Dacia, Cluj-Napoca.

14. Iucu, R., B., (2001), Instruirea şcolară. Perspective teoretice şi aplicative, Editura Polirom, Bucureşti .

15. Nicola, I. , (2004), Tratat de pedagogie şcolară, Editura Aramis, Bucureşti.

16. Nicola,I.(1992), Pedagogie, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti.

17. Ulrich, C., (2000) Managementul clasei – învăţare prin cooperare, Editura Corint, Bucureşti.

18. Văideanu, G., (1998) , Educaţia la frontiera dintre milenii, Editura Politică, Bucureşti

19. Vlăsceanu, L., (coordonator), (2002), Şcoala la răscruce. Schimbare şi continuitate în Curriculum-ul învăţământului obligatoriu, Editura Polirom,

ROLUL SERBĂRILOR ȘCOLARE – Serbarea de Crăciun

KORTNER TILORE

ROLUL SERBĂRILOR ȘCOLARE – Serbarea de Crăciun

Prof. înv. primar KORTNER TILORE

Școala Gimnazială Nr. 2 Lugoj, jud. Timiș

Orice serbare şcolară este o sărbătoare, atât pentru copii cât şi pentru educatorii lor şi, nu în ultimul rând, pentru părinţii copiilor. Pregătirea unei serbări este un excelent prilej de a pune în valoare imaginaţia şi creativitatea fiecăruia – copil sau educatoare. De ce organizăm serbări? Cântând, dansând, recitând, interpretând un rol dintr-o scenetă, şcolarul îşi perfecţionează deprinderile artistice. Acestea îl vor ajuta să-şi dezvolte gustul, dragostea de frumos, aptitudinile pentru arte. Serbările contribuie la stabilirea unei legături între cunoaşterea artei şi practicarea ei.

„Copilăria este o lume de miracole și de uimire a creaţiei scăldate de lumina,ieşind din intuneric, nespus de nouă si proaspătă uluitoare.” (Eugen Ionescu)

În proiectarea scenariului unei serbări trebuie să se ia în calcul, pe lângă conţinuturi, care trebuie să fie apropiate experienţei de viaţă a copilului, să răspundă nevoilor sale de cunoaştere, de nou şi de frumos, încă două coordonate majore: mişcarea, atmosfera de veselie și destindere pe de o parte, şi atmosfera încărcată de emoţii, ce produce o anumită tensiune interioară fiecărui copil, pe de altă parte.

Serbările desfăşurate după anumite reguli, ce asigură îmbinarea armonioasă a părţilor într-un întreg, decorul neobişnuit, costumaţia copiilor, a educatoarei, ţinuta sărbătorească, accesoriile necesare, fondul muzical, semnalele sonore, jocul de lumini- reprezintă elemente importante ce contribuie la costruirea unor valenţe estetice şi educative deosebite.

Serbările şcolare contribuie la acumularea de cunoştinţe şi la lărgirea orizontului de cunoaştere a copiilor. Înţelegând şi memorând poezii, texte ale scenetelor sau cântece se dezvoltă memoria şi limbajul. Această formă de învăţare este condiţionată de dezvoltarea atenţiei.

Materialul artistic folosit trebuie să aibă valoare educativă şi să cuprindă materiale accesibile particularităţilor individuale şi de vârstă ale copiilor.

Serbările copilăriei, momentele acestea de maximă bucurie, atât pentru copii, cât și pentru părinți, întăresc și fortifică sufletele viitorilor adulți. Toate acestea aduc lumină în suflete, dau aripi imaginației, entuziasmului și stimulează gândirea creatoare.

Redau, mai jos, o parte a serbării de Crăciun pe care am organizat-o, cu elevii clasei mele, clasa pregătitoare. Părinții elevilor au avut un rol foarte important, în sarcina lor căzând realizarea costumațiilor micilor actori și decorarea sălii de spectacole a Teatrului Municipal, unde a avut loc serbarea.

Oglinda fermecată a lui Moş Crăciun

- Scenetă pentru clasa pregătitoare –

Personaje:

Prezentator 1	Piticul 1
Prezentator 2	Piticul 2
Iarna	Piticul 3
Fulgul de zăpadă 1	Piticul 4
Fulgul de zăpadă 2	Piticul 5
Fulgul de zăpadă 3	Piticul 6
Fulgul de zăpadă 4	Iepurele poştaş
Fulgul de zăpadă 5	Copiii: Strică – Tot
Fulgul de zăpadă 6	Repară-Tot
Fulgul de zăpadă 7	Hărnicuţa
Moş Crăciun	Ciufulici
Crăciuniţa 1	Mâzgălici
Crăciuniţa 2	Băieţelul mic
Crăciuniţa 3	Sora băieţelului

Prezentator 1: Fiindcă azi e sărbătoare
Şi cu toţii am venit,
Noi vă facem o urare
Şi vă spunem: „Bun sosit!”

Prezentator 2: Dragi părinţi, fraţi, surioare
Veniţi toţi, cu mic, cu mare!
Azi e zi de sărbătoare,
Clasa noastră dă serbare!

Prezentator 1: Bine-aţi venit la noi, aici!
Bine-aţi venit părinţi, bunici!
Programul nostru să vă fie
Prilej de bucurii şi veselie.
Dragi invitaţi, vă rog să ascultaţi,

Apoi, firesc, să şi aplaudaţi.

Prezentator 2: Când vine vremea rea,

Cu primii fulgi de nea

Se scutură din nori,

De Sfinte Sărbători,

Poveşti cu îngeraşi,

Pentru copii poznaşi,

Poveşti cu Sfinţi Părinţi,

Pentru copii cuminţi.

Aflaţi-le acum

În prag de Moş Ajun!

(apare Iarna, îmbrăcată într-o rochie lungă, albă; se aşază în faţa cortinei, care e lăsată)

Cântec: Valsul fulgilor de nea

Iarna: La Polul Nord, unde veşnic e iarnă,

Înconjurat de vânturi şi ceaţă,

Se înalţă, nemuritor,

Palatul lui Moş Crăciun,

Construit din blocuri de gheaţă.

Eu sunt Iarna…

Şi vreau să vă spun, tuturor,

Povestea lui Moş Crăciun

Şi cum a pornit el şi anul acesta

La drum, de acolo, de departe…

Să ridicăm cortina!

Şi ne vom afla

Aici, pe aceste plaiuri, undeva…

(se ridică cortina. Înăuntru, aşezaţi, sunt Fulgii. Iarna trece, atingând fiecare Fulg cu bagheta fermecată, care se trezeşte, apoi dansează toţi, pe o melodie.)

Cântec: „Fulgii de nea”

Fulg 1: Mama Iarnă ne-a trezit

Şi-acum, iată-ne, am sosit!
În pădure este iarnă,
Fulgi uşori prind să se cearnă.
Şi pe crengile-ngheţate
Mici steluţe fermecate
Se aştern ca o podoabă,
Luminând pădurea toată.

Fulg 2: Cu zăpadă-mpodobim,
Munţi, păduri, văi şi câmpii,
Bucuraţi-vă, copii!
Cu copiii darnică
Iarna-i foarte harnică:
Punţi durează, de cristal,
Peste râu din mal în mal.
Căci copiii tare-i plac,
Patinoar face din lac
Şi le-aşterne derdeluş,
Loc de joc la săniuş.

Fulg 3: Iubită Iarnă, sărut mâna!
Bine-ai venit de la ţară!
Toată săptămâna te-am aşteptat
Seară de seară.
Am numărat trenurile-n gări
Şi avioanele peste casă,
Dar tu te-ai rătăcit pe ascunse cărări.
Eh, bine c-ai ajuns sănătoasă!

Fulg 4: Iarnă cea geroasă,
Ai sosit acum,
Bulgări de zăpadă
Îşi fac loc pe drum.

Veselia-i mare
Pentu toţi cei mici,
C-aleargă pe stradă
Ca nişte voinici.

Fulg 5: Iarnă mult frumoasă,
La noi să mai vii,
Căci tu-ntotdeauna
Ne-aduci bucurii.
Moş Crăciun se grăbeşte,
Daruri multe pregăteşte.
În saci plini de bucurii,
Pentru voi, iubiţi copii!

Fulg 6: Iarna-i grădinar când vrea;
Pune albe flori pe geamuri,
Fără frunze şi cotoare,
Fără doar să aibă soare,
Numai cum le ştie ea.
Mie-mi plac, că sunt de gheaţă,
Dar când sufli pier din faţă!

Fulg 7: Norii cu căciuli pe frunţi
Au adus iarna din munţi.
Mai întâi a pus pe stradă
Un covor alb de zăpadă;
Dalbe flori a prins în ramuri,
A pictat steluţe-n geamuri.
Noi, cei şapte-ambasadori,
Fulgişorii călători,
Anunţăm cu bucurie
Că-ntr-o clipă o să vie,
Moş Crăciun împărat,

De copii mult aşteptat!

(din culise se aud chiote, zurgălăi, vocea lui Moş Crăciun –Ho, ho, ho! Haideţi, Crăciuniţelor! Apare împreună cu cele 3 Crăciuniţe.)

Cântec: „Clopoţei”

Moş Crăciun: M-aţi cam grăbit, fetelor! Nu uitaţi, eu sunt bătrân! Ia să mă odihnesc puţin!

Fulgii (în cor): Bine-ai venit, Moş Crăciun! Bine-aţi venit, Crăciuniţelor!

Crăciuniţa 1: Bine v-am găsit, Fulgişori de nea! Ce bine că v-am întâlnit!

Crăciuniţa 2: Ne era teamă că nu veţi aşterne zăpada în calea noastră, iar sania moşului nu va avea pe ce să alunece!

Crăciuniţa 3: Acum, Fulgişori de nea, împodobiţi bradul cel mare, să strălucească cum lucesc stelele pe cer! Vă ajutăm şi noi imediat.

Crăciuniţa 1: Moş Crăciune, ştim cât de mult iubeşti copiii!

În atâţia ani, de-a rândul,
Le-ai citit, în taină, gândul
Şi, în noaptea de Crăciun,
Le-ai trimis un înger bun.

Crăciuniţa 2: Multe daruri le-ai adus,
Când dormeau în gânduri duşi.
Uite ce te rog acum:
Să te-abaţi puţin din drum
Şi, din sacul fermecat,
Parte bună să le faci
Şi copiilor săraci.

Crăciuniţa 3: Şi mai fă-le-o bucurie:
Scapă-i, zău, de sărăcie!
Pâine să le pui pe masă,
Veselie dă-le-n casă.
Ei şi-acuma să vedem,
Bradul să-l împodobim niţel.

Cântec: „O, brad frumos!”

(Fulgii şi Iarna împodobesc bradul din spatele scenei. Moşul ia ocheanul, uitându-se în toate direcţiile.)

Moş Crăciun: Ce-o fi cu piticii mei? Nu-i văd pe drum… Nămeţii-s mari, ei sunt cam mici,
dar vor ajunge! Piticii sunt voinici! (ia telefonul) Alo! Alo! Piticilor, sunt eu,
Moş Crăciun! Grăbiţi-vă, veniţi cu sacii cu jucării, ne aşteaptă mulţi copii!

(din culise se aude: Poşta! Poşta!)

Poştaşul Iepurilă: Bună seara, Moş Crăciun! (îi dă un teanc cu plicuri)
Sunt poştaşul Mustăcilă,
Din neamul lui Iepurilă!
Geanta-i plină de scrisori
De la mici şi mărişori.
Mulţi copii ţi-au scris, ştii bine,
Şi cuminţi şi mai puţin,
Timpul e să vezi tu cine ...
E timpul ... nu te mai reţin!
Poşta! Poşta!

(rămas singur, Moş Crăciun deschide un plic şi citeşte cu voce tare)

Moş Crăciun: A! Uite o scrisoare îngrijită, cu desene colorate. „Noi, copiii, te aşteptăm cu drag. Nicu s-a cuminţit şi ar dori un avion, iar Mioara, o păpuşă. Ne jucăm frumos şi învăţăm bine.” Bravo, copii! Hei, ce bine-ar fi să fie toţi aşa!

(se aude zgomot; apar piticii, cu felinare aprinse şi saci coloraţi, în spinare)

Cântec: „Suntem pitici mişto!”

Moş Crăciun: Bine-aţi venit, meşteri pitici!

Piticii: Bună seara, Moş Crăciun!

Moş Crăciun: Ia să văd ce minunăţii aţi lucrat pentru copii!

Piticul 1: Sacii-s plini cu jucării
Pentru mic şi pentru mare.
Să împarţi la fiecare

După merit, Moş Crăciun!

Copiii te-aşteaptă să vii,

Ca o rază de lumină,

Du-te cu desaga plină

Şi le du multe jucării.

Piticul 2: Am aici avioane, maşini, multe jocuri minunate…

Alex vrea o maşinuţă,

Drăgălaşă şi micuţă,

Cu telecomandă, cu roţi,

Încearcă să-l ajuţi, de poti!

Piticul 3: Eu am multe jucării de pluş pentru cei mai mici: ursuleţi, pisici, păpuşi…

Ana vrea un iepuraş

Mare, cât un butoiaş,

Roşcovan şi drăgălaş.

Radu vrea un ursuleţ

Cafeniu, cu părul creţ,

Pus pe roate şi glumeţ.

Piticul 4: E-he-he, câte am şi eu în sac! Toate sunt împachetate. Sania e încărcată şi pregătită de plecare. Să nu uiţi să mergi la toţi copiii, da? Aş putea să le spun ce le-am fabricat, dar de ce să nu ghicească singuri ce le-am adus?

Piticul 5: Păi atunci, să-i auzim! La prezentare, să sosească fiecare.

Dar, ia staţi, mai sunt cumva

Copii leneşi, neastâmpăraţi?

Care uită să se spele,

Care ştiu doar lucruri rele,

Care cred că este bine

Să te certi cu orişicine?

Moş Crăciun: Vreţi să ştiţi? E uşor de aflat! O clipă…

Piticul 6: Da, Moş Crăciun, îţi aduc imediat oglinda fermecată!

Copii, păzea!

De faceţi o faptă rea,

Moşul va afla îndată

Totul despre voi, da, iată!

Căci oglinda-i fermecată,

Vede cine şi cum se poartă

Şi nu duce jucării

La copiii răi, să ştii!

(Moş Crăciun se uită prin oglindă)

Moş Crăciun: Hai, oglindă năzdrăvană, să vedem cum se poartă unii dintre cei mici!

(pe scenă apare un băiat cu o jucărie, pe care o smuceşte, o rupe în bucăţi, apoi o aruncă)

Strică-Tot: Mie-mi place să mă joc,

Dar, de fapt, eu chiar rup tot.

Ce să fac, mă plictisesc

Şi atunci mă enervez.

Toţi copiii fug de mine,

Nu-i nimic, îi bat eu bine! (fuge)

Moş Crăciun: Ştiţi cine a fost?

Crăciuniţa 1: Bătăuşul Strică-Tot, cel mai rău copil de-aici! El nimic n-o să primească…să vedem şi alţi copii!

(apare un băiat cu un lucru pe care îl repară)

Repară –Tot: Îmi place să construiesc,

Toată ziua să zidesc,

Tot ce strică alţii, chiar,

Jucăriile repar.

Fac din Lego poduri, case,

Parcuri, blocuri şi terase.

Mi-ar plăcea s-ajung, când cresc,

Arhitect ... de-acum muncesc.

Cântec: „Are mama o fetiță hărnicuță foc!”

(vine o fetiţă ce are îmbrăcat un şort)

Hărnicuţa: Când mama pleacă de acasă,

Iute fug, strâng de pe masă,

Mătur, spăl câteva rufe

Şi mă mişc doar iute, iute!

O ajut şi la mâncare,

De aceea, când voi fi mare,

Ştiu că voi fi gospodină

Harnică, cât o albină.

Crăciuniţa 2: L-aţi văzut pe Nicuşor, cel mai harnic lucrător?

Dar pe harnica fetică? Harnică-i ca o furnică!

Piticul 2: Să-i dai ei păpuşa mare!

(în oglindă apare Mâzgălici şi Ciufulici; se strâmbă unul la altul, se bat)

Mâzgălici: Toată ziua, la spălat!

Pe cuvânt, m-am săturat!

Periuţă şi săpun,

Eu le-arunc pe toate-n drum!

Să mă spăl pe mâini, pe faţă,

Să stau în apă ca o raţă.

Şi mama mea nu mai tace!

Aş vrea să mă lase-n pace!

Ciufulici: De ce toată ziua piaptăn

Şi frizer ca s-arăt bine?

Părul meu e mult mai şmecher!

Hai, copii, fiţi toţi ca mine!

În loc să mă piaptăn acum,

Plec, mă găsiţi pe drum!

Crăciuniţa 3: Mâzgălici şi Ciufulici! Ce ruşine, ce copii!

E păcat de jucării!

Moş Crăciun: Sunt aşa de supărat

Că-mi iau sania şi-am plecat!

Piticul 3: Moş Crăciune, nu pleca!

Iată, vine cineva!...

(apare un băieţel, ce se chinuie să se îmbrace, apoi sora, care îl ajută, îl mângâie;)

Băieţelul: Eu sunt mic, nu ştiu nimic.
Haina asta vreau s-o-mbrac,
Ca să-i fac mamei pe plac!
Eu încerc multe să fac
Nu îmi ies, de-aceea tac.
Mi-ar plăcea să fiu mai mare
Mă voi descurca eu, oare? (plânge)

Sora: Lasă, frate, nu mai plânge,
Sunt aici şi te ajut.
Şterge-ţi nasul, uite, curge,
Vino-aici, frate mai mic!
O să creşti şi tu, ştii bine,
O să fii ca orişicine,
De asculţi şi ai răbdare
Vei ajunge şi tu mare!

Moş Crăciun: Pentru astfel de copii, bucuros rămân aici.
Vedeţi dar, oglinda mea, toţi copiii să-nţeleagă,
E-o oglindă năzdrăvană
Şi-ntr-o clipă pot vedea
Ce se-ntâmplă-n lumea-ntreagă.

(se aud colinde)

Crăciuniţa 1: Ce se-aude? Cine cântă-aşa frumos?

Moş Crăciun: (se uită cu ocheanul) Sunt copiii, ne aşteaptă!

Fulg 6: Moş Crăciun, bradul e gata împodobit!

(fac horă în jurul bradului, cântând melodia „Moş Crăciun”; se lasă cortina)

Recuzită

Clopoţel Telefon

Buturugă (scaun) Brad şi globuri, beteală, vată

Binoclu Oglinda

JOC DIDACTIC - ,,AJUTĂ-O PE RIŢA-VEVERIŢA!''

LAZARICA TEODORA

PROF. INV. PRIMAR, LĂZĂRICĂ TEODORA

Şcoala Gimnazială „Căpitan Aviator Constantin M. Cantacuzino", Jilavele- Ialomiţa

JOC DIDACTIC - ,,AJUTĂ-O PE RIŢA-VEVERIŢA!''

Scop:

- consolidarea număratului în limitele 1-9;
- cunoaşterea locului fiecărui număr în şirul numerelor naturale;
- consolidarea deprinderii de a efectua operaţii de adunare şi scădere cu una-două unităţi;
- verificarea capacităţii de a compune şi descompune un număr dat;

Obiective operaţionale:

- să raporteze cantitatea la număr, respective la cifra corespunzătoare, recunoscând şi stabilind vecinii numerelor;

- să efectueze operaţii simple de calcul oral, recunoscând semnificaţia simbolurilor aritmetice (+; –; =);

- să compună şi să descompună un număr dat în variante posibile;

- să rezolve corect sarcinile fişei.

Sarcina didactică:

- numără crescător şi descrescător în limitele 1-9;
- fixarea locului fiecărui număr în şirul numerelor naturale;
- efectuarea de operaţii de calcul athematic în limitele 1-9;

Regulile jocului.

Pe rand, căte un copil de la fiecare echipă va alege câte un plic şi va rezolva sarcina dată pentru a o ajuta pe Riţa- Veveriţa. Dacă rezolvă corect primeşte o alună drept recompensă.

Câştigă echipa care a adunat cele mai multe alune.

Elemente de joc: Riţa- Veveriţa, întrecerea.

Materialul didactic: veveriţa, alune, traseul veveriţei, plicuri, jetoane cu cifre.

Desfăşurarea jocului:

Se prezintă Riţa-veveriţa care este foarte supărată pentru că s-a rătăcit. Pentru a ajunge la scorbura sa trebuie să rezolve mai multe sarcini.

Este amenajat un traseu pe care există din loc în loc sarcini.

Copiii sunt împărţiţi în două echipe. Pe rând, câte un copil de la fiecare echipă va alege un plic şi va încerca să rezolve sarcina pentru a ajuta veveriţa.

Dacă rezolvă corect primeşte drept recompensă o alună. În final, va câştiga echipa care a adunat cele mai multe alune.

Exemple:

1. Aşează cifrele de la 1 la 9 în ordine crescătoare.
2. Aşează cifrele de la 1 la 9 în ordine descrescătoare.
3. Numără crescător de la 6.
4. Numără descrescător de la 8.
5. Găseşte vecinul mai mic al lui 9.
6. Găseşte vecinul mai mare al lui 5.
7. Descoperă cifra care lipseşte.
8. Formează o grupă cu tot atâtea elemenete câte fete sunt prezente azi în grupă.
9. Formeată o grupă cu un element mai mult decât numărul picioarelor unei veveriţe.
10. Adună alunele în coş. Scrie operaţia corespunzătoare: 6+2=8.
11. Ia din coş 2 alune. Câte au rămas?. Scrie operaţia corespuntătoare: 8–2=6 .
12. Aşează cele 9 nuci în două coşuleţe. Găseşte mai multe variante de descompunere.
13. Compeletează florile din vază astfel încât să fie 9 (compunere)!

Căştigă echipa care a adunat cele mai multe alune în coşuleţ. Copii vor primi drept recompense alune şi nuci din proviziile veveriţei.

Test de evaluare

Trîncă Anișoara Antigona

Disciplina: Educație plastică

Clasa: a V-a

Colegiul Economic ,,Hermes”- structură Școala Gimnazială Nr. 7 Petroșani

Profesor: Trîncă Anișoara Antigona

Test de evaluare

1. Încercuieşte litera corespunzătoare răspunsului corect: 1 punct

Culorile primare sunt:

a. roşu, galben, albastru b. roşu, galben, verde c. roşu, galben, violet

2. Apreciază cu A (adevărat) sau F (fals) fiecare dintre afirmaţiile de mai jos: 1 punct

Din amestecul roşu şi galben obţinem culoarea verde. A/F

Din amestecul verde şi galben obţinem culoarea violet. A/F

Din amestecul roşu şi galben obţinem culoarea oranj. A/F

3. Completaţi corespunzător: - 1 punct

G+R=..... R+.....= Vi .....+G= V

4. Enumeraţi culorile secundare: 1 punct

- - -

5. Care sunt principalele perechi de culori complementare ? - 1 punct

.....

6. Ce sunt amestecurile acromatice - 1 punct

Amestecurile acromatice sunt amestecurile dintre .....

7. Alegeţi varianta corectă a), b) Modelarea culorilor constă în: - 1 punct

a) amestecul fizic al culorilor cu alb sau negru pentru a reda senzaţia de volum.

b) aşezarea culorilor pe suport în tuşe de culoare alăturate ori suprapuse parţial pentru a da senzaţia de volum, de spaţiu.

8. Alegeţi varianta corectă a), b) Modularea culorilor constă în: 1 punct

a) aşezarea culorilor pe suport în tuş, pete de culoare juxtapuse ori suprapuse partial.

b) amestecul fizic al culorilor cu alb sau negru pentru a reda senzaţia de spatiu .

9. Care sunt elementele de limbaj plastic? – 1punct

.....

Total/ 9 p + 1p oficiu = 10

Proiect didactic: Refracția luminii. Indicele de refracție

SZOLLOSI - MOȚA CRISTINA SIMONA

PROIECT DE LECŢIE

SCOALA GIMNAZIALĂ NR. 7 PETROȘANI

PROFESOR: SZOLLOSI -MOȚA CRISTINA

DISCIPLINA: Fizică

CLASA: a VIII- a B

DATA: 15.IV. 2024

TEMA LECŢIEI: Refracția luminii. Indicele de refracție.

TIPUL LECŢIEI: Mixtă(predare-învățare-evaluare)

Competențe generale:

CG 1. Investigarea ştiințifică structurată, în principal experimentală, a unor fenomene fizice simple, perceptibile;

CG 2. Explicarea ştiințifică a unor fenomene fizice simple și a unor aplicații tehnice ale acestora;

CG 3. Interpretarea unor date și informații, obținute experimental sau din alte surse, privind fenomene fizice simple și aplicații tehnice ale acestora;

CG 4. Rezolvarea de probleme / situații problemă prin metode specifice fizicii.

Competente specifice:

- Să definească si să explice fenomene fizice folosind termeni specifici/refracția luminii, indicele de refracție, legile refracției.
- Să reprezinte schematic fenomenul de refracție a luminii.
- Să rezolve probleme cu caracter teoretic sau aplicativ.
- Să experimenteze real/ să vizualizeze experimente virtuale care evidențiază refracția luminii.
- Să formuleze observații proprii asupra fenomenelor studiate.

Strategia didactică:

Metode ți mijloace de învățământ utilizate :

Metode și procedee :

- învățarea centrată pe elev, prelegerea , conversația euristică, problematizarea, explicația, observația;
- brainstormingul, învățarea prin descoperire, experimentul virtual, fișa de lucru, eseul de cinci minute.
- www.fizichim.ro .

Mijloace de învățământ: fișe cu sarcini de lucru, manual Litera- M. Garabet și coautorii, videoproiector, laptop/ tabla interactivă/ stick, utilizarea platformei https://phet.colorado.edu/ro/simulations/category/physics/

Mod de lucru: frontal/ individual/ grupe de 3 - 4 elevi

Evaluare – continuă, pe tot parcursul orei.

EVENIMENTELE INSTRUIRII

Nr crt. Eveniment didactic Durata Activitatea profesorului Activitatea elevilor

1. Moment organizatoric 1 min Verifică prezența și creează atmosfera normală de desfășurare a lecției Se pregătesc pentru lecție. Deschid tabla interactivă.

2. Verificarea cunoştinţelor lecției anterioare 5 min Verificarea temei: ex 1 si 2, pag127si ex 3 pag129, manual Litera

Adresează întrebări referitoare la reflexia luminii. Timpul de lucru este de 5 min.

Adresează următoarele cerințe elevilor:

Ce este reflexia?

- Reprezentați fenomenul de reflexie

- Elementele reprezentate

- Enunțați legile reflexiei.

Corectează tema.

Reflexia luminii este fenomenul de întoarcere a luminii în mediul din care a venit, când întâlnește o suprafață de separare dintre două medii.

Elevii reprezintă grafic fenomenul de reflexie.

Elevii identifica razele de lumină, unghiurile si suprafața de separare dintre cele două medii.

Legea I:

Raza incidentă, normala la suprafața de separare și raza reflectată sunt coplanare.

Legea a II a

Măsura unghiului de incidență este egală cu măsura unghiului de reflexie.

2 min

Discută cu elevii pe baza răspunsurilor primite. Urmăresc răspunsurile, rezolvările și

participă la discuții.

3. Captarea atenției, anunțarea temei lecției 3 min

Se introduce un creion într-un pahar cu apă.

Elevii sunt întrebați cum se vede creionul de la suprafața apei? De ce?

Notează titlul lecției și precizează competențele lecției. Răspund: creionul se vede frânt la suprafața apei, datorită refracției luminii .

Notează în caiete.

4. Însușirea noilor cunoștinţe 28 min Utilizează www.fizichim.ro .

Definește refracția luminii.

Schimbarea direcției de propagare a luminii la trecerea dintr-un mediu transparent în alt mediu transparent, este fenomenul de refracție a luminii.

Se reprezintă grafic refracția luminii.

Definește indicele de refracție absolut al mediului:

Indicele de refracție absolut al unui mediu (n) este o mărime fizică adimensională definită ca raportul dintre viteza luminii în vid și viteza luminii in mediul respectiv.

n=c/v; c=3x108m/s=300000Km/s=viteza de propagare a luminii în vid si în aer.

Se cere elevilor sa precizeze de ce n este o mărime fizică adimensională. Indicele de refracție relativ al unui mediu(2)în raport cu alt mediu(1), n21, reprezintă raportul indicilor de refracție absoluți ai mediilor respective: n21=n2/n1= c:v2/c:v1=v1/v2

naer=nvid=1

Realizează o schemă cu mersul razelor de lumina pentru cele două fenomene. Participa la discuții, concluzionează și notează în caiete.

n este adimensional deoarece(n)SI=m:s/m:s=1

Desenează.

5 Fixarea noilor cunoștinţe 10 min Concluzionează asupra temei prezentate si, împreună cu elevii utilizează platforma https://phet.colorado.edu/ro/simulations/category/physics/

Propune elevilor rezolvarea unor fișei de lucru.

Completarea eseului de 5 minute. Răspund la întrebări.

Participă la discuții și notează în caiete.

6 Indicarea temei pentru acasă 1 min Tema pentru acasă: problemele4 si 5, pag 129, manual.

Utilizarea platformei https://phet.colorado.edu/ro/simulations/category/physics/.

Schemă cu mersul razelor de lumină pentru cele două fenomene, reflexia și refracția luminii din platforma phet.colorado.edu/ro.

Numele și prenumele elevului.....Data:

FIŞA DE LUCRU

1. Continuați propozițiile:

a) Fenomenul de modificarea a direcției de propagare a razelor de lumină, la trecerea prin suprafața de separare a 2 medii transparente, se numește.....

b) Calculați viteza de propagare a luminii într-un mediu care are n=1,33, știind viteza de propagare a luminii, c= 300000km/s.....
.....
.....
.....
.....
..... .

c) La reflexie, unghiul de incidență este.....cu unghiul de reflexie.

d) La refracție, unghiurile de incidență și de refracție sunt.....

2. Răspunde:

a) Prin ce se deosebește reflexia de refracția luminii?

b) Unde se află raza incidentă, normala la suprafața de separație și raza reflectată, la reflexie și
refracție?.....
.....

3. Reprezentați schematic fenomenul de reflexie și fenomenul refracție a luminii, într-un singur desen și faceți notațiile corespunzătoare.

Feedback - Eseul de 5 minute

1.În această oră, mi-au plăcut :.....

.....

2 in această oră, nu mi-au plăcut.....

2. Am aflat despre:.....

3. As fi vrut să mai aflu despre:.....

.....

4. Această oră a fost.....

MICII ECOLOGIȘTI

VLAICU CLAUDIA-VICTORIA

MICII ECOLOGIȘTI

Prof. ed. timpurie Vlaicu Claudia-Victoria

Liceul Teoretic „Gelu Voievod”/Gr. cu P.P.

Îngrijirea și protejarea mediului se insuflă copiilor de la cele mai fragede vârste. Manifestarea unei atitudini responsabile față de mediul înconjurător apare la copilul preșcolar ca urmare a desfășurării unei activități variate din punct de vedere al tematicii, conținuturilor și a strategiilor utilizate care pun copii în situația de a exersa numeroase acțiuni de îngrijire și ocrotire a mediului. Prin participarea la aceste activități, copiii înțeleg rolul pe care ei îl au în mediu, ce acțiuni sunt capabili să efectueze și care sunt urmările unor atitudini necorespunzătoare față de mediul înconjurător. Toate acestea sunt prețioase mijloace de a-i educa pe copii pentru a cunoaște mediul înconjurător, prezentându-le relația dintre plante, animale și om.

Se știe faptul că pentru copilul preșcolar lumea de lângă el, lumea plantelor, a animalelor, a mediului ambiant sunt necunoscute. Natura, prin caracterul său viu și dinamic, trezește interesul copiilor, indisolubil legat de dorința de a cunoaște și de curiozitatea specific acestei vârste.

Contactul nemijlocit cu mediul înconjurător oferă copiilor multiple și noi posibilități de cunoaștere a unor aspect, legăturile dintre aceasta, cauzele care le determină și urmările pe care le au.

Sub îndrumarea noastră, a cadrelor didactice, cunoașterea mediului înconjurător înarmează copiii cu cunoștințe precise, dezvoltându-le capacitatea de a cerceta și de a descoperi relațiile dintre fenomene

Toate acestea ne conduc la ideea că avem datoria și obligația de a sprijinii în continuare copiii în cunoașterea unor elemente din tainele universului, de a-i învăța să exploreze lumea înconjurătoare, să o analizeze, să pună întrebări și să exprime opinii și să-i încurajăm în toate acțiunile pe care le întreprind.

În cadrul Programului ,,Săptămâna verde” derulat în grădinița noastră, au fost realizate o serie de activități educaționale care contribuie la prevenirea schimbărilor climatice și la protejarea mediului. Programul contribuie la dezvoltarea competențelor preșcolarilor de investigare a realității înconjurătoare și formarea unor comportamente responsabile față de mediul înconjurător.

Preșcolarii au desfășurat o acțiune de ecologizare a Parcului Central din localitate „Ocrotesc natura” și au învățat să selecteze deșeurile. Au aflat despre factorii care distrug mediul, consecințele distrugerii mediului, dar și metode de a proteja mediul înconjurător, învățând astfel cât este de important să protejăm natura și să reciclăm.

După vizionarea ,,Poveștii bidonului de plastic”, am organizat un „Atelier de creație” în care copiii au confecționat din materiale reciclate diverse obiecte și jucării, precum kendama, vaze de flori, avioane, popice. Activitatea s-a desfășurat audiind „Imnul micului ecologist”.

Am avut un invitat surpriză, un tehnician silvic, tatăl unei fetițe din grupă, care le-a vorbit copiilor despre importanța pădurii pentru animale și oameni și cum putem noi să o protejăm. Activitatea s-a finalizat prin realizarea de lucrări artistico-plastice, prin amprentare „Copaci”.

La sera cu flori copiii au aflat că florile sunt parte integrantă a ecosistemului și sunt importante pentru polenizarea plantelor, menținerea biodiversității și a echilibrului ecologic. Ele sunt esențiale pentru mediul natural, jucând un rol important în polenizare și reproducerea plantelor. La finalul activității am plantat în jardiniere panseluțe și begonii.

Vizita la Stația de Tratare a Apei din localitate a avut ca scop conștientizarea tinerei generații în ceea ce privește rolul și importanța apei, protejarea mediului înconjurător și respectul pentru natură. După ce au aflat despre importanța acesteia pentru om și natură, despre protejarea și utilizarea acești a în mod responsabil, copiii au desfășurat diverse experimente prin care au descoperit proprietățile apei.

În concluzie, "Săptămâna Verde" reprezintă o oportunitate valoroasă de a promova educația și acțiunea pentru protecția mediului și pentru construirea unei societăți mai durabile și responsabile. Participarea la activitățile din cadrul acestei inițiative poate avea un impact pozitiv atât la nivel individual, cât și la nivel comunitar, contribuind la formarea unei generații mai conștiente și mai responsabile față de mediul înconjurător. Indiferent de activitățile alese, este important să subliniem mesajele cheie despre protejarea mediului înconjurător și să încurajăm practicile sustenabile în rândul copiilor, care sunt viitorul nostru și al planetei.

Metoda modernă de predare Mozaicul

Crișan Luisa Adriana

Metoda mozaicului

Așa cum afirmă Neculau și Boncu [21] această metodă este numită ,,metoda grupurilor independente" deoarece depinde de procesul elevilor de învățare în echipă.

Forma simplificată a metodei este distribuirea elevilor conținuturile unei lecții în patru fișe. Clasa este împărțită în patru grupe, iar fiecare grupă primește o fișă de lucru. Elevii din fiecare grupă au la dispoziție 15-20 de minute pentru a discuta si a hotărî în ce mod vor transmite informația colegilor. În final, ca într-un mozaic se îmbină părțile, elevii acumulând informații și exersând competența de explorare a unui text.

Etapele metodei [19]:

1. Pregătirea materialului de studiu - se stabilește tema de studiu și se împarte în cinci subteme. Profesorul realizează o fișă specifică pentru fiecare grupă.

2. Organizarea elevilor în echipe de 4-5 elevi, fiecare echipă va avea de studiat subtema corespunzătoare.

3. Constituirea grupurilor experților, ,,idea fundamentală a mozaicului este că fiecare membru al grupurilor cu abilități mixte devine expert într-un subiect din cele pe care clasa le studiază". După ce au lucrat independenți experții din toate grupele se unesc pentru a discuta subiectele.

4. Întoarcerea elevilor experți în echipa inițială, transmiterea de către aceștia a ideile asimilate colegilor, modalitate prin care transmit informațiile trebuie să fie una scurtă și rapidă.

5. Evaluarea - grupele își prezintă rezultatele în fața întregii clase, ei fiind gata să arate ce au învățat. Cadrul didactic poate intervenii cu o întrebare pentru fiecare elev, dacă recurge la evaluarea orală.

Avantajele metodei mozaicului:

Potrivit lui Killen [19], metoda mozaicului are următoarele avantaje:

- Dezvoltă capacitățile de vorbire, ascultare, gândire creativă, cooperare, reflectare și rezolvare de probleme.

- Sarcina primită se poate realiza doar cu contribuția elevilor.

- Contribuirea la întărirea coeziunii grupurilor de elevi, îmbunătățește comunicarea și îi ajută pe elevi să învețe unii de la alții. Dar, ,,unor profesori nu le place mozaicul, deoarece cred că pune prea mult din responsabilitatea învățării pe umerii elevilor".

 Metoda stimulează ,,învățarea prin cooperare, fiind eficientă în creșterea stimei de sine a elevilor, îmbunătățind în același timp performanța și creșterea plăcerii lor pentru școală și entuziasmul lor față de învățare”.

Proiect didactic

MAEREANU ANIȘOARA

PROIECT DE LECȚIE

ŞCOALA: Liceul Teoretic Mihai Eminescu

CLASA: I

PROFESOR PENTRU ÎNVĂŢĂMÂNT PRIMAR: Maereanu Anișoara

ARIA CURRICULARĂ: Arte și tehnologii

DISCIPLINA: Arte vizuale și abilități practice

UNITATEA DE ÎNVĂŢARE: Activități cu material obținut prin prelucrare - Hârtia

UNITATEA TEMATICĂ: ÎN TIMP ȘI SPAȚIU

SUBIECTUL: Tehnici combinate aplicate pentru obținerea de produse utile – colaj: “Omul de zăpadă”

TIPUL DE ACTIVITATE: Formare de priceperi și deprinderi

FORMA ACTIVITĂȚII: Activitate integrate -Iarna

DISCIPLINE INTEGRATE: Muzică și mișcare, Matematică și explorarea mediului, Comunicare în limba română

SCOP:

- Cunoaşterea şi utilizarea unor tehnici de lucru, folosind hârtia ca material de lucru;
- Dezvoltarea imaginaţiei creatoare şi a gustului estetic;
- Dezvoltarea spiritului critic şi autocritic.

COMPETENȚE SPECIFICE:

* Arte vizuale și abilități practice

1.1. Sesizarea elementelor de detaliu ale unui mesaj vizual simplu, exprimat printr-o varietate de forme artistice;

2.3. Realizarea de obiecte/construcţii/folosind materiale uşor de prelucrat şi tehnici accesibile;

2.4. Transformarea unui material folosind o tehnică simplă;

2.5. Explorarea de utilizări în contexte variate a obiectelor/ lucrărilor realizate prin efort propriu;

COMPETENȚE INTEGRATE:

* Comunicare în limba română

1.2. Identificarea unor informaţii variate dintr-un mesaj rostit cu claritate;

2.1. Formularea unor enunţuri proprii în diverse situaţii de comunicare;

2.2. Transmiterea unor informaţii prin intermediul mesajelor simple;

2.4. Exprimarea propriilor idei referitoare la contexte familiare, manifestând interes şi încredere în sine

* Muzică și mișcare

2.1. Cântarea individuală sau în grup, asociind mişcarea sugerată de text şi de ritm

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: Pe parcursul şi la sfârşitul activităţii elevii vor fi capabili:

O1 - să identifice materialele de lucru şi scopul în care acestea sunt folosite;

O2 - să realizeze lucrări cu ajutorul materialelor, pe baza explicaţiilor primite;

O3 - să respecte etapele de lucru, pe baza explicaţiilor şi demonstraţiilor primite;

O4 - să aprecieze obiectiv lucrările pe baza criteriilor de evaluare stabilite;

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ŞI PROCEDEE: conversația, explicația, observația, demonstrația, exercițiul practic, dialogul dirijat, turul galeriei.

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT:

- cântecul ”Omul de zăpadă”;
- Videoproiector, laptop;
- Omul de zapadă – lucrarea demonstrativă;
- Planșă cu etapele de lucru;
- Cercuri din carton;
- Hârtie creponată;
- Coli A4 albe și colorate;
- Lipici, foarfece;

FORME DE ORGANIZARE:

- Frontală;
- Pe grupe;

 Individuală.

BIBILIOGRAFIE:

 Ciucescu, D., Cojocariu, V., 2002, „Abilităţi practice şi metodica predării lor”, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti;

 Programa școlară pentru disciplinele Arte vizuale și abilități practice, Comunicare în limba română, Matematică și explorarea mediului,

Muzică și mișcare, Clasa I, București, 2013.

NR.

CRT.

ETAPELE LECȚIEI

OB.

OP.

DEMERSUL DIDACTIC

STRATEGII DIDACTICE EVALUARE

Metode și

procedee Mijloace de învățământ Forme de organizare

I MOMENT

ORGANIZATORIC

Se vor crea condiţiile necesare bunei desfăşurări a lecţiei: aranjarea mobilierului, pregătirea materialului didactic, distribuirea materialului pe grupe de elevi.

II CAPTAREA ATENȚIEI Se realizează pornind de la o poezie în care elevii trebuie să completeze spațiile punctate din anumite versuri, folosind cuvintele potrivite:

Ce-i atâta gălăgie

Colo-n margine de sat?

Chiuind de bucurie ,

Mulți copii s-au adunat.

Ia te uită, toți grămadă

”nalță (.....)

Din cărbuni i-au pus doi ochi,

Și o țoală e cojocul,

O tigaie cenușie ,

Ține loc de pălărie.

E hazliu, bată-l norocul

Parc-ar fi o jucărie

Haide, hai veniți cu toții !

Și mai mari și prichindei.

Și cu toții împreună,

Să sunăm din zurgălăi.

(.....)nostru.(.....),

Vrea ca veseli să ne vadă.

(Omul de zăpadă) (ANEXA 1)

- conversația;

- PPT cu poezia;

- frontală;

III ANUNȚAREA SUBIECTULUI ȘI A OBIECTIVELOR Elevii sunt anunţaţi că la ora de arte vizuale și abilități practice vor desfășura o activitate pe grupe, în care vor realiza “Oameni de zăpadă” folosind anumite tehnici: conturare, decupare, lipire, asamblare.

Se precizează că fiecare elev trebuie să colaboreze cu membrii grupului din care face parte, în vederea stabilirii elementelor componente ale obiectului propus, cât şi a împărţirii sarcinilor de lucru.

Se prezintă criteriile de apreciere a produsului final: lucrarea trebuie să aibă un aspect plăcut, îngrijit şi să fie realizată prin tehnici combinate de lucru, să fie originală și finalizată.

Se recomandă elevilor să dovedească iniţiativă, să aplice idei personale în realizarea produsului.

- dialogul dirijat;

- conversația;

- frontală;

IV DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII

INTUIREA MATERIALULUI DIDACTIC FOLOSIT

EXPLICAREA ŞI DEMONSTRAREA

TEHNICILOR ŞI ETAPELOR DE LUCRU

VERIFICAREA ÎNSUŞIRII TEHNICILOR DE LUCRU

REALIZAREA LUCRĂRII DE CĂTRE ELEVI

O1

O2

O2

O3

Se prezintă elevilor planşa – model (anexa): omul de zăpadă realizat hârtie și filmulețul https://www.youtube.com/watch?v=I5cYdYss4aA

Elevii vor observa elementele componente ale obiectului prezentat, vor primi și denumi materialele de lucru, precizând utilitatea acestora, atât în general, cât mai ales pentru realizarea subiectului lecţiei şi vor preciza caracteristici ale acestora: formă, culoare, mărime.

Se analizează modelul şi se precizează ce tehnici de lucru s-au folosit în realizarea elementelor componente ale omului de zăpadă: trasarea cercurilor, decupare după contur, tehnica plierii hârtiei, tehnica ruperii libere a hârtiei, lipire, asamblare.

Se explică elevilor modul de lucru cu aceste materiale și se demonstrează etapele de realizare a omului de zăpadă:

- decuparea după contur a cercurilor din hârtie albă;
- lipirea cercurilor de carton ce reprezintă corpul omului de zăpadă; lipirea se va face după plierea în jumătate a cercurilor;
- asamblarea părților obținute, realizându-se astfel omul de zăpadă;
- trasarea liberă a conturului pentru câteva elemente componente ale omului de zăpadă și decuparea acestora: nas, gură, pălărie, mătură.
- tehnica mototolirii: ruperea unor bucăţi mici de hârtie creponată, mototolirea și lipirea acestora (se pot folosi la realizarea ochilor si nasturilor);
- tehnica ruperii libere: ruperea liberă a hârtiei și lipirea bucăților obținute pentru decorarea pălăriei, a fularului.
- asamblarea și lipirea formelor realizate.

Pentru a verifica dacă explicaţiile au fost înţelese, iar elevii şi-au însuşit etapele procesului tehnologic, vor fi solicitaţi unul-doi elevi să verbalizeze ceea ce au reţinut, iar ceilalţi copii să completeze cu explicaţii suplimetare, dacă sunt necesare.

Se vor stabili, analizând lucrarea model, criteriile de apreciere a lucrărilor şi se va sublinia necesitatea respectării acestora :

- aspectul estetic al lucrării;
- gradul de finalizare;

 originaliate.

Se va aminti elevilor poziţia corectă la masa de lucru (picioarele sprijinite pe podea, spatele drept, coatele pe masă).

Se formează patru grupe a câte 4 elevi, fiecare grupă, având pe bancă toate materialele necesare realizării omului de zăpadă.

Elevii execută lucrarea aleasă. Se supraveghează, îndrumă, ajută copiii, după caz.

În timpul activității, elevii vor asculta și, la alegere, intona, cântecele învățate despre iarnă.

- conversația, - observarea,

- explicatia;

- conversația, - observarea,

- explicatia;

-demonstrația

- activitate frontală;

- conversația,

- explicația;

- exercițiul practic; - planșa demonstra-tivă;

- planșă cu etapele de lucru;

componente om de zăpadă, foarfece, lipici;

- planșă- criterii de apreciere;

- cercuri din carton;coli albe cu palme conturate; foarfece; lipici; coli colorate; hârtie creponată;

creioane grafice;

- frontală;

- frontală;

- frontală;

- pe grupe;

- orală;

- orală;

- orală;

- acțional – practică;

V OBȚINEREA PERFORMANȚEI În funcţie de timpul rămas se realizează extinderea pe orizontală şi pe verticală a conţinutului pentru celelalte discipline şcolare.

* În cazul în care sunt grupe care au terminat mult mai repede, pot primi o sarcină diferențiată (integrată): compunerea unui început de poveste în care personajul principal să fie omul de zăpadă realizat.

* În cazul în care termină toți elevii, se interpretează cântecul ”Omul de zăpadă”. - conversația; - explicația;

- exercițiul;

- CD; - individuală

- frontală; - orală;

VI ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII O4 Se vor expune pe rând lucrările de către elevi .

În „incursiunea prin galerie” se realizează aprecierea lucrărilor finalizate pe baza criteriilor anterior stabilite:

- aspectul estetic al lucrării;
- gradul de finalizare;
- originaliate.

Se audiază și se interpretează cântecelul ”Omul de zăpadă” https://www.youtube.com/watch?v=U_uh9NKlXUM

Se fac aprecieri asupra modului în care elevii au

participat la lecţie. - conversatia, - turul galeriei;

- lucrările copiilor. - frontală; - orală;

ANEXA 1

Omul de zăpadă

Ce-i atâta gălăgie

Colo-n margine de sat?

Chiuind de bucurie ,

Mulți copii s-au adunat.

Ia te uită ,toți grămadă

”nalță (.....)

Din cărbuni i-au pus doi ochi,

Și o țoală e cojocul,

O tigaie cenușie ,

Ține loc de pălărie.

E hazliu, bată-l norocul

Parc-ar fi o jucărie

Haide, hai veniți cu toții !

Și mai mari și prichindei.

Și cu toții împreună,

Să sunăm din zurgălăi.

(.....)nostru.(.....),

Vrea ca veseli să ne vadă.

PROBĂ DE EVALUARE

MAEREANU ANIȘOARA

Numele și prenumele: ……. Data: …….

Probă de evaluare

1. Calculează:

723 – 486 = 872 – 453 = 504 – 231 = 498 + 112 =

279 + 321 = 900 – 756 = 1000 – 876 = 820 – 617 =

2. Află scăzătorul, știind că descăzutul este 523, iar diferența este 362.

3.Unul din termenii unei adunări este 284, iar celălalt este cu 169 mai mic. Care este suma?

2. Bunicul a cules din livadă 178 de pere, cu 62 mai multe mere și 145 gutui.

Câte fructe a cules bunicul?

3. Antonio a citit joi 95 de pagini dintr-o carte, vineri a citit cu 127 mai multe, iar sâmbătă a citit cât în primele două zile la un loc.

Câte pagini a citit Antonio sâmbătă?

4. Mama are 500 lei. Îi cumpără băiatului un joc care costă 197 lei, iar fetei, o păpușă care costă cu 29 lei mai puțin.

Ce rest primește mama?

Fursecuri pentru petrecerea lui Rică

Pinca Livia Ioana

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu P.P. Nr 11 Alba Iulia

EDUCATOARE: Pinca Livia Ioana

NIVELUL / GRUPA: II/ Mare „Piticii Voinicii”

DOMENIILE INTEGRATE: DȘ + DOS (Activitate matematică + Activitate practic-gospodărească)

TEMA ACTIVITĂȚII: „Fursecuri pentru petrecerea lui Rică”

TIPUL ACTIVITĂŢII: mixtă

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată(joc didactic + activitate practic-gospodărească)

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

☺ consolidarea cunoştinţelor matematice despre mulţimi, numerație precum și utilizarea limbajului matematic adecvat;

☺ sistematizarea şi consolidarea cunoştinţelor despre grupare/clasificare după formă;

☺ consolidarea deprinderii copiilor de a executa elemente de activitate casnică, valorificând deprinderile practice și simţul estetic şi creativ al copiilor.

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

A.1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare

B.1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate

B.2. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității

E.1. Relații, operații si deducții logice în mediul apropiat

E.2.Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat

COMPORTAMENTE:

A.1.2. Participă activ în jocuri.

B. 1.3. Inițiază / participă la interacțiuni pozitive cu copiii de vârsta apropiată.

B. 2.2. Își însușește și respectă reguli, înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare.

E.1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat.

E.1.2. Compară experiențe, acțiuni, evenimente, fenomene/relații din mediul apropiat

E.2.1. Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația

E.2.2. Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime și formă

E.2.3. Identifică și numește formele obiectelor din mediul înconjurător

E.2.4. Efectuează operații de scriere, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor

E.2.5. Rezolvă situații problemă, pornind de la sortarea și reprezentarea unor date

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1: să respecte regulile și sarcinile jocului didactic;

O2: să intuiască materialele folosite la activitate;

O3: să raporteze numărul la cantitate și cantitatea la număr;

O4: să adauge atâtea ingrediente câte indică cifra;

O5: să aranjeze pe tăviță atâtea fursecuri câte indică cifra;

O6: să lucreze în echipă împărtășind colegilor experiența lor de învățare;

O7 : să execute exerciţiile pentru încălzirea musculaturii fine a mâinilor;

O8 : să formeze fursecuri din aluat;

O9: să decoreze fursecurile cu ornamente, așezând pe fiecare fursec atâtea ornamente câte le indică cifra;

STRATEGII DIDACTICE

Metode şi procedee: conversația, explicația, jocul, demonstrația, exercițiul, observația, problematizarea, metoda lucrul pe echipe.

Mijloace de învățământ: rețeta de fursecuri, ouă, făină, lapte, zahăr vanilinat, unt, sare, zahăr, forme de dinozauri, cifre, tăvițe de prăjitură, planșete, lipici, sucitoare, aluat, bomboane.

Forma de organizare: frontal, individual, grupuri mici.

Regulile jocului:

Copiii vor fi așezați la măsuțe. În fața lor au pregătite formele pentru fursecuri, ingredientele pentru rețetă, tăvițe de prăjitură cu cifrele de la 1-9. Jocul începe cu pregătirea rețetei împreună cu copilașii. După ce au pregătit rețeta, se trece la prepararea aluatului folosindu-se de ingredientele din rețetă. Când aluatul este gata, copiii au de format fursecurile în funcție de sarcinile propuse de către educatoare. La complicarea jocului se lucrează în echipe de câte 2 copilași. Pe măsuțe sunt pregătite farfuriile cu cifre în concentrul 1-9, iar fiecare echipă trebuie să pună pe farfuria sa, atâtea fursecuri în formă de dinozauri câte le indică cifra

Momentele activităţii*

Conţinut instructiv - educativ	Strategia didactică		
	Metode și procedee	Mijloace de învăţământ	Forma de organizare
1.Moment organizatoric	Se organizează spațiul și climatul educațional, într-un mod optim de desfășurare a activității propuse. Se aranjează și se pregătesc materialele didactice necesare.		conversația
2.Captarea atenţieiLa captarea atenției, le voi povesti copilașilor despre pățania lui Rică: „El a vrut să vă surprindă la petrecerea lui cu fursecuri. Și-a pierdut rețeta, iar acum este foarte supărat că nu mai are cu ce să-i servească pe invitați. Ați dori să-l ajutăm?		mascota Rică rețeta	conversația observația
3.Reactuali-zarea cunoştinţelor	Voi cere copiilor să-mi spună despre ce am vorbit zilele trecute. O să ne aducem aminte până la ce cifra am învățat, numărăm crescător și descrescător.	exercițiul	conversația observația cifre frontal
4. Anunțarea temei şi a obiectivelor	Se prezintă copiilor tema jocului „Fursecuri pentru petrecerea lui Rică” „- Pentru a-l ajuta pe Rică să-și pregătească masa pentru petrecere, o să ne jucăm un joc în care o să preparăm noi fursecuri spre a-i veni în ajutor.”		explicația

frontal

5.Prezentarea noului conținut și dirijarea învăţării a) Explicarea și demonstrarea jocului

Copiii vor fi așezați la măsuțe. În fața lor au pregătite formele pentru biscuiți, ingredientele pentru rețetă, farfurii de prăjitură cu cifrele de la 1-9.

b)Jocul de probă

Educatoarea numește doi copii pentru a executa jocul de probă.

c) Desfășurarea jocului propriu-zis

Jocul constă în descoperirea rețetei împreună cu copilașii și prepararea aluatului. Când aluatul este gata, copiii au de pregătit fursecurile în funcție de sarcinile propuse de către educatoare.

explicația

demonstrația

jocul

observația

conversația

exercițiul

măsuțe

planșete

sucitor

ingrediente

cifre

forme pentru fursecuri

frontal

pe grupe

individual

6. Obţinerea performanţei Complicarea jocului

La complicarea jocului se lucrează în echipe de câte 2 copilași. Pe măsuțe sunt pregătite farfurii cu cifrele de la 1-9, fiecare echipă trebuie să pună pe farfuria pentru petrecere, atâtea ornamente și fursecuri în formă de dinozauri câte le indică cifra.

metoda lucrul pe echipe

problematizare

exercițiul

conversația

tăvițe

cifre

ornamente frontal

pe grupe

7.Evaluarea şi încheierea

activității Voi face aprecieri atât individuale cât și colective asupra modului în care copiii au realizat sarcinile de lucru primite.

Drept recompensă, copilașii vor primi bulinuțe cu dinozauri.

Se face tranziția către următoarea activitate printr-un moment de mișcare, în care copiii vor imita mișcările și sunetele dinozaurilor.

evaluarea

recompense frontal

individual

Importanța jocului în educația timpurie

VÂLCU DANIELA

Educația timpurie reprezintă fundamentul pe care se construiește întreaga dezvoltare ulterioară a copilului. În primii ani de viață, copiii învață prin fiecare experiență, interacțiune și explorare, iar una dintre cele mai naturale și eficiente modalități prin care își formează competențe este jocul. Deși adesea perceput ca o activitate recreativă sau distractivă, jocul are o valoare formativă semnificativă, contribuind la dezvoltarea cognitivă, emoțională, socială și fizică a copilului. În cadrul educației timpurii, jocul devine un instrument esențial pentru învățare, un mediu prin care copilul poate experimenta, descoperi, testa idei și construi înțelegeri despre lume.

Pentru copiii mici, jocul este modalitatea fundamentală prin care comunică și interacționează cu mediul. Spre deosebire de adulți, care pot formula întrebări, pot citi informații sau pot căuta soluții prin metode cognitive complexe, copiii utilizează jocul pentru a pune în practică experiențele acumulate. Ei își exprimă temerile, dorințele, curiozitatea și creativitatea prin jocuri simbolice, jocuri de rol sau jocuri exploratorii. Astfel, jocul poate fi considerat un limbaj universal care transcende barierele culturale și lingvistice și care permite dezvoltarea unei relații autentice între copil și mediul său.

Dimensionarea cognitivă a jocului este una dintre cele mai studiate în literatura de specialitate. Piaget, Vygotsky și alți teoreticieni ai dezvoltării au demonstrat că jocul contribuie în mod direct la formarea schemelor cognitive și la consolidarea proceselor de gândire. Prin joc, copiii rezolvă probleme, fac clasificări, identifică relații cauzale și își dezvoltă capacități de raționament. De exemplu, atunci când un copil construiește un turn din cuburi, el experimentează concepte fundamentale precum echilibrul, gravitația, proporțiile și ordinea. În timpul jocurilor de sortare, copilul își dezvoltă abilități logico-matematice și dobândește noțiuni precum culoare, formă, mărime sau textură.

Jocul stimulează memoria, atenția, flexibilitatea cognitivă și gândirea divergentă. Prin activități ludice, copiii își exersează abilitatea de a anticipa consecințe, de a face conexiuni între experiențe anterioare și situații noi și de a genera soluții creative. În plus, jocul contribuie la dezvoltarea limbajului, oferind copiilor un context bogat în care să exerseze vocabularul, structurile gramaticale și comunicarea.

O altă latură esențială a jocului este rolul pe care îl are în consolidarea abilităților socio-emoționale. În jocul cu alți copii, cei mici învață să coopereze, să împartă, să negocieze, să își exprime nevoile și să gestioneze conflicte. Jocul de grup presupune respectarea regulilor, așteptarea rândului, înțelegerea perspectivelor celorlalți și empatia. Aceste abilități sunt fundamentale pentru integrarea în colectivitate și pentru adaptarea la structuri educaționale formale.

Pe plan emoțional, jocul acționează ca un mecanism natural de reglare. Copiii își explorează emoțiile prin intermediul jocurilor simbolice: devin doctori, pompieri, părinți sau supereroi, și în acest mod învață să gestioneze frica, furia, curiozitatea sau bucuria. Prin joc, ei pot recrea situații

reale care i-au afectat și pot găsi modalități de procesare emoțională într-un cadru sigur și predictibil. De asemenea, jocul îi ajută să-și dezvolte încrederea în sine și sentimentul de competență, deoarece reușitele din joc sunt percepute ca succese personale autentice.

Mișcarea este o componentă fundamentală a dezvoltării în copilăria mică, iar jocurile fizice contribuie la maturizarea sistemului neuromotor și la dezvoltarea musculaturii. Prin activități precum alergatul, săritul, cățăratul, rostogolitul sau dansul, copiii își dezvoltă coordonarea, echilibrul, forța, rezistența și capacitatea de orientare în spațiu. De asemenea, jocurile de manipulare – precum modelajul, desenul, construcțiile sau puzzle-urile – contribuie la formarea motricității fine și la pregătirea pentru activitățile școlare viitoare, cum ar fi scrierea.

Jocul fizic ajută, totodată, la prevenirea sedentarismului și la dezvoltarea unor obiceiuri sănătoase, contribuind la bunăstarea generală a copilului. În plus, activitățile în aer liber oferă oportunități de explorare senzorială, învățare experimentală și stimulare globală, ceea ce amplifică beneficiile jocului în toate planurile.

Copiii au o curiozitate naturală, iar jocul reprezintă contextul ideal pentru învățarea prin explorare. Prin activități ludice, copiii investighează, experimentează și observă consecințele acțiunilor lor. Acest tip de învățare – denumit în literatura pedagogică learning by doing – este fundamental pentru educația timpurie, deoarece promovează autonomie, inițiativă și gândire critică. Explorarea prin joc le permite copiilor să înțeleagă fenomene naturale, să observe transformări, să testeze ipoteze și să stabilească relații între obiecte și fenomene. De exemplu, un joc simplu cu apă și obiecte plutitoare poate introduce copilului conceptele de densitate și flotabilitate, fără ca acestea să fie explicate formal. Copilul le descoperă prin viu grai, prin experiență directă.

Un aspect esențial este modul în care adulții – în special educatorii – intervin în procesul de joc. Jocul liber este important pentru dezvoltarea autonomiei, dar un cadru educativ bine organizat presupune și prezența unor jocuri structurate, care urmăresc obiective pedagogice. Rolul educatoarei este acela de a crea un mediu stimulativ, sigur și diversificat, de a observa copilul și de a interveni doar atunci când este necesar pentru a facilita sau extinde învățarea.

Mediul de învățare trebuie să fie bogat în materiale, adecvat vârstei și flexibil, astfel încât copiii să poată explora liber și spontan. Zonele tematice – precum colțul de lectură, zona de construcții, spațiul pentru artă sau zona de joc de rol – îmbogățesc experiența ludică și susțin dezvoltarea globală. Interacțiunea verbala dintre educatoare și copil în timpul jocului este crucială. Atunci când adultul formulează întrebări deschise, oferă feedback pozitiv sau introduce noi provocări, el sprijină evoluția limbajului, a raționamentului și a creativității. De asemenea, educatorii pot utiliza jocul ca instrument de evaluare autentică, observând comportamentele naturale ale copilului.

Familiile au un rol semnificativ în consolidarea importanței jocului. Atunci când părinții înțeleg valoarea educativă a jocului și implică copilul în activități ludice, ei sprijină în mod direct procesul de învățare. Comunicarea dintre educatoare și familie este esențială pentru a asigura continuitatea experiențelor copilului. De exemplu, părinții pot continua acasă jocurile începute în grădiniță sau pot observa preferințele copilului pentru anumite tipuri de jocuri. În același timp, jocul poate fi o formă de conectare emoțională între părinți și copii, oferind oportunitatea de a petrece timp de calitate, de a întări relația afectivă și de a crea un climat familial pozitiv.

Jocul are o contribuție esențială în dezvoltarea creativității, deoarece permite copiilor să inventeze scenarii, să transforme obiecte și să creeze lumi imaginare. Creativitatea dezvoltată în perioada

timpurie are efecte benefice pe termen lung, deoarece susține flexibilitatea mentală, adaptabilitatea și capacitatea de rezolvare a problemelor.

În jocul simbolic, un copil poate transforma o cutie într-o mașină, un băț într-o baghetă magică sau o pătură într-un cort. Acest tip de gândire simbolică stă la baza dezvoltării ulterioare a capacităților intelectuale superioare, inclusiv a lecturii, scrierii și gândirii abstracte.

În mediile educaționale diverse, jocul devine un instrument de integrare. Copiii pot învăța despre cultura celorlalți prin jocuri tradiționale, pot exersa toleranța și pot manifesta comportamente incluzive. Jocurile cooperative stimulează colaborarea și reduc competiția excesivă, încurajând un climat pozitiv în grupă. Pentru copiii cu cerințe educaționale speciale, jocul poate fi adaptat pentru a susține progresul individual. Activitățile senzoriale, jocurile de rol sau jocurile motrice pot fi ajustate în funcție de nevoile fiecărui copil, facilitând participarea activă și integrarea.

Într-un context în care presiunea academică este în creștere, uneori jocul este neglijat în favoarea activităților structurate excesive. Cercetările arată însă că un copil care nu se joacă suficient va avea dificultăți în dezvoltarea abilităților necesare pentru învățarea formală. Jocul asigură baza pentru autocontrol, atenție, reziliență, motivare intrinsecă și autonomie – toate fiind abilități necesare pentru succesul în școală.

Un copil care a experimentat jocuri variate are un vocabular mai bogat, o capacitate mai bună de rezolvare a problemelor și o atitudine pozitivă față de învățare. Prin urmare, educația timpurie trebuie să rămână fidelă caracterului său ludic, evitând suprasolicitarea copiilor cu activități rigide sau cu accent excesiv pe performanță.

Jocul reprezintă esența dezvoltării în copilăria timpurie și trebuie integrat în mod activ și conștient în toate practicile educaționale. Prin joc, copiii învață despre ei înșiși, despre ceilalți și despre lume. Ei își dezvoltă competențele cognitive, emoționale, sociale și fizice, își descoperă identitatea și își conturează modul de a interacționa cu mediul. Rolul educatorilor și al părinților este acela de a sprijini, de a încuraja și de a valorifica jocul, transformându-l într-un instrument strategic al învățării. Educația timpurie nu poate fi concepută fără joc. El este nu doar o activitate recreativă, ci un pilon fundamental al creșterii armonioase. Înțelegerea profundă a valorii sale și integrarea sa în curriculum reprezintă pași esențiali pentru formarea unor copii echilibrați, încrezători și pregătiți pentru provocările viitorului.

Bibliografie

1. Broadhead, P., Howard, J., & Wood, E. (2010). Play and Learning in the Early Years. Sage Publications.

2. Bruce, T. (2015). Early Childhood Education. Hodder Education.

3. Froebel, F. (2005). The Education of Man. Dover Publications.

4. Ginsburg, K. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development. Pediatrics, 119(1).

5. Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. Norton & Company.

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

JOCURI STEM PENTRU GRĂDINIȚĂ

KOLES MELINDA

Jocuri STEM pentru grădiniță

Activitățile STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) pot fi adaptate cu succes pentru copiii de la grupa mijlocie. Ele stimulează curiozitatea, gândirea logică, explorarea și capacitatea de a formula ipoteze și soluții. Mai jos sunt prezentate jocuri STEM complexe, potrivite pentru această vârstă.

1. Podul care nu se rupe (Inginerie – construcții)

Copiii primesc diverse materiale (paie, bețe, cuburi, carton,pufuleți) și trebuie să construiască un pod care să susțină o jucărie. Educatoarea introduce provocări: pod mai lung, mai înalt sau mai stabil.Educatoarea poate să adauge provocări care să complice construcția și sa ii încurajeze să gândească creativ.

Dezvoltă gândirea inginerească, planificarea și rezolvarea de probleme,copii invață prin încercare și eroare ,învață să găsească soluții.

2. Tornada în borcan (Știință – fenomene naturale)

Copiii folosesc un borcan cu apă, oțet și bicarbonat formând un vulcan care erupe. Agită borcanul și observă formarea „lavei". Educatoarea explică mișcarea . Dezvoltă curiozitatea și observarea fenomenelor naturale.

Se mai pot folosi bomboane Mentos și Cola,iar pentru un apect de vulcan mai realistic se poate imbrăca borcanul in carton sub forma unui con.

3. Labirint magnetic (Tehnologie + Inginerie)

Se poate construi o praștie din două bețișoare de lemn și se leagă in formă de cruce cu un elastic,apoi se fixează cu un alt elastic intre capetele betelor ca să formeze practic praștia.

Se mototolesc biluțe moi ca proiectile,astfel ei experimentează distanțele,unghiurile și forța,într-un mod distractiv.

4. Sortarea și cântărirea obiectelor (Matematică + Știință)

Copiii sortează obiecte după greutate, dimensiune și material, apoi le cântăresc cu o balanță simplă.Pot primii doua mingi la fel dar cu conținut diferit,una goală pe dinauntru și alta cu nisip.

Pot să se folosească obiecte familiare cum ar fi cuburi de lemn sau cuburi de plastic,jucării mici,conuri de brad și apoi să le sorteze de la cel mai ușor la cel mai greu,sau de la cel mai mic la cel mai mare,de la cel mai pufos la cel mai aspru.

Învață relații matematice și observă proprietăți fizice și in același timp ei se și distrează.

Concluzie

Jocurile STEM îi ajută pe copii să înțeleagă lumea prin explorare și experimentare. Prin activități adaptate vârstei, educatorii pot crea un mediu în care copiii își dezvoltă gândirea critică, capacitatea de rezolvare a problemelor și interesul pentru știință și tehnologie.

PROIECT DE ACTIVITATE care include RED

MARINESCU COSTINA

Realizarea unui proiect didactic care include o Resursa Educațională Deschisă adaptată pentru a fi relevantă într-un mediu de învățare incluziv.

Proiectul include link către resursă și descrierea succintă a unui element de diferențiere a învățării (activități adaptate pentru elevi cu niveluri diferite de pregătire).

Proiect de activitate

Grupa: Mare (5 ani)

Domeniul de dezvoltare: DLC(educarea limbajului)

Tema activității: „Roata cuvintelor jucăușe” – joc interactiv de dezvoltare a limbajului

Durata: 40 minute

Resursă educațională digitală: https://wordwall.net/ro/resource/93263075

1. Competențe vizate

- Dezvoltarea capacității de a înțelege și utiliza corect cuvinte și structuri gramaticale simple.
- Dezvoltarea capacității de a asculta și înțelege mesaje orale.
- Exprimarea verbală prin propoziții simple și propoziții dezvoltate.
- Participarea activă la jocuri de comunicare și situații de dialog.
- Respectarea regulilor de comunicare: ascultarea interlocutorului, așteptarea rândului, cooperarea.

2. Obiective operaționale

- Recunoașterea și denumirea obiectelor, animalelor și imaginilor extrase prin intermediul roții interactive.
- Formularea de propoziții simple și propoziții dezvoltate pornind de la cerințele roții.
- Manifestarea interesului și bucuriei pentru jocul interactiv.
- Respectarea regulilor jocului și așteptarea rândului.
- Cooperarea și încurajarea colegilor.

3. Strategii didactice

Metode: conversația, jocul didactic, explicația, demonstrația, exercițiul, brainstorming.

Mijloace: laptop + videoproiector / tablă interactivă, resursa Wordwall, jetoane cu imagini, cartonașe colorate.

Forme de organizare: activitate frontală, pe grupe, individuală.

4. Desfășurarea activității

Moment organizatoric (2–3 min): Salutul copiilor, pregătirea pentru activitate.

Captarea atenției (5 min): Prezentarea „roții magice”

Desfășurarea propriu-zisă (25 min):

1. Joc frontal cu roata Wordwall – fiecare copil învârte roata și răspunde la cerință.

2. Activitate pe grupe – fiecare grupă are cartonașe cu imagini și sarcini inspirate din roată.

3. Joc de mișcare „Roata umană” – copiii formează un cerc și își dau provocări scurte unii altora.

Încheiere (5–7 min): Recapitulare, feedback și sublinierea reușitelor copiilor.

5. Evaluare

- Observarea participării copiilor.
- Verificarea pronunției și a construcțiilor de propoziții.
- Feedback verbal și încurajare individuală.

Element de diferențiere a învățării

Pentru a asigura incluziunea tuturor copiilor, sarcinile sunt adaptate la niveluri diferite de pregătire:

- Copiii avansați formulează propoziții dezvoltate, adaugă adjective sau conectează fraze.

- Copiii cu nivel mediu denumesc imaginile și formulează propoziții simple.

- Copiii cu dificultăți primesc sprijin prin modelare verbală (ex.: „Pisica…”) și completarea răspunsului împreună cu educatoarea sau colegii.

Joc didactic matematic: „Vânătoarea de cifre”

Vasilescu Lohan Andreea

Clasa Pregătitoare

Durata: 10–15 minute

Obiective:

* Recunoașterea și denumirea cifrelor 0–10

* Asocierea cifrei cu cantitatea

* Dezvoltarea atenției și a motricității fine

Materiale necesare:

* Cartonașe cu cifrele 0–10 (cel puțin două seturi)

* Cartonașe cu puncte sau imagini reprezentând cantități 0–10

* Un coș sau o cutie

Desfășurare:

1. Introducere (1–2 min.)

Învățătorul le spune copiilor că vor deveni „vânători de cifre” și trebuie să găsească perechile corecte.

2. Runda 1 – Recunoașterea cifrelor

* Se împrăștie prin clasă cartonașele cu cifre.

* Fiecare elev primește o comandă, ca de exemplu „Caută cifra 3!” „Adu-mi cifra 0!”

* Elevul aduce cartonașul corespunzător și îl pune în coș.

3. Runda 2 – Asocierea cifră–cantitate**

* Învățătorul ține în mână un cartonaș cu o cifră.

* Copiii trebuie să găsească imaginea cu numărul corect de puncte/obiecte.

Exemplu: arăți cifra 7, elevul caută cartonașul cu 7 puncte.

4.Runda 3 – Echipe (varianta dinamică)

* Clasa se împarte în 2 echipe.

* În mijloc se pun amestecate cifrele și cantitățile.

* Învățătorul spune un număr: „5!”

* Câte 2 elevi (câte unul din fiecare echipă) aleargă să găsească perechea corectă: cifra 5 + imaginea cu 5 elemente.

* Echipa câștigă punct dacă perechea e corectă.

5. Final – Verificare și consolidare

Se așază toate perechile pe bancă și copiii denumesc cifrele și cantitățile.

Învățătorul întreabă:

* „Ce vine înainte de 4?”

* „Ce vine după 8?”

* „Care este cea mai mică cifră?” etc.

Reguli simple:

1. Ascultăm comanda cu atenție.

2. Aducem doar un cartonaș odată.

3. Nu alergăm prea repede (siguranță).

Proiect didactic- liter f

Constantin Valentina

DATA:

UNITATEA ŞCOLARĂ: Școala Gimnazială Nr.2 Bordeasca Veche

structura Şcoala Gimnzială Tătăranu

CLASA: I

PROF.ÎNV.PRIMAR: Constantin Valentina

ARIA CURRICULARĂ: Limbă şi comunicare

DISCIPLINA: Comunicare în limba română

UNITATEA TEMATICĂ: Printre flori

SUBIECTUL: Sunetul şi litera “ f”.“ f“ mic de mână

FORMA DE REALIZARE: Lecţie integrată

TIPUL LECŢIEI: Predare-învățare

COMPETENȚE GENERALE:

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situaţii de comunicare
3. Receptarea unei varietăţi de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute
4. Redactarea de mesaje în diverse situaţii de comunicare

COMPETENŢE SPECIFICE VIZATE:

Comunicare în limba română:

1.3. Identificarea unor sunete, silabe, cuvinte în enunţuri rostite cu claritate

1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute

2.1. Formularea unor enunţuri proprii în diverse situaţii de comunicare

2.2. Transmiterea unor informaţii prin intermediul mesajelor simple

2.4. Exprimarea propriilor idei referitoare la contexte familiare, manifestând interes şi încredere în sine

3.1. Citirea unor cuvinte şi propoziţii scurte scrise cu litere de tipar sau de mână

Scrierea literelor de mână

Dezvoltare personală:

1.1 Identificarea unor norme de conduită în contexte familiare1.

Mizică şi mişcare:

2.1. Cântarea individuală sau în gup, asociind mişcarea sugerată de text şi de ritm

Obiective operaționale:

- Cognitive: OC1:- Să răspundă corect la ghicitoare:

OC2: - Să identifice sunetul şi litera „f";

OC3: - Să exemplifice cuvinte care conţin sunetul şi litera „f";

OC4: - Să despartă cuvinte în silabe;

OC5: - Să citească în ritm propriu şi corect, cuvinte şi propoziţii;

OC6:- Să răspundă la întrebări;

OC7: - Să scrie litera „f" de mână prin unirea corectă ă elementelor grafice din care este compusă;

OC8:- Să transcrie corect cuvinte şi propoziţii realizând corespondenţa literă de tipar - literă de mână.

- Afective: OA1: - Să asculte cu interes povestea;

OA3: - Să intoneze expresiv cântecul.

Psiho-motrice: OPM1: - Să facă exerciții de mișcare pentru încălzirea mâinii și a degetelor;

- OPM2: - Să execute corect mișcările fine pentru a scrie litera „f";

RESURSE:

I. Procedurale: metoda fonetică-analitico-sintetică, exerciţiul, conversaţia, explicaţia, demonstraţia, jocul.

II. Materiale: manual, caiet special, fişă de lucru, planşă cu litera „f".

III. Temporale: 2x50 min

IV: Spaţiale: sala de clasă

V: Forme de organizare: frontal, individual, în perechi

VI: Forme şi tehnici de evaluare: observarea sistematică a comportamentului elevilor, apreieri verbale.

BIBLIOGRAFIE:

M.E.N. –„Programa pentru disciplinele Comunicare în limba română, Matematică şi explorarea mediului, Dezvoltare personală, Muzică şi mişcare – Clasele pregătitoare, I și a II-a;

Comunicare în limba română – Manual pentru clasa I, Ed.Litera.

DEMERSUL DIDACTIC

Nr. Crt.	Evenimentul didactic	Ob	Conţinut ştiinţific Activitatea propunătoarei Activitatea elevilor Metode şi procedee Mijloace de învățare Forme de organizare	Strategii didactice	Evaluare
1.	Moment organizatoric		- Se asigură condiţiile necesare desfăşurării orei de limba română - Se pregătesc pentru ora de Comunicare în limba română.	de Comunicare în	Conversaţia Frontal observarea sistematică
2.	Captarea atenţiei				
		OC1	- Citesc o ghicitoare pentru a realiza legătura cu noua lecţie: ,,Colorat e ca o floare, Trupul fin si mic el are, Zboară vara pe câmpie, Spune ce-ar putea să fie?'' (Fluturele)		

- Se analizează cuvântul „ fluturele” pentru a descoperi ce literă învăţăm astăzi – despărţire în silabe, poziţia sunetului în cuvânt. - Elevii ascultă cu atenţie şi răspund.

. Conversaţia Ghicitoarea

Metoda fonetică-analitico-sintetică Frontal observarea

sistematică

3. Verificarea temei - Se face controlul cantitativ şi calitativ al temei. - Elevii îşi corectează tema. Conversaţia Caiete frontal Observarea sistematică

4. Reactualizarea cunotinţelor

OC3

- Înainte de a trece la noua lecţie aş dori să ne amintim despre ce am discutat ora trecută la Comunicare în limba română.

- Ce am învăţat ora trecută la Comunicare în limba română?

- Cine ştie să-mi spună un cuvânt care să conţină grupul de litere „Gi”? - Elevii răspund la întebări.

- Ora trecută la ora de comunicare în limba română am învăţat grupul de litere „Gi”

- Elevii dau exemple de diferite cuvinte cum ar fi: Gigi, Gina, Gicu, etc. conversaţia frontal observarea

sistematică

aprecieri verbale

5. Anunţarea temei şi a obiectivelor

- Astăzi la Comunicare în limba română vom învăţa litera „f” mic de mână, vom scrie litera de mână, vom citi şi scrie silabe, cuvinte propoziţii, vom despărţi cuvinte în silabe şi vom alcătui propoziţii.

- Sunteţi pregătiţi? - Elevii sunt plăcut impresionaţi şi abia aşteaptă să începem.

conversaţia Frontal observarea

sistematică

6. Dirijarea învăţării OA1

OC6

OC3

OC2

OC4

OC5

OC5

OC6

OA2

OPM1

OPM2

- Citesc copiilor povestea literei „f”.

- După ce povestea a fost citită, adresez copiilor întrebări:

- Cum se numește noul instrument pe care îl plăcea prințesa?

- Din ce fel de lemn era făurit fluierul?

- Ce simbol a inscripționat meșterul pe fluier?

- Acum copii, ia să vedem ce cuvinte din poveste aţi reţinut care conţin litera „f”?

-După ce îmi vor spune cuvântul trebuie să îl despartă în silabe şi să stabilească poziţia sunetului în cuvânt.

- Vom citi în lanț cuvintele de la exercițiul 2, de la pagina 104 din manual.

-Vom citi lecţia „Dragă jurnalule” din manual.

- Citesc lecţia ca model.

-După ce textul este citit de către copii, adresez întrebări:

-Recunoaşteţi înce- putul textului?

- Cine este autorul acestuia?

ORA 2

- Haideți să cântăm un cântec despre primăvară.

- Prezint elevilor planşa cu litera „f” de mână.

- Scriu litera pe tablă şi explic fiecare mişcare.

- Exerciţii de încălzire a muşchilor mâinii.

- Cer elevilor să scrie trei litere, verific scrierea, iar cei care nu au scris corect scriu cu ajutorul învăţătoarei.

- Le cer elevilor să rezolve fișa primită (Anexa 2) - Elevii ascultă cu interes povestea.

- Elevii răspund la întrebări.

- Elevii vor enumera câteva cuvinte: fraţi, ferigă.floare, etc.. După ce spun cuvântul îl despart în silabe şi spun poziţia sunetului în cuvânt.

- Elevii prezintă interes şi citesc în lanț.
- Elevii sunt atenţi la intonaţie, după care fiecare copil va citi câte o propoziţie.
- Elevii răspund la întrebări
- Elevii cântă „ Vine, vine primăvara!”
- Elevii sunt atenţi la explicaţiile date.
- Vor scrie litera în manual, apoi în caiet
- Elevii despart cuvintele în silabe și încercuiesc litera f

Conversaţia

Expunerea

Conversaţia

Cântecul „Vine, vine primăvara!

Explicaţia

Explicația

Conversația Povestea literei „f”

Manualul

Manual

Manual

Fişă Frontal

Frontal

Frontală

Frontal

Frontal

Frontal

Individual

Frontal

Individual

Individual

Observarea sistematică

Aprecieri verbale

Observare sistematică

Aprecieri verbale

Observare sistematică

Aprecieri verbale

Observare sistematică

Aprecieri verbale

Observare sistematică

Aprecieri verbale

Aprecieri veerbale

Aprecieri verbale

7. Obţinerea performanţei OC3

O5

O8

- Se dă o fişă de lucru în care elevii trebuie să scrie cuvinte care încep, conţin şi se termină cu litera „f”(floarea de lotus).

Vom juca jocul „Carnavalul florilor” din manual, pagina 105. Voi citi exemplul din manual, apoi numesc 3 elevi care vor citi activităţile pentru carnaval. - Elevii grupați în perechi rezolvă fişa.

- Elevii citesc activităţile prezentate în manual și precizează şi alte activităţi.

Conversaţia

Explicaţia

exerciţiul

Fişă de lucru

Joc didactic În perechi

Individual

Observarea sistematică

Aprecieri verbale

8. Feed- back -Se realizează cu ajutorul întrebărilor:

Ce am învăţat astăzi la ora de Comunicare în limba română? - Elevii răspund la întrebare: astăzi la ora de comunicare în limba română am învăţat litera „f” mic de mână. Conversa-ţia Frontal individual Observarea sistematică

9. Încheierea activităţii - Se prezintă tema pentru acasă –pagina 27 din Caietul de scriere.

- Se fac aprecieri verbale. - Elevii ascultă cu atenţie și notează tema. conversaţia frontal Observarea sistematică

ANEXA 1

Povestea literei f

Prințesei îi plăcea foarte mult muzica. Uneori cânta la pian, alteori la vioară, alteori la nai.

Într-o zi, fiind în grădină printre flori, prințesa a auzit un sunet firav, note muzicale fine și delicate. S-a ridicat de pe bancă și a zărit undeva, departe, un flăcău care cânta la un instrument ciudat. Prințesa l-a chemat la castel, iar el i-a spus că acel instrument se numește fluier și este sculptat din lemn de fag. Prințesa a învățat repede să cânte la fluier și de atunci stă deseori în grădină și cântă la fluier printre fluturi.

Regele a observant dragul fetei de acest instrument, așa că a poruncit unui meșter popular să îi făurească fetei un fluier potrivit pentru o prințesă. Meșterul a lucrat șapte zile și șapte nopți la fluier.La făcut fin și delicat, iar la final l-a inscripționat cu un symbol care arăta cam așa: f.

Prințesa tare s-a mai bucurat când și-a primit cadoul, fiindcă avea în același timp un fluier nou, dar și o nouă literă de pus la colecție.

Anexa 2

Desparte în silabe cuvintele și încercuiește litera f în silabe:

formă: ……

fluier: ……

foc: ……

fluture: ……..

înflorit: ……

cartof: ……..

cufăr: ……

Desparte în silabe cuvintele și încercuiește litera f în silabe:

formă: ……

fluier: ……

foc: ……

fluture: ……..

înflorit: ……

cartof: ……..

cufăr: ……

Desparte în silabe cuvintele și încercuiește litera f în silabe:

formă: ……

fluier: ……

foc: ……

fluture: ……..……..

înflorit: ……

cartof: ……..

cufăr: ……

Desparte în silabe cuvintele și încercuiește litera f în silabe:

formă: ……

fluier: ……

foc: ……

fluture: ……..……..

înflorit: ……

cartof: ……..

cufăr: ……

Desparte în silabe cuvintele și încercuiește litera f în silabe:

formă: ……

fluier: ……

foc: ……

fluture: ……..……..

înflorit: ……

cartof: ……..

cufăr: ……

Desparte în silabe cuvintele și încercuiește litera f în silabe:

formă: ……

fluier: ……

foc: ……

fluture: ……..……..

înflorit: ……

cartof: ……..

cufăr: ……

ANEXA 3

Vizita de I.L Caragiale

Matota Marinela

Este un proiect didactic elaborat pe o lectie de consolidare

Metode de învățare-Tehnica 6/3/5

Scîrlet Maricica Doinița

Tehnica 6/3/5

Brainwriting este un instrument de creativitate, derivat din brainstorming, care a fost dezvoltat în anul 1969 de consultantul german în marketing Bernd Rohrbach și publicat în revista germană Absatzwirtschaft, sub denumirea de metoda 6/3/5. Metoda, este o metodă de rezolvare de probleme prin stimularea creativității ce se utilizează atunci când se dorește o gamă largă de idei creative, originale și când se urmărește implicarea întregului grup de participanți. Se folosește pentru tipuri de probleme cu complexitate mică până la medie.

Metoda 6/3/5 este descrisă de către A. Cosmovici astfel: o colectivitate mare de indivizi este împărțită în grupuri de șase, în care fiecare persoană propune trei idei într-un timp maxim de cinci minute. Primul grup discută problema și, pe o fișă, sunt trecute trei idei, fiecare formând capul unei coloane sub care se vor trece ideile celorlalte grupuri. După cinci minute, fișa este trecută la alt grup care adaugă alte trei idei (câte una în fiecare coloană) sub celelalte ș.a.m.d., până ce fiecare fișă trece pe la toate grupurile. Conducătorul activității strânge fișele, le citește în fața tuturor și se discută pentru a se hotărî care dintre propuneri poate fi însușită.

Această metodă presupune următoarele etape:

- împărțirea clasei în grupe a câte 6 membri;
- formularea problemei și explicarea modalității de lucru-moderatorul analizează subiectul sau enunță problema care va fi examinată. De obicei, este mai bine ca moderatorul să formuleze o întrebare de tipul De ce?, Cum? Sau Ce?. Elevii primesc fiecare câte o foaie de hârtie împărțită în trei coloane;
- desfășurarea activității în grup-în această etapă are loc o îmbinare a activității individuale cu cea colectivă; pentru problema dată, fiecare dintre cei 6 participanți, are de notat pe o foaie 3 soluții în tabelul cu trei coloane, într-un timp maxim de 5 minute; foile migrează apoi de la stânga spre dreapta până ajung la posesorul inițial; cel care a primit foaia colegului din stânga, citește soluțiile deja notate și încearcă să le modifice în sens creativ, prin formulări noi, adaptându-le, îmbunătățindu-le și reconstruidu-le continuu sau generează alte trei idei;
- analiza soluțiilor și reținerea celor mai bune-se centralizează datele obținute, se discută și se apreciază rezultatele.

În nici un caz nu sunt de neglijat avantajele și dezavantajele metodei:

- tehnica 6/3/5 oferă, chiar și celor mai puțin comunicativi dintre elevi, posibilitatea de a se exprima în scris;
- stimulează construcția „idei pe idei”;
- încurajează spiritul de competiție și cel de cooperare în grup;

- îmbină activitatea individuală cu cea de grup;
- dezvoltă gândirea cu toate operațiile ei (sinteza, comparația, analiza, generalizarea și abstractizarea);
- dezvoltă imaginația, creativitatea, atenția etc.

Riscurile utilizării tehnicii derivă din timpul limitat, care poate determina elevii să dea, din grabă, răspunsuri greșite; există și posibilitatea blocajului creativ, dar mai ales al contagiunii negative între răspunsuri.

Metoda se poate utiliza cu succes în orele de consolidare sau evaluare a cunoștințelor, în lecțiile de analiză și interpretare a unor texte.

Exemplificare

Clasa: a III-a

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Limba și literatura română

Subiectul: „Sarea în bucate”, de Petre Ispirescu

Se împart copiii în grupe de câte 6. Profesorul anunță problema ce va fi examinată și distribuie fiecărui copil o coală de hârtie și un creion colorat (culori diferite). Pe foaia de hârtie sunt formulate trei întrebări. Fiecare copil va găsi soluții la cele 3 probleme timp de 5 minute. După expirarea timpului, foile migrează de la stânga la dreapta. Cel care a primit foaia colegului din stânga, citește soluțiile deja notate și încearcă să le modifice în sens creativ, prin formulări noi, adaptându-le, îmbunătățindu-le și reconstruindu-le continuu sau generează alte idei, se centralizează datele obținute, se discută și se apreciază rezultatele.

Elev De ce a fost alungată de la palat fata cea mică a împăratului? Ce calități ale fetei, l-au determinat pe fiul împărătesei, să o ia de soție pe fiica cea mică a împăratului? Cum și-a demonstrat fiica cea mică dragostea?

1. Fiica cea mică a fost alungată deoarece nu a știut răspunsul corect. Frumusețea, hărnicia, cumințenia. Fata și-a invitat la nuntă tatăl.

2. Fiica cea mică a fost alungată deoarece i-a spus tatălui ei că îl iubește ca sarea în bucate. Fiul împărătesei s-a hotărât să o ia de soție pentru că era harnică, frumoasă, cuminte și sinceră. Fata și-a invitat la nuntă tatăl unde i-a servit mâncarea foarte dulce.

3. Fiica cea mică a fost alungată deoarece i-a spus tatălui ei că îl iubește ca sarea în bucate, iar împăratul nu a apreciat acest răspuns. Fiul împărătesei s-a hotărât să o ia de soție pe fata împăratului pentru că era harnică, frumoasă, cuminte, sinceră și isteață. Fata și-a invitat tatăl la nuntă și i-a servit mâncarea foarte dulce, în care a pus miere și zahăr.

4. Fiica cea mică a fost alungată de la palat deoarece i-a spus tatălui ei că îl iubește ca sarea în bucate, iar împăratul nu a preciat acest răspuns pentru că nu l-a înțeles. Fiul împărătesei s-a hotărât să o ia de soție pe fata împăratului, pentru că aceasta era harnică, frumoasă, cuminte, sinceră și isteață. Mama prințului o admira și o prețuia foarte mult. Fata și-a invitat tatăl la nuntă. Ea i-a gătit special mâncare foarte dulce, cu miere și zahăr.

5. Fiica cea mică a fost alungată de la palat deoarece i-a spus tatălui ei că îl iubește ca sarea în bucate, spre deosebire de surorile ei, iar împăratul nu a apreciat acest răspuns pentru că nu l-a înțeles. Fiul împărătesei s-a hotărât să o ia de soție pe fata împăratului, pentru că aceasta era harnică, frumoasă, cuminte, sinceră și isteață și l-a ajutat când a fost rănit. Mama prințului o admira și o prețuia foarte mult. Fata și-a invitat tatăl la nuntă. I-a gătit special mâncare foarte dulce, cu miere și zahăr, fără sare. Împăratul nu înțelegea de ce mâncarea sa nu era bună.

6. Fiica cea mică a fost alungată de la palat deoarece nu a fost lingușitoare ca surorile ei și i-a spus tatălui ei că îl iubește ca sarea în bucate, iar împăratul nu a apreciat acest răspuns pentru că nu a înțeles cât de mare e dragostea fiicei cale. Fiul împărătesei s-a hotărât să o ia de soție pe fata împăratului, pentru că aceasta era harnică, frumoasă,cuminte, sinceră, isteață, blândă și înțeleaptă și l-a ajutat când a fost rănit. Mama prințului o admira și o prețuia foarte mult. Fata și-a invitat tatăl la nuntă. I-a gătit special mâncare foarte dulce, cu miere și zahăr, fără sare. Împăratul nu înțelegea de ce mâncarea sa nu era bună. Când a înțeles cât de gustoasă este mâncarea cu sare, a înțeles și cât de mult îl iubește fiica sa.

test de evaluare sumativa

Matota Marinela

un test pentru verificarea cunostintelor acumulate

Miresme în culori

Bumbara Raluca

Gradinita cu Program Normal Priseaca

Proiect de activitate

Miresme În culori

Prof ed. timpurie: Bumbara Raluca

DATA:

UNITATEA DE INVATAMANT: Scoala Gimnaziala Iordache Pacescu-GPN Priseaca

GRUPA: “Fluturasii”- Nivel II

TEMA ANUALĂ: « Când, cum şi de ce se întâmplă? »

TEMA PROIECTULUI: ”Rapsodii de toamna”

SUBTEMA: ”Miresme in culori”

TEMA ZILEI: „ Ziua bucuriei”

TIPUL ACTIVITĂŢII : consolidare de priceperi si deprinderi

CATEGORIA DE ACTIVITATE: ADE(DS+DEC)+ADP+ALA

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată: joc didactic+pictura

CATEGORII DE ACTIVITĂŢI ABORDATE:

Activităţi pe domenii experienţiale(ADE):

-Domeniul stiinta – Activitate matematica : « Jocul florilor colorate »- joc didactic

- Domeniul estetic si creativ –pictura pe suport de polistiren: »Floricele vesele»

Activităţi pe centre de interes (ALA):

Joc de rol: “Floraresele harnice”-realizare aranjamente florale

Biblioteca: Primul meu album de flori-realizare un album cu flori

Arta: Crizantema-confectie din betisoare colorate

Activităţi de dezvoltare personală (ADP):

Întâlnirea de dimineaţă :”Daca as fi o floare, as avea culoarea”....

Rutine :Imi place sa ingrijesc florile (deprinderi de ingrijire a florilor)

Tranziţii :”Trenul”, „Daca vesel se traieste”, Statuile muzicale”, „Bat din palme”.

SCOPUL ACTIVITĂŢII :

-imbogatirea cunostintelor privind florile anotimpului toamna, caracteristicile si importanta acestora pentru viata si sanatatea copiilor,

- sistematizarea, fixarea și evaluarea cunoștințelor preșcolarilor despre anotimpul de toamnă ca element al mediului înconjurător, verificarea capacității de aplicare a acestor cunoștințe în contexte variate și exersarea abilităților practice.

- formarea deprinderii de a reda prin activitate practica o tema data, in concordanta cu toate cunostintele asimilate.

DOMENII DE DEZVOLTARE:

A. Dezvoltarea fizică, a sănătății și igienei personale

B. Dezvoltarea socio-emoțională

C. Capacități și atitudini de dezvoltare

D. Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii

E. Dezvoltarea cognitive și cunoașterea lumii

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

A.1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familială;

B.1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârstă apropiată;

C.2.Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor;

C.3. Activare și manifestare a potențialului creativ;

D.1 Ascultarea activă a mesajului pentru înțelegerea și receptarea lui;

E.3Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare.

COMPORTAMENTE VIZATE:

A1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei; A1.3. Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;

B1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice;

C2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;

C3.1. Manifestă creativitate în activitățile de grup;

C3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice în conversații și povestiri creative;

Da 1.2.Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral ca urmare a valorificării ideilor ,emoțiilor,semnificațiilor etc;

Db.2.2. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc, în situații uzuale, în calitate de vorbitor;

OBIECTIVE OPERATIONALE:

-sa lipeasca corect si ingrijit formele de puzzle respectand ordinea numerotarii;

-sa confectioneze aranjamente florale tinand cont de indicatiile educatoarei;

-sa formeze grupe de obiecte pe baza unui criteriu dat, folosind jetoanele puse la dispozitie;

-sa raporteze corect numarul la cantitatea corespunzatoare de obiecte ;

-sa picteze florile corect si ingrijit respectand culorile si indicatiile date.

STRATEGII DIDACTICE :

Metode şi procedee: explicaţia, demonstraţia, conversaţia euristică, exerciţiul, problematizarea, metoda “Turul Galeriei”, discutia, jocul didactic.

Mijloace de învăţământ: Cosulete cu flori, flori naturale, bureti, betisoare, pipete, colorant, puzzle flori, lipici, foarfeca, acuarela, sfoara, jetoane flori, jetoane vaze, jetoane numere, magneti, tabla magnetica, ghivece cu flori polistiren, crizanteme polistiren.

Forme de organizare:

-frontal

-pe grupuri

-individual

RESURSE TEMPORALE: o zi

MATERIAL BIBLIOGRAFIC :

1.«Revista Învăţământul Preşcolar 1-2/2010», Editura Arlequin.

2. « Aplicaţiile noului curriculum pentru învăţământul preşcolar », Editura Didactica Publishing House, 2009.

3.« Ghid pentru proiecte tematice. Activităţi integrate pentru preşcolari », Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 2008.

SCENARIUL ZILEI

Activitatea debuteaza prin interpretarea cantecelului « A,a,a, acum e toamna da! » si se continua prin Intalnirea de dimineata, context in care copiii au posibilitatea de a-si impartasi ideile, de a-si manifesta starea de spirit. Copiii sunt asezati in semicerc.

Salutul: „Bună dimineaţa, floricelelor! Bine aţi venit la grădiniţă!Astăzi veţi fi floricele din grădina Toamnei. De aceea veţi primi toţi, în piept, ecusoane cu flori.

Fiecare copil salută strângând mâna copilului de lângă el. Ultimul copil va saluta educatoarea, care, la rândul ei, va saluta copiii: ,,Bună dimineaţa, floricele parfumate!"

Inviorarea debuteaza cu o poezioara distractiva spusa in cor de catre copii si educatoare:

"Daca vreau sa fiu voinic,

Fac gimnastica de mic,

Merg in pas alergator,

Sar apoi intr-un picior,

Ma opresc, respir usor,

Intind bratele sa zbor,

Toata lumea e a mea

Cand m-asez, jos la podea.

Asta-i doar un inceput:

Ia priviti cat am crescut! "

Se face prezenţa: „Câte flori sunt astăzi la grădiniţă?" Se va stabili împreună cu prescolarii ziua săptămânii şi anotimpul, aspectele vremii din acea dimineaţă, se completează calendarul naturii (În ce anotimp suntem ? Ce zi a săptămânii este astăzi? Ce zi a fost ieri? Ce zi va fi mâine? Cum este vremea ? Cum ne-am imbracat astazi?) si se recita « Crizantema ».

Se anunta tema zilei : « Astazi, vom descoperi o lume magica, de poveste, vom invata despre florile anotimpului toamna,le vom mirosi, le vom picta, lipi, infrumuseta pentru a le da viata, ne vom juca, vom dansa si ne vom distra impreuna ! ….»

Tranzitie : Copiii vor cânta „Daca vesel se traieste", apoi se vor grupa pentru activităţile pe centre. Ecusoanele îi vor ajuta pe copii să se grupeze la centre.

Unu-doi, unu-doi,

Mergem toţi în pas vioi

Prin gradina ne plimbăm,

Si la centre ne asezam.

Încălzirea musculaturii mâinilor se va realiza cu ajutorul unor exerciţii:

„Mâna este ca o floare

Şi are cinci petale

Închid pumnul şi-l desfac,

Nu e greu deloc ce fac

Mâna lebadă o fac

Care dă mereu din cap

Si cand soarele-a ieşit

Poezia s-a sfârşit!”

Spor la lucru!

Copiii vor lucra la :

-centrul Arta: vor colora in solutie pregatita cu colorant alimentar betisoarele cu vata si le vor infige in sfera de polistiren pentru a realiza o crizantema;

- centrul Biblioteca: copiii vor lipi puzzle-urile in ordinea numerica corecta si le vor ansambla intr-un album de carte.

-centrul Joc de rol: copiii vor realiza aranjamente din flori naturale si apoi vor deschide o florarie.

Prescolarii incep sa lucreze. Pe parcurs trec si dau indicatii acolo unde este nevoie. La final se prezinta lucrarile de la fiecare centru si se amenajeaza decorul la floraria „Inimi vesele”, pentru a sarbatori „Ziua Bucuriei”. Adresez aprecieri verbale individuale si globale asupra modului cum s-a desfasurat activitatea si asupra modului de realizare a sarcinilor.

Pe tranzitia Bat din palme urmeaza servirea gustarii.

Prin prezentarea crizantemei si a cufarului magic lasate de Zana Toamna se realizeaza trecerea la activitatile pe domenii experientiale. La Domeniul Stiinta vom avea un joc didactic de sortare, raportare numar la cantitate cu jetoane din flori. Voi face aprecieri generale si individuale asupra participarii copiilor la activitate.

La Domeniul estetic si creativ, copiii vor picta jardiniere de crizanteme pe suport de polistiren, respectand culorile. Pe parcursul activitatii voi trece pe la fiecare copil in parte, oferind indicatii extra si ajutor celor care au nevoie. La final se va realiza Turul galeriei, voi aprecia acuratea lucrarii.

Mesajul zilei : Sa descoperim bucuria din flori si din tot ce ne inconjoara !

Noutatea zilei: Copiii vor descoperi in sala de grupa o crizantema galbena, adusa de Zana Toamna, impreuna cu un cufar magic.

In continuarea activitatii, copiii vor desfasura doua jocuri:

1.„Iti daruiesc o floare”- joc linistitor

Jocul se desfășoară sub formă de cerc. La comanda: ,,Dăruieşte floarea!”, o floare va trece de la un copil la altul până la comanda,,Stop!”. Copilul care are floarea va răspunde la o întrebare.

2.„Cursa cu obstacole”-joc distractiv

Se prezinta gradina cu flori, sub forma de macheta. Copiii vor arunca cu mingea printre flori, pentru a intra in paharul de la capatul gradinei.Echipa care reuseste sa arunce cele mai multe mingi in pahar , castiga.

DESFASURAREA ACTIVITATII

Demers didactic

DS: Joc didactic „ Jocul florilor colorate”

Evenimentul didactic ştiinţific	Conţinutul			
	Strategii didactice		Evaluarea	
	Metode si procedee	Mijloace de invatamant		Forme de organizare
1.Moment organizatoric ·Asigurarea condiţiilor optime pentru realizarea activităţii; ·aranjarea mobilierului; ·pregătirea materialului didactic necesar pentru desfăşurarea activităţii.				
2.Captarea atenţiei	Se va realiza prin aparitia unui ajutor al Zanei Toamna: crizantema. Ea a fost lasata in sala de grupa impreuna cu un cufar magic in care se afla mai multe lucruri. Zana Toamna ne-a lasat niste jetoane sa ne jucam si flori drept cadou, cu care sa ne imbucure ziua.			
expunerea		crizantema		frontal oral
3. Reactualizarea cunostintelor	Se va purta o scurta conversatie: -Ce flori de toamna cunoasteti? -Cum ingrijim florile? -De ce au ele nevoie ca sa creasca frumos? -Ce facem cu florile, ce intrebuintari au ele? Conversatia			

Flori naturale frontal oral

4.Anunţarea temei

ş a obiectivelor Zana Toamna ne-a trimis in cufar multe lucruri cu care sa ne jucam si sa invatam, deoarece ea stia ca noua ne plac jocurile. Si pentru ca sarbatorim Ziua Bucuriei, vom face un joc, numit „Florile colorate”.

explicaţia

frontal

5. Dirijarea învăţării

Copiii vor fi impartiti in 3 echipe, potrivit ecusoanelor primite. Fiecare copil,din fiecare echipă,va ieși la tablă pentru a strange cat mai multe puncte.Pentru fiecare răspuns corect fiecare echipă primește o bulină,pe care o voi pune pe panou.Echipa cu mai multe puncte acumulate va fi echipa câștigătoare.

Intuirea materialului didactic

Educatoarea intuieste cu ajutorul copiilor materialele de pe tabla magnetica, din cosulet, de pe masa(jetoane-flori de diferite culori, jetoane, vaze, cifre).

Explicarea si demonstrarea jocului

-jocul se desfasoara pe 3 echipe: echipa florilor galbene, echipa florilor portocalii, echipa florilor roz.

-sarcinile sunt scrise intr-un plic din cufarul lasat de Zana Toamna

-răspunde cate un reprezentant din fiecare echipă care va fi răsplătit cu flori zâmbărețe și aplauze.

Executarea jocului de probă:

Educatoarea numește un copil ce va realiza prima sarcină din plic. Acesta va veni la masa educatoarei și va forma mulțimi cu flori după criteriul marime. Răspunsul corect va fi recompensat cu aplauze și recompense – flori zâmbitoare.

Executarea jocului de către copii: Varianta I:

Se va urmări desfășurarea corectă a jocului, respectarea regulilor, exprimarea corectă în propoziții și folosirea unui limbaj adecvat.

-cate un copil din fiecare echipa va aranja la masa multimi de flori grupate dupa culoare, marime, forma.

-un copil va aseza la tabla florile la fiecare vaza la care ii corespunde culoarea.

-un copil va numara cate flori are fiecare vaza si va asocia cifra potrivita

Varianta II:

Cate un copil din fiecare echipa va aranja jetoanele cu cifre in ordine crescatoare si descrescatoare.

Jocul didactic

Explicatia

Demonstratia

exercitiul

Ecusoane flori

Jetoane flori

Jetoane cifre

Jetoane vaze

Tabla

Magneti

Frontal

Pe echipe

Individual

individual

Oral

oral

oral

6.Obtinerea performantei

Complicarea jocului

Educatoarea le cere copiilor sa închidă ochii, în acest timp ea ascunde o cifră din șirul numeric de pe tabla magnetică într-un coș cu mai multe cifre. La sunetul clopoțelului copiii vor deschide ochii și cate un reprezentant de la fiecare echipă care va fi numit de educatoare va trece pe la tabla magnetică și va alege din coșul de pe masa educatoarei cifra lipsă și o va pune la locul ei. Un alt reprezentant din aceeași echipă va spune care este vecinul mai mic și vecinul mai mare al cifrei dispărute.

Pentru fiecare răspuns corect echipa va fi recompensată cu o floare zîmbitoare și aplauze.

exercitiul

Cos cu cifre

Pe echipe

orala

7. Asigurarea feed-back-ului

Toti copiii de la toate echipele vor avea o sarcina de indeplinit. Vor numara cate petale are crizantema care ne-a adus cufarul cu elementele de joc.

exercitiul

crizantema frontal

orala

8.Asigurarea retenţiei şi a transferului

Fiecare grupa isi va numara bulinele primite drept recompensa pentru raspunsurile corecte.

exercitiul

Buline colorate Pe echipe orala

9.Evaluarea Se stabileste echipa castigatoare si drept recompensa copiii vor primi fructe din cosul cu bogatiile Zanei Toamne

Discutia

Cosul cu fructe frontal orala

10. Incheierea activitatii În finalul activităţii copiii vor fi apreciaţi şi felicitaţi pentru felul în care au participat la această activitate.

discutia

frontal

Demers didactic

DEC: „Jardiniera cu crizantema”-pictura pe suport de polistiren

Evenimentul didactic Continutul stiintific Strategii didactice Evaluare

Metode Mijloace Forme de organizare

1.Momentul organizatoric Educatoarea aerisește sala, pregătește materialele și aranjează mobilierul pentru desfășurarea optimă a activității.

Copiii vor intra în sală și se vor așeza la măsuțe.

2.Captarea atentiei Educatoarea le arata copiilor macheta gradinei cu flori. Copiii vor observa ca Zana Toamna nu a reusit sa vopseasca toate florile. Discutia

Macheta flori frontal

3. Reactualizarea cunostintelor Educatoarea le va adresa copiilor cateva intrebari:

-va mai amintiti care am spus ca sunt florile de toamna?

-ce culori poate avea crizantema?

conversatia

Flori naturale

frontal

orala

4.Anuntarea temei si a obiectivelor Educatoarea le propune copiilor să meargă în grădină să ia câte o floare și să o picteze, ușurând astfel munca zânei.

Li se amintește copiilor că pentru a realiza o lucrare frumoasă,trebuie să fie atenți la explicațiile educatoarei și să respecte toți pașii și cerințele de lucru.

expunerea

frontal

5.Dirijarea invatarii Se va intui materialul didactic(-Priviți pe măsuțele de lucru. Ce materiale, observați că sunt necesare pentru a picta florile?):se identifică materialele puse la dispoziția copiilor: jardiniere cu crizanteme din polistiren, pensule, acuarele de culoare verde, galbenă, maro, portocaliu.

Se trece la prezentarea florilor model și analizarea acestora împreună cu preșcolarii.

În continuare educatoarea explică și demonstrează modul de lucru(Vă rog să fiți atenți pentru că vă voi explica și demonstra cum vom lucra pentru a realiza lucrarea. Doar eu voi lucra acum, voi veți privi cu atenție: se înmoaie pensula în culoare și se acoperă cu culoare crizantema din polistiren. Pentru jardiniera vom folosi culoarea maro pentru frunze culoarea verde, iar pentru floare, culoarea galben sau portocaliu. La final, după ce culoarea galben s-a uscat, o să va arăt un truc magic, învățat de la zâna Toamna. Dacă amestecăm culoarea galben cu puțin roșu vom obține o nouă culoare- portocaliu. Vom folosi culoarea nou obținută pentru a colora alte crizanteme la alegere.

Înainte de începerea lucrului se vor realiza exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor

„Degetele-mi sunt petale

Le deschid ca la o floare:

Ploaia cade ne-ncetat,

Vârful degetelor bat,

Boboc, floare, boboc, floare.

Iar apoi le răsfirăm

Şi la pian noi cântăm!”

Se recapitulează regulile de realizare a unei lucrări plastice :

• instrumentele de lucru trebuie utilizate corect;

• aplicăm culoarea într-o singură direcție;

• menţinem o poziţie corectă a corpului;

• păstrăm curăţenia pe măsuțe.

observatia

Demonstratia

Exercitiul

Explicatia

Jardiniere cu crizanteme, acuarela, pensula

Jardiniere cu crizantem, acuarela, pensula

frontal

Frontal

Frontal

frontal orala

oral

6.Obtinerea performantei si asigurarea feedback-ului Se trece la executarea temei de către copii. Se urează spor la lucru, iar în timp ce copiii lucrează, educatoarea îi supraveghează, le oferă explicații suplimentare celor ce întampină dificultăți, stimulează verbal preșcolarii, în vederea realizării lucrărilor în timpul propus.

exercitiul

flori

individual

practica

7.Asigurarea retentiei si a transferului Educatoarea va anunta incetarea lucrului si li se vor pune intrebari despre modul de lucru:

-ce culori am folosit pentru a colora ghiveciul?

-ce culoare ati folosit pentru a colora florile? Tulpina, frunzele si floarea.

-au fost respectate indicatiile date?

conversatia

Lucrarile copiilor

frontal

orala

8.Evaluarea După terminarea activității se vor observa produsele realizate, se va aprecia modul de lucru, respectarea cerințelor, acuratețea lucrării, gradul de finalizare, se va pune accent și pe autoevaluarea copiilor. Copiii vor evalua lucrarile colegilor prin turul galeriei.

Turul galeriei Lucrarile copiilor frontal orala

9.Incheierea activitatii Se fac aprecieri asupra intregii activitati si asupra modului de lucru al copiilor.

discutia frontal

Ce sunt emoțiile?

NIȚĂ GEORGIANA

CE SUNT EMOȚIILE?

ARGUMENT:

Emoțiile joacă un rol esențial în dezvoltarea socio-emoțională a copiilor. La vârsta de 9-10 ani, elevii din clasa a IV-a trec prin numeroase schimbări emoționale și sociale. În această perioadă, copiii încep să își formeze identitatea personală și să își dezvolte relații de prietenie mai profunde. În lipsa unei educații emoționale adecvate, aceștia pot întâmpina dificultăți în gestionarea emoțiilor puternice, ceea ce poate duce la conflicte, anxietate sau comportamente inadecvate. De asemenea, o slabă înțelegere a emoțiilor proprii și ale celorlalți poate afecta capacitatea de adaptare la situații noi și de rezolvare a problemelor.

Acest tip de activitate se poate aplica la orice clasă. Se poate simplifica sau i se poate adăuga un grad de dificultate mai ridicat în funcție de specificul clasei și de particularitățile psihologice ale copiilor. Eu am aplicat-o cu succes atât la clasa pregătitoare, cât și la clasa a IV a.

Activitate: Recunoașterea emoțiilor

Obiectiv operațional:

Elevii vor recunoaște emoțiile proprii și pe cele ale celorlalți în diverse contexte.

Activități de învățare:

1. Joc de mimă: elevii mimează emoții, iar colegii trebuie să le recunoască.

2. Completarea unor fișe de lucru cu imagini și situații care implică emoții - Joc: Inimioara cu emoții

3. Discuții ghidate despre experiențe personale legate de emoții.

Metode și procedee:

- Joc de rol
- Lucru în echipă
- Conversație dirijată
- Analiza imaginilor

Evaluare:

- Completarea corectă a fișelor de lucru.
- Observarea implicării în jocurile de rol și discuții.

- Feedback individual și de grup.

Observații metodologice:

- Adaptarea jocurilor la nivelul clasei pentru a asigura implicarea tuturor elevilor.
- Încurajarea exprimării libere și respectuoase a opiniilor.
- Crearea unui mediu de învățare pozitiv și motivant.

Rezultate așteptate:

Elevii vor învăța să recunoască emoțiile în diverse situații și să își exprime sentimentele într-un mod adecvat.

https://www.twinkl.ro/resource/emotii-si-sentimente-realizeaza-expresia-faciala-activitate-ro-dos-1721057931

FIȘĂ DE LUCRU

Alege pentru fiecare emoție câte o culoare. Imaginează-ți cum ar arăta inima ta colorată

cu aceste culori. Alege o emoție , delimitează o parte din inimă și coloreaz-o cu

culoarea respectivei emoții. Rând pe rând folosiți toate culorile care

desemnează emoțiile și umpleți inimioara.

În viața de zi cu zi, fiecare din noi trăim aceste emoții, unele mai rar, altele mai des.

BUCURIE

TRISTEȚE

CURAJ

FURIE

FRICĂ

IUBIRE

Proiect de activitate integrata ”Il hranim pe pinguinul Willy”

Ursu Andreea

ADE

PROIECT DE ACTIVITATE

ACTIVITATE INTEGRATĂ DPM+DȘ(ACTIVITATE MATEMATICĂ)

UNITATEA DE ÎNVĂŢĂMÂNT: Grădiniţa cu Program Prelungit Nr. 3 Petroşani

PROPUNĂTOARE: Ursu Andreea

NIVEL DE VÂRSTĂ/GRUPA: 3-5 ani, nivel I/Grupa mijlocie

TEMA ANUALĂ: Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ: ,,Expediție la Poli”

TEMA ACTIVITĂȚII: ”Îl hrănim pe pinguinul Willy!”

TIPUL ACTIVITĂŢII: Consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

CATEGORIA DE ACTIVITĂȚI: Activitate integrată DPM+DȘ(activitate matematică)

FORMA DE ACTIVITATE: joc didactic

SCOPUL: Rezolvarea sarcinilor legate de număratul în concentrul 1-4, exersarea unor deprinderi motrice de bază;

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Cunoștințe și deprinderi matematice elementare pentru rezolvarea de probleme;
- Abilități de gândire și deducții logice în rezolvare de probleme;
- Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viaţă familiare;
- Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării.

COMPORTAMENTE VIZATE:

- îşi însuşeşte şi respectă regulile jocului;
- își coordonează mușchii în desfășurarea activității;
- realizează sarcinile de lucru cu consecvenţă;
- demonstrează familiarizarea cu conceptual de număr și numerație;
- rezolvă situaţii-problemă simple;

- participă la activitățile de joc în calitate de participant și susținător.

SARCINA JOCULUI:

- verificarea cunostinţelor referitoare la raportarea numărului la cantitate și executarea unor deprinderi motrice de bază.

ELEMENTE DE JOC: mânuirea materialelor, surpriza, aplauzele, recompense.

REGULILE JOCULUI:

Scaunele vor fi așezate pe două rânduri paralele. Pe rând, copiii, vor veni unul câte unul la linia de plecare. Acesta va fi nevoit să sară de pe o banchiză pe alta, pentru a culege peștii împrăștiați pe jos, în ”mare”. După finalizarea săriturilor de pe o banchiză pe alta, copilul va ajunge la masa unde se află pinguinul, va extrage un bilet cu un număr. După ce numărul a fost recunoscut de către copil, acesta va introduce în orificiul făcut în locul gurii pinguinului, tot atâția pești câți arată cifra.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

METODE ŞI PROCEDEE DIDACTICE: jocul didactic, demonstraţia, conversaţia, explicaţia, problematizarea;

FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual

RESURSE:

- materiale: banchize realizate din hârtie, peștisori plastifiați, pinguin din carton, bol cu bilete pe care se află cifre,
- umane: educatoarea şi grupa de copiii;
- temporale: 20-25 min

EVALUARE:

- Calitatea răspunsurilor oferite de copii pe tot parcursul activităţii;
- Utilizarea corectă a limbajului ştiinţific şi matematic.

OBIECTIVE:

a)Obiective informative-cognitive

- să recunoască cifrele de pe bilete;
- să raporteze în mod corect numărul de pești la cifră;
- să utilizeze un limbaj matematic adecvat.

b)Obiective psiho-motorii

- să execute corect săritura de pe loc cu desprindere şi deplasare de pe ambele picioare;
- să păstreze poziţia adecvată în timpul jocului;
- să mânuiască în mod corect materialele de lucru.

c)Obiective socio-afective

- să aprecieze reușita celorlalți colegi;
- să finalizeze sarcină primită.

1. Moment organizatori

Aranjarea scăunelelor pe două rânduri paralele și pregătirea materialului necesar pentru desfășurarea activității.

2.Captarea

atenţieiSe va realiza prin descoperirea pinguinului care este foarte înfometat. Acesta și-a dorit să pescuiască pești pentru a mânca dar, deoarece el este prea mic, nu a reușit de aceea, ne roagă să pescuim peștii în locul lui și să-l hrănim.

Se orientează atenţia copiilor către ”banchize” și peștii care se află în ”mare”

3. Anunţarea temei şi a obiectivelor activităţii Deoarece pinguinul nostru este prea mic să pescuiască, noi îl vom ajuta și vom pescui în locul lui. Vom sări de pe o banchiză pe alta și vom pescui peștii din mare. Când vom ajunge la pinguin, vom extrage din bol un bilețel și vom hrăni pinguinul cu tot atâția pești cât arată cifra de pe bilet.

4. Reactualizarea cunoștințelor

Se realizează prin indicarea unor cerinţe efectuate de copii: “Numărăm două degețele, numărăm patru degețele”.

5. Dirijarea învăţării

Fiind foarte frig la pol, preşcolarii se ridică pentru “a se încălzi”.

Pregătirea organismului pentru efort

- Exercițiul 1 (pentru gât)
- rotirea capului de la stânga spre dreapta
- rotirea capului de la dreapta la stânga
- Exercițiul 2 (pentru brațe)
- ,,Brațe scurte, brațe lungi”
- Ducerea brațelor pe umeri
- Întinderea brațelor în sus
- Foarfeca
- Exercițiul 3 (pentru trunchi)
- Îndoirea trunchiuliu spre stânga

- Îndoirea trunchiuliu spre dreapta

• Exercițiul 4 (pentru picioare)

- ,,Sari, minge, minge jos”
- Sărituri ca mingea pe vârfuri
- Stând ghemuit
- Ducerea piciorului stâng înainte, piciorului
- drept înapoi prin săritură

• Exercițiul 5 (de respirație)

- Ridicarea brațelor odată cu inspirația
- Lăsarea brațelor odată cu expirația
- Repetarea mișcărilor

a) Demonstrarea și explicarea regulilor de joc:

Educatoarea va executa jocul demonstrativ. Se va explica şi demonstra jocul pentru a-i ajuta pe copii să înţeleagă sarcinile ce le revin.

b) Jocul de probă:

Un copil va fi invitat să sară de pe o banchiză pe alta și să pescuiască peștii din mare. O dată ajuns la pinguin, va extrage bilețelul și hrăni pinguinul.

c) Desfăşurarea jocului

Scaunele vor fi așezate pe două rânduri paralele. Pe rând, copiii, vor veni unul câte unul la linia de plecare. Acesta va fi nevoit să sară de pe o banchiză pe alta, pentru a culege peștii împrăștiați pe jos, în ”mare”. După finalizarea săriturilor de pe o banchiză pe alta, copilul va ajunge la masa unde se află pinguinul, va extrage un bilet cu un număr iar acesta va introduce în orificiul făcut în locul gurii pinguinului, tot atâția pești câți arată cifra.

d) Complicarea jocului

Voi arunca în ”mare”, pe lângă pești, niște intruși: niște alge pe care pinguinul nu dorește să le mănânce. Preșcolarii vor identifica intrusul și vor nevoiți să evite algele atunci când pescuiesc și să adune doar peștele.

6. Încheierea activităţii

Se fixează tema și se fac aprecieri verbale individuale şi generale asupra desfăşurării activităţii.

Se împart recompense copiilor și se inițiază tranziția pentru următoarea activitate.

PROIECT DE ACTIVITATE M.E.M.

ȘALAPA CLAUDIA

Proiect de lecție - Matematică

Clasa: I

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Tema lecției: Măsurarea lungimii. Unități standard: centimetrul (1m=100cm)

Durata: 50 de minute

Tipul lecției: Învățare de noi conținuturi

Competențe specifice:

6.1. Utilizarea unor măsuri neconvenţionale pentru determinarea şi compararea capacităţilor şi a lungimilor

6.4. Identificarea unităţilor de măsură uzuale pentru lungime, capacitate (centimetrul, litrul) şi a unor instrumente adecvate

Obiective operaționale:

La finalul lecției, elevii vor fi capabili:

-să utilizeze măsuri neconvenționale pentru măsurarea lungimiilor unor obiecte

-să clasifice unități de măsură pentru lungime : standard și nonstandard

-să efectueze măsurători cu instrumente de măsură standard: riglă, metru

Etapele lecției

1. Captarea atenției (5 min)

Activitate orală, practică:

"Care panglică e mai lungă? ”– Doi elevi primesc două panglici de aceeași lungime si sunt rugați să măsoare cu palma lungimea lor. Elevii compară rezultatele obținute. Există diferențe de măsurare. Cum procedăm pentru a avea același rezultat?

Introducerea temei (2 min):

"Astăzi vom afla cum să măsurăm lungimi ale obiectelor și cu ce efectuăm măsurătorile.

Predarea noilor cunoștințe (13 min):

Voi măsura și eu cu palma una dintre cele două panglici. Comparăm rezultatele obținute în cele trei măsurători. Elevii vor observa că există diferențe.

Voi solicita doi elevi care să măsoare lungimea tablei cu palma și cu un creion și să spună rezultatul obținut.

Integrarea resursei digitale

Voi afișa pe tabla interactivă prezentarea power point creată de mine: Unități de măsură pentru lungime. (se găsește pe paginamea claudiasalapa de pe didactic.ro)

Elevii vor afla care au fost primele instrumente de măsură pentru lungime, de ce era necesară o unitate de măsură pentru lungime și care sunt instrumentele de măsura pentru lungime.

Concluzie: Pentru ca măsurarea lungimii unui obiect să nu aibă rezultate diferite, oamenii au inventat unităţi de măsură acceptate de toţi

4.Fixarea și exersarea (20 min)

Astăzi vom învăţa despre unitatea principală de măsurare a lungimii obiectelor , Metrul (m) - (se scrie la tablă); această unitate de măsură se scrie prescurtat ,,m" - pentru a ne fi mai uşor atunci când operăm în scris cu această unitate de măsură.

Li se arată elevilor un metru de tâmplărie, un metru de croitorie și o ruletă de 3 m.

Pentru a se măsura şi lungimi mai mici metrul a fost divizat în centimetri.

Elevii observă pe metrul de tâmplărie centimetrii.

Elevii lucrează individual din manual exercițiile. Vor efectua măsurători cu ajutorul riglelor si le vor trece în tabele.

Se vor verifica frontal răspunsurile.

Ulterior, exersăm împreună pe laptop exercițiile interactive: https://learningapps.org/view40509985

5.Obținerea performanței (8 min):

Elevii lucrează individual pe culegerea de la Ed. Booklet exercițiile despre unități de măsură pentru lungime. Se verifică modul de rezolvare al exercițiilor.

6. Evaluare (2 min):

Evaluarea se va face frontal prin întrebări orale:

Ce am învăţat astăzi? (să măsurăm lungimea obiectelor)

Care este unitatea principală de măsură pentru lungime? (metrul (m))

7. Resurse folosite:

Calculator, culegere, instrumente de măsurat lungimea

Resurse digitale:

https://learningapps.org/view40509985

„Micii grădinari – Plantăm semințe!”

OGLICE ATENA

1. Domeniul de activitate integrat: Știință / Cunoasterea mediului

Tipul activității: RED – Descoperire

Tema săptămânii: „Săptămâna naturii”

Tema zilei: „Semințele prind viață”

Grupa: Mare (5-6 ani)

Durata: 30–35 minute

Obiective urmărite:

- Să identifice semințele ca parte din plante.
- Să observe etapele de dezvoltare a unei plante.
- Să participe activ la plantarea unei semințe.
- Să-și manifeste interesul și curiozitatea față de mediul înconjurător.

Materiale necesare:

- Ghivece mici din plastic sau pahare de unică folosință
- Pământ de flori
- Semințe de fasole / grâu / mazăre
- Linguriță de plastic
- Apă în sticle cu pulverizator
- Etichete cu numele copiilor
- Șervețele umede
- Șorțulețe pentru protecție

Desfășurarea activității:

Rutina (5-10 min):

- Salutul de dimineață și verificarea prezenței.

• Discuție scurtă: „Ați văzut cum arată o sămânță? Ce se întâmplă dacă o punem în pământ?”

Experiența (20 min):

1. Educatoarea arată copiilor o sămânță reală și una desenată pe un carton.

2. Se discută pe înțelesul lor despre ce are nevoie o sămânță ca să crească: pământ, apă, lumină, grijă.

3. Copiii sunt invitați să planteze fiecare o sămânță în propriul ghiveci:

o pun pământ,

o pun sămânța,

o acoperă cu puțin pământ,

o udă cu apă.

Descoperirea (10 min):

• Copiii observă semințele plantate și li se propune un mic „jurnal al plantei” – să deseneze în zilele următoare cum crește planta lor.

• Educatoarea pune întrebări:

o Ce crezi că se va întâmpla mâine?

o Cât de des crezi că trebuie udată sămânța ta?

Evaluare:

• Observarea implicării copiilor în activitate.

• Discuție finală: „Cum ne simțim când avem grijă de ceva care prinde viață?”

• Se oferă o bulină sau o diplomă de „Mic grădinar”.

Extindere / Legături:

• În zilele următoare se va observa evoluția plantelor.

• Se pot înregistra creșterile în fiecare zi prin desen sau poze.

• Se pot realiza colaje cu flori, frunze, plante.

Joc Didactic pentru Grădiniță

OGLICE ATENA

RED-(Resursă Educațională Deschisă) – Joc Didactic pentru Grădiniță

Prof. educație timpurie -Oglice Atena

Grădinița cu Program Prelungit Floare Albastră ,Craiova,Dolj

Titlu: „Căsuța Culorilor”

1. Nivel de vârstă:

Grupa mică / mijlocie (3–5 ani)

2. Domenii de dezvoltare (conform curriculumului):

- Dezvoltarea cognitivă
- Dezvoltarea limbajului și a comunicării
- Dezvoltarea socio-emoțională
- Capacități și atitudini în învățare

3. Competențe vizate:

- Recunoașterea și denumirea culorilor
- Sortarea obiectelor după criterii simple
- Dezvoltarea atenției, memoriei și a cooperării în grup
- Exersarea comunicării verbale

4. Materiale necesare:

- 4 cutii/„căsuțe” colorate (roșu, galben, albastru, verde)
- Jetoane/obiecte mici în aceleași culori
- Planșă cu simboluri (soare – galben, măr – roșu, frunză – verde, cer – albastru) – opțional
- Muzică scurtă pentru tranziții (opțional)

🎮 5. Jocul Didactic: „Căsuța Culorilor”

Scopul jocului:

Consolidarea recunoașterii culorilor prin activitate de sortare.

Reguli:

1. Fiecare obiect trebuie pus în „căsuța” de aceeași culoare.
2. Copiii așază pe rând câte un obiect.
3. Nu se aleargă și nu se înghiontesc.
4. Toți copiii participă.

Desfășurare:

I. Introducere în activitate (captarea atenției):

Educatorul prezintă „căsuțele culorilor”:

„Fiecare căsuță are nevoie de prietenii ei colorați! Haideți să vedem cine își găsește locul!”

Se discută pe scurt despre culori (exemplu: „Ce este roșu?”, „Unde vedem albastru?”).

II. Jocul propriu-zis:

- Educatorul împrăștie jetoanele în mijlocul covorului.
- Pe rând, copiii aleg câte un jeton și îl duc în căsuța potrivită.
- Se pot adăuga variante:
  - Sortare contra timp (30 secunde).
  - Sortare pe echipe.
  - Găsește obiectul după indicații: „Alege ceva galben ca soarele.”

III. Varianta dinamică (opțional):

La pornirea muzicii, copiii dansează; la oprire, fiecare ridică rapid un jeton și îl potrivește.

III. Încheiere:

Se verifică căsuțele și se laudă efortul tuturor.

„Bravo, culorile și-au găsit casa!”

⭐ 6. Evaluare:

- Observarea directă a corectitudinii sortării
- Întrebări:
  - „Ce culoare ai ales?”
  - „Unde trebuie dusă?”
- Feedback pozitiv: „Ai potrivit perfect!”

🧩 7. Extensii / Adaptări ale jocului:

- Pentru copii mari: sortări după formă + culoare
- Pentru integrare senzorială: jetoane tactile (moale/aspru)

- Legături interdisciplinare: povești despre culori, pictură cu teme colorate

POTENȚIALUL CREATIV LA VÂRSTELE TIMPURII

Bercea Camelia

Copilul preşcolar este prin natura sa un creativ datorită imensei sale curiozităţi, a freamătului permanent pentru a cunoaşte tot ceea ce se petrece în jurul său. În perioada preşcolară imaginaţia se exprimă viu prin tot ceea ce face copilul la grădiniţă la toate activităţile. Preşcolaritatea reprezintă vârsta la care este imperios necesar stimularea potenţialului creativ al copilului, nevidenţiat sau neexprimat prin cunoaşterea şi stimularea aptitudinilor, prin mobilizarea resurselor latente prin susţinerea manifestaţilor printr-o motivaţie intrinsecă.

Activitatea didactică trebuie înţeleasă ca un act de creaţie nu ca un şir de operaţii şablon, de rutină. Educatoarea trebuie să dispună de capacitatea de înţelegere a copiilor, să trăiască împreună sentimente puternice, să creeze situaţii care să îmbogăţească mintea copilului cu anumite reprezentări şi obişnuinţe, să-şi transforme ocupaţia într-o frumoasă minune.

Creativitatea, spre deosebire de inteligenţă, este la copil un fenomen universal; nu există preşcolar care să nu deseneze, să nu fabuleze. Din această perspectivă, profilul psihologic al vârstei preşcolare cuprinde multiple premise favorizante pentru cultivarea potenţialului creativ. Avem în vedere dinamismul, expresivitatea proprie acestei vârste, acel freamăt permanent sau acea vibraţie şi efervescenţă lăuntrică ce conferă copiilor note specifice de dinamism creativ, disponibilitatea de exteriorizare spontană şi autoexpresie însufleţită.

Stimularea potenţialului creativ al preşcolarilor impune utilizarea unor strategii neprescrise care pun accentul pe antrenarea autentică şi plenară a preşcolarului. Formative, din acest punct de vedere sunt strategiile euristice care implică preşcolarul în activitatea de descoperire, de rezolvare de probleme, de investigare a realităţii. La fel de importante sunt şi strategiile creative care pun accentul pe spontaneitate, originalitate, gândire laterală, divergentă, analogică. Ambele categorii de strategii au efecte deosebite în planul capacităţii de reflecţie, a capacităţii anticipative, evaluative precum şi în planul structurilor motivaţionale complexe. Datorită specificului proceselor cognitive şi voinţei, care abia acum se constituie, preşcolarul are nevoie de îndrumare, control şi ajutor.

Atitudinea adultului față de copil, aprobativă și mai ales participativă, amplifică disponibilitățile creative. Numai un educator deschis, cald, apropiat va putea stimula potențialul creativ al copilului. Ca produs, creativitatea se caracterizează prin noutate, originalitate, utilitate socială, valoare și armonie.Preșcolarii au o creativitate naivă, grație fie imaginației bogate, fie curiozității, plăcerii de a fabula, spontaneității specifice vârstei. Acest capital promițător și atât de generos nu trebuie abandonat în voia hazardului.

Educatoarea are la îndemână o paletă largă de forme prin care poate exprima și dezvolta zestrea nativă a copilului. Pentru a nu îngrădi inițiativa ea trebuie să fie adeseori doar un antrenor, un organizator al activității. Cu cât oferă mai mult posibilitatea copilului de a fi spontan și independent, cu atât șansele ca acesta să devină o persoană creativă cresc. Educatoarea este cea care trebuie să aprecieze strădaniile copilului, chiar și atunci când ele nu corespund unor

critici riguroase, să-l mobilizeze să-și finalizeze produsele. Noi, cadrele didactice, suntem mentorii tinerelor vlăstare care ne privesc ca pe niște atotștiutori și așteaptă de la noi toate răspunsurile la întrebările lor spuse sau nespuse care să-i călăuzeaszcă prin lumea mare a celor mari.

Stimularea creativității este un demers socio-educațional complex ce cuprinde, simultan, fenomene de activizare, antrenare, cultivare și dezvoltare a potențialului, de autoexpresie și împliniri creatoare. În acest sens este necesar să avem în vedere intregul sistem al condițiilor sau factorilor favorizanți afirmării și dezvoltării creativității, adică:

a) factori structurali, intrinseci creativității;

b) factori de climat general în dezvoltarea și afirmarea personalității copiilor;

c) factori de ambianță psihosocială și respectiv, de climat psiho-educațional stimulativ pentru afirmarea și evoluția creatoare.

Este utilă de asemenea, valorificarea în sistemul activităților instructiv-educative a condițiilor și principiilor învățării de tip creativ. Învățarea creatoare presupune o serie de condiții privind stimularea creativității. Printre acestea enumerăm:

a) Asigurarea în activitățile instructiv-educative a ponderii unor tipuri de solicitări care angajează permanent, sarcini de ordin constructiv, de elaborare creativă.

b) Menținerea climatului, a atmosferei sau a ambianței psihosociale în măsura să angajeze, să stimuleze independența și spontaneitatea creatoare a copiilor, care presupune:

tratarea cu respect a întrebărilor formulate de copii;

luarea în considerare și respectarea ideilor și opiniilor care dovedesc independență în gândire, imaginație, originalitate;

relevanța pentru copii a faptului ca ideile lor pot avea valoare;

asigurarea conditiilor, a cadrului necesar ca acestia sa se poata ocupa de rezolvarea creativa a unor probleme formulate de ei sau de activitati pentru care dovedesc ca se pot realiza vocational-creator;

introducerea in sistemul de evaluare si a unor indicatori proprii pentru manifestarile sau realizarile de ordin relativ (originalitate novatoare, valoare sociala a ideilor).

c) Stilul de indrumare este non directiv, specific invatarii prin problematizarea in context creativ, care lasa camp liber de manifestare a independentei de gandire si actiune, de autoexpresie libera a copilului.

d) O alta conditie decisiva in stimularea creativitatii este modul de tratare, de intelegere si abordare a copiilor, care manifesta anumite disponibilitati sau realizari afective (aprecierea, recunoasterea, promovarea, incurajarea).

e) Abordarea copiilor in activitatile curente, de tip creativ.

Dintre procedeele de cultivare a creativitatii, amintim:

- Antrenarea capacitatii de elaborare verbal expresive (a unor compozitii, povestiri).

 Interpretarea independenta a unor texte si imagini prin solicitarea de a conferi cat mai multe titluri posibile.

La acest nivel, desenul, pictura egaleaza stadiul exprimarii simbolice deoarece folosind linia, forma, culoarea, copilul reda un obiect, un personaj, un peisaj, pe care le incarca cu o anumita semnificatie ideo-afectiva.

Tocmai de aceea pentru educatoare, desenele sunt 'o fereastra deschisa' catre preocuparile, motivatiile, inclinatiile si nevoile prezente ale copilului precum si catre interesele, aptitudinile si talentele viitoare.

Dupa cum se pronunta un mare psiholog, 'orice interventie presupune o combinare mintala de scheme' iar caracterul creativ al inventiei rezida in 'combinari originale'. Copiii dupa ce deseneaza si picteaza se pot bucura stiind ca vor denumi imaginea pe care au creat-o, desenul pe care l-au facut. Acelasi desen poate primi multe titluri posibile de la diferiti colegi sau de la acelasi copil.

Desene libere în care copiii să elaboreze nu numai o anumita compozitie plastica, dupa anumite idei tematice dar si unele modele posibile pentru decorarea unor anumite materiale, a unor spatii sau obiecte (accesibile copiilor).

Pornind de aici se poate admite ca testarea flexibilitatii se poate face prin rotarea 'combinarilor mintale originale' prezente in desenele copiilor. Nu este vorba, asadar de a stabili calitatea desenelor 'in sine' drept modalitati ale expresiei grafice. Problema care se pune este de a stabili indicii flexibilitatii, combinarile originale, care apar in desenele copiilor pentru a putea masura nivelul lor de creativitate.

Jocurile - exercitiu sunt acele activităţi care îmbina armonios învăţarea cu jocul, care creează un climat destins, favorabil învăţării, transformând comunicarea dintre educatoare şi copii într-un proces afectiv-emoţional, motivant, creativ şi activ.

Avantaje ale folosirii jocurilor-exerciţiu:

o educatoarea reuşeşte să transmită / să verifice / să consolideze cunoştinţe, să exerseze procesele cognitive într-o atmosferă relaxantă, atractivă;

o elementele distractive stimulează interesul, curiozitatea şi atenţia copiilor;

o asigură largi posibilităţi de activism intelectual: stimularea operaţiilor gândirii, exersarea capacităţilor de simbolizare, de abstractizare, capacităţi ce nu se pot forma decât prin exerciţiu;

o stimulează şi modelează viaţa afectivă a copiilor, permit socializarea şi interrelaţionarea mai rapidă, stimulează cooperarea şi comunicarea;

o copiii sunt deprinşi să respecte reguli, să asimileze modele de exprimare, de comportamente sociale;

o creează o ambianţă de comunicare, de interacţiune informaţională extrem de stimulativă;

o fiecare joc-exerciţiu este susceptibil la mai multe variante. Astfel copiii sunt atraşi, stimulaţi să imagineze jocuri similare, să stabilească ei înşişi reguli, să participe intens şi activ;

o au un accentuat caracter interdisciplinar, permiţând educatoarei să exploreze aproape toate categoriile de activităţi şi să realizeze cele mai diverse obiective;

- pot fi folosite în orice moment al zilei sau al unei activităţi comune sau ca activităţi de sine-stătătoare;
- sensibilizează copilul faţă de cuvinte şi folosirea lor într-un mod plăcut, dezvoltând în timp aşa numitul „ simţ al limbii”;
- cultivă ordinea în gândire şi logica în exprimare, favorizează acumularea experienţelor verbale şi a capacităţilor de verbalizare;
- permit identificarea tulburărilor de limbaj şi ajută la corectarea sau ameliorarea unora dintre ele;
- au o importantă contribuţie la dezvoltarea auzului fonematic.

EXEMPLU

Fomularea unor propoziții în care toate cuvintele să înceapă cu același sunet

Sunt cultivate flexibilitatea și originalitatea. Exercițiul poate avea mai multe variante: propoziția este elaborată de un singur copil; la început se formulează propoziții simple, dar pe parcurs copiii ajung și la propoziții dezvoltate.

Exemplu: Soarele surâde.

Maria mănâncă.

Steaua strălucește.

Mama mănâncă mere.

În elaborarea răspunsului participă mai mulți copii, fiecare continuând propoziția.

Exemplu: Mama Mariei mănâncă.

Mama Mariei mănîncă mere.

Mama Mariei mănâncă mere multe.

BIBLIOGRAFIE

1. Taiban, M., Petre,M., Nistor,V., Berescu ,A.,(1976)Jocuri didactice pentru grădiniţa de copii, Ed.Didactică si pedagogică, Bucuresti

2. Taiban, Maria, Gheorghian, Elena,(1977) Metodica jocurilor și a programului distractiv în grădinița de copii, Manuale pentru liceele pedagogice de educatoare, Editura didactică și pedagogică, București

FIŞĂ DE LUCRU, CLASA AVI-A

BADEA ANIŞOARA-GEORGIANA

Leul și măgarul la vânătoare
La Fontaine
Monarhul dobitoacelor, năprasnic,
voia să dea de ziua lui un praznic
și chibzui să faca o mare vânătoare,
de urși, de cerbi, de lupi, de căprioare
și de mistreți;
căci Leul, când vânează, nu caută sticleți!
Dorind să scoată grabnic vânatul din unghere,
l-a pus pe Măgărilă într-un tufiș sa zbiere.
Și când porni să ragă din răsputeri Măgarul,
dezlănțuit ca viforul în toi,
ai fi jurat că sună cu surlele Tartarul
ca-n ziua Judecății de Apoi.
De ragete-ngrozindu-se de-a binele,
pornind înnebunite spre zăvoi,
cădeau în gheara Leului Jivinele.
-Vezi, spuse Măgărilă, uitându-se la ele,
ce-am săvârșit cu ragetele mele?
-Da, îi răspunse Leul, cumplit ai mai răgit,
că eu, cât sunt de Leu, m-aș fi-ngrozit,
de n-ar fi fost să am și eu habar
că ești doar o răpciugă de Măgar!...
Când auzi Măgarul
cum suna multumita,

i-ar fi sărit mustarul

de i-ar fi dat copita.

Dar el cu umilință își îndură ursita.

FIȘĂ DE LUCRU

1. a) Din ce specie literară face parte poezia dată?

b) Spune definiția acesteia.

c) Care este morala fabulei?

2. Află:

a)măsura versurilor poeziei.

b) rima.

c) o enumerație.

d) o personificare.

e) o comparație.

3. Scrie cuvinte care conțin:

a) diftong.

b) triftong.

c) hiat.

4. Desparte în silabe cuvintele îngroșate în poezie și spune ce regulă de despărțire ai aplicat.

Leul și măgarul la vânătoare

(REZOLVARE FIŞĂ DE LUCRU)

La Fontaine

Monarhul dobitoacelor, năprasnic, împerecheată

voia să dea de ziua lui un praznic

și chibzui să faca o mare vânătoare,

de urși, de cerbi, de lupi, de căprioare

și de mistreți;

căci Leul, când vânează, nu caută sticleți!

Dorind să scoată grabnic vânatul din unghere,

l-a pus pe Măgărilă într-un tufiș sa zbiere. împerecheată

Și când porni să ragă din răsputeri Măgarul,

dezlănțuit ca viforul în toi,

ai fi jurat că sună cu surlele Tartarul

ca-n ziua Judecății de Apoi. încrucișată

De ragete-ngrozindu-se de-a binele,

pornind înnebunite spre zăvoi,

cădeau în gheara Leului Jivinele.

-Vezi, spuse Măgărilă, uitându-se la ele,

ce-am săvârșit cu ragetele mele? monorimă

-Da, îi răspunse Leul, cumplit ai mai răgit,

că eu, cât sunt de Leu, m-aș fi-ngrozit,

de n-ar fi fost să am și eu habar

că ești doar o răpciugă de Măgar!... împerecheată

Când auzi Măgarul

cum suna multumita,

i-ar fi sărit mușțarul

de i-ar fi dat copita. încrucișată

Dar el cu umilință își îndura ursita.

1.Fabula este specie a genului epic în care sunt satirizate defecte omeneşti cu scopul de a le îndrepta.

Morala: să nu ne lăsăm folosiți și mereu să arătăm că avem cei 7 ani de acasă.

2.Rimă variată: împerecheată, încrucişată, monorimă

3.Măsura versurilor 4-14 silabe.

- ,,Măgarul,

dezlănțuit ca viforul în toi,” =comparație

- ,,că sună cu surlele Tartarul

ca-n ziua Judecății de Apoi” =comparație

- ,,spuse Măgărilă”= personificare
- ,,i-ar fi sărit mușțarul”= personificare
- ,,de urși, de cerbi, de lupi, de căprioare

și de mistreți;” = enumerație

- DIFTONG= ești, vânează, zăvoi, doar, căprioare, lui, ziua, dea, dobitoacelor, ele,
- TRIFTONG= eu, cădeau
- HIAT= leul, chibzui, caută,

căprioare= că-pri-oa-re Ex. R2, R4, R1

Leului= Le-u-lui R hiat, R1

răpciugă= răp-ciu-gă R2, R1

Joc didactic-,,Roata timpului"

NIȘULESCU DIANA

Roata timpului

-Joc didactic-

Obiective:

01:să răspundă corect la întrebările propuse;

02: să identifice date istorice din trecut;

03:să aplice informațiile dobândite anterior în jocul propus.

Resursele materiale:

-roata confecționată,

-jetoane, bilete cu întrebări,

- zaruri

Regulile jocului:

Elevii vor arunca zarul și vor citi întrebarea indicată de indicativul de pe roată. Răspunsul greșit va conduce la descalificarea elevului din joc. Răspunsul corect va aduce un punct echipei și un pas în următoarea etapă

Desfășurarea jocului:

Pentru desfăşurarea acestui joc a fost necesară construirea unei roţi a timpului trecut- un disc care se poate roti, fiind montat pe un ax şi un ac indicator fix sau un cerc desenat pe un carton de dimensiuni mai mari. Cercul se împarte în sectoare ca feliile unui tort-, în fiecare dintre acestea notându- se numele unei personalităţi, a unui eveniment sau fapt istoric, sau, se poate lipi cate o imagine cu semnificaţie istorică, Sectoarele pot fi numerotate pentru o mai bună orientare. Se roteşte discul, lasându- l să se oprească singur sau se folosesc una- două zaruri care să indice numărul părţii din cerc. Un elev sau reprezentantul unei grupe identifică sau citeşte faptul istoric indicat de acul fix ori de numărul dat de zar, apoi prezintă sau povesteşte singur ori cu ajutorul colegilor de echipă ceea ce ştie despre respectivul eveniment. Se pot acorda puncte, pe baza unor criterii stabilite la începutul jocului. În acest caz, jocul se poate desfăşura sub forma unei întreceri între grupe. Pentru a spori atractivitatea acestui joc, în sectoarele roţii am introdus un sector dedicat pedepselor. Copilul care învârtea roata, iar acul se oprea în sectorul surprizelor, avea de executat o pedeapsă propusă de partea adversă (ex. cântă un cântec despre viaţa dacilor, spune în ce an a fost cucerit Constantinopolul, ş.a.). se pot acorda puncte, pe baza unor criterii stabilite la începutul jocului. Elevii vor fi răsplătiți dăruindu-le „fețe” astfel: vesele pentru răspunsuri foarte bune, complete; serioase pentru răspunsuri bune, date cu ajutorul meu sau a coechipierilor şi fețe triste pentru răspunsurile inadecvate.

PRIETENIA NE UNEȘTE

HAJDU MELINDA

Prietenia ne uneste

Clasa: a III-a A

Timp alocat: 1oră

Obiective: - să se implice în realizarea unor proiecte simple

- să participe activ la realizarea proiectului „Prietenia ne unește ” în cadrul orei

- să exemplifice relatiile existente din cadrul unui grup

să- si exprime sentimentele și gândurile prin intermediul desenelor

Pregătirea materialelor didactice: Alegerea unui filmule educativ despre prietenie.

Selectarea unor versuri, mesaje, proverbe și zicători care fac referire la prietenie și la relațiile interpersonale Creioane colorate, Coli de hârtie albe/coloro Videoproiectoro Laptop

Desfăsurarea activității

Elevii vor viziona un filmuleț cu caracter educativ despre prietenie. Vom discuta despre mesajul transmis de filmul vizionat, pentru a sublinia importanta unei prietenii adevarate . Vom purta discuții despre „Cum facem diferența dintre o prietenie adevărată și una falsă?”

Fiecare elev, va primi câte un biletel din hârtie colorată pe care vor scrie „Care sunt trasăturile celui mai bun prieten? ”(respectuos, înțelegător, sincer,darnic, loial….)

Pe catedră se va afla un cufăr, din care elevii vor extrage biletele cu versuri, mesaje, proverbe sau zicători despre prietenie, pe care le vor citi colegilor. Elevii vor realiza câte un desen reprezentând situatii pornind de la tematica dată „Prietenia ne uneste”.

Evaluarea activității :

Elevii care doresc, își prezintă desenele în fața colegilor povestind în câteva cuvinte ce au desenat, se va realiza în clasă o expoziție de desene.

Expediția prin Ținutul Cunoașterii -activitate integrată pentru ciclul primar

Irimia Maria-Alexandra

Această lucrare propune o activitate amplă, structurată și ușor de implementat, menită să îi transforme pe elevi în adevărați exploratori ai cunoașterii. Activitatea urmărește stimularea gândirii critice, dezvoltarea colaborării între copii și consolidarea competențelor din mai multe domenii, într-o manieră accesibilă și captivantă pentru clasele primare. Spațiul clasei devine un ținut imaginar, bogat în provocări și descoperiri, în care fiecare echipă trebuie să avanseze pas cu pas pentru a ajunge la comoara finală. Totul se desfășoară într-un ritm firesc, ușor de urmărit atât de elevi, cât și de cadrul didactic.

Activitate: Expediția prin Ținutul Cunoașterii

Structura generală a activității

Clasa este transformată într-o hartă a unui ținut imaginar, împărțit în patru zone: Limbaj, Științe, Logică și Creație. Fiecare zonă reprezintă o etapă pe care elevii trebuie să o parcurgă pentru a ajunge la comoara finală. Activitatea începe prin împărțirea copiilor în echipe mici, iar fiecare echipă primește un „Jurnal de explorator” în care notează răspunsurile, soluțiile și indiciile obținute. Trecerea prin zone se face într-o ordine stabilită sau rotativ, astfel încât toate echipele să aibă parte de aceeași experiență.

Etapele expediției

Pregătirea cadrului

Înainte de începerea activității, spațiul este organizat astfel încât fiecare zonă să fie ușor de recunoscut. Se pot folosi culori diferite, afișe tematice sau simboluri sugestive. Materialele necesare sunt pregătite în avans: texte, obiecte, fișe, cartonașe, elemente logice sau materiale pentru construcții. Atmosfera trebuie să transmită ideea de aventură și explorare.

Zona Limbaj - Turnul Cuvintelor

În această etapă, scopul este dezvoltarea vocabularului și exersarea abilității de a formula idei coerente. Fiecare echipă primește un text scurt care conține spații lipsă, alături de un set mai mare de cuvinte, din care doar o parte sunt potrivite pentru completarea corectă a textului. Elevii citesc, analizează, discută și aleg împreună variantele pe care le consideră corecte. Atunci când au finalizat sarcina, primesc un prim indiciu, reprezentat printr-o literă care face parte din cuvântul final al comorii.

Zona Științe - Laboratorul Cercetătorului

Această secțiune îi provoacă pe elevi să observe și să analizeze obiecte reale. Fiecare echipă primește trei obiecte simple, cum ar fi o lupă, un magnet sau o frunză. Copiii trebuie să identifice două proprietăți pentru fiecare obiect și să formuleze o ipoteză despre o posibilă întrebuințare.

Activitatea încurajează gândirea științifică și exprimarea clară. După finalizarea sarcinii, elevii primesc un desen simbolic, care se va combina ulterior cu celelalte indicii pentru a forma harta comorii.

Zona Logică - Puntea Întortocheată

Aici, echipele sunt provocate să rezolve o serie de exerciții logice menite să le testeze atenția și capacitatea de a raționa. Pot exista asocieri, succesiuni, descoperirea elementului nepotrivit sau ordonări ale unor fragmente. Pentru a putea „traversa puntea", elevii trebuie să răspundă corect la majoritatea itemilor. Odată depășită zona, echipele primesc un simbol geometric care se va integra în puzzle-ul final.

Zona Creație - Atelierul Inventatorilor

Ultima etapă este una dedicată imaginației și lucrului în echipă. Elevii primesc un set de materiale simple (carton, bețișoare, elastice) și trebuie să construiască un obiect cu o utilitate reală. După realizarea construcției, fiecare echipă o prezintă în fața celorlalți, explicând modul în care funcționează și de ce este utilă. La finalul prezentării, primesc ultima parte a mesajului final necesar pentru descoperirea comorii.

Descoperirea comorii

După ce toate echipele au trecut prin zone și au adunat indicii, acestea sunt puse împreună. Litera, desenul, simbolul geometric și fragmentul de mesaj sunt analizate și combinate, iar elevii descoperă cuvântul final: CUNOAȘTERE. Profesorul poate pregăti o cutie simbolică în care se află diplome, mesaje de încurajare sau mici recompense, pentru a celebra efortul copiilor și a marca încheierea expediției.

Beneficiile activității

Activitatea susține participarea echilibrată a tuturor copiilor și dezvoltarea unor competențe diverse printr-o singură structură coerentă. Elevii colaborează, discută, verifică ipoteze, construiesc și prezintă idei. În același timp, cadrul didactic are ocazia să observe abilitățile fiecărui elev într-un context ludic, fără presiune și fără evaluare formală. Expediția devine astfel nu doar un joc, ci un demers educațional complet, plăcut și valoros

Concluzii

Activitatea propusă își îndeplinește rolul de a transforma învățarea într-o experiență coerentă, atractivă și semnificativă pentru elevi. Prin structura sa integrată, expediția îi provoacă pe copii să gândească, să colaboreze și să creeze, fără a simți presiunea unei evaluări formale. Fiecare etapă contribuie la formarea unor competențe esențiale, oferindu-le elevilor șansa de a se implica activ și de a se bucura de propriile reușite. Finalul simbolic, reprezentat de descoperirea comorii, marchează nu doar încheierea jocului, ci și consolidarea unei lecții importante: cunoașterea este o călătorie care merită explorată cu curiozitate și încredere.

NEJUCĂM, TRASĂM, NUMĂRĂM!

ANCUȚA GIORGIANA MARIA

FIȘĂ DE ACTIVITATE

Organizare (întreaga clasă/grup/individual): întreaga clasă

Timp: 10 minute

Vârsta: 3- 4 ani

Activitate: matematică

Tema: ,, Ne jucăm, trasăm, numărăm!”

Aplicația folosită: Tracing Numbers 123 & Count & Tracing

Link:https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.numbers123.toddler.counting.tracing

Scopul: consolidarea cunoștințelor de numerație și recunoașterea cifrelor în limitele 1-3.

Descrierea activității: aplicația a fost folosită la sfârșitul unei activități matematice, ca evaluare a cunoștințelor privind număratul și recunoașterea cifrelor în limitele 1-3, dar și trasarea peste liniile punctate. Copiii au participat cu interes la activitate..

Rezultate obținute:

- Interes crescut din partea copiilor pentru accesarea, descoperirea conținuturilor digitale și rezolvarea sarcinilor;
- A facilitat incluziunea și accesibilitatea;
- Rezolvarea unor sarcini variate prin utilizarea cu încredere a unor dispozitive și aplicații digitale potrivit regulilor de funcționare a acestora.

DESENUL MEU

POPESCU ELENA

FIȘĂ DE ACTIVITATE

Organizare (întreaga clasă/grup/individual): individual

Timp: 10 minute

Vârsta: 3- 4 ani

Activitate: artistico-plastică

Mijloc de realizare: desen liber pe tabletă

Tema: ,,Desenul meu!”

Aplicația folosită: Kids Doodle – Color & Draw Free Game

Link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.doodlejoy.studio.kidsdoojoy

Scopul: stimularea creativității copiilor de la vârste mici prin desen liber.

Descrierea activității:

Aplicația a fost folosită în cadrul activităților liber alese, la sectorul artă, pentru încurajarea creativității la copiii prin desen liber. Această aplicație este special concepută pentru a încuraja imaginația copiilor și exprimarea liberă a sentimentelor. Copiii și-au exprimat emoțiile prin forme și culori.

Rezultate obținute:

- Manifestarea potențialului creativ prin utilizarea unor dispozitive și aplicații digitale educaționale potrivit regulilor de funcționare a acestora;
- A facilitat incluziunea și accesibilitatea;
- Recreere și relaxare, prin exprimarea creativității, cu ajutorul tabletei digitale;

NE JUCĂM, TRASĂM, NUMĂRĂM!

ANCUȚA GIORGIANA MARIA

Organizare (întreaga clasă/grup/individual): întreaga clasă

Timp: 10 minute

Vârsta: 3- 4 ani

Activitate: matematică

Tema: ,, Ne jucăm, trasăm, numărăm!”

Aplicația folosită: Tracing Numbers 123 & Count & Tracing

Link:https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.numbers123.toddler.counting.tracing

Scopul: consolidarea cunoștințelor de numerație și recunoașterea cifrelor în limitele 1-3.

Descrierea activității: aplicația a fost folosită la sfârșitul unei activități matematice, ca evaluare a cunoștințelor privind număratul și recunoașterea cifrelor în limitele 1-3, dar și trasarea peste liniile punctate. Copiii au participat cu interes la activitate..

Rezultate obținute:

- Interes crescut din partea copiilor pentru accesarea, descoperirea conținuturilor digitale și rezolvarea sarcinilor;
- A facilitat incluziunea și accesibilitatea;
- Rezolvarea unor sarcini variate prin utilizarea cu încredere a unor dispozitive și aplicații digitale potrivit regulilor de funcționare a acestora.

Test de evaluare initiala-clasa a VII-a

STOICOVICI ADINA-ELENA

BIOLOGIE Clasa a VII-a Notă profesor:

Nume și prenume elev: Data: Autoevaluare elev:

TEST DE EVALUARE INIȚIALĂ

- Pentru rezolvarea corectă a tuturor cerinţelor din PARTEA 1 și PARTEA II se acordă 90 depuncte.
- Din oficiu se acordă 10 puncte. Timpul efectiv de lucru este de 50 de minute.

PARTEA I (50 de puncte)

1. Scrieţi, pe foaia de examen, noţiunile cu care trebuie să completaţi spaţiile libere din afirmaţia următoare, astfel încât aceasta să fie corectă. (4p)

Funcțiile de nutriție sunt îndeplinite de sistemele: digestiv, ..., respirator, ...

2. Numiţi organele unei plante superioare. Asociaţi fiecarui tip numit două exemple specifice. (6p)

3. Scrieţi/încercuiți, pe foaie, litera corespunzătoare răspunsului corect. Este corectă o singură variantă de răspuns.

(5x2p=10p)

1. Fotosinteza:

a) eliberează CO2 b) utilizează O2 c) produce substanțe organice d) descompune substanțele organice

2. Au rol în transportul gazelor respiratorii:

a) hematiile b) leucocitele c) ribozomii d) trombocitele

3. Laringele:

a) are funcție dublă(în digestie și respirație) b) este un tub musculos c) are rol fonator(în vorbire) d) se continuă cu esofagul

4. Cum se numesc vasele de sânge care aduc sângele la inimă?

a) artere b) atrii c) vene d) capilare

5. Urina este eliminată din vezica urinară la exterior prin :

a) nefron b) uretră c) tuburi urinifere d) ureter

4. Citiți cu atenție afirmațiile următoare. Dacă apreciați că afirmația este adevărată, scrieți în dreptul cifrei corespunzătoare afirmației, litera A, iar dacă este falsă, scrie litera F și modificați parțial afirmația pentru ca aceasta să devină adevărată. Nu folosiți negația. (3x2p+4p=10p)

1. Țesutul conducător lemnos asigură transportul sevei elaborate.

2. Mușchiul care separă cavitatea toracică de cea abdominală se numește diafragm.

3. Celula eucariotă are nucleu neindividualizat.

5. Organismul funcționează ca un tot unitar deoarece toate organele și sistemele sale sunt interdependente. (8p)

a) Un cercetător observă la microscop două tipuri de celule: unele conțin cloroplaste și o vacuolă mare, iar altele nu au aceste organite. Identifică tipurile de celule observate. (4p)

b) Explică rolul organitelor care diferențiază aceste celule de la punctul a). (4p)

6. Imaginați-vă că unul din prietenii voștri are nevoie de o transfuzie de sânge. El are grupa A (II). Stabiliți următoarele: (12p)

a) Ce cantitate de sânge are prietenul tău dacă greutatea sa este de 55 kg(masa sângelui=8% din greutate)?

b) De la ce grupe ar putea primi sânge?

c) Care sunt aglutinogenele(antigenele) și aglutininele(anticorpii) din sângelele prietenului?

d) Căror grupe ar putea dona, la rândul său, sânge?

PARTEA II (40 de puncte)

1.
(20p)

Digestia este un proces esențial al funcției de nutriție, prin care substanțele nutritive din alimente sunt transformate în forme simple, ușor de utilizat de către organism.

a) Numiți glandele anexe ale sistemului digestiv și sucul produs de acestea. (6p)

b) Explicați afirmația următoare: „Plantele carnivore au nutriție mixotrofă”. (6p)

c) Construiţi patru enunţuri afirmative, câte două pentru fiecare conţinut, utilizând limbajul ştiinţific adecvat. Folosiţi, în acest scop, informaţii referitoare la următoarele conţinuturi: (4x2p=8p)

- Cavitate bucală - Stomac

2.
(20p)

Respirația este un proces prin care se obține energie.

a) Precizaţi cele două tipuri de respirație caracteristice viețuitoarelor și un exemplu de viețuitoare la care se întâlnește.(6)

b) Scrieți un argument în favoarea afirmației următoare: „La mamifere, respirația are loc prin plămâni”.(4p)

c) Alcătuiţi un minieseu intitulat „RESPIRAȚIA LA OM-etapele respirației, reguli de igienă”, folosind informaţia ştiinţifică adecvată. În acest scop, respectaţi următoarele etape:

- enumerarea a şase noţiuni specifice acestei teme;

- construirea, cu ajutorul acestora, a unui text coerent, format din maximum trei-patru fraze, folosind corect şi în corelaţie noţiunile enumerate.(10p)

FELICITĂRI! Ai ajuns la finalul testului!

TEST DE EVALUARE INIȚIALĂ

BIOLOGIE, clasa a VII-a

BAREM DE EVALUARE ŞI DE NOTARE

• Se punctează oricare alte formulări/ modalităţi de rezolvare corectă a cerinţelor.

• Nu se acordă punctaje intermediare, altele decât cele precizate explicit prin barem.

• Se acordă 10 puncte din oficiu. Nota finală se calculează prin împărţirea la 10 a punctajului total.

PARTEA I
(50 de puncte)

Nr.

item Rezolvare Punctaj

1. Se acordă câte 2p. pentru fiecare noţiune corectă. 2x2p=4p

2. - două exemple de organe ale unei plante superioare;

- asocierea acestor organe cu două exemple specifice pentru fiecare tip numit. 2x1p=2p

2x2p=4p

3. Se acordă câte 2 puncte pentru fiecare răspuns corect: 1c, 2a, 3c, 4c, 5b. 5x2p=10p

4. Se acordă câte 2 puncte pentru fiecare răspuns corect: a-F, b-A, c-F. .

Se acordă câte 2 puncte pentru modificarea corectă a fiecărei afirmaţii false .

1. Țesutul conducător lemnos asigură transportul sevei brute./ 1. Țesutul conducător liberian asigură transportul sevei elaborate.

3. Celula procariotă are nucleu neindividualizat ./ 3. Celula eucariotă are nucleu individualizat. 3x2p=6p

2x2p=4p

5. a) celula vegetală și celula animală.

b)) CLOROPLASTE- rol în procesul de fotosinteză

VACUOLE- rol în depozitarea apei, sărurilor minerale, zaharurilor și altor substanțe necesare celulei; conțin suc vacuolar. 2x2p=4p

2x2p=4p

6. a) 8/100x55= 4,4 l

b) O(I), A(II).

c) Aglutinogen A, aglutinină beta.

d) A(II), AB(IV). 2p

4p

2p

4p

TOTAL pentru PARTEA I 50 puncte

PARTEA II
(40 de puncte)

Nr.

item Rezolvare Punctaj

1. a) numirea celor 3 glande anexe ale sistemului digestiv: gl salivare(saliva), ficat(bila), pancreas(sucul pancreatic). 6x1p=6p

b) explicarea afirmației: Plantele carnivore au nutriție mixotrofă deoarece își produc hrana prin fotosinteză (autotrof), dar își completează necesarul de substanțe nutritive digerând insecte sau alte organisme mici(heterotrof). 6p

c) construirea a patru enunţuri afirmative, utilizând limbajul ştiinţific adecvat, folosind, în acest scop, informaţii referitoare la conţinuturile indicate. 4x2p=8p

2. a) precizarea a două tipuri de respirație: aerobă(câine) și anaerobă(unele bacterii, drojdii, plante în condiții de inundație). 2x1p+2x2p=6p

b) argumentarea afirmației: Plămânii asigură schimbul de gaze, adică absorbția oxigenului și eliminarea dioxidului de carbon necesare vieții. 4p

c) alcătuirea minieseului, folosindu-se informaţia ştiinţifică adecvată, respectându-se cerinţele:

- pentru fiecare noţiune enumerată, specifică temei, se acordă câte 1p. 6 x 1p.= 6 puncte

- pentru coerenţa textului, în alcătuirea căruia fiecare noţiune este folosită corect, în corelaţie cu celelalte noţiuni, se acordă 2 puncte .

- pentru respectarea lungimii textului - maxim trei-patru fraze - se acordă 2puncte 10p

TOTAL pentru PARTEA II 40p

TOTAL pentru PARTEA I și II 90p

Rolul cadrului didactic în asigurarea calitatii în educaţie

VADUVA LUIZA ADELA

Rolul cadrului didactic în asigurarea calitatii în educaţie

Studiu de specialitate

Prof. înv. primar Vaduva Luiza Adela,

Scoala Gimnaziala Pades

Problema asigurării şi menţinerii calităţii serviciilor educaţionale este una deosebit de importantă cu un impact imediat , dar şi pe termen lung asupra beneficiarilor direcţi ai acestora- elevii, cât şi asupra beneficiarilor indirecţi- comunitatea, societatea etc.

Calitatea şi asigurarea acesteia nu se întâmplă, nu este opţională, ci este o cerinţă imperativă a timpului pe care îl trăim din cel puţin patru motive: moral (elevii sunt cei cărora trebuie să li se asigure o educaţie care să fie ,,cea mai bună", contextual (şcolile sunt într-o interacţiune dinamică şi continuă cu societatea şi comunitatea cărora le aparţin . Contextul în care acestea îşi desfăşoară activitatea este într-o continuă luptă pentru calitate, ceea ce impune pentru toate instituţiile o creştere a interesului pentru calitate.), supravieţuirea (societatea de azi este una concurenţială), responsabilitatea (şcolile sunt supuse în mod constant aprecierii şi evaluării celor pe care îi serveşte: elevi, părinţi , comunitate, societate. Şcoala este un bun al comunităţii şi va trebui să dea socoteală pentru ceea ce face, motiv care impune existenţa unor strategii interne de asigurare şi menţinere a calităţii.)

Şcoala românească trebuie să iasă din normele stricte ale ideii de transfer de cunoştinte către elevi, idée care încă mai stă ca temei de bază a tot ceea ce şcoala face sau trebuie să facă. Şcoala să fie locul unde elevii primesc informaţii, dar accentul să nu cadă pe dimensiunea informativă, ci din ce în ce mai mult pe formare, integrare, relaţionare.

Valorile instituţionale şi viziunea sunt importante deoarece ele dau direcţie şi sens instituţiei, asigură consecvenţa în acţiune, motivează şi promovează angajaţii, pun bazele culturii şcolii.

Iată destule motive pentru a acorda o mai mare atenţie activităţii didactice în vederea obţinerii unui învăţământ de calitate.

Nu rareori avem ca subiect de discuţie în cancelarie, la cercurile pedagogice sau la şedintele cu părinţii problema îndepărtării elevilor de ,, carte"(declinul învăţării). Dar ce facem noi, cadrele didactice, pentru a îndrepta situaţia?

Conceptul de calitate a fost asociat cu un anume nivel sau grad de excelenţă , valoare sau merit, deci cu valorile explicite şi implicite ale culturii unei comunităţi sau unei naţiuni. Un concept propriu al calităţii ar trebui să se fundamenteze pe : cultura, tradiţiile şi valorile naţionale, cultura

şi valorile pe care dorim să le promovăm prin politicile şi strategiile dezvoltării sociale şi economice durabile.

Calitatea educaţiei poate fi privită ca un ansamblu de caracteristici ale unui program de studiu şi ale furnizorului acestuia prin care sunt îndeplinite aşteptările beneficiarilor, precum şi standardele de calitate . Beneficiarii şi clienţii educaţiei de calitate (elevii, părinţii, societatea) ar fi de dorit să fie consultaţi permanent în ceea ce priveşte satisfacţia lor faţă de serviciile educaţionale de care beneficiază.

Imbunătăţirea calităţii educaţiei presupune evaluare, analiză şi acţiune corectivă continuă din partea organizaţiei furnizoare de educaţie, bazată pe selectarea şi adoptarea celor mai potrivite proceduri , precum şi pe alegerea şi aplicarea celor mai relevante standarde de referinţă. Metodologia asigurării calităţii educaţiei precizează că asigurarea calităţii educaţiei este centrată preponderent pe rezultatele învăţării. Rezultatele învăţării sun exprimate în termeni de cunoştinţe, competenţe, valori, atitudini care se obţin prin parcurgerea şi finalizarea unui nivel de învăţământ sau program de studiu.

Calitatea în educaţie este asigurată prin următoarele procese: planificarea şi realizarea efectivă a rezultatelor aşteptate ale învăţării, monitorizarea rezultatelor, evaluarea internă a rezultatelor, evaluarea externă a rezultatelor şi prin îmbunătăţirea continuă a rezultatelor în educaţie.

Calitatea este dependentă de valorile sociale în care funcţionează sistemul respectiv de educaţie. Calitatea se realizează pe un anume subiect, pentru un anume beneficiar, după anumite interese. Valorile calităţii în educaţie: democraţia, umanismul, echitatea, autonomia intelectuală şi morală, calitatea relaţiilor interpersonale, comunicarea, îmbogăţirea comunităţii, inserţia optimă socială şi profesională, educarea individului ca membru critic şi responsabil al grupului. Forţa de muncă să fie competitivă, cu noi competenţe în soluţionarea problemelor şi cu abilităţi cognitive. Incă persistă discrepanţe între nivelul de pregătire al elevilor din şcolile rurale şi cei din şcolile urbane, între elevii majoritari şi cei aparţinând grupurilor minoritare defavorizate.

Aceste diferenţe privind performanţa pot fi puse şi pe seama unor distribuţii inechitabile şi ineficiente a resurselor ceea ce duce la o mare variaţie în ceea ce priveşte calitatea educaţiei oferite. Imbunătăţirea managementului resurselor umane în învătământ printr-o planificare strategică şi oferirea de stimulente pentru performanţă poate contribui semnificativ la îmbunătăţirea rezultatelor în educaţie. Sunt necesare eforturi suplimentare ale tuturor actorilor implicaţi în proces pentru a spori calitatea, accesibilitatea, relevanţa, eficienţa, echitatea educaţiei.

Sensul educaţiei este dat şi de comunicare , aşa cum menţionam mai sus. Calitatea educaţiei este dată de calitatea actului de comunicare. Există o multitudine de factori care pot constitui bariere de comunicare. Toate aceste bariere trebuie depăşite printr-o educatie a comunicării care presupune: favorizarea autocunoaşterii prin resursele de comunicare, familiarizarea cu toate formele procesului de comunicare, descoperirea resurselor de comunicare ale celorlalţi, activarea aptitudinilor de comunicare , descoperirea disponibilităţilor personale latente, folosirea optimă a multiplelor canale de emitere şi receptare didactică, valorizarea comunicării integrale.

Trebuie înlocuită gramatica scolastică, învăţată mecanic, cu o gramatică a comunicării în care să fie pus accentul pe context, pe rolul elementelor nonverbale, pe organizarea complexă a

comunicării. In acest sens se impune o altă cerinţă: pregătirea viitorilor formatori, perfecţionarea actualilor educatori într-un cadru specializat, într-un laborator de comunicare educaţională.

In vederea realizării eficiente a comunicării pentru educaţie şi a educaţiei prin comunicare , sunt necesare unele sugestii care pot avea rol orientativ:

-schimbarea mentalităţii privind procesul educativ, de la obiective şi conţinuturi până la organizare şi evaluare;

-trecerea de la caracterul dominant instructiv la educaţia propriu-zisă, de la infomativ la formativ;

-necesitatea unei reforme reale a învăţământului, la toate nivelurile;

-abordarea interdisciplinară a instrucţiei şi educaţiei;

-introducerea unor discipline noi, axate pe ideea de comunicare şi educaţie alături de discipline clasice;

-conceperea unor noi modalităţi de evaluare, în conformitate cu cerinţele şi exigenţele omului modern;

-utilizarea, în continuare, în procesul instructiv-educativ de mijloace tehnice moderne, specifice erei electronice;

-structurarea şi derularea modelării educaţionale pe modalitaţi întrunite şi coordonate

,,Actorii" implicaţi la nivelul şcolii asigură calitatea astfel:

Cadrele didactice prin:

-activitate didactică în conformitate cu documentele normative şi bazate pe o metodologie centrată pe elev;

-formare continuă;

-adecvarea întregii activităţi la nevoile elevilor şi ale comunităţii;

-evaluare şi autoevaluare permanent

Elevii prin:

-pregătire continuă;

-implicare activă şi responsabilă în propria educaţie;

-participare la viaţa şcolii

Conducerea şcolii prin:

- asigurarea resurselor, a bazei logistice şi a condiţiilor pentru o educaţie de calitate;

-realizarea comunicării interne şi externe la nivelul şcolii;

-conducerea proceselor de dezvoltare instituţională

Comisia pentru evaluare şi asigurare a calităţii:

-strategia de evaluare şi asigurare a calităţii;

-propuneri de îmbunătăţire a calităţii educaţiei;

-colaborarea cu ceilalţi ,,actori" implicaţi;

-raportul annual de evaluare internă privind calitatea educaţiei în şcoală

Părinţii:

-comunicare permanentă cu copilul şi cu cadrele didactice;

-implicare în viaţa şcolii şi răspuns prompt la solicitările acesteia

Bibliografie:

1.Ciolan Lucian- ,,Proiectarea temelor integrate în cadrul curriculum-ului la decizia şcolii", în revista ,,Invătămîntul primar" nr. 1-2, 1999

2. ,,Tribuna învătământului" nr. 884, 2007

3. Josan, Simona, ,,Lecţii de management şi calitatea educaţiei" , ,,Tribuna învătământului" nr.649, 2005

4. ,,Perspective interdisciplinare în învăţământul românesc" (studii de specialitate), Botoşani, 2004

5. Filipaş, Titus, 2007,www

CREATIVITATEA ÎN ORELE DE LA CLASA AII-A

BÂRSAN LILIOARA

CREATIVITATEA

ÎN ORELE DE LA CLASA A II-A

PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR, LILIOARA BÂRSAN, ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 ORĂȘENI DEAL, BOTOȘANI

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

Dezvoltarea creativității în școala primară contribuie la:

•

stimularea gândirii critice și a imaginației;

•

creșterea motivației pentru învățare;

•

îmbunătățirea colaborării și comunicării în grup;

•

formarea unui climat pozitiv în clasă.

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

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

Exemple de bune practici pentru ore creative

1.

Jocuri de rol și dramatizare În lecțiile de literatură sau istorie, elevii pot interpreta personaje din povești sau evenimente istorice. Această metodă dezvoltă empatia, vocabularul, capacitatea de exprimare și înțelegerea conținutului.

2.

Învățarea prin proiecte Elevii pot realiza mini-proiecte pe teme variate, precum „Animalele din pădure”, „Orașul meu” sau „Anotimpurile”. Prin colectarea informațiilor, ilustrări și prezentări în fața colegilor, copilul învață să lucreze individual și în echipă.

3.

Metode vizuale și interactive Folosirea schemelor, hărților conceptuale, benzilor desenate sau aplicațiilor digitale stimulează gândirea creativă și facilitează înțelegerea conceptelor.

4.

Concursuri și jocuri educative Concursurile de idei, ghicitori, rebusuri și jocurile de logică nu numai că amuză copiii, dar dezvoltă și capacitatea de a găsi soluții originale.

5.

Încurajarea întrebărilor și a ideilor personale Elevii trebuie să simtă că toate întrebările lor sunt valoroase și că ideile proprii sunt apreciate. Învățătorul poate crea un „colț al ideilor” unde copiii își notează gândurile și soluțiile la problemele propuse.

Exemple practice de ore creative la clasa a II-a

Matematică: În loc de exerciții tradiționale, elevii pot construi probleme pornind de la povești inventate: „Dacă Ana are 65 mere și le dă 29 prietenului său, câte mere îi rămân?”. Astfel, rezolvarea devine o activitate interactivă și motivantă.

1. Probleme de adunare și scădere cu trecere peste ordin

Exemplu 1: Ana are 467 de abțibilduri. Ea mai primește 258 de abțibilduri de la bunica. Câte abțibilduri are Ana acum?

Exemplu 2: Un magazin avea 842 de cărți. Într-o săptămână s-au vândut 379 de cărți. Câte cărți au rămas în magazin?

2. Probleme de multiplicare și împărțire simple

Exemplu 3: Un ambalaj conține 24 de creioane. Dacă un magazin primește 32 de astfel de ambalaje, câte creioane sunt în total?

Exemplu 4: Într-o clasă sunt 96 de elevi. Dacă trebuie să fie împărțiți în grupuri de câte 8 elevi, câte grupuri se formează?

3. Probleme cu mai mulți pași (adunare + scădere)

Exemplu 5: Maria are 423 de bile colorate. Ea dă 158 de bile prietenilor și apoi mai cumpără 247 de bile. Câte bile are acum Maria?

Exemplu 6: La un magazin sunt 526 de jucării. Într-o zi se vând 218 jucării, iar a doua zi se mai aduc 345 de jucării. Câte jucării sunt în magazin la final?

4. Probleme cu diferențe și comparații

Exemplu 7: Un copac are 734 de frunze, iar altul are 592 de frunze. Câte frunze în plus are primul copac față de al doilea?

Exemplu 8: La bibliotecă sunt 865 de cărți. Într-o secțiune sunt 432 de cărți, iar în cealaltă 433. Câte cărți sunt în plus în secțiunea mai mare față de cealaltă?

5. Probleme de estimare și verificare

Exemplu 9: O fabrică produce 128 de mingi în fiecare zi. Câte mingi va produce fabrica în 7 zile? Verifică rezultatul prin înmulțire și adunare repetată.

Exemplu 10: Elevii unui colegiu au adunat 945 de sticle pentru reciclare. Dacă fiecare clasă a adunat aproximativ 105 sticle, câte clase au participat?

Limba română: Elevii pot crea „Povești în cerc”, în care fiecare copil adaugă o frază, dezvoltând astfel imaginația și coerența narativă.

Jocuri de creație verbală

a) Povestea în lanț

•

Cum se joacă: Elevii stau în cerc. Încep cu o propoziție („Astăzi, în pădure, am văzut un urs care…”) și fiecare adaugă o propoziție nouă pentru a continua povestea.

•

Beneficii: Stimulează imaginația, creativitatea narativă și colaborarea.

b) Inventăm cuvinte

•

Cum se joacă: Învățătorul spune o silabă sau o literă și fiecare copil inventează un cuvânt nou care începe cu aceasta, explicând ce înseamnă.

•

Beneficii: Dezvoltă vocabularul, gândirea creativă și expresia verbală.

c) Drumul ideilor

•

Cum se joacă: Se așază bilețele cu idei, obiecte sau personaje. Fiecare copil adaugă un element la „drumul” creat de colegi pentru a construi o poveste sau o construcție imaginară.

•

Beneficii: Stimulează colaborarea, imaginația și gândirea flexibilă.

Educație plastică: Folosirea materialelor reciclabile (carton, capace, materiale textile) pentru realizarea unor figurine sau colaje, stimulând creativitatea și responsabilitatea ecologică.

Jocuri de creație vizuală și plastică

a) Colajul misterios

•

Cum se joacă: Copiii primesc reviste, hârtie colorată și lipici. Li se cere să realizeze un colaj pe tema „O lume imaginară” sau „Prietenii din pădure”.

•

Beneficii: Dezvoltă imaginația, coordonarea mână-ochi și spiritul estetic.

b) Desen în oglindă

•

Cum se joacă: Copiii lucrează în perechi. Un copil desenează o jumătate de imagine, iar celălalt completează partea opusă pentru a crea un desen simetric.

Beneficii: Dezvoltă creativitatea, atenția la detalii și cooperarea.

c) Dansul culorilor

•

Cum se joacă: Profesorul spune o culoare, iar copiii trebuie să se miște și să mimeze ceva legat de acea culoare (ex: albastru = valuri, verde = frunze).

•

Beneficii: Stimulează creativitatea, expresia corporală și asocierea vizuală.

d) Turnul din materiale reciclate

•

Cum se joacă: Copiii construiesc un turn folosind cutii, pahare, hârtie sau alte materiale. Trebuie să fie cât mai înalt și stabil.

•

Beneficii: Încurajează gândirea creativă, colaborarea și rezolvarea problemelor.

Științe: Experimente simple, precum observarea plantei care crește în apă sau crearea unui mic ecosistem, transformă lecțiile în aventuri practice.

Jocuri de gândire creativă și logică

a) „Ce-ar fi dacă…?”

•

Cum se joacă: Profesorul pune o întrebare ipotetică („Ce-ar fi dacă animalele ar vorbi?”). Elevii răspund liber, iar ideile lor sunt discutate sau desenate.

•

Beneficii: Stimulează imaginația, gândirea divergentă și expresia verbală.

b) Construim povești cu imagini

•

Cum se joacă: Copiii primesc mai multe imagini sau carduri cu personaje, locuri sau obiecte. Trebuie să creeze o poveste coerentă folosind toate imaginile.

Beneficii: Dezvoltă creativitatea, logica și coerența narativă

Joc didactic: „Magia ideilor”

Scop: stimularea creativității, cooperării și exprimării ideilor originale. Durata: 15–20 minute Materiale: carton, carioci, hârtie colorată, foarfecă, cutie pentru bilețele.

Desfășurare:

1.

Fiecare copil scrie sau desenează pe un bilețel o idee sau o soluție originală la o problemă simplă propusă de învățător (de exemplu: „Cum am construi un oraș pentru animale?”).

2.

Bilețelele se pun într-o cutie și se amestecă.

3.

Fiecare copil extrage un bilețel și adaugă ceva nou ideii inițiale, dezvoltând povestea sau soluția.

4.

La final, bilețelele sunt citite, iar grupul discută cele mai creative idei.

Beneficii:

•

Dezvoltă imaginația și gândirea creativă;

•

Încurajează cooperarea și respectul pentru ideile celorlalți;

•

Stimulează exprimarea verbală și vizuală;

•

Creează un mediu pozitiv și motivant în clasă.

Concluzie

Creativitatea în orele de la clasa a II-a este cheia unei învățări active, motivante și plăcute. Prin metode interactive, proiecte, jocuri și încurajarea ideilor originale, copiii învață nu doar cunoștințe

academice, ci și competențe esențiale pentru viață: gândirea critică, comunicarea, empatia și rezolvarea problemelor.

Orele creative transformă școala într-un spațiu al descoperirii, al bucuriei de a învăța și al valorificării potențialului fiecărui copil.

Bibliografie:

1.

Cerghit, I. (2008). Metode de învățământ. Iași: Editura Polirom.

2.

Cucoș, C. (coord.) (2014). Psihopedagogie pentru examenele de definitivat și grade didactice. Iași: Editura Polirom.

3.

Păun, E. & Potolea, D. (coord.) (2007). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

4.

Gherguț, A. (2016). Psihopedagogia persoanelor cu cerințe educative speciale. Strategii de incluziune și creativitate. Iași: Editura Polirom.

5.

Radu, I. (2000). Psihologia copilului și adolescentului. București: Editura Didactică și Pedagogică.

6.

Iucu, R. (2006). Managementul clasei de elevi. București: Editura Polirom.

,,Numărul și cifra 1”

Gavrilescu Claudia

PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PREȘCOLAR: Gavrilescu Claudia

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Padeș

GRUPA: mică (Grupa ,,Fluturașii”)

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

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ: ,,Brăduleț, drăguț brăduț!”

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul Știință (D.Ș.)

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activitate matematică

TEMA ACTIVITĂȚII: ,,Numărul și cifra 1”

TIPUL ACTIVITĂȚII: Consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

MIJLOC DE REALIZARE: joc didactic

SCOPUL ACTIVITĂȚII

Consolidarea deprinderii de a recunoaște numărul și cifra 1.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

COGNITIVE:

Să numere până la 1 recunoscând grupele cu un obiect și cifra corespunzătoare;

Să formeze grupe cu 1 obiect;

Să utilizeze un limbaj matematic adecvat;

Să creeze corespondența dintre cifră și număr de elmente;

Să recunoască mulțimile cu un obiect.

AFECTIVE:

Să participe conștient și activ la activitate;

Să exprime trăiri afective proprii și specifice activității.

PSIHOMOTORII:

Să mânuiască în mod corespunzător materialele puse la dispoziție;

Să adopte o poziție corectă pe scaun.

ELEMENTE DE JOC: Trecerea cutiei, prin fața copiilor, din mână în mână; oprire la semnalul fluierului; scoaterea jetoanelor cu daruri din cutie; așezarea jetoanelor pe tabla magnetică, în mulțimi.

REGULI DE JOC: Cutia cu jetoane se va da din mână în mână, spre dreapta; cutia se va opri la semnalul fluierului; copilul la care s-a oprit cutia va extrage un jeton din cutie, după care îl va atașa pe tabla magnetică, formând o mulțime de un element; copilul va preciza numărul de elemente din mulțime și va alege cifra corespunzătoare mulțimii.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

Metode și procedee: Observația, conversația, expunerea, explicația, demonstrația, jocul.

Materiale didactice: Planșă cu cifra 1, scrisoarea de la Moș Crăciun, cutie cu jetoane magnetice, jetoane cu cifra 1, jetoane cu copilași, recompense.

Forme de organizare: Frontal și individual

DURATA: 10-15 de minute

LOC DE DESFĂȘURARE: sala de grupă

RESURSE UMANE: 17 preșcolari

BIBLIOGRAFIE:

Dumitrana M. ”Activitățile matematice în grădiniță”, Compania, București, 2002

MECT – Curriculum pentru învăţământul preşcolar (3 – 6/7 ani), 2009

DEMERS DIDACTIC

Evenimentul didactic

Conținutul științific

Strategia didactică

Evaluare

Metode și procedee didactice

Mijloace de învățământ

Mod de organizare

1. Moment organizatoric

Se asigură condițiile necesare unei bune desfășurări a activității:

aerisirea sălii de grupă;

pregătirea materialului didactic;

așezarea copiilor pe scaune, în semicerc, conform restricțiilor impuse de pandemie;

asigurarea ordinii și a disciplinei.

2. Captarea atenției

Se va realiza prin prezentarea scrisorii și a cutiei de cadou de la Moș Crăciun:

,,Dragii mei, astăzi sunt foarte trist deoarece vremea de afară s-a înrăutățit, iar vântul a suflat cu putere printre cadouri, amestecându-le. Mi-e foarte teamă că nu voi reuși să duc cadourile dorite de Crăciun, însă am auzit că voi sunteți foarte inteligenți și dornici să mă ajutați. Așadar, v-am trimis această cutie magică. Vă urez spor la lucru și vă mulțumesc pentru mâna de ajutor acordată!"

Observația;

conversația.

Planșă cu cifra 1; scrisoarea și cutia de la Moș Crăciun.

Frontal

Observarea comportamentului copiilor;

3. Enunțarea temei și a obiectivelor

Copii, înainte de a descoperi împreună surpriza din cutie, vreau să vă amintesc că săptămâna trecută ați discutat despre numărul și cifra 1, iar astăzi vreau sa văd cât de bine recunoașteți cifra și cum vă descurcați în realizarea corespondenței dintre cifră și mulțime.

Haideți să vedem ce se află în cutia noastră! Priviți! În cutie avem jetoane cu darurile pe care Moșul trebuie să le împartă de Crăciun. Astăzi ne vom juca ,,Ajutoarele lui Moș Crăciun".

Conversația; observația.

Cutia de la Moș Crăciun, jetoane cu daruri (jucării, dulciuri etc)

Frontal

Observarea

comportamentului copiilor și a

interesului

4. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării

Explicarea și demonstrarea regulilor jocului:

cutia cu jetoane va merge din mână în mână, iar la auzul fluierului, toată lumea se oprește; copilul care ține cutia, va extrage un jeton; va merge la tabla magnetică și va forma mulțimea elementelor respective. (va așeza jetonul într-unul din cercurile de pe tablă și va alege cifra corespunzătoare de pe masă, așezând-o în dreptul mulțimii)

Jocul de probă:

Pentru a vedea dacă au înțeles, se va executa

jocul de probă, de către un copil, voi face observații

și precizări suplimentare în vederea desfășurării

jocului.

Desfășurarea jocului:

Se execută jocul de către copii. Copiii care realizează și verbalizează corect

sarcina sunt răsplătiți cu aplauze. Dacă un copil întâmpină dificultăți în realizarea sarcinii, poate fi ajutat de colegi sau de către educatoare.

Explicația; conversația; observația; demonstrația și jocul.

Cutia cu jetoane, fluier, tablă magnetică, jetoane cu cifra 1.

Frontal, individual.

Formativă;

Observarea capacității de concentrare a atenției la explicațiile date;

Observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor;

Practic-aplicativă

Analiza răspunsurilor

copiilor;

Observarea capacității de a forma mulțimi de elemente;

Observarea capacității de recunoaștere a cifrei 1.

5. Obținerea performanței și asigurarea transferului

Complicarea jocului:

După așezarea jetoanelor în mulțimi și a cifrei 1 sub acestea, voi pune în colțul tablei magnetice jetoane ce ilustrează copilași (cei mici vor închide ochii în timp ce eu așez jetoanele). Preșcolarii vor atribui câte un copilaș fiecarei grupe de elemnte. Un copilaș va rămâne cu o grupă de 0 elemente. Îl vom așeza lângă grupa fără cadouri și vom preciza că aceea grupă conține 0 elemente, niciun element.

Conersația, observația, demonstrația și jocul.

Jetoane cu copilași

Frontal, individual.

Analiza răspunsurilor;

Analizarea capacității de observare a numărului de elemente din mulțimi.

6. Încheierea activității

Fac aprecieri colective și individuale asupra modului în care copiii au recitat poezia și

s-au implicat la activitate.

Se împart recompense copiilor.

Conversația, dialogul.

Stimulente (stickere colorate)

Frontal, individual.

Aprecieri verbale

Lecțiile toamnei – din darurile naturii, pentru viitorul planetei

Potoroaca Ana Maria

Lecțiile toamnei – din darurile naturii, pentru viitorul planetei

Prof. Înv. Primar: Potoroacă Ana Maria

Liceul Teoretic “Comandor Alexandru Cătuneanu”

Structura Şcoala Gimnazială Dumbrava

Sat Dumbrava, Comuna Ciurea

e-mail: ana.potoroaca@catuneanu.ro

Toamna este anotimpul care ne arată, poate cel mai clar, frumusețea schimbării și echilibrul dintre sfârșit și început. Când natura se colorează în nuanțe calde și se pregătește de odihnă, ne amintește că timpul are propriul ritm și că fiecare transformare aduce cu sine o nouă formă de viață. Totodată, toamna ne oferă o lecție esențială despre responsabilitate – despre cum putem trăi în armonie cu mediul și cum putem învăța de la natură să fim mai cumpătați și mai recunoscători.

Tema „Educație pentru mediu – Educație pentru viitor” capătă profunzime atunci când este privită prin ochii toamnei. Fiecare frunză care cade, fiecare fruct cules sau fiecare copil care învață despre protejarea planetei reprezintă o parte din același ciclu al respectului față de natură. Educația ecologică nu este doar o disciplină școlară, ci un mod de a gândi și de a trăi. Ea începe cu pași mici, dar importanți: folosirea responsabilă a apei, colectarea selectivă a deșeurilor, protejarea plantelor și a animalelor și, mai presus de toate, cultivarea respectului față de viață în toate formele ei.

Educația pentru mediu este, în esență, o formă de educație morală și civică. Ea cultivă empatia, simțul responsabilității și spiritul de colaborare. Copiii învață că fiecare gest, oricât de mic, are un impact asupra lumii în care trăim. De aceea, școala are un rol decisiv în formarea unei generații conștiente și implicate.

Orele de științe, arte, educație civică sau limba română pot fi ocazii excelente pentru a discuta despre protejarea mediului.

Exemple:

- Lecturile despre natură pot fi urmate de proiecte ecologice și dezbateri.
- În orele de matematică se pot rezolva exerciții legate de consumul de apă sau energie.
- Lecțiile de arte plastice pot include realizarea unor afișe cu mesaje ecologice.

Astfel, educația ecologică devine parte integrantă din procesul de învățare și contribuie la formarea unei gândiri responsabile.

Toamna este și anotimpul mulțumirii. Când adunăm roadele pământului – mere, nuci, dovleci sau struguri – ar trebui să ne amintim că toate acestea sunt daruri ale naturii. Educația ecologică trebuie să cultive această recunoștință: să învățăm copiii să aprecieze resursele, să nu risipească și să respecte echilibrul natural. A spune „mulțumesc” pământului pentru ceea ce ne oferă devine o formă de respect și de conștientizare.

Toamna – profesorul naturii

` Toamna este un adevărat profesor al răbdării și al echilibrului. Prin ciclurile ei firești, ne învață că nimic nu se pierde cu adevărat, ci doar se transformă. Frunzele care cad nu dispar, ci se întorc în pământ pentru a-l hrăni și a da viață altor plante. Această lege simplă a naturii reflectă perfect principiile unei lumi sustenabile: reciclarea, refolosirea și regenerarea.

În sala de clasă, lecțiile toamnei pot fi trăite concret. O simplă plimbare prin parc poate deveni o oră de științe vii, o lecție despre biodiversitate și respect pentru natură. Activitățile practice, desfășurate în aer liber, transformă educația ecologică dintr-un concept abstract într-o experiență directă, plină de sens. Copiii nu doar aud despre protejarea mediului, ci o simt, o trăiesc și o duc mai departe în propriile obiceiuri.

Activități inspirate de darurile toamnei

Pentru a transforma lecțiile teoretice în experiențe autentice, cadrele didactice pot organiza activități tematice de sezon:

• Atelierul „Dovleacul prietenos cu planeta” – elevii descoperă cum pot folosi dovleacul integral: pulpa în preparate sănătoase, semințele ca gustare nutritivă sau chiar uscate şi folosite în diverse activităţi (creare colaj, activitate matematică de numărare etc.)

• „Frunza mea preferată” – un exercițiu de observare și exprimare: fiecare copil alege o frunză, o descrie și învață despre copacul din care provine, rolul frunzelor în filtrarea aerului și importanța pădurilor.

• „Reciclăm cu toamna” – activitate creativă în care se confecționează decorațiuni din materiale refolosite: hârtie, borcane, textile sau sticle. În acest mod, elevii își dezvoltă imaginația, dar și conștiința ecologică.

Prin astfel de activități, școala devine locul unde respectul față de natură se formează firesc, din joacă, curiozitate și bucuria de a crea.

Proiecte școlare cu impact real

Un exemplu inspirator de colaborare și implicare comunitară vine dintr-o mică școală de la sat – Școala Gimnazială „Dumbrava”. Aici, noi - profesorii, împreună cu elevii și părinții am reușit să transformăm o simplă idee într-o adevărată sărbătoare a toamnei, prin proiectul „Târgul Toamnei”. Împreună, am dorit să aducem mai aproape tradițiile, natura și spiritul de echipă, oferind copiilor o experiență educativă diferită, plină de culoare și sens.

Pe terenul de sport al școlii, voluntarii au amenajat un spațiu feeric, decorat cu dovleci sculptați, crizanteme colorate, plante aromatice și baloţi de paie. Elevii s-au implicat cu entuziasm în toate

activitățile, învățând să colaboreze, să creeze și să aprecieze munca în echipă. Părinții și profesorii au fost alături de ei, oferind sprijin, idei și zâmbete. Atmosfera a fost una de sărbătoare, în care tradițiile s-au împletit armonios cu spiritul modern al educației prin experiență.

Fiecare colț al târgului respira creativitate și bucurie. Au fost organizate tarabe tematice, precum „Parada costumelor de toamnă", „Decorațiuni artizanale", „Concurs de plăcinte de casă", „Atelier Art&Craft cu frunze uscate" sau „Din dovleac în operă de artă".

Prin astfel de inițiative, copiii înțeleg că munca lor are valoare, că implicarea aduce rezultate vizibile și că schimbarea începe cu pași mici, dar siguri. „Târgul Toamnei" de la Școala „Dumbrava" a devenit astfel un model de bună practică, demonstrând că educația poate prinde rădăcini profunde atunci când este cultivată cu pasiune, colaborare și dragoste față de natură.

Reflecție finală

Educația pentru mediu nu se oprește la poarta școlii. Ea continuă acasă, în familie și în comunitate. Copiii învață mai ales prin exemplul celor mari. Dacă părinții colectează selectiv, economisesc energia, aleg produse locale și sustenabile, transmit copiilor valori autentice de grijă și responsabilitate.

Comunitatea locală are, la rândul ei, un rol esențial. Primăriile, bibliotecile, ONG-urile și centrele culturale pot organiza ateliere și campanii ecologice. Un exemplu potrivit pentru toamnă este „Festivalul recoltei verzi", în cadrul căruia elevii pot prezenta produse locale, rețete fără risipă și idei creative de reutilizare. Astfel de evenimente apropie oamenii și îi fac să conștientizeze că protejarea mediului este un efort colectiv.

Educația pentru mediu este mai mult decât o temă școlară – este o filosofie de viață. Ea ne învață să fim atenți la ceea ce ne înconjoară, să respectăm ritmul naturii și să prețuim simplitatea. Fiecare toamnă ne reamintește că avem ocazia de a începe din nou, de a fi mai conștienți și mai recunoscători pentru darurile pământului.

Dacă vom reuși să cultivăm în inimile copiilor dragostea pentru natură, atunci viitorul planetei va fi mai sigur. Așa cum o frunză căzută devine hrană pentru un nou început, tot astfel și educația ecologică de azi va deveni rădăcina unei lumi mai curate, mai echilibrate și pline de speranță.

Viitorul planetei începe în fiecare clasă, cu fiecare copil care învață să fie prietenul naturii.

Ștafeta animalelor

Ciurea Georgiana

Desfășurare

1. Fiecare echipă se aliniază în spatele liniei de start.
2. Adultul spune primul animal care trebuie imitat (ex.: „broasca!”).
3. Primul copil din fiecare echipă se deplasează pe traseu imitând animalul:

- broasca – sărituri cu mâinile la pământ
- pisica – mers în patru labe
- ursul – mers în patru labe cu șoldurile ridicate
- rața – mers ghemuit, legănat
- elefantul – mers cu pas greoi, cu „trompa” formată din brațe

4. Copilul ajunge la capătul traseului, se întoarce (sau face ocolul) și revine la echipă.
5. Atinge mâna următorului copil → el pornește imitând același animal.
6. După ce toți din echipă au parcurs traseul, adultul schimbă animalul:

„Acum sunteți ursuleți!”

7. Jocul continuă până se imită 3–5 animale sau până la finalul rundei stabilite.

METODA MOZAICULUI

CIACÂRU MIHAELA

Metoda Mozaicului

Prof. înv. primar, CIACÂRU MIHAELA

Școala Gimnazială Nr.26 Galați

Metoda mozaicului este o strategie de învățare cooperativă/colaborativă.

Ideea centrală are în prim plan un subiect (o lecție, un text, un concept) care este împărțit în mai multe părți/subteme. Fiecare elev sau mic grup de elevi primește una dintre aceste părți - devin "experți" pe acea parte.

Apoi, "experții" își reîntâlnesc colegii (grupa inițială) și le explică ceea ce au învățat - astfel, fiecare elev își asumă atât rolul de învățător, cât și de elev.

De obicei, metoda se derulează în mai multe faze:

1. Împărțirea clasei în grupe mici (de obicei 3-5 elevi, în funcție de mărimea clasei).

2. Împărțirea materialului de studiu: profesorul stabilește tema generală și o descompune în 4–5 subteme (sau segmente) corespunzătoare numărului de membri din fiecare grupă.

3. Fiecare elev (sau unii elevi) studiază în mod independent subtema primită — documentare, citire, analiză etc. Acest elev devine „expert" pe subtema respectivă.

4. Formarea "grupurilor de experți": toți elevii care au primit aceeași subtemă (același număr/fișă) se reunesc, compară ce au învățat, discută, clarifică, organizează informația astfel încât să o poată preda la rândul lor.

5. Întoarcerea în grupele inițiale: fiecare "expert" revine la grupa lui inițială și transmite colegilor ceea ce a învățat; se poate pune întrebări, se clarifică, se aprofundează subiectul.

6. (Opțional) Evaluare / consolidare: la final se poate face un test, o discuție, o recapitulare, pentru a verifica dacă toți membrii clasei au înțeles tot conținutul.

✅ Avantaje

Metoda mozaicului are mai multe avantaje față de predarea tradițională frontală:

Promovează învățarea activă și participativă: elevii nu mai sunt simpli receptori, ci devin responsabili de învățare și predare.

Dezvoltă competențe sociale și de comunicare: ascultare, explicare, cooperare, responsabilitate față de grup.

Contribuie la implicare și motivare: fiecare are un rol clar și importanță — crește stima de sine și sentimentul de contribuție.

Permite învățarea eficientă a unui volum mai mare de conținut, cu responsabilitate distribuită și schimb de cunoștințe între elevi.

Ajută la dezvoltarea gândirii critice și reflexive: elevii nu doar reproduc informația, ci o structurează, o explică, o sintetizează.

⚠ Limitări

Necesită o pregătire riguroasă din partea profesorului: materialul trebuie împărțit clar, fișele de expert pregătite, sarcinile bine definite.

Există risc de inechitate în contribuții: dacă unii elevi nu își asumă rolul de expert sau nu se implică, colegii pot rămâne cu informații incomplete.

Necesită gestionare atentă a timpului (pentru studiu independent + timp de reorganizare + predare + recapitulare).

Metoda poate să nu fie potrivită pentru toate tipurile de conținut — de obicei e eficientă la lucrări de tip teoretic/analitic, cu conținut structurat în subteme.

📚 Când și unde se folosește metoda mozaicului

Metoda este aplicabilă la foarte multe discipline - nu doar la istorie, matematică, limba română etc.

Poate fi folosită atât la gimnaziu, cât și liceu, și adaptată pentru clase cu efective diferite.

Este utilă când conținutul are componente multiple/subteme (definiții, evenimente, concepte, cauze/efecte etc.), astfel încât împărțirea să aibă sens.

Poate fi adaptată și la învățământ online, cu camere separate, grupuri de discuții, lucru individual, pentru continuitatea predării în medii digitale.

„Activitățile extrașcolare și implicarea părinților în desfășurarea lor ”

PRICOPI LILIANA

„Activitățile extrașcolare și implicarea părinților în desfășurarea lor ”

Prof. Liliana Pricopi

Grădinița Balinți-Havârna

Județul Botoșani

Activitățile extrașcolare pentru preșcolari (copii de la aproximativ 3 la 6) sunt, în esență, experiențe educaționale și recreative structurate, care se desfășoară în afara programului obligatoriu al grădiniței și au ca scop principal dezvoltarea holistică a copilului.

Aceste activități nu sunt impuse de curriculumul preșcolar, ci sunt alese pentru a completa și îmbogăți experiențele de învățare ale copilului. Ele sunt foarte agreate de copiii preșcolari, întrucât sunt la vârsta în care interacțiunea cu mediul, cu alți copii, cu familii, trupe de teatru, ansambluri de dansuri, le dezvoltă creativitatea, imaginația și le formează comportamente prosociale,se formează și dezvoltă spiritul de echipă, crește stima de sine, încrederea în propriile forțe, etc .

Activitățile extrașcolare pentru preșcolari sunt jocuri structurate, bazate pe interese, desfășurate în afara curriculumului obligatoriu, menite să le dezvolte abilități fizice, creative și sociale într-un cadru distractiv și susținător.

Caracteristici cheie ale activităților extrașcolare la preșcolari:

1.Voluntariat și alegere: Sunt, de obicei, alese de părinți, pe baza intereselor și talentelor în curs de dezvoltare ale copilului. La această vârstă, accentul este pe joc, explorare și bucuria participării, nu pe performanță sau competiție.

2.Dezvoltare Holisitcă: Ele vizează dezvoltarea unor abilități care pot fi insuficient abordate în programul de bază al grădiniței. Acestea includ:

1. Dezvoltare Cognitivă: Limbi străine, logică (șah simplificat).

2. Dezvoltare Fizică: Sport, dans, înot.

3. Dezvoltare Socio-Emoțională: Lucrul în echipă, respectarea regulilor, creșterea încrederii în sine.

4. Dezvoltare Creativă: Artă plastică, muzică, teatru, modelaj.

5. Context și Durată:

Se pot desfășura în cadrul grădiniței (opționale plătite sau cercuri) sau în afara ei (cluburi sportive, școli de muzică/artă). Durata lor este, de obicei, scurtă (30-60 de minute), adaptată capacității de concentrare reduse a preșcolarilor.

6. Sunt Conduse de un Specialist:

Sunt facilitate de un cadru specializat (profesor de muzică, antrenor, instructor de limbă străină) care utilizează metode adecvate vârstei (joc, poveste, mișcare).

Scopul acestor activități la vârsta preșcolară nu este pregătirea profesională sau atingerea excelenței, ci mai degrabă:

- Identificarea timpurie a înclinațiilor și talentelor.
- Socializarea în contexte noi și cu grupuri diverse de copii.
- Consolidarea încrederii și a imaginii de sine pozitive prin reușite mici.
- Dezvoltarea motricității fine și grosiere și a coordonării.

Dacă facem referire la activitățile desfășurate în preajma Sărbătorilor de Crăciun,putem afirma că în această perioadă copiii sunt foarte bucuroși de a se ”întâlni cu Moș Nicolae, Moș Crăciun„personaje legendare care le înfrumusețează copilăria și trăirile personale. Astfel că educatoarea va propune mereu pentru implicarea copiilor în astfel de evenimente, activități în parteneriat cu părinții, ONG-uri, interșcolare, astfel încât micuții să aibă parte de experiențe unice și de neuitat.

Organizarea unei activități extrașcolare în preajma Crăciunului pentru preșcolari trebuie să pună accentul pe magie, creativitate, generozitate și colaborare, păstrând, în același timp, durata scurtă și formatul bazat pe joc.

Iată o structură pe care o consider ideală, axată pe trei piloni principali: Creativitate, Mișcare și Poveste.

Activitățile extrașcolare pot fi astfel planificate a se desfășura ca: ateliere de creație alături de membrii familiei, activități practice de împodobire a bradului grupei, activități de lectură la Insula de lectură a grupei, desfășurate de câte un părinte în fiecare zi la o oră stabilită , serbări prezentate în fața Moșului, momente de colind la bătrânii satului, parada personajelor populare: capra, ursul, urătorii, căiuții, etc.

Toate aceste tipuri de activități dezvoltă spiritul creativ și artistic al copiilor, determinând creșterea potențialului creativ , dezvoltarea capacităților de comunicare orală, consolidarea deprinderilor de intrare într-un anume rol, de inițiere a unor acțiuni la un moment dat.

Exemple de activități desfășurate în prPilonul Creativității: Atelierul Spiridușilor (30-45 minute)

Acest segment vizează dezvoltarea motricității fine și exprimarea artistică.

Tema: Cadouri și decorațiuni făcute cu mâna proprie

Idei de Activități:

1. Ornamente reciclate: Confecționarea de decorațiuni simple (ex: omuleți de zăpadă din șosete vechi umplute, îngeri din conuri de brad, steluțe din bețe de înghețată) pe care copiii le pot lua acasă.

2. Felicitări senzoriale: Folosirea de materiale diverse (vată, sclipici, pânză, scorțișoară) pentru a crea felicitări cu texturi și mirosuri specifice Crăciunului.

3. Decorarea biscuiților: O activitate populară și distractivă unde copiii glazurează și decorează biscuiți (ginger bread sau forme simple) pe care îi pot împacheta ca un "cadou" pentru cineva drag.

Jocurile Iernii (15-20 minute)

Segmentul de mișcare este esențial pentru a elibera energia și a exersa coordonarea.

• Tema: Gimnastică și dans pe muzică de sărbătoare.

• Idei de Activități:

1. Dansul Fulgilor de Nea: Un dans simplu, ghidat, în care copiii folosesc șaluri sau bucăți de material albastru/alb pentru a imita căderea fulgilor.

2. Cursa Moșului: Un joc de ștafetă non-competitiv în care copiii trebuie să transporte "cadouri" (cuburi, mingi) dintr-un loc în altul, dezvoltând coordonarea mână-ochi.

3. Jocul oglinda/Statuia de Gheață: Un joc muzical în care, atunci când muzica se oprește, copiii trebuie să stea nemișcați ca niște statui de gheață.

Povestea și emoția: Cercul Magic (15 minute)

Acest segment creează o atmosferă liniștită, de reflecție, și cultivă partea socio-emoțională.

• Tema: Generozitate și Magia Crăciunului.

• Idei de Activități:

1.Povestea Interactivă: Citirea unei povești scurte de Crăciun, cu întrebări simple sau cu elemente pe care copiii le pot atinge/mirosi (ex: o lumânare parfumată cu scorțișoară, o mică creangă de brad).

2.Cântece și Colinde: Învățarea unui colind simplu sau intonarea celor deja cunoscute.

3."Fapta Bună" de Crăciun: Discuție scurtă și ghidată despre ce înseamnă să fii bun și generos în spiritul sărbătorilor (ex: a-i ajuta pe părinți, a împărți jucării).

Implicarea părinților în activitățile extrașcolare de Crăciun este esențială la vârsta preșcolară, transformând o simplă activitate într-o experiență de comunitate memorabilă. Aceasta întărește parteneriatul grădiniță-familie și aduce un plus de resurse și energie evenimentului. Absolut! Implicarea părinților în activitățile extrașcolare de Crăciun este esențială la vârsta preșcolară, transformând o simplă activitate într-o experiență de comunitate memorabilă. Aceasta întărește parteneriatul grădiniță-familie și aduce un plus de resurse și energie evenimentului.

Iată câteva strategii eficiente pentru a-i implica pe părinți:

Nu toți părinții se simt confortabil să fie în centrul atenției, dar pot oferi sprijin logistic esențial.

• Asigurarea materialelor: Un părinte poate fi responsabil cu colectarea și sortarea materialelor necesare pentru ateliere (ex: conuri de brad, vată, sclipici, punguțe pentru biscuiți).

• Voluntariat la eveniment: Rugați 2-3 părinți să fie "gazde" pentru a supraveghea copiii în timpul activităților de mișcare sau pentru a ajuta la curățenie după atelierul de creație/gătit.

• Pregătirea spațiului: Implicați părinții în decorarea sălii de grup sau a spațiului de activitate, transformându-l într-o "Peșteră a lui Moș Crăciun".

Extindeți spiritul Crăciunului în familie, oferind teme care necesită colaborarea părinte-copil.

• Proiectul "Cadoul Faptă Bună": Cereți-le părinților să ajute copilul să identifice o "faptă bună" pe care o pot face împreună (ex: să doneze o jucărie veche, să hrănească păsările iarna, să facă un desen pentru un vecin singur). Această faptă bună poate fi apoi prezentată (sub formă de desen sau poveste scurtă) în cadrul activității extrașcolare.

• Decorațiunea de Acasă: Solicitarea de a crea împreună, acasă, o decorațiune simplă (ex: un fulg de nea din hârtie) pe care să o aducă la grădiniță pentru a decora bradul sau sala.

• Scrisoarea de Recunoștință: Părintele ajută copilul să scrie sau să deseneze o scrisoare nu doar cu dorințe, ci și cu lucruri pentru care sunt recunoscători.

Absolut! Implicarea părinților în activitățile extrașcolare de Crăciun este esențială la vârsta preșcolară, transformând o simplă activitate într-o experiență de comunitate memorabilă. Aceasta întărește parteneriatul grădiniță-familie și aduce un plus de resurse și energie evenimentului.

Nu toți părinții se simt confortabil să fie în centrul atenției, dar pot oferi sprijin logistic esențial.

• Asigurarea Materialelor: Un părinte poate fi responsabil cu colectarea și sortarea materialelor necesare pentru ateliere (ex: conuri de brad, vată, sclipici, punguțe pentru biscuiți).

• Voluntariat la Eveniment: Rugați 2-3 părinți să fie "gazde" pentru a supraveghea copiii în timpul activităților de mișcare sau pentru a ajuta la curățenie după atelierul de creație/gătit.

• Pregătirea Spațiului: Implicați părinții în decorarea sălii de grup sau a spațiului de activitate, transformându-l într-o "Peșteră a lui Moș Crăciun".

Extindeți spiritul Crăciunului în familie, oferind teme care necesită colaborarea părinte-copil.

• Proiectul "Cadoul Faptă Bună": Cereți-le părinților să ajute copilul să identifice o "faptă bună" pe care o pot face împreună (ex: să doneze o jucărie veche, să hrănească păsările iarna, să facă un desen pentru un vecin singur). Această faptă bună poate fi apoi prezentată (sub formă de desen sau poveste scurtă) în cadrul activității extrașcolare.

• Decorațiunea de acasă: Solicitarea de a crea împreună, acasă, o decorațiune simplă (ex: un fulg de nea din hârtie) pe care să o aducă la grădiniță pentru a decora bradul sau sala.

• Scrisoarea de Recunoștință: Părintele ajută copilul să scrie sau să deseneze o scrisoare nu doar cu dorințe, ci și cu lucruri pentru care sunt recunoscători.

Părinții sunt adesea motivați de acțiunile caritabile și de spiritul comunitar.

-Campania "Adoptă o dorință" sau” Cutiuța agică”: Organizați o mică acțiune de caritate în care părinții și copiii pregătesc împreună pachete/cadouri pentru copii mai puțin norocoși din comunitate.

-Târgul de Crăciun cu Părinți: Încurajați părinții să pregătească produse de casă (dulciuri, decorațiuni) care pot fi vândute simbolic într-un mic târg, iar fondurile strânse pot fi folosite pentru a cumpăra ceva pentru grădiniță sau pentru caritate.

Prin oferirea unei varietăți de roluri (de la cel activ de "antrenor" la cel pasiv de "spectator/ajutor logistic"), vă asigurați că fiecare părinte se poate implica într-un mod care i se potrivește cel mai bine.

Activitățile extrașcolare joacă un rol crucial în dezvoltarea forței interioare, a curajului și a rezilienței la copii, mult dincolo de simpla învățare a unei noi abilități.

Aceste experiențe non-academice creează un mediu sigur pentru a experimenta eșecul și succesul .

Activitățile extrașcolare joacă un rol crucial în dezvoltarea forței interioare, a curajului și a rezilienței la copii, mult dincolo de simpla învățare a unei noi abilități.

Aceste experiențe non-academice creează un mediu sigur pentru a experimenta eșecul și succesul.

Activitățile extrașcolare dezvoltă curajul și puterea (în sensul de forță interioară și reziliență) prin mai multe mecanisme psihologice și sociale:

Prin urmare, activitățile extrașcolare nu doar că îi fac pe copii mai talentați, dar îi înarmează cu instrumentele psihologice necesare pentru a naviga prin provocările vieții, făcându-i cu siguranță mai puternici și mai curajoși.

Bibliografie:

Curriculum pentru educație timpurie 2019

Google Gemini

Consolidarea literelor a A, m M, n N, u U, i I

ALEXE MARINELA VALENTINA

Fișă de lucru CLR

Consolidarea literelor a A, m M, n N, u U, i I

Clasa I

Profesor învățământ primar:

Alexe Marinela-Valentina

Școala Gimnazială Scurtu Mare

Loc. Scurtu Mare, Jud.Teleorman

1. Dictare

Vom scrie literele – aA, mM, nN, uU, iI de mână, apoi două propoziții:

- Nina ia un nai.
- Mia nu ia un nai.

2. Ordonează silabele și scrie cuvintele obținute.

na	Ni		ni	lu	a
mi	A	na	um	Na	

3.Combină literele, apoi scrie cuvintele obținute.

4. Ordonează cuvintele pentru a forma o propoziție.

nu, Amina, ia, nai, un.

Educația prin tradiții de iarnă

Andreea Munteanu

Educația prin tradiții de iarnă

Prof.înv.primar Munteanu Andreea

Școala Gimnazială Nr. 88 București

Perioada iernii și a sărbătorilor de Crăciun ocupă un loc special în universul afectiv al elevilor de clasa I. Trecerea de la statutul de preșcolar la cel de școlar este marcată de nevoia de apartenență, siguranță emoțională și descoperire a tradițiilor comunității din care copilul face parte. Din această perspectivă, activitățile tematice de iarnă devin oportunități pedagogice valoroase, prin care se consolidează competențe de comunicare, sociale, artistice și civice.

Pentru cadrele didactice, această perioadă reprezintă un cadru propice pentru integrarea învățării experiențiale, pentru cultivarea cooperării în grup și pentru dezvoltarea motivației pentru învățare prin intermediul proiectelor cu conținut festiv și cultural.

La vârsta de 6–7 ani, copiii își formează intens capacitatea de a exprima și recunoaște emoții. Activitățile de iarnă – decorarea sălii, pregătirea unui mic spectacol, crearea de felicitări sau cadouri simbolice – promovează trăirea emoțiilor pozitive, învățarea empatiei și dezvoltarea spiritului comunitar.

Momentele de pregătire a serbării sau activitățile de voluntariat (ex.: strângere de jucării pentru copii defavorizați) îi ajută pe elevi să înțeleagă semnificații precum generozitatea, bunătatea și solidaritatea.

Textele despre iarnă, poeziile tematice, colindele sau povestirile tradiționale devin contexte naturale pentru formarea competenței de comunicare orală și scrisă. Elevii exersează:

- exprimarea coerentă a ideilor,
- reproducerea unor mesaje scurte,
- participarea la dialog,
- memorarea și interpretarea unor texte.

Utilizarea poveștilor de Crăciun sau a atelierelor cu scrisori pentru Moș Crăciun stimulează creativitatea și vocabularul elevilor.

Activitățile de creație – realizarea de ornamente, felicitări, postere tematice sau colaje – le permit elevilor să exploreze materiale diverse și să exerseze motricitatea fină. În același timp, activitățile muzicale asociate iernii (colinde, cântece, ritmuri) contribuie la dezvoltarea auzului muzical, a ritmului și a expresivității vocale.

Sărbătorile de iarnă reprezintă un context excelent pentru introducerea tradițiilor locale și pentru cultivarea respectului față de cultura națională. Discuțiile despre obiceiuri (colindatul, mersul cu Steaua, datina bradului) îi ajută pe elevi să înțeleagă identitatea culturală și diversitatea.

Exemple de activități tematice pentru clasa I

„Atelierul de povești de iarnă”

Elevii ascultă o poveste cu temă de iarnă, apoi, în grupuri mici, creează o continuare sau o variantă proprie. Activitatea dezvoltă imaginația, cooperarea și abilitățile narative.

„Scrisoare pentru Moș Crăciun – dorințe pentru lume”

În locul listei clasice de cadouri, elevii sunt invitați să scrie câte o dorință pentru oameni, natură sau comunitatea lor. Activitatea stimulează empatia și gândirea morală.

„Târgul de fapte bune”

Pe parcursul lunii decembrie, elevii adună „steluțe ale faptelor bune” pentru acțiuni pozitive realizate în clasă sau acasă. La final, se organizează un panou colectiv. Metoda încurajează comportamente prosociale.

„Orchestra de clopoței”

Elevii folosesc instrumente simple (clopoței, tobe mici, triangluri) pentru a interpreta fragmente din cântece de iarnă. Această activitate dezvoltă coordonarea, ritmul și atenția la sarcină.

„Atelier de reciclare – brăduți ecologici”

În contextul educației pentru mediu, elevii confecționează decorațiuni din materiale reciclabile. Activitatea combină creativitatea cu formarea atitudinilor ecologice.

Învățătorul este facilitatorul procesului de învățare, creând un mediu în care fiecare elev se simte valorizat. Organizarea activităților de iarnă implică:

- planificarea integrată a conținuturilor din diverse discipline;
- adaptarea sarcinilor la nivelul fiecărui elev, pentru a evita suprasolicitarea;
- crearea unui climat emoțional pozitiv, în care elevii sunt încurajați să participe fără teamă;
- implicarea părinților, în mod echilibrat, în proiecte și ateliere;
- promovarea tradițiilor, cu respect față de diversitatea culturală și religioasă a familiilor.

Prin aceste roluri, învățătorul contribuie atât la dezvoltarea academică, cât și la formarea identității elevului.

Activitățile tematice de iarnă desfășurate la clasa I au un puternic caracter formativ, oferind contexte autentice pentru dezvoltarea competențelor-cheie prevăzute în curriculumul primar. Ele contribuie la consolidarea relațiilor dintre elevi, la cultivarea valorilor morale și la dezvoltarea creativității.

Pentru cadrele didactice, această perioadă reprezintă o oportunitate de a armoniza învățarea cu bucuria copilăriei, de a crea momente memorabile și de a sprijini formarea unui climat educațional

pozitiv. Valoarea pedagogică a activităților de iarnă depășește dimensiunea festivă, susținând dezvoltarea armonioasă a copilului și consolidarea legăturilor dintre școală, familie și comunitate.

Hai la drum mici pietoni

Pascu Florina Alina

ARGUMENT

Componentă a educaţiei pentru societate, educaţia rutieră reprezintă educaţia pentru viaţă. Aflăm din mass-media că zilnic se petrec accidente de circulaţie cu urmări foarte grave în care sunt implicaţi adulţi dar şi numeroşi copii.

În contextul societăţii actuale, când familiile sunt tot mai preocupate de problemele cotidiene, când a crescut rapid numărul de vehicule, dar mai ales de autovehicule, se impune ca, încă de la cele mai fragede vârste, copiii să cunoască cele mai elementare reguli de circulaţie pe drumurile publice.

Copiii preşcolari sunt cei mai expuşi accidentelor datorită vârstei fragede, a unei insuficiențe supravegheri sau a incapacităţii de a lua decizii legate de actul circulaţiei. Actul decizional, în anumite situații legate de circulație, este afectat de procese complexe, cum ar fi:

- incapacitatea sau capacitatea redusă de a estima corect distanţa care îl desparte pe acesta de autovehiculul aflat în mişcare;

- anticiparea inadecvată a posibilelor acţiuni ale celorlalţi participanţi la trafic;

- conduita neastâmpărată a preşcolarilor, care uneori generează impulsivitate;

- ritmul propriu fiecărui copil de asimilare a informaţiilor legate de pericolele la care se expun atunci când circulă singuri pe stradă.

Prin desfăşurarea activităţii opţionale de educaţie rutieră, copiii vor cunoaşte semnele de circulaţie, vor învăţa să respecte regulile de circulaţie, să cunoasca drepturile şi îndatoririle pe care le au pietonii şi conducătorii de autovehicule, în concluzie vor învăţa să-şi apere viaţa.

Copiilor nu trebuie să le fie frică de stradă. Ei trebuie să găsească în agentul de circulaţie un prieten care este gata oricând să-i ajute, să le dea sfaturi.

În perioada şcolară mică,copilul câştigă îndemânări, abilităţi, capacităţi, învaţă să înţeleagă şi să aprecieze conduita celor din jurul său, începe să cunoască, în parte, valoarea socială a acţiunilor sale, pentru ca, mai târziu, să înceapă a se conduce după anumite norme morale, prin raportarea faptelor proprii la faptele celorlalţi semeni adulţi.

Educaţia rutieră trebuie implementată de la vârsta preşcolară în scopul dezvoltării capacităţilor de înţelegere, de formare a unor deprinderi practice şi a unor abilităţi specifice percepţiei traficului rutier, a simţurilor orientării şi concentrării, a capacităţii de a lua repede decizii corecte.

În ceea ce priveşte învăţarea normelor de circulaţie, este cunoscut faptul că numai prin educaţie şi exerciţiu pot fi asimilate cunoştinţe largi, complexe şi precise, iar copilul îşi dezvoltă deprinderea de a gândi şi acţiona corespunzător în acea situaţie rutieră în care ajunge să fie implicat.

Acţiunea de învăţare a circulaţiei rutiere se exercită prin intermediul particularităţilor de vârstă şi a celor individuale, copilului dezvoltându-i-se nu numai interese cognitive, ci şi capacităţi, aptitudini, abilităţi, deprinderi

COMPETENȚE GENERALE:

- Însuşirea unor cunoştinţe de educaţie rutieră, a unor reguli şi norme corecte de deplasare pe drumurile publice;
- Cultivarea interesului şi curiozităţii pentru cunoaşterea şi respectarea în practica zilnică a unor indicatoare, semne, reguli şi norme de circulaţie potrivit vârstei;
- Formarea unor deprinderi de educaţie rutieră şi moral-civică, necesare protejării vieţii, pe baza unor reguli cunoscute şi unanim acceptate;
- Educarea capacităţii de a manifesta un comportament disciplinat şi preventiv pe drumurile publice prin respectarea şi aplicarea în situaţii diverse a unor cunoştinţe privind normele de educaţie rutieră cunoscute;
- Dezvoltarea capacităţii de explorare şi investigare a realităţii;
- Dezvoltarea capacităţii de orientare în micro şi macrospaţiu;
- Dezvoltarea comportamentelor favorabile ameliorării relaţiilor interpersonale.

COMPETENȚE SPECIFICE:

- Insuşirea şi respectarea regulilor de circulaţie a pietonilor pe drumurile publice;
- Insusirea deprinderilor de a traversa strada prin locuri marcate;
- Recunoasterea rolului agentului de circulaţie, uniforma şi modul său de semnalizare;
- Cunoasterea, recunoasterea şi respectarea indicatoarele rutiere pentru pietoni, în vederea evitării implicării în accidente rutiere;
- Insusirea corect a regulilor ce se impun atunci când folosesc mijloacele de transport în comun;
- Cunoasterea şi respectarea normele necesare integrării în viaţa socială, precum şi reguli de securitate personală.
- Sesizarea comportamentele neconforme cu regulile de protecţie a mediului şi să ia atitudini faţă de cei care greşesc;
- Formarea de deprinderi şi însuşirea cunoştintelor necesare traversării străzii prin locuri marcate;
- Cunoasterea regulilor referitoare la alegerea locurilor de joacă, departe de stradă, în curte sau în locuri special amenajate;
- Cunoasterea consecinţelor nerespectării regulilor privitoare la alegerea locurilor de joacă;

- Aplicarea in mod teoretic şi practic a cunoştiințelor pe teme de educaţie rutieră însuşite în toate împrejurările;

ACTIVITĂŢI DE ÎNVĂŢARE:

- lecţie - plimbare “Strada si pericolele ei”
- activitate integrată “Să învățăm cum să circulăm și să ne protejăm”
- observare “Agentul de circulație și semaforul”
- descrieri “Ce ştii despre?”
- crearea de rime, versuri, poezii, povestiri;
- convorbiri;
- teme de discuţie;
- proverbe, zicători, ghicitori, rebusuri;
- anunţuri, afişe, fluturaşi, îndemnuri
- dramatizări;
- scenete;
- rebusuri, labirinturi.
- confecţionare de plăcuţe cu semne de circulație ;
- desene, picturi, modelaj;
- învăţarea unor cântece cu conţinut adecvat;
- jocuri distractive şi de mişcare;
- dans modern;

ELEMENTE DE CONTINUT:

STRADA

POLITISTUL

MASINA DE POLITIE

SEMNE DE CIRCULATIE

MODALITĂŢI DE EVALUARE:

- analiza răspunsurilor;
- evaluare prin desen ;
- aprecieri stimulative ;

- probe orale;
- expoziţii de desene ilustrative;
- albume;
- recompense;

BIBLIOGRAFIE:

- Programa activităţilor instructiv educative în gradiniţa de copii, V & I Integral, Bucuresti 2005;
- Ghid metodologic ,,Activităţi opţionale în gradiniţă “, Editura Alfa CCD Neamţ 2002;
- Mariana Dragomir ,,Managementul activităţilor didactice - Eficienţă şi calitate” , Editura Eurodidact, Magister MAD, 2001.
- Curriculum pentru învățământ preșcolar,MECT,2008
- Glava Adina, Glava Catalin-“ Introducere în pedagogia preșcolară”,Eeditura Dacia, Cluj-Napoca,2002
- Bartos E., Hagiu G.,-“Consultații pentru activitatea metodică în grădiniță”, Editura Eurobit,Timisoara,1979
- Noul curriculum pentru învăţământul preşcolar;

ACTIVITATI:

1. “Reguli de circulatie” – lectura dupa imagini;
2. “Stopul” – poezie;
3. “Cum circulam ;pe strada?” – convorbire;
4. “La plimbare cu parintii” – joc de rol;
5. “Semaforul “ – activitate practica;
6. “Arata-mi pe unde pot trece strada” – lectura diupa imagini;
7. “De- a pietonii “ – joc de rol;
8. “Semaforul” – cantec;
9. “Mergem cu autobuzul” – convorbire;
10. “ Semne de circulatie” – lectura dupa imagini;
11. “O intmplare pe strada” – poveste;
12. “ Masina de politie “ – desen;
13. “Asa DA! Asa NU!” – joc didactic;
14. “De-a soferii si pietonii” – joc dce rol;

15. “Unde ne plimbam cu bicicleta?” – lectura dupa imagini;
16. “ Prietenul meu – agentul de circulatie” – poveste;
17. “Cel mai bun pieton” - concurs

VINE,VINE MOȘ CRĂCIUN

PAHONȚU GHEORGHIȚA

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

Tema proiectului: „”Pe cărările iernii!”

Tema săptămânii: „Iarna-Moș Crăciun!”

Tema zilei: „Vine, vine Moș Crăciun!”

GASESTE PRIETENII DE IARNA

BARALIU GEORGETA

JOC DIDACTIC – „Găsește prietenii de iarnă!”

BARALIU GEORGETA

PROF. ED. TIMPURIE

ȘCOALA GIMNAZIALĂ BISTREȚ

JOC DIDACTIC – „Găsește prietenii de iarnă!”

Nivel: Preșcolar (4–5 ani)

Tema: Iarna

Tipul activității: Joc didactic

Durata: 10–15 minute

1. Scopul jocului

Dezvoltarea capacității copiilor de a recunoaște și denumi elemente specifice anotimpului de iarnă prin explorare și sortare.

2. Obiective operaționale

La finalul activității, copilul va fi capabil să:

- O1: recunoască vizual elemente specifice iernii;
- O2: denumească corect obiecte, fenomene și activități legate de iarnă;
- O3: sorteze corect imaginile în două categorii: „Iarna” / „Nu aparține iernii”;
- O4: respecte regulile jocului și să participe activ.

3. Materiale necesare

- Cartonașe cu imagini specifice iernii (fulg de zăpadă, mănuși, căciulă, om de zăpadă, sanie, brad împodobit).
- Cartonașe cu imagini care NU aparțin iernii (minge de plajă, flori, soare puternic, înghețată, frunze verzi).
- Două cutii/coșuri:
  - „Coșul iernii”
  - „Coșul nepotrivit”

4. Desfășurarea activității

Momentul introductiv

Educa¬toarea prezintă un fulg mare de hârtie:

„Uitați, un fulg s-a rătăcit! Haideți să îl ajutăm să găsească tot ce aparține iernii!”

Regulile jocului

1. Fiecare copil primește pe rând un cartonaș.
2. Copilul denumește imaginea.
3. Decide dacă aceasta aparține anotimpului de iarnă.
4. Pune imaginea în coșul corespunzător.
5. La final, întreaga grupă verifică și discută selecția.

Desfășurarea propriu-zisă

- Educatoarea arată un cartonaș și întreabă:

„Ce este acesta?”

- Copilul răspunde: „Este o sanie / o mănușă / o floare…”
- Educatoarea continuă: „Apare iarna sau nu?”
- Copilul îl așază în coșul potrivit.

Jocul continuă până la sortarea tuturor imaginilor.

5. Variante ale jocului

- Joc de mișcare: copiii aleargă la semnal și pun imaginea în coșul corect.
- Pe echipe: fiecare echipă primește un set de imagini; câștigă echipa cea mai rapidă și corectă.
- Ghicește imaginea: educatoarea descrie un obiect, copiii îl identifică.

6. Evaluare

- Observarea modului în care copiii sortează imaginile.
- Întrebări finale:
  - „Ce putem face iarna?”
  - „Ce haine purtăm când e frig?”
  - „Care imagini nu aparțin iernii?”

7. Încheiere

„Fulgul rătăcit este fericit! Ați găsit toți prietenii iernii! Bravo, copii!

Metode de dezvoltare a creativității preșcolarilor

FRÎNTU EUGENIA

Metode de dezvoltare a creativității preșcolarilor

Prof. educație timpurie: Frîntu Eugenia

Grădinița cu Program Prelungit Nr.8, Slatina

1.Brainstorming-ul: ,,furtună în creier''

Exemplu.

În activitatea DLC-convorbire cu tema ,,De ce îmi place anotimpul vara?" la începutul activităţii copiii au stabilit împreună caracteristicile anotimpului vara pornind de la întrebarea ,,Ce ştiţi despre anotimpul vara?". Fiecare copil a răspuns printr-un enunţ scurt în ordinea stabilită fără a repeta ideile colegilor. Ideile emise sunt direct proporţionale cu numărul membrilor grupului. După enunţarea ideilor, copiii au fost rugaţi să reflecteze asupra lor şi să se pronunţe care sunt cele mai aproape de adevăr.

Au fost subliniate ideile care se încadrau în sarcina didactică şi care conturau ideea finală. Aceste caracteristici sunt împărţite în 3 categorii:

1.Caracteristici care ţin de evoluţia naturii;

2.Caracteristici care ţin de relaţia omului cu mediul în anotimpul vara;

3.Caracteristici care nu se încadrează în nici o categorie şi care vor fi eliminat

Am aplicat această metodă la începutul proiectului:,,Toamna„. La început, copiii au fost solicitați să spună la ce se gândesc când aud cuvântul ,,toamnă''.Unii copii , au colorat o fișă reprezentând frunze,legume, fructe, iar alții livada cu pomi ,norișori etc.

Metode de rezolvare de probleme:

2.Metoda Frisco

Am aplicat această metodă în cadrul proiectului:,,Primăvara'', la tema activității: ,,Puiul'', de Ioan Alexandru Brătescu –Voinești:

CONSERVATORUL: ,,Puiul trebuia să asculte,prepelița nu poate rămâne; de când lumea, păsările călătoare trebuie să plece toamna (N II). Ar putea pleca și puiul dacă l-ar îngriji un om și i s-ar vindeca aripa, dar povestea se va termina cum spune scriitorul''(N I).

EXUBERANTUL: ,,Prepelița avea o pană fermecată pe care i-a pus-o puiului și i-a vindecat aripa (N II). Așa a reușit puiul să zboare cu mama și cu frații lui'' (N I).

PESIMISTUL: ,,Puiul nu va putea zbura. Este sfârșitul toamnei, este frig și nu-l va găsi nimeni (N II). Prepelița nu are pană fermecată, că altfel o folosea și își vindeca puiul, deci nu poate avea un final fericit (N I).

OPTIMISTUL: ,,Numai în poveste puiul poate fi salvat cu o pană fermecată (N I). În realitate însă el poate fi salvat de către un copil care îl va găsi în grădina lui și îl va îngriji sau îl va duce la medicul veterinar, care îl va vindeca apoi este dus înapoi la mama și frații lui (N II)''

3.Explozia stelară este o altă metodă pe care am folosit-o în procesul instructiv educativ. Este o metodă de stimulare a creativităţii şi o modalitate de relaxare a copiilor. Ea se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de probleme. Am folosit această metodă cu bune rezultate în activităţile de lecturi după imagini, convorbiri, memorizări, povestiri. Ca material didactic am folosit o stea mare, cinci stele mici de culoare galbenă, cinci săgeţi roşii şi jetoane. Pe steluţa mare am aşezat o imagine legată de tema abordată, iar pe cele cinci steluţe mici am scris câte o întrebare de tipul CE ?, CINE ?, UNDE? , DE CE?,CÂND?.

Exemplu. În cadrul temei : ,,Tablou de primăvară''

Ce vedeți în acest tablou? Ce elemente sunt specifice primăverii? Ce se întâmplă cu zăpada la începutul primăverii? Ce fac cei doi copii?

Cine vestește începutul primăverii? Cine transformă natura? Cine sunt cei doi copii? Cine așteaptă primăvara?

Când apar primii ghiocei? Când se întorc păsările călătoare? Când începe zăpada să se topească?

Unde se află cei doi copii? Unde au răsărit ghiocei? Unde se duc păsările călătoare?

De ce se topește zăpada? De ce au plecat copiii la pădure? De ce spunem că a venit primăvara

Exemple de explozie stelară pentru povestea Căsuţa din oală şi pentru poezia Zdreanţă de Tudor Arghezi

4. Pălăriile gânditoare:-în cadrul temei ,,Natura,prietena mea”.

Pălăria albă-INFORMEAZĂ!

,,Ce înseamnă poluarea mediului?'' -N II

,,Cum poluează oamenii aerul, apa și solul?''- N I

Pălăria roșie-SPUNE CE SIMTE!

,,De ce sunteți voi supărați pe oamenii care poluează aerul,pământul,apele?''-N I

,,Ce credeți? Poate fi salvat Pământul?''-N II

Pălăria verde-CREATORII

,,Ce este de făcut acum pentru a salva Pământul?''-N II

,,Cum se pot implica și copiii în acțiuni ecologice?''-N I

Pălăria galbenă-OPTIMIȘTII

,,Credeți că ce au spus colegii vostri e destul sau mai putem face ceva?''-N II

,,Oamenii mari vor urma exemplul nostru?''-N I

Pălăria neagră-IDENTIFICĂ GREȘELI

,,Sunt multe sau puține probleme legate de protejarea mediului? Le putem rezolva?'-N II'

,,Este prea târziu pentru a mai fi salvat mediul?''-N I

Pălăria albastră-CLARIFICĂ

,,Cum să procedăm ca să fim siguri că multe probleme se vor rezolva?''-N I

,,Putem sa tragem o concluzie la tot ce am discutat?''-N II

Pentru că activitatea este integrată,la finele activității, am împărțit copiilor fișe pentru a decora doar acele imagini care reprezintă protejarea mediului.

Metode de predare-învățare:

5.Lotus de grup: -în cadrul temei ,,Culorile

Educatoarea le împarte copiilor fișe reprezentând o petală de nufăr.

G. I: Fiecare copil va picta floarea în culori diferite, numărând 5 culori pe care le-au aplicat.

G.II: Fiecare copil are ca sarcină să picteze în fiecare petală o imagine care să reprezinte un colț din natură, în culori diferite, numărând 10 culori aplicate.

6.Cubul: ,, Exemplu. „Animalele pădurii"-

-Descrie: descrie căsuța iepuraș

-Compară: comportamentul iepurașului cu al vulpii.

-Asociază: Cum te-ai simți dacă cineva ți-ar lua o jucărie?

-Analizează: Cum s-a comportat cocoșul?

-Aplică: Imită scena în care vulpea este furioasă.

-Argumentează: Cum trebuie să te comporți dacă vrei să-ți păstrezi prietenii?
De ce e important să ai prieteni.

Exemplu.

La activitatea „Flori de primăvară„ le cerem copiilor să citească o imagine, reprezentând o floare de primăvară, aplicăm metoda cubul astfel:

Descrie: o floare de primăvară;

Compară: două flori și precizează asemănările și deosebirile;

Asociază: cuvântul floare cu alte cuvinte;

Analizează: părțile componente ale unei flori;

Aplică: culege frunzele uscate pentru a salva planta;

Argumentează afirmația: ,,Floarea neudată e pe jumătate moartă''

Această metode se poate utiliza la toate anotimpurile, fiind foare atractivă și eficientă.

7. Bula dublă - este o metodă de predare-învăţare, uşor de aplicat, care grupează asemănările şi deosebirile dintre două obiecte, fenomene, idei, concepte etc.. Ea este reprezentată grafic din două cercuri mari în care se aşează câte o imagine care denumeşte subiectul abordat. De cele două cercuri mari se află relaţionate prin linii alte cercuri mici situate între cercurile mari în care se specifică asemănările, iar în cercurile exterioare se specifică caracteristicile fiecărui termen, particularităţile sau deosebirile.

Exemplu. La activitatea ,,Ce ştim despre anotimpuri?" în cercurile mari am asezat imagini reprezentative despre anotimpurile toamna şi iarna. Copiii au completat două caracteristici ale anotimpului toamna (cad frunzele, pleacă păsările călătoare), două caracteristici ale anotimpului iarna (ninge, îngheaţă apa) în cercurile exterioare şi două asemănări (anotimp, 3 luni) în cercurile mici din mijloc. O altă activitate la care am folosit metoda Bula dublă a fost o activitate DLC-joc didactic ,,În curând voi fı şcolar,,. În acest joc în cele două cercuri mari am aşezat imagini cu preşcolari şi şcolari, iar copiii au completat cercurile mici din mijloc cu asemănările existente între preşcolari şi şcolari (sunt copii, se hrănesc şi cresc), iar în cercurile exterioare au completat cu caracteristicile acestora (preşcolarii se joacă, merg la grădiniţă, şcolarii merg la şcoală, învaţă).

Rolul jocului în dezvoltarea copilului preșcolar

Klimpa Gianina Larisa

Rolul jocului în dezvoltarea copilului preșcolar

Prof. pentru educație timpurie: Klimpa Gianina Larisa

G.P.N. NR. 4 Săldăbagiu de Barcău

Introducere

Ciclul preșcolar, care cuprinde vârstele între 3 și 5-6 ani, reprezintă una dintre cele mai importante etape în dezvoltarea copilului. În această perioadă, copilul își formează treptat abilități cognitive, socio-emoționale, motrice și limbajul, iar jocul devine principalul instrument prin care acesta explorează lumea, învață și se dezvoltă armonios. Educația timpurie nu este doar o pregătire pentru școală, ci un proces complex ce pune bazele personalității și formării ulterioare.

Importanța jocului în dezvoltarea copilului preșcolar

1. Dezvoltarea cognitivă

Jocul stimulează gândirea, imaginația și creativitatea. Prin jocurile de construcție, puzzle-uri, sortări și clasificări, copilul învață să rezolve probleme, să facă asocieri, să observe relații de cauzalitate și să ia decizii. De asemenea, jocul simbolic (de rol) contribuie la dezvoltarea reprezentărilor mentale și a funcțiilor executive, precum planificarea, anticiparea și autocontrolul.

2. Dezvoltarea limbajului

În interacțiunile din timpul jocului, copiii își îmbogățesc vocabularul și își dezvoltă abilitățile de comunicare. Dialogurile cu colegii și cadrul didactic favorizează formularea de propoziții corecte, exprimarea emoțiilor și dezvoltarea abilităților narative. Jocurile de rol sunt esențiale în dezvoltarea limbajului, deoarece copiii sunt motivați să folosească un limbaj variat și adecvat diferitelor situații.

3. Dezvoltarea socio-emoțională

Jocul în grup îi învață pe copii să își exprime și să își gestioneze emoțiile, să coopereze, să împartă obiecte, să negocieze și să respecte reguli. Prin astfel de experiențe, copilul își dezvoltă empatia și capacitatea de a interacționa pozitiv cu ceilalți. De asemenea, jocul reduce anxietatea și oferă un cadru sigur pentru exprimarea liberă a trăirilor afective.

4. Dezvoltarea motrică

Atât jocurile în aer liber, cât și activitățile din interior contribuie la dezvoltarea motricității fine și grosiere. Jocurile care implică alergare, sărituri, aruncări sau manipularea obiectelor dezvoltă coordonarea, echilibrul și forța musculară. Motricitatea fină se formează prin activități precum desen, modelaj sau jocuri de precizie.

Tipuri de joc în ciclul preșcolar

1. Jocul liber – copilul își alege singur activitatea, ceea ce favorizează autonomia și creativitatea.

2. Jocul didactic – are scop educativ și este condus de cadrul didactic, fiind utilizat în activitățile de învățare.

3. Jocul de rol – copilul imită personaje sau situații din viața reală, ceea ce dezvoltă imaginația și înțelegerea mediului social.

4. Jocurile de mișcare – stimulează dezvoltarea fizică și capacitatea de coordonare.

5. Jocurile logico-matematice – contribuie la formarea gândirii logice și a capacității de clasificare, seriere și comparare.

Rolul cadrului didactic în organizarea jocului

Educatorul are un rol esențial în crearea unui mediu educațional stimulant. Acesta:

- oferă resurse variate pentru joc;
- organizează spațiul astfel încât copiii să poată explora în siguranță;
- observă și valorifică interesele copilului;
- intervine pentru a extinde învățarea, dar fără a limita spontanietatea;
- sprijină dezvoltarea socio-emoțională prin facilitarea interacțiunilor pozitive.

Concluzii

Jocul, privit ca principală activitate a copilului preșcolar, are o importanță fundamentală în dezvoltarea armonioasă a acestuia. Prin joc, copilul învață să cunoască lumea, să relaționeze, să creeze și să rezolve probleme. Integrarea jocului în toate activitățile educaționale reprezintă o condiție esențială pentru formarea unei personalități echilibrate și pentru pregătirea copilului pentru provocările școlare și sociale viitoare.

Bibliografie

1. Cristea, S. (2010). Fundamentele pedagogiei. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Golu, F. (2015). Psihologia dezvoltării. București: Editura Universitară.
3. Jinga, I., & Negreț-Dobridor, I. (2001). Pedagogie. București: Editura All.
4. Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. New York: Norton.
5. Vîgotski, L. S. (1978). Mind in Society. Cambridge: Harvard University Press.
6. Curriculum pentru educație timpurie (2019), Ministerul Educației Naționale.

„Vânătoarea de produse”

Ilie Mihaela Daniela

„Vânătoarea de produse”

Prof. înv. primar ILIE MIHAELA DANIELA

Școala Gimnazială „Andrei Mureșanu”, Ploiești

„Înmulțirea numerelor naturale”-Joc de Consolidare și Operare

Disciplina: Matematică

Clasa: a IV-a

Tema: Înmulțirea numerelor naturale

Durata: 15–20 minute (în cadrul unei ore)

1. Obiective

Elevii vor fi capabili să:

- aplice înmulțirea numerelor naturale în situații-joc;
- calculeze corect produse cu două cifre;
- colaboreze în echipă pentru rezolvarea sarcinilor;
- își verifice și argumenteze rezultatele.

2. Materiale necesare

- cartonașe cu exerciții (ex. 27×8, 12×3, 79×6, 35×4 etc.);
- cartonașe cu rezultate;
- cleme/benzi adezive;
- cronometru (opțional).

3. Desfășurarea Activității

Etapa 1 – Pregătirea jocului (2 min)

1. Profesorul împarte elevii în 4 echipe egale.
2. Fiecare echipă primește o „hartă de joc” (o foaie) pe care vor lipi cartonașele potrivite.
3. Profesorul ascunde prin clasă cartonașele cu exerciții și rezultate.

Etapa 2 – Regulile jocului (1 min)

Profesorul explică:

- Fiecare echipă trebuie să găsească un exercițiu, să îl rezolve, apoi să caute rezultatul corespunzător.
- Exercițiul și rezultatul formează o pereche.
- O echipă nu poate lua mai mult de un exercițiu o dată.
- Câștigă echipa care finalizează toate perechile corect în timpul dat (5–7 min).

Etapa 3 – Derularea jocului (7–10 min)

1. La semnalul profesorului, un elev din fiecare echipă pleacă în „vânătoare”.
2. Găsește un cartonaș cu un exercițiu, îl aduce echipei.
3. Echipa calculează produsul prin colaborare.
4. Un alt elev pleacă să caute cartonașul cu rezultatul corect.
5. Când perechea este completă, o lipesc pe „harta de joc”.
6. Se repetă până la epuizarea exercițiilor.

Profesorul circulă printre echipe, sprijină și verifică.

Etapa 4 – Verificarea rezultatelor (3 min)

- Profesorul verifică hărțile echipelor.
- Dacă descoperă greșeli, echipa trebuie să corecteze până la finalul timpului.
- Se acordă puncte:
  - 1 p. pentru fiecare pereche corectă,
  - 2 p. bonus pentru finalizare completă.

Etapa 5 – Concluzii și feedback (2 min)

Profesorul discută cu elevii:

- Ce strategii au folosit? (împărțirea sarcinilor, tabelul înmulțirii, calcul mental etc.)
- Ce exerciții au fost mai ușoare/mai dificile?
- Cum pot verifica singuri un calcul?

Se acordă aplauze echipei câștigătoare.

4. Variante de adaptare

- Nivel crescut: exerciții cu numere de trei cifre × o cifră (ex. 254×6).
- Varianta rapidă: se lucrează în perechi, nu în echipe.
- Varianta digitală: cartonașele pot fi înlocuite cu QR-coduri cu exerciții.

O petrecere de primavara

Gageanu Sineta

Joc- “O petrecere de primăvară”

Tipul jocului-Joc de dezvoltare

Obiective operaționale

-să execute corect prinderea mingii, respectand pozitia bratelor;

-să denumească florile de primăvară și părțile componente ale plantei

de pe jetoanele extrase;

-să respecte regulile jocului, ținând cont de indicațiile primite de la educatoare;

-să execute tehnica dactilopicturii , pictând flori de primăvară;

-să-și exprime părerea despre lucrările colegilor, ținând cont de aspectul acestora.

Descriere-Activitatea debutează cu întâlnirea de dimineață unde cadrul didactic invită copiii să se salute între ei cu ajutorul mingii jucăușe pe care o oferă colegului din dreapta sa, îl salută și îi spune că se bucură că este astăzi alături de noi sau alege un altfel de replică (îmi place tricoul tău,ai papuci grozavi astăzi,etc). După ce ne-am salutat și ne-am împărtășit noutățile zilei, cadrul didactic propune un joc, unde fiecare dintre copii va trebui să extragă un jeton de pe masă.Acesta va alege unul dintre colegi pentru a afla ce se afla pe jeton.El spune ce se află pe jeton și așteaptă confirmarea din partea colegilor, dacă a răspuns correct.

Această activitate stimulează atât abilitățile socio-emoționale, cât și abilitățile motrice a copiilor. Urmează un moment de tranziție , unde copiii primesc mingea de la unul la celalalt și pun întrebări legate de activitatea desfășurată.(Ce floare ți-a plăcut?/ Ce culoare are floarea ta preferată?/ Ai și tu flori acasă?)

Cadrul didactic invită copiii să participe la atelierul de pictură, unde vor primi o vază cu flori, și cu ajutorul degetelor vor picta o floare la alegere. Cadrul didactic îi invită să simtă parfumul florii, să se gândească la numele acesteia, să numere florile din vază, etc.

La sfârșitul activității vom crea pajiștea cu flori. Apoi ne vom imagina cu toții că suntem pe o pajiște cu flori minunate și parfumate și vom cânta cântecul “Când am fost noi la pădure” (https://www.youtube.com/watch?v=xdW4tHkc5nI) și ne vom juca Jocul: “Prinde mingea!”

Activitatea se încheie cu “Dansul prieteniei” (https://www.youtube.com/watch?v=kMTVWAWC7Qc), unde copiii vor realiza anumite mișcări redate de cântec.

Consider că activitatea a bifat cele 5 caracteristici ale experiențelor de învățare prin joc, astfel a dat fiecărui copil ocazia de a se implica atât fizic cât și mental, a fost activă, a avut o notă

semnificativă combinând experiența de viață a copilului cu activitatea practică, a avut o abordare atât socială, cât și repetitivă și a fost totodată și distractivă.

Test de matematică- clasa a 3a

Colceriu Bobotean Paula

Numele_____ Data_____

Evaluare-matematică

1. Calculează:

45x	26x	135x	247x	84x
26	38	15	18	37

2. Efectuează următoarele operații folosind o metodă mai rapidă:

3x36+78x3=

5x67-5x28=

10x126-117x10=

56x8+134x8=

3. Calculează ținând cont de ordinea efectuării operațiilor:

(43+21)x16=

2x24x122=

560-12x21=

4. O cutie cu beteală conține 18 metri de beteală. Elful Șoricel a pregătit 22 de cutii. Câți metri de beteală sunt în total?

5. O fabrică de cadouri produce într-o zi 248 de jucării. În luna decembrie lucrează 25 de zile. Câte jucării produce în decembrie?

6. Elful Prăjiturel a făcut 135 de turtă dulce pe zi, timp de 23 de zile. Câte turte dulci a pregătit în total pentru Crăciun?

7. În fața școlii sunt 24 de brazi, iar fiecare brad are 32 de globuri roșii.

Întrebări:

a. Câte globuri roșii sunt în total pe toți brazii?

b. Dacă elful Decorici adaugă încă 15 globuri pe fiecare brad, câte globuri se adaugă în total?

c. Câte globuri vor fi în total pe toți brazii după ce le adaugă?

Barem de corectare – Matematică cls. III

1. Calculează (1p/exercițiu – 5p total):

• 45 × 26 = 1170

• 26 × 38 = 988

• 135 × 15 = 2025

• 247 × 18 = 4446

• 84 × 37 = 3108

2. Operații – metoda rapidă (2p/exercițiu – 8p total):

• 3 × 36 + 78 × 3 = 342

• 5 × 67 − 5 × 28 = 195

• 10 × 126 − 117 × 10 = 90

• 56 × 8 + 134 × 8 = 1520

3. Ordinea efectuării operațiilor (2p/exercițiu – 6p total):

• (43 + 21) × 16 = 1024

• 2 × 24 × 122 = 5856

• 560 − 12 × 21 = 308

4. Probleme (4p/exercițiu – 12p total):

• 22 cutii × 18 m = 396 m

• 248 jucării/zi × 25 zile = 6200 jucării

• 135/zi × 23 zile = 3105 turte dulci

5. Brazi și globuri (1p + 1p + 2p = 4p total):

• 24 × 32 = 768 globuri

• 24 × 15 = 360 globuri adăugate

• 768 + 360 = 1128 globuri în total

Menținerea unui climat pozitiv

Crișan Luisa - Adriana

Menținerea unui climat pozitiv

Fi pozitiv

Educația joacă un rol esențial în dezvoltarea individului și a societății în ansamblu. Un climat educațional pozitiv este crucial pentru a asigura că procesul de învățare este eficient și plăcut pentru toți cei implicați: elevi, profesori și părinți.

În primul rând, comunicarea deschisă și respectul reciproc sunt fundamentale pentru menținerea unui climat educațional pozitiv.

Voi încuraja comunicarea deschisă și respectoasa între elei. Voi face ca elevii să se simtă confortabil să își exprime gândurile și opinii fără frică de judecată sau respingere. Voi încuraja dialogului și a dezbaterea, pentru a se crea un mediu în care ideile pot fi discutate și dezvoltate în mod constructiv.

În sala de clasă se vor stabili reguli și așteptări clare:

Definirea regulilor clare de comportament în clasă și așteptări academice. Explicarea consecințelor pentru nerespectarea acestor reguli și asigurarea că toți elevii le înțeleg.

Promovarea colaborări și împărtășirea ideilor se va face prin crearea activități de grup și proiecte care să încurajeze elevii să lucreze împreună.

Un alt aspect important este dezvoltarea empatiei.

Elevii trebuie să învețe să își pună în locul celorlalți și să înțeleagă perspective diferite. Empatia între elevi se va forma prin activități care implică colaborarea și lucru în echipă.

Voi include în programul școlar lecții sau activități care să dezvolte empatia, gestionarea emoțiilor și rezolvarea conflictelor.

Părinții pot, de asemenea, să încurajeze dezvoltarea empatiei prin discuții deschise despre experiențele și sentimentele copiilor lor. Atunci când elevii înțeleg punctele de vedere ale celorlalți, se creează un climat educațional mai pozitiv, bazat pe înțelegere și toleranță.

O altă modalitate de a menține un climat educațional pozitiv este oferirea unui feedback constructiv.

Ca profesor voi oferi feedback care să fie specific, informativ și orientat spre îmbunătățire pentru ai îndemna pe elevi să învețe cu plăcere. Elevii trebuie să știe ce au făcut bine și în ce zone pot să se dezvolte în continuare. Feedback-ul pozitiv îi motivează pe elevi să se străduiască mai mult și să își îmbunătățească performanța.

În plus, promovarea unei atmosfere de încredere este esențială pentru un climat educațional pozitiv. Elevii trebuie să aibă încredere că pot face față provocărilor academice și că pot învăța din greșeli. Voi încuraja perseverența și importanța efortului în procesul de învățare. Atunci când elevii se simt încrezători în abilitățile lor și în sprijinul din partea adulților, ei sunt mai predispuși să își asume riscuri și să se angajeze în învățare.

De asemenea, este important să promovăm respectul pentru diversitate. În școală și acasă, trebuie să învățăm copiii să respecte diferențele culturale, etnice, de gen și de abilități. Elevii ar trebui să înțeleagă că diversitatea este o sursă de învățare și că toți merită să fie tratați cu respect și demnitate. Vom crea reguli de salutare în sala de clasă pentru a indemna elevii să fie apropiați între ei.

În concluzie, menținerea unui climat educațional pozitiv este esențială pentru succesul învățării. Comunicarea deschisă, respectul reciproc, empatia, feedback-ul constructiv, încrederea și respectul pentru diversitate sunt factori cheie în acest sens. Atât profesorii, cât și părinții au un rol important în promovarea acestor valori și în crearea unui mediu în care elevii pot să învețe și să se dezvolte în mod optim. Prin investirea într-un climat educațional pozitiv, contribuim la formarea unei generații de tineri încrezători, empatici și deschiși la învățare.

Bibliografie:

Marzano, Robert J., & Marzano, Jana S. (2003). Classroom management that works: Research-based strategies for every teacher. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).

Popescu, Elena (coord.). (2014). Pedagogie: Ghid pentru cadrele didactice. Editura Polirom.

Rogers, Carl R., & Freiberg, H. Jerome. (1994). Freedom to learn (3rd ed.). Merrill.

Tschannen-Moran, Megan. (2014). Trust matters: Leadership for successful schools. Jossey-Bass.

Fișă de lucru - Domeniul Științe

Nițoi Beatrice Andreea

1. Desenează în chenar un măr roșu și o pară galbenă.
2. Trasează tot atâtea liniuțe în căsuțe, câte indică cifra.

   1 2 3

3. Încercuiește cifra mai mică.

   1 3

Jocuri de mișcare

Clicinschi Camelia

Jocurile de mișcare sunt activități dinamice, clasice sau moderne, menite să dezvolte fizic, cognitiv și social copiii, implicând alergare, sărituri, coordonare și respectarea regulilor, adaptabile pentru interior, exterior, parcuri sau ore de educație fizică, folosind materiale simple (mingi, cretă, cercuri) pentru a stimula atenția, viteza și îndemânarea.

Pentru a prezenta un nou joc de mișcare copilului este nevoie să-i prezinți clar: denumirea, regulile principale, felul cum poate fi câștigat, care este rolul său și când se termină jocul. Explicațiile trebuie să fie urmate de o demonstrație.

ȘTAFETA VESELĂ

Obiective urmărite:

-stimularea competitivității și a respectării regulilor de joc;

-dezvoltarea atenției, a motricității, a tracțiunii;

Locul de desfășurare:sală/teren de sport;

Materiale necesare:saci, coardă, carton, minge etc.

Formație de lucru:cerc

Descrierea jocului:

Terenul de joc este marcat pe o lungime de 100 m, traseul ștafetei fiind circular. Colectivul este împărțit în echipe de câte 10—12 jucători, așezate pe traseu pentru schimburi. Fiecare echipă poartă un semn distinct, vizibil, pentru a putea fi usor deosebiti. Jucătorii au de efectuat următoarele acțiuni :

-primul schimb execută alergare in saci;

-al doilea schimb execută alergarea combinată cu sărituri peste coardă;

- al treilea schimb trebuie să parcurgă distanța de 30 m pe două bucăți din carton prin sărituri sau păsind pe bucățile respective pe care le pun pe sol în față (sunt obligați să calce numai pe ele);

- al patrulea schimb execută din alergare aruncarea și prinderea unei mingi mici cu o singură mână, cel putin de 10 ori de-a lungul traseului pe care îl are de parcurs;

- al cincilea schimb se deplasează lovind o minge de fotbal în sol cu mâna până ajunge la schimbul al șaselea, care prinde mingea și o transmite odată cu ștafeta;

- al șaselea lasă mingea jos și o lovește ușor cu piciorul și înainte de a ajunge la schimbul următor o ridică tot cu piciorul în sus, o prinde și o transmite miai departe;

- al șaptelea schimb aleargă spre direcția de deplasare, ținând pe palme un baston de gimnastică. Dacă îi cade bastonul, îl ridică, îl așază pe palme și continuă cursa;

Pentru schimbul următor fiecare echipa are 2 concurenți care primesc ștafeta și aleargă către linia de sosire cu o gățeată plină cu apă. Ei trebuie să alerge fără să o verse și după ce ajung la linia de sosire pun găleata jos si predau ștafeta conducătorului jocului.

PĂSĂRILE SI COLIVIA

Obiective urmărite:

-stimularea competitivității și a respectării regulilor de joc;

-dezvoltarea fizică armonioasă, formarea deprinderilor motrice, sporirea rezistenței fizice, dezvoltarea atenției si viteza de execuție.

Locul de desfășurare: sală/ teren de sport

Formației de lucru: cerc

Descrierea jocului:

Învățătoarea, cu o treime din efectivul grupei, formează un cerc, cu fața spre interior, ținându-se de mână, ei reprezintă „colivia". Ceilalți sunt răspândiți pe teren și reprezintă „păsărelele".

La comanda învățătoarei, colivia se deschide, păsărelele zboară și nu se vor lăsa prinse. Copiii care formează „colivia", ridică brațele, iar „păsărelele" se deplasează în alergare atât prin sală, cât și prin cerc. La următoarea comanda:

„Colivia s-a inchis!" copiii care reprezintă „colivia" coboară brațele și se ghemuiesc. Cei care se găsesc în interiorul cercului sunt declarați prinși și se alătură celor care formează „colivia".

Jocul continuă până când sunt prinse toate păsărelele, apoi se schimbă rolurile între jucători.

Pe lângă beneficiile psihologice pe care le oferă jocurile de mișcare pentru copii, există, desigur, și beneficiile fizice precum: întărirea sistemului cardiovascular, îmbunătățirea imunității, întărirea sistemului osos, echilibrarea sistemului endocrin și îmbunătățirea posturii. Disciplina pe care trebuie să o urmeze în cadrul acestor jocuri va avea un efect pozitiv asupra corpului, participând la o dezvoltare fizică armonioasă care îl va ajuta pe viitor.

„Vânătoarea de Comori Matematice”

Rebega Geta

Idei de jocuri pentru elevii clasei a III-a:

„Vânătoarea de Comori Matematice”

Prof. înv. primar Rebega Geta

Școala Gimnazială ,,Dimitrie Gusti” Nereju

Obiectiv: Consolidarea adunării, scăderii și înmulțirii simple (1–10) într-un mod distractiv și interactiv.

Materiale necesare:

- cartonase cu exerciții (ex.: 25 + 17, 36 – 9, 4 × 6)
- cartonase cu „comori” (stickere, bilețele cu mesaje, puncte bonus)
- hărți simple desenate pe foi (opțional)
- creioane

Cum se joacă:

1. Împarte elevii în echipe de 2–3.
2. Ascunde în clasă cartonasele cu exerciții.
3. Fiecare echipă primește o „hartă” cu zone unde ar putea fi ascunse exercițiile (ex.: la fereastră, la bibliotecă, sub bancă).
4. Când o echipă găsește un cartonaș, trebuie să rezolve corect exercițiul pentru a-l păstra.
5. Printre exerciții sunt ascunse și cartonașe-comori: cine le găsește primește puncte extra fără a rezolva nimic.
6. După 10–15 minute, echipele revin la catedră și se numără punctele:

o răspuns corect: 1 punct

o cartonaș-comoară: 2 puncte

o bonus pentru echipa cu cele mai multe exerciții rezolvate corect: 3 puncte

De ce funcționează bine:

- elevii se mișcă → îi menține atenți
- matematica devine o provocare distractivă

- permite colaborare și rezolvarea de probleme în echipă
- poate fi adaptat la orice nivel (exerciții mai ușoare sau mai grele)

Metoda R. A. I. - ”Răspunde – Aruncă - Interoghează”

Măciucă Mirela

Metoda R. A. I. - ”Răspunde – Aruncă - Interoghează”

Prof. Măciucă Mirela

Școala Gimnazială „Dimitrie Gusti” Nereju, jud. Vrancea

Această metodă am folosit-o în lecţii de fixare şi sistematizare a cunoştinţelor, dar şi de verificare.

Copilul care aruncă mingea trebuie să formuleze o întrebare din cunoştinţele însuşite anterior despre ecuații și sisteme de ecuații liniare, copilului care o prinde. Cel care prinde mingea răspunde la întrebare, apoi o aruncă mai departe altui coleg, adresând o nouă întrebare. Copilul care nu ştie răspunsul iese din joc. La fel ca şi cel care este descoperit că nu cunoaşte răspunsul la propria întrebare.

Exemple de întrebări:

Câte soluții poate avea o ecuație?

Câte soluții poate avea un sistem de două ecuații cu două necunoscute?

Găsește numărul care, adunat cu 6, dă 18.

Care este soluția ecuației 3x=108?

Un număr scăzut cu 14 dă 11. Care este numărul?

Suma dintre un număr și dublul său este 45. Care este numărul?

Evaluare: vor fi apreciaţi elevii care rămân în joc până la final.

Ca avantaje aş aminti:

completează eventualele lacune în cunoştinţele elevilor ;

are rol de fixare şi consolidare a cunoştinţelor predate.

Dezavantaje:

elevii sunt tentaţi să-i scoată din „joc” pe unii colegi sau să se răzbune pe alţii, adresându-le întrebări prea dificile pentru ei.

Importanța colaborării cu familia

SCURT MARIANA PAULA

Introducere

Familia este primul loc în care un copil învață să comunice, să ajute și să se poarte frumos. Colaborarea cu familia înseamnă să lucrăm împreună, să ne sprijinim și să ne înțelegem. Acest lucru ne ajută să fim fericiți și să avem încredere în noi.

Ce înseamnă colaborarea în familie

Colaborarea în familie apare atunci când fiecare membru ajută și contribuie la treburile casei. Când ne înțelegem și lucrăm împreună, totul devine mai ușor. Colaborarea poate însemna:

- să ajutăm la strângerea mesei,
- să păstrăm camera ordonată,
- să comunicăm ce simțim,
- să facem activități împreună.

De ce este importantă colaborarea cu familia

1. Ne simțim iubiți și sprijiniți

Atunci când familia lucrează împreună, copiii simt afecțiune și încredere. Ei știu că părinții sunt acolo pentru a îi ajuta.

2. Învățăm să lucrăm în echipă

Lucrând alături de părinți sau frați, copiii învață să coopereze, să împartă și să respecte regulile.

3. Ne dezvoltăm responsabilitatea

Când participăm la treburile casei, devenim mai responsabili. Înțelegem că fiecare membru are un rol important.

4. Avem o familie unită

Colaborarea creează un mediu cald și liniștit. O familie unită este o familie în care toți se respectă și se ajută.

5. Avem rezultate mai bune la școală

Copiii care sunt sprijiniți acasă sunt mai încrezători la școală. Părinții pot ajuta la teme, pot discuta despre lecții și pot oferi sfaturi.

Cum putem colabora mai bine cu familia

- Ascultăm cu atenție ce ne spun părinții.

- Ajutăm la treburile zilnice.
- Ne exprimăm sentimentele cu blândețe.
- Petrecem timp de calitate împreună.
- Respectăm regulile casei.

Concluzie

Colaborarea cu familia este foarte importantă pentru orice copil. Ea ne ajută să creștem frumos, să fim responsabili și fericiți. Atunci când familia lucrează ca o echipă, viața este mai ușoară și mai plăcută pentru toți.

Bibliografie:

1. Manual de Comunicare în limba română – Clasa a II-a, Editura Didactică și Pedagogică.
2. Psihologia copilului – Ghid pentru părinți și educatori, Editura Corint Junior.
3. Familia și copilul – Materiale educative pentru ciclul primar, Editura Litera.

Activitățile extrașcolare și rolul lor în dezvoltarea personalității copiilor

Lazăr Gabriela-Liliana

În contextul educației contemporane, activitățile extrașcolare reprezintă un domeniu esențial al formării integrale a copilului, completând demersul educativ desfășurat în cadrul școlii. Pentru copiii din ciclul primar, care se află într-o etapă critică de dezvoltare cognitivă, emoțională și socială, experiențele trăite în afara orelor tradiționale de curs contribuie în mod decisiv la modelarea personalității. Activitățile extrașcolare nu constituie doar modalități de petrecere a timpului liber, ci adevărate contexte educative, cu potențial formativ, în care copiii își descoperă interesele, aptitudinile și limitele, învață să interacționeze cu ceilalți și să adopte comportamente responsabile.

1. Dimensiunea cognitivă a participării la activități extrașcolare

La vârsta școlară mică, curiozitatea este motorul principal al cunoașterii. Activitățile extrașcolare, fie că vorbim despre cercuri de știință, cluburi de lectură, ateliere de experimente, activități artistice sau programe sportive, stimulează interesul natural al copiilor pentru descoperire. Prin aceste contexte non-formale, elevii au oportunitatea de a învăța într-un mod diferit, complementar învățării academice. Participarea la astfel de activități favorizează dezvoltarea gândirii critice și a creativității, oferind copiilor libertatea de a explora idei și de a pune întrebări fără teama de evaluare formală. În cadrul activităților practice, cum ar fi realizarea unor proiecte în cadrul unui club de știință sau construirea unor obiecte creative într-un atelier de arte, copiii exersează rezolvarea de probleme, planificarea și organizarea – abilități cognitive esențiale, care le vor fi de folos pe parcursul întregii vieți.Totodată, activitățile extrașcolare contribuie la dezvoltarea limbajului și a expresivității, în special atunci când implică participarea la piese de teatru, recitaluri sau cluburi de lectură. Aceste contexte le permit copiilor să își îmbogățească vocabularul, să își dezvolte competențele de comunicare și să deprindă capacitatea de a exprima opinii într-un mod coerent și argumentat.

2. Dezvoltarea socio-emoțională prin activități extrașcolare

Pentru elevii din ciclul primar, dezvoltarea socio-emoțională este la fel de importantă ca dezvoltarea cognitivă. Activitățile extrașcolare funcționează ca un mediu extrem de potrivit pentru exersarea competențelor interpersonale. În cadrul echipelor sportive, al grupurilor artistice sau al activităților de voluntariat adaptate vârstei lor, copiii învață să coopereze, să împartă responsabilități și să respecte reguli și roluri diferite. Un aspect esențial îl reprezintă dezvoltarea empatiei și a abilităților de gestionare a emoțiilor. Interacțiunea cu alți copii, lucrul în echipă, participarea la competiții sau prezentări publice sunt experiențe care îi ajută pe elevi să învețe cum să facă față succesului, dar și eșecului, în condiții controlate și sigure. Copiii sunt astfel sprijiniți să își regleze emoțiile, să dezvolte încredere în sine și să își formeze o imagine de sine pozitivă.

Mai mult, activitățile extrașcolare pot avea un rol important în prevenirea excluziunii sociale. Copiii care găsesc un domeniu în care pot excela – fie sport, muzică, dans, arte vizuale sau activități

științifice – își pot construi o identitate bazată pe reușită, ceea ce reduce riscul de izolare și crește nivelul de integrare în grup.

3. Dezvoltarea fizică și formarea unui stil de viață sănătos

Activitățile sportive și recreative reprezintă una dintre formele cele mai populare de activități extrașcolare în rândul copiilor din ciclul primar. Beneficiile acestora sunt multiple. Din punct de vedere fizic, sportul contribuie la dezvoltarea armonioasă a corpului, la creșterea rezistenței, a coordonării motorii și a mobilității. Dar, dincolo de aspectele fiziologice, sportul îi învață pe copii autodisciplina, perseverența și fair-play-ul. Participarea constantă la activități sportive îi ajută pe elevi să adopte obiceiuri sănătoase și să înțeleagă importanța exercițiului fizic pentru un stil de viață sănătos și echilibrat. La această vârstă, formarea unor comportamente sănătoase are un impact pe termen lung, cu efecte pozitive ce se pot extinde până la maturitate.

4. Cultivarea creativității și exprimarea identității personale

Activitățile artistice – desenul, muzica, teatrul, dansul – au un rol fundamental în stimularea imaginației și a sensibilității estetice. Pentru copiii din ciclul primar, acestea permit exprimarea liberă a emoțiilor și a ideilor personale într-un mod care nu este constrâns de rigorile curriculare. Artele contribuie la formarea gustului estetic, la dezvoltarea coordonării motorii fine și la îmbunătățirea capacităților de concentrare.Totodată, activitățile creative au un puternic efect asupra dezvoltării personalității. Ele îi ajută pe copii să își descopere talente, să-și exprime unicitatea și să își construiască încrederea în propriile abilități. Reușitele obținute în cadrul acestor activități confirmă valoarea lor personală și îi motivează să continue dezvoltarea în direcția preferată.

5. Implicarea familiei și colaborarea cu școala

Pentru a avea un impact maxim asupra dezvoltării copilului, activitățile extrașcolare necesită o colaborare constantă între familie și școală. Implicarea părinților în alegerea și susținerea participării la activități este un factor decisiv. Ei trebuie să cunoască interesele și aptitudinile copilului, astfel încât să aleagă activități potrivite nivelului său de dezvoltare și preferințelor personale. De asemenea, instituția școlară are responsabilitatea de a diversifica oferta educațională și de a asigura un cadru sigur, accesibil și motivant pentru toți elevii.

În concluzie activitățile extrașcolare reprezintă un element indispensabil în formarea personalității copiilor din ciclul primar. Ele contribuie la dezvoltarea cognitivă, emoțională, socială, fizică și creativă, oferind un cadru complex în care copilul poate evolua armonios. Prin participarea la activități variate, elevii își descoperă pasiunile, își dezvoltă abilitățile, învață să relaționeze sănătos cu ceilalți și își consolidează încrederea în sine. Într-o societate în continuă schimbare, în care competențele transversale devin din ce în ce mai valoroase, activitățile extrașcolare nu mai pot fi privite ca simple opțiuni recreative, ci ca parte integrantă a educației integrale a copilului. În acest sens, colaborarea dintre școală, familie și comunitate este esențială pentru a crea oportunități de învățare relevante, atractive și adaptate nevoilor fiecărui copil.

Dezvoltarea competențelor de literație ale elevilor din ciclul primar. Modalități de dezvoltare a vocabularului.

HAGIU MARIANA

Definirea conceptuală

În dicționarul OECD, literația este menționată ca: „abilitatea de a înțelege, de a folosi și de a reflecta asupra textelor scrise pentru a-și atinge obiectivele, a-și dezvolta cunoștințele și potențialul și a participa eficient la viața societății”.

Literația este definită în dicționarul Cambrige „ca abilitatea de a scrie și a citi” dar „literația este, de asemenea, o abilitate de bază sau o cunoaștere a unui subiect”.

În documentele UNESCO, despre literație se afirmă ca este „un set de abilități de citire, scriere și numărare, alfabetizarea dar care „este acum înțeleasă ca un mijloc de identificare, înțelegere, interpretare, creație și comunicare într-o lume tot mai digitalizată, mediată de text, bogată în informație și rapidă”

Conform definiției oferite de Asociația Internațională de Literație, literația (calchiere din englezescul „literacy”) este abilitatea de a identifica, înţelege, interpreta, crea și comunica, folosind materiale scrise, audio și digitale în toate disciplinele și în orice context.

În cadrul unui curs de formare, ”Toți copiii citesc” pe care l-am absolvit, literația este văzută ca o competență esențială care cuprinde abilitatea citit-scrisului, abilitate complexă ce presupune dezvoltarea simultană a cel puțin 5 arii: conștientizarea fonemică și fonologică, corespondența fonem- grafem, vocabularul, fluența și comprehensiunea.

Literația reprezintă mai mult decât simpla capacitate de a citi și a scrie. Ea implică înțelegerea, interpretarea și utilizarea limbajului în contexte variate și reale ale vieții cotidiene. În contextul educațional actual, dezvoltarea competențelor de literație în rândul elevilor din ciclul primar constituie o prioritate, având în vedere rolul său fundamental în formarea personalității și în facilitarea accesului la cunoaștere. Un element esențial al acestei dezvoltări este îmbogățirea și rafinarea vocabularului, care influențează direct capacitatea de exprimare orală și scrisă, precum și înțelegerea mesajelor din diverse surse.

Definirea literației în contextul școlar

Literația joacă un rol esențial în toate disciplinele școlare, influențând dezvoltarea competențelor fundamentale de citit, scris și comunicare. Aceasta nu se limitează la limba și literatura română, ci se extinde la toate domeniile curriculare, contribuind la formarea unui profil educațional complet al elevilor. Integrarea literației în disciplinele școlare este esențială pentru succesul elevilor în învățare și în viață.

Dezvoltarea unor abilități specifice fiecărei discipline, cum ar fi înțelegerea textelor științifice, matematice, istorice sau artistice formează literația disciplinară.

Literația în disciplinele școlare

a. Limba și literatura română

Rol central în literație: Promovează lectura, scrierea, analiza textelor literare și non-literare, dezvoltând gândirea critică și creativă.

Strategii de dezvoltare: Lectura interactivă, scrierea reflexivă și utilizarea textelor multimodale (imagine, sunet, text).

b. Matematica

Literație matematică: Capacitatea de a interpreta probleme scrise, de a utiliza limbajul matematic și de a rezolva situații problematice prin raționament logic.

Exemple: Citirea și interpretarea graficelor, utilizarea limbajului matematic pentru a descrie relații numerice.

c. Științele naturale

Literație științifică: Înțelegerea conceptelor și proceselor științifice, capacitatea de a analiza și evalua informații științifice din surse diverse.

Exemple: Interpretarea datelor din experimente, citirea de articole științifice, formularea ipotezelor.

d. Istoria și geografia

Literație istorică: Capacitatea de a analiza surse istorice, de a înțelege contexte și de a construi argumente bazate pe dovezi.

Literație geografică: Interpretarea hărților, înțelegerea textelor descriptive și utilizarea limbajului specific pentru a analiza fenomene geografice.

e. Educația artistică

Literație vizuală și culturală: Interpretarea imaginilor, înțelegerea mesajelor transmise prin artă și dezvoltarea unei perspective critice asupra produselor culturale.

f. Tehnologia și educația digitală

Literație digitală: Capacitatea de a căuta, evalua și utiliza informații din mediul online într-un mod etic și eficient.

Integrarea literației în toate disciplinele școlare reprezintă o abordare modernă, centrată pe elev, care promovează dezvoltarea competențelor necesare pentru succesul academic și profesional. Profesorii trebuie să colaboreze pentru a crea strategii interdisciplinare care să stimuleze învățarea activă, critica și creativitatea. Literația devine astfel nu doar o abilitate, ci o punte de legătură între discipline și viața reală.

Modalități de dezvoltare a vocabularului.

1.Vocabularul se referă la cuvintele pe care trebuie să le cunoaștem pentru a comunica eficient. El joacă un rol important în învățarea cititului. Ca cititori începători, copiii folosesc cuvintele pe care le au deja în vocabularul oral pentru a da sens cuvintelor pe care le văd tipărite.

Vocabularul este, de asemenea, foarte important pentru înțelegerea celor citite. Cititorii nu pot înţelege ce citesc fără să știe ce înseamnă majoritatea cuvintelor. Pe măsură ce copiii învaţă să citească texte mai complicate, trebuie să învețe sensul cuvintelor noi care nu fac parte din vocabularul lor. Vocabularul este un indicator important al progresului în citire

Au fost identificate patru tipuri diferite de învățare a cuvintelor:

- învățarea unui nou sens al unui cuvânt cunoscut;
- învățarea sensului unui cuvânt nou reprezentând un concept cunoscut;
- învățarea sensului unui cuvânt nou reprezentând un concept necunoscut;
- clarificarea, îmbogățirea și aprofundarea sensului unui cuvânt cunoscut.

Cercetările privind dezvoltarea vocabularului arată că majoritatea vocabularului se învaţă indirect și o anumită parte a vocabularului trebuie predată direct.

Copiii învață sensurile majorității cuvintelor în mod indirect, prin experiențe cotidiene cu limbajul oral și scris.

Copiii învață în mod indirect în trei feluri:

- Folosesc zilnic limbajul oral. Copiii mici învață semnificațiile cuvintelor prin conversații, în special cu adulții. Când participă la conversații, copiii aud adesea adulții repetând cuvinte de mai multe ori. De asemenea, pot auzi adulții folosind cuvinte noi și interesante. Cu cât mai multe experiențe de limbaj oral au copiii, cu atât învață mai multe semnificații ale cuvintelor.

- Ascultă adulții sau alți cititori competenți citindu-le. Copiii învață semnificațiile cuvintelor ascultând cum citește un cititor competent (adulții din jur). Citirea cu voce tare este deosebit de utilă atunci când cititorul face o pauză în timpul citirii pentru a explica un cuvânt necunoscut și, după citire, inițiază o conversație despre carte. Conversațiile despre cărți îi ajută pe copii să învețe cuvinte și concepte noi și să le raporteze la cunoștințele și experiențele lor anterioare.

- Citesc mult singuri. Copiii învață multe cuvinte noi citind pe cont propriu. Cu cât mai mult citesc singuri, cu atât mai multe cuvinte întâlnesc și învaţă.

Deși multe cuvinte se învață indirect, o parte a vocabularului trebuie predată direct. Instruirea directă îi ajută pe elevi să învețe cuvinte dificile, cum ar fi cuvintele care reprezintă concepte complexe care nu fac parte din experiențele cotidiene ale elevilor. Predarea pentru dezvoltarea vocabularului relevant pentru a înţelege un text dat duce la o mai bună înțelegere a celor citite.

Predarea unor cuvinte-cheie înainte de citirea unui text ajută atât la dezvoltarea vocabularului, cât și la înțelegerea lecturii. Înainte ca elevii să citească un text, este util să îi învățați 6-8 cuvinte pe care le vor întâlni în text și care sunt importante pentru înţelegerea textului. Învăţarea acestor cuvinte trebuie să aibă loc în contextul pregătirii copiilor pentru înţelegerea textului pe care

urmează să-l citească, de exemplu în timp ce profesorul le arată elevilor imagini din cartea pe care o vor citi, le cere să le descrie și să facă predicţii legate de text.

Exersarea contextualizată, care promovează interacțiunea repetată cu anumite cuvinte/ concepte, ajută la învățarea cuvintelor. Copiii învață cuvintele cel mai bine atunci când, în timpul lecţiei, sunt solicitați să folosească activ cuvintele noi (nu doar să le asculte). Cu cât elevii folosesc mai mult cuvintele noi, cu atât au mai multe șanse de a le învăța. Studiile de cercetare a învăţării vocabularului spun că un cuvânt trebuie întâlnit și folosit în context de aproximativ 16 ori înainte de a începe să fie reţinut.

Expunerea repetată la aceleaşi elemente de vocabular în contexte diverse ajută la învățarea cuvintelor. Elevii învață mai bine cuvinte noi atunci când le întâlnesc des și în diverse contexte. Cu cât copiii văd, aud și folosesc mai mult anumite cuvinte, cu atât le învață mai bine sensurile.

Strategii de îmbogățire a vocabularului

Desigur, nu este posibil să avem lecții specifice pentru toate cuvintele pe care elevii nu le știu. Prin urmare, ei trebuie să fie capabili să afle sau să deducă sensul cuvintelor care sunt noi pentru ei, dar care nu le sunt predate direct. Ei trebuie să stăpânească strategii de învățare a cuvintelor, cum ar fi:

-utilizarea dicționarelor și altor mijloace pentru a învăța și aprofunda semnificațiile cuvintelor;

-utilizarea sensului părților componente ale cuvintelor pentru a deduce semnificaţia unui cuvânt necunoscut din text, de exemplu inutil = in + util; și

-utilizarea unor indicii din context pentru a deduce semnificațiile cuvintelor.

Prin aplicarea Inventarului informal de citire (secţiunea comprehensiune, atât prin conversația purtată înainte de citire, cât și întrebările de comprehensiune referitoare la vocabular), profesorii pot evalua măsura în care elevii stăpânesc anumite elemente de vocabular potrivite nivelului lor de literație sau pot folosi strategii pentru a le deduce sensul.

2. Modalități de dezvoltare a vocabularului

1. Lectura interactivă

o Alegerea unor texte adecvate vârstei și intereselor elevilor.

o Discuții despre cuvintele noi întâlnite în text.

o Învățarea de noi cuvinte prin explicarea contextului și oferirea de sinonime sau antonime.

2. Jocuri de vocabular

o Jocuri precum „Spânzurătoarea”, „Scrabble” sau „Cuvinte încrucișate”.

o Activități de tip „Ce înseamnă acest cuvânt?” în care elevii își exersează creativitatea și înțelegerea.

3. Crearea de contexte semnificative pentru învățare

o Organizarea unor proiecte tematice care necesită folosirea unui vocabular specific.

o Dezbateri sau activități de grup în care elevii trebuie să folosească un limbaj adecvat.

4. Extinderea vocabularului prin scriere creativă

o Redactarea unor povești, poezii sau texte descriptive.

o Utilizarea unor „cuvinte-cheie” pentru a încuraja elevii să exploreze termeni noi.

5. Utilizarea tehnologiei

o Aplicații educative care stimulează învățarea vocabularului.

o Jocuri interactive online sau materiale video educative care prezintă cuvinte noi.

6. Învățarea prin experiență

o Vizite la muzee, grădini zoologice sau alte locații educative, urmate de discuții și compuneri despre experiențe.

o Activități practice precum grădinăritul sau gătitul, care introduc termeni specifici.

7. Exersarea limbajului oral

o Participarea la scenete, recitări sau prezentări.

o Întrebări și răspunsuri care încurajează utilizarea unui vocabular variat.

8. Caiete de vocabular

o Crearea unui jurnal al cuvintelor noi, unde elevii pot nota definiții, sinonime, antonime și exemple de utilizare.

9. Lectura ghidată de profesor

o Profesorul explică în mod explicit cuvintele mai complexe din text.

o Elevii sunt încurajați să folosească acele cuvinte în propoziții proprii.

10. Activități interdisciplinare

o Integrarea vocabularului specific altor discipline (ex. matematică, științe, arte) în activitățile de literație.

Implementarea acestor modalități trebuie să fie adaptată nevoilor și nivelului fiecărui elev, promovând în același timp un mediu de învățare stimulativ și incluziv.

Concluzii

Literația nu este responsabilitatea unei singure discipline, ci reprezintă o responsabilitate colectivă a întregului curriculum școlar. Deși limba și literatura română joacă un rol central în dezvoltarea

literației, toate disciplinele contribuie la formarea și consolidarea acesteia, fiecare aducând perspective și abilități specifice.

Dezvoltarea vocabularului în ciclul primar este o condiție esențială pentru formarea competențelor de literație. Printr-o abordare didactică variată, adaptată nevoilor și intereselor elevilor, cadrele didactice pot sprijini activ acest proces. Literația nu este doar un obiectiv al

învățării, ci o unealtă pentru învățare, pentru dezvoltarea personală și pentru participarea activă în societate. Investiția în formarea vocabularului este, de fapt, o investiție în viitorul fiecărui copil.

Bibliografie

https://cursuri.noi-orizonturi.ro/curs/toti-copiii-citesc/lectie/ce-este-literatia/

https://brio.ro/info/literatie

https://edict.ro/despre-literatie/

Caietul de evaluare a nivelului de literație, www.noi-orizonturi.ro

Caietul de evaluare a nivelului de literație și

Testele de literație de pe platforma BRIO.

Caiet de evaluare a nivelului de literație, nivel primar, Școli cu sclipici

Laboratoare de literație, Ghidul organizatorilor, 2021, Școli cu sclipici

Toți copiii citesc, Resurse educaționale pentru clasa 1,Marinela Scripcariu, Maria Kovacs

Ghid pentru învățători, 2023

PROIECT DE ACTIVITATE

JURCA DANA SILVIA

PROIECT DE ACTIVITATE

GRUPA: Mare

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?

TEMA SĂPTĂMÂNII:” Sărbătorile Pascale “

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Jocuri si activităţi liber alese (ALA 1)

TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidare de cunoștințe,priceperi și deprinderi

CENTRE:

Artă: ,,Coșul cu ouă’ - pictură

Bibliotecă;,,Oul de Paști’’ - exerciții grafice

Știință:,,Iepurele năzdrăvan’’ - labirint

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Deprinderi și abilități,mișcări fine de tipul realizării desenelor,implicarea într-o activitate,modul în care abordează sarcinile și contextele de învățare,precum și la atitudinea sa în interacțiunea cu persoanele din jur.
- Activare şi manifestare a potențialului creativ.

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate,specifice vârstei.
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice și practice.
- Integrează ajutorul primit,pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți.

SCOPUL ACTIVITĂŢII:

- Formarea deprinderii de a se juca în grupuri mici,organizate,respectând indicaţiile educatoarei în vederea îndeplinirii sarcinilor propuse.
- Cultivarea intercomunicării libere și civilizate între copii și educarea creativității și originalității lucrării copiilor.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Artă:

- să picteze imaginea respectând cerința dată;
- să folosească culorile indicate de model ;
- să păstreze acurateţea lucrărilor.

Bibliotecă:

- să-și coordoneze mișcările mâinilor pentru scrierea corectă a semnelor grafice
- să coopereze în vederea realizării sarcinii.

Stiință:

- să urmărească traseul corect, marcându-l în scris
- să îndeplinească cerința dată

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ŞI PROCEDEE DIDACTICE: conversaţia, observația, explicaţia, demonstrația, exerciţiul, aprecierea verbală, turul galeriei

MIJLOACE DE ÎNVĂŢĂMÂNT: fișe de lucru (grafisme, labirint, coșul cu oulăle), creioane, carioci, pensule, acuarele

DURATA: 30 minute

BIBLIOGRAFIE:

- M.E:N:- ,,Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculum pentru educație timpurie'' , 2019
- Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani / dr. Mihaela Ionescu (coord.), Carmen Anghelescu, Cristiana Boca, ... - Bucureæti : Vanemonde, 2010.

FIȘĂ DE LUCRU NR. 0-10 -CLASA PREGĂTITOARE

GOTEA ANDREEA

Importanța jocului la fiecare oră destinată clasei pregătitoare

Jocul reprezintă activitatea fundamentală a copilului la vârsta de 6–7 ani și constituie suportul principal al învățării în clasa pregătitoare. Prin intermediul jocului, copiii dezvoltă competențe cognitive, emoționale, sociale și motrice într-un mod natural și plăcut. Integrarea activităților ludice la fiecare oră stimulează motivația pentru învățare și facilitează însușirea noțiunilor noi.

1. Jocul în orele de Comunicare în limba română

Obiective:

Dezvoltarea auzului fonematic și a capacității de discriminare auditivă;

Extinderea vocabularului și a competențelor de exprimare orală;

Încurajarea participării active și a colaborării între copii.

Exemplu de joc: „Ghicește sunetul”

Desfășurare: Învățătorul rostește cuvinte diverse, iar copiii trebuie să ridice un jeton verde dacă aud sunetul țintă și un jeton roșu dacă nu îl aud.

Obiectiv: Recunoașterea sunetului inițial, medial sau final în cuvinte.

Beneficii: Îmbunătățește atenția auditivă, fonematica și asocierea între sunet și literă într-un context ludic.

2. Jocul în orele de Matematică

Obiective:

Înțelegerea conceptelor abstracte precum număr, cantitate, corespondență unu-la-unu;

Compararea și ordonarea numerelor;

Dezvoltarea gândirii logice și a capacității de rezolvare a problemelor simple.

Exemplu de joc: „Magazinul numerelor”

Desfășurare: Elevii primesc jetoane numerotate și participă la „achiziții” în magazin, plătind exact numărul de jetoane corespunzător prețului produselor (mere, creioane, jucării).

Obiectiv: Concretizarea conceptelor matematice abstracte și înțelegerea relațiilor numerice.

Beneficii: Copiii învață prin experiență, exersează numărarea, compararea și respectarea regulilor de joc.

3. Jocul în celelalte discipline

Arte vizuale și abilități practice: jocul liber cu materiale diverse stimulează creativitatea, imaginația și expresivitatea artistică.

Educație fizică: jocurile dinamice dezvoltă coordonarea, echilibrul, rezistența și spiritul de echipă.

Dezvoltarea socio-emoțională: jocul facilitează gestionarea emoțiilor, cooperarea și respectarea regulilor.

Jocul nu reprezintă o pauză de la învățare, ci chiar modalitatea naturală prin care copiii învață la clasa pregătitoare. Integrarea constantă a jocului în fiecare oră creează un mediu stimulativ și pozitiv, favorizând dezvoltarea armonioasă a elevilor și formarea competențelor fundamentale pentru succesul școlar.

SEMNIFICATIA CRACIUNULUI IN ICOANA NASTERII DOMNULUI

CAMPEANU SIMONA

SEMNIFICAŢIA CRĂCIUNULUI DIN ICOANA NAȘTERII DOMNULUI

Profesor învățământ preșcolar CâmpeanuSimona

Grădinița cu P.P. “Paradisul Piticilor”

Dej, județul Cluj

Sărbătoarea Crăciunului este percepută, la orice vârstă ca o sărbătoare a bucuriei, care face să înflorească în sufletele noastre bunătatea, frumusețea, toleranța, credința, speranța, tot ce are omul mai nobil. Când spunem Crăciun ne gândim la bradul împodobit, cadouri, Moș Crăciun, colinde, prieteni dragi aproape, miros de cozonaci…Dar dincolo de toate aceste simboluri, din punct de vedere religios, Crăciunul înseamnă Nașterea lui Iisus Hristos, fiind a treia mare sărbătoare după Paşti și Rusalii.

Ca iconar am pictat pe sticlă și icoana Nașterii Domnului. Dintr-o bucată de sticlă goală am realizat o icoană în care pruncul Iisus ,Maica Domnului, păstorii, magii, îngerii și Iosif sunt toate personaje care spun o poveste unică în istoria creștinismului.

Cu ajutorul unui izvod care se fixează în spatele sticlei, am realizat, în tuș negru desenul. După uscare am trecut la pictarea sticlei, începând cu fețele personajelor, apoi la veșminte și în final la fondul icoanei. Această tehnică este relativ simplă,dar am avut în vedere trasarea umbrelor la chipuri,veșminte, acoperirea cu foiță de aur a nimburilor sfinților și a stelelor. Fiind pictată “în oglindă”, după finalizare și uscare, icoana o întoarcem pe cealaltă parte.

Deși realizată după un izvod în care este reprezentată scena Nașterii lui Iisus Hristos, se cere cunoașterea și unei părți religioase, întrucât Icoana Nașterii Domnului este una dintre cele mai bogate icoane ale Bisericii în elemente dogmatice, biblice . În această icoană se îmbină elemente din Evanghelia după Luca (în care se vorbește despre iesle, prezența îngerilor, a păstorilor) și din Evanghelia după Matei (prezența magilor, a stelei).

Pentru a înțelege simbolistica din icoana Nașterii Mântuitorului, trebuie să o analizăm în etape, deoarece icoana este împărțită în trei registre, care la rândul lor sunt împărțite în trei părți, astfel:

1. Registrul superior simbolizează lumea cerească:

- Stânga – Îngerii care Îl slăvesc pe Dumnezeu;
- Centru – Steaua cu raza călăuzitoare și muntele cu stâncile lui aspre;
- Dreapta – îngerul care vestește păstorilor Nașterea Domnului.

2. Registrul central simbolizează unirea dintre divin și uman:

- Stânga – magii care aduc daruri Pruncului;

- Centru – Pruncul Hristos, Maica Domnului, peștera, ieslea, boul și asinul;
- Dreapta – păstorii.

3. Registrul inferior simbolizează umanitatea:

- Stânga – Dreptul Iosif șezând îngândurat;
- Centru – diavolul deghizat într-un păstor;

Icoana Nașterii Domnului ne arată că toată creația a luat parte la Nașterea lui Hristos: prin cerul cu steaua ce a călăuzit magii, care aduc darurile lor de aur, smirnă și tămâie; îngerii și păstorii săraci și smeriți, care aduc slavă lui Dumnezeu; pământul care oferă peștera în care să se nască Mesia.

În primul registru (registrul superior) este zugrăvită bolta cerească din care răsare o singură rază, descoperindu-ne că Dumnezeu este Unul. Privind mai jos, observăm că raza de lumină se desparte în trei, simbol al participării întregii Treimi (Tatăl, Fiul și Duhul Sfânt) la mântuirea omului. Steaua este trimisă de Dumnezeu să le vestească magilor Nașterea Împăratului Ceresc și să-i călăuzească spre smeritul „palat”.

Îngerii din partea stângă sunt reprezentați în lucrarea lor de doxologie, fiind îndreptați spre raza de lumină și lăudându-L pe Dumnezeu, zicând: „Slavă întru cei de sus, lui Dumnezeu şi pe pământ pace, între oameni bunăvoire” (Luca 2, 14). Putem afirma, fără să greșim, că acestă cântare, împreună cu cea a păstorilor (din registrul al doilea al icoanei) alcătuiesc primul colind al istoriei.

Îngerul din partea dreaptă este reprezentat în cea de-a doua lucrare, de vestire, fiind aplecat spre păstori și vestindu-le acestora Nașterea Împăratului lui Israel.

Muntele cu stâncile lui aspre simbolizează lumea de după căderea în păcat a protopărinților și a tuturor urmașilor lor. Muntele este alcătuit din stânci ascuțite, care sunt zugrăvite sub forma unor trepte ce par a se uni cu cerul, indicând atât mișcarea de pogorâre a lui Dumnezeu la om, cât și urcarea omului la Dumnezeu, ambele posibile odată cu întruparea Fiului lui Dumnezeu.

În cel de-al doilea registru (centrul icoanei), este zugrăvită Maica Domnului, întinsă pe o hlamidă de culoare purpurie – culoarea imperială bizantină – ce simbolizează faptul că este Împărăteasa Cerurilor.

Maica Domnului este reprezentată mai mare decât celelalte persoane (supradimensionată), pe jumătate ridicată și ținând mâna dreapta în jurul gâtului, ca și cum ar încerca să înăbușe un suspin. Expresia de pe chipul Ei ne arată că anticipează suferințele pe care le va îndura ca Maică a Celui ce avea să pătimească moartea pe Cruce pentru mântuirea lumii.

Veșmântul Preasfintei Născătoare de Dumnezeu este roșu la exterior, iar interiorul hainei este pictat cu albastru. Culoarea roșie simbolizează slava și domnia, iar cea albastră cerurile, ceea ce înseamnă că ea este înveșmântată în slavă nemuritoare în ceruri, Fecioara oarecând pătimitoare și roabă a Domnului pe pământ. Peste veșmântul exterior, Născătoarea de Dumnezeu are reprezentate trei stele, așezate pe umeri și pe cap, ce simbolizează pururea fecioria Maicii Domnului (dinaintea, din timpul şi de după Naşterea lui Hristos). Mama nu își privește Pruncul, ci mai degrabă se uită spre Iosif, văzându-i uluirea pentru această naștere minunată.

Pruncul Hristos este așezat în iesle, care are aspectul unui mormânt. Scutecele în care este înfășat (cu brațele încrucișate pe piept în chipul Crucii) au forma unor fâșii albe înguste, asemenea giulgiului de înmormântare. Albul simbolizează faptul că Pruncul, Dumnezeu fiind, este fără de păcat.

Ieslea se află în peștera întunecoasă, care prefigurează mormântul Domnului, dar și moartea şi pogorârea lui Hristos la iad. Peştera şi ieslea sunt dovezi ale profundei smerenii a Mântuitorului Hristos.

De asemenea, în peşteră, lângă iesle se află un bou şi un asin, detalii nemenţionate în Evanghelie, dar apar în fiecare icoană a Naşterii.

În unele icoane, magii sunt reprezentați pe cai, urmărind steaua, iar în altele aducând Pruncului daruri: aur – ca pentru un Împărat (a cărui Împărăție nu va avea sfârșit), smirnă – ca pentru Unul Care trece prin moarte și aduce Înviere; tămâie – ca pentru Marele Arhiereu. Smirna și tămâia, împreună cu alte mirodenii, erau folosite în ritualul de înmormântare. Hristos, Arhiereul Veșnic, Se aduce pe Sine Însuși Jertfă, biruind păcatul și, odată cu păcatul, și moartea – care este consecința păcatului. Sfântul Evanghelist Matei este singurul care menționează prezența magilor, dar nu ne consemnează numele sau numărul lor. Numărul tradițional de 3 (trei) este pus în legătură cu cele trei daruri care sunt oferite. În icoană, ei sunt reprezentați ca bărbați cu vârste diferite: unul tânăr, altul matur și celălalt bătrân. Aceasta semnifică faptul că Revelația este dată tuturor oamenilor, indiferent de vârsta lor fizică, dar pe măsura nivelului duhovnicesc și a puterii de înțelegere a tainelor dumnezeiești. Ei au străbătut o cale lungă spre cunoașterea Dumnezeului Celui Adevărat.

Păstorii sunt zugrăviți ascultând mesajul îngerului, iar unul dintre ei cântă din fluier de bucurie. Păstorii sunt primii care primesc vestea Întrupării lui Dumnezeu, fiind și primii care I se închină și cred în El.

Bătrânul Iosif este reprezentat în colțul din stânga-jos, așezat și foarte îngândurat, fiind tulburat din pricina Nașterii lui Iisus .

Diavolul (sub înfățișarea unui păstor), văzându-i credința îndoielnică, vine și-l ispitește, zicându-i că o fecioară nu poate naște, acesta fiind un lucru contrar legilor firii: „Aşa cum acest toiag (reprezentat îndoit sau rupt, simbol al sceptrului zdrobit al fostei sale puteri) nu va mai putea să dea vlăstare, tot aşa un bătrân ca tine nu mai poate zămisli prunc şi o fecioară nu poate să nască” (și deodată toiagul a înflorit).

Despre icoana ortodoxă se spune că este o “biblie în imagini”, “o fereastră spre cer”,pentru că prin intermediul ei, biserica mărturisește,pe cale vizuală ,adevărul de credință relevat.

Bibliografie:

Părintele Dumitru Stăniloae, O teologie a icoanei, Editura Anastasia,2005, București

www.Doxologia.ro

www.CrestinOrtodox.ro

www.biblegateway.com

Jocuri de mișcare

Steiger Corina

JOCURI DE MIȘCARE

Prof. Steiger Corina

Școala Gimnazială Livezile

1. „Acul cu ață”

Elevii formează un cerc ținându-se de mâini. Dintr-un punct al cercului învățătoarea numește, în ordine, un grup de 5-6 copii, în care primul primește rolul de „ac” iar ceilalți 4-5 primesc împreună rolul de „ață”. Copiii cu rol de „ață” se prind cu ambele brațe de mijlocul celui din față. La semnalul învățătoarei, „acul și ața încep să coasă”, alergând șerpuit printre brațele copiilor din cerc. Când „coaserea” s-a terminat, „acul și ața” își reiau locul în cerc, următorii 5-6 copii preluând rolurile de „ac și ață”. Dacă „ața” se rupe în timpul deplasării, grupul respectiv de copii, reintră în cerc, sau se oprește, refăcând (reînnodând „ața” sau reintroducându-o în „ac”) formația de coasere. Jocul se poate desfășura și sub formă de întrecere, câștigând „acul și ața” care au realizat cel mai rapid coaserea obiectului stabilit.

2. „Salut prietene”

Elevii formează un cerc, situându-se cu fața spre interiorul acestuia. Învățătoarea numește un copil care aleargă în jurul cercului și la un moment dat atinge cu mâna umărul unuia dintre copii, alergând în continuare. Copilul atins pe umăr, aleargă în sens invers și, când cei doi se întâlnesc, își dau mâna și rostesc o formulă de salut, în limba română sau în limba străină studiată. După aceea ambii copii își continuă alergarea, căutând să ajungă primul la locul rămas liber în cerc. Dacă cel care ajunge primul la locul rămas liber este copilul care a început jocul, schimbă rolul cu celălalt elev, care va continua jocul.

3. „Batistuța” (sau orice obiect care poate fi apucat cu o mână)

Elevii formează un cerc, aflându-se cu fața spre interiorul acestuia și cu ambele mâini întinse în spate, cu palma spre exterior. Un copil, numit de învățătoare, având în mână obiectul care a dat denumirea jocului (castana, conul de brad, biluța etc.) aleargă în jurul cercului și la un moment dat, pune obiectul în mâna unui elev, continuându-și alergarea. Cel care a primit obiectul pornește în alergare în sens opus și încearcă, și el, să ajungă primul la locul liber. Dacă cel care a început jocul ajunge primul la locul liber, schimbă rolul cu celălalt copil. Dacă nu reușește să ajungă primul la locul liber, preia obiectul din nou și continuă jocul.

4. ,,Țările”

Elevii își aleg un nume de țară. Căpitanul echipei, are o minge, el va striga numele unei țări, acel copil va veni să prindă mingea, în timp ce ceilalți aleargă, apoi cel numit striga stop, toți se opresc

și copilul cu mingea încearcă să atingă un copil. Dacă acel copil este atins, căpitanul începe iar jocul dacă nu copilul respectiv începe jocul.

Joc didactic: Construim si invatam

Necula Floriana

Joc didactic: Construim și învățăm

Prof. înv.primar:Necula Floriana

Scoala Gimnazială Selaru/Dâmbovița

Disciplina: Limba și literatura română

Clasa: a IV-a

Tema: Părțile de vorbire

Tipul jocului: Joc didactic de consolidare și aplicare

1. Scopul jocului

Consolidarea cunoștințelor despre părțile de vorbire variabile și construirea de enunțuri corecte folosind substantivul, pronumele, adjectivul, verbul și numeralul.

2. Obiective

La finalul activității, elevii vor fi capabili să:

- recunoască și să identifice substantivul, pronumele, adjectivul, verbul și numeralul.
- selecteze cuvinte potrivite pentru a forma enunțuri corecte și logice.
- colaboreze eficient în echipă pentru realizarea sarcinilor.
- își dezvolte creativitatea și expresivitatea în utilizarea limbajului.

3. Materiale necesare

- Cinci seturi de cartonașe, fiecare set având o culoare diferită:
  - Substantive (ex.: copil, floare, profesor, oraș, carte)
  - Pronume (ex.: el, ea, noi, ei, acesta, aceea)
  - Adjective (ex.: frumos, mare, vechi, vesel, curajos)
  - Verbe (ex.: aleargă, citește, construiește, cântă, privește)
  - Numerale (ex.: doi, trei, primul, al cincilea, multe)
- Un bol/șapcă pentru fiecare set
- Tablă / flipchart

- Markere
- Cronometru

4. Desfășurarea jocului

Etapa 1 – Organizarea

Elevii sunt împărțiți în 3–4 echipe.

Etapa 2 – Explicarea jocului

Fiecare echipă va extrage câte un cartonaș din fiecare bol, în ordinea:

1. Substantiv
2. Pronume
3. Adjectiv
4. Verb
5. Numeral

Etapa 3 – Sarcina echipelor

Elevii trebuie să folosească cele 5 cuvinte extrase pentru a construi un enunț (propoziție sau frază) corect, logic și coerent.

→ Pot schimba ordinea cuvintelor în propoziție, dar trebuie să folosească obligatoriu toate cuvintele.

Etapa 4 – Prezentarea

Fiecare echipă scrie enunțul pe tablă și explică ce parte de vorbire este fiecare cuvânt extras.

Reguli

- Fiecare echipă folosește toate cinci cuvintele extrase.
- Cuvintele trebuie integrate corect gramatical.
- Dacă un cuvânt nu se potrivește perfect, elevii trebuie să găsească o modalitate creativă de a-l integra.
- Timp maxim: 3 minute pentru construirea enunțului.
- Echipele nu au voie să își împartă sau să își schimbe cartonașele.

Evaluarea

Profesorul punctează astfel:

- Corectitudinea integrării părților de vorbire – 1 punct
- Corectitudine gramaticală – 1 punct
- Coerența și claritatea enunțului – 1 punct

- Creativitate – 1 punct
- Lucru în echipă – 1 punct

Echipa cu cele mai multe puncte este declarată câștigătoare.

Variante de extindere

- Elevii pot construi două enunțuri în care să folosească aceleași cuvinte, în contexte diferite.
- Se pot crea mini-povești de 2–3 enunțuri folosind cuvintele extrase.

EDUCAȚIA ÎN VREMURI MODERNE – O NOUĂ VIZIUNE ASUPRA ÎNVĂȚĂRII

Buduroi Elena-Loredana

Educația este temelia dezvoltării unei societăți, iar în vremuri moderne, aceasta trece printr-o transformare profundă. Dacă odinioară școala era centrată pe transmiterea de informații, astăzi accentul cade pe formarea competențelor, gândirea critică, învățarea activă și adaptabilitatea.

Schimbările tehnologice rapide, accesul la informație și diversitatea nevoilor elevilor impun un sistem educațional flexibil, incluziv și inovator. Educația modernă nu mai înseamnă doar predare tradițională, ci un proces dinamic, care pune elevul în centrul actului educațional.

Un element esențial al educației moderne este trecerea de la învățarea pasivă la învățarea activă. Elevii nu mai sunt simpli receptori ai informației, ci participă activ la construirea cunoștințelor. Învățarea activă presupune ca elevii să fie implicați direct în procesul de descoperire și construire a cunoștințelor. În loc să primească informațiile „de-a gata”, ei: explorează și investighează; pun întrebări și formulează ipoteze; dezbat idei și lucrează în echipă; aplică ceea ce învață în situații reale sau simulate. De exemplu, într-o lecție despre mediu, în loc să asculte o explicație teoretică, elevii pot analiza mostre de apă, pot realiza experimente simple și pot trage singuri concluzii. Acest tip de învățare dezvoltă gândirea critică, curiozitatea și autonomia.

Într-o clasă centrată pe învățare activă, rolul profesorului se schimbă radical. El nu mai este un simplu furnizor de informații, ci devine: ghid și sprijin în procesul de descoperire; organizator al activităților de învățare; facilitator al discuțiilor și reflecțiilor; evaluator formativ, oferind feedback constructiv.

Profesorul creează contexte de învățare autentice, stimulează colaborarea și încurajează elevii să gândească cu mintea proprie.

Învățarea activă presupune folosirea unor metode didactice moderne, precum: învățarea prin descoperire – elevii cercetează, experimentează și trag concluzii proprii, învățarea bazată pe proiecte – elevii lucrează pe termen mai lung la un proiect, dezvoltând competențe complexe, învățarea colaborativă – elevii lucrează în grupuri, își împărtășesc ideile și își dezvoltă abilități sociale, studiul de caz – elevii analizează situații concrete și propun soluții, dezbateri, jocuri de rol și simulări – îi ajută să își exprime opiniile, să înțeleagă perspective multiple și să ia decizii. Aceste metode transformă lecțiile din activități statice în experiențe de învățare semnificative. Implementarea învățării active aduce multiple beneficii: crește motivația elevilor și implicarea lor în lecții; dezvoltă gândirea critică, creativitatea și capacitatea de rezolvare a problemelor; îmbunătățește colaborarea și comunicarea; asigură o asimilare mai profundă și durabilă a cunoștințelor; dezvoltă responsabilitatea și autonomia în învățare. Elevii învață cum să învețe, ceea ce îi pregătește mai bine pentru viață și pentru o societate în continuă schimbare.

Trecerea de la predare la învățare activă nu înseamnă renunțarea la cunoștințele teoretice, ci o schimbare de perspectivă asupra modului în care acestea sunt transmise și asimilate.

În loc să înceapă lecția cu explicația teoriei, profesorul poate începe cu o situație-problemă, un experiment, o activitate practică sau o întrebare provocatoare. Teoria vine ulterior, ca o concluzie construită împreună cu elevii. Această abordare stimulează curiozitatea, încurajează implicarea activă și favorizează învățarea durabilă și aplicabilă.

Una dintre cele mai vizibile transformări ale ultimilor ani este integrarea tehnologiei în educație. Platformele digitale, aplicațiile interactive, tabletele, realitatea augmentată sau clasele virtuale nu sunt doar instrumente suplimentare, ci resurse esențiale în procesul de predare-învățare.

Prin intermediul tehnologiei, elevii pot explora conținuturi diverse, pot colabora la distanță și își pot dezvolta competențe digitale esențiale pentru viitor. Tehnologia stimulează curiozitatea, autonomia și oferă posibilități nelimitate de învățare personalizată.

Educația modernă are o misiune mai largă decât transmiterea de informații. Ea trebuie să formeze cetățeni responsabili, conștienți de valorile democratice, de nevoia protejării mediului și de importanța implicării civice.

Activitățile extracurriculare, proiectele comunitare și temele legate de dezvoltare durabilă, ecologie și voluntariat contribuie la formarea unei gândiri globale, a empatiei și a spiritului de colaborare.

Un alt aspect important al educației actuale este evaluarea formativă. Scopul evaluării nu mai este doar măsurarea cunoștințelor, ci sprijinirea procesului de învățare.

Elevii sunt încurajați să se autoevalueze, să reflecteze asupra progresului propriu și să își stabilească obiective de dezvoltare. Feedbackul constructiv și portofoliile de învățare devin instrumente-cheie în această abordare.

Profesorul din vremurile moderne este mai mult decât un furnizor de informații. El este mentor, ghid, inspirator. Creează contexte de învățare semnificative, personalizează procesul educativ și sprijină elevii în dezvoltarea competențelor-cheie.

Un profesor modern colaborează, învață continuu, folosește metode variate și pune accent pe formarea caracterului și a gândirii independente.

Educația în vremuri moderne reprezintă un proces complex, dinamic și adaptabil. Ea nu se mai rezumă la predarea unor conținuturi, ci urmărește dezvoltarea integrală a individului — intelectuală, emoțională și socială.

Într-o lume aflată în continuă schimbare, educația trebuie să ofere elevilor nu doar informații, ci instrumentele și competențele necesare pentru a învăța pe tot parcursul vieții. Prin implicare, creativitate, tehnologie și valori solide, educația modernă formează cetățeni activi, responsabili și pregătiți pentru viitor.

ȘCOALA PRIETENOASĂ COPILULUI ȘI STANDARDE DE EFICIENȚĂ A ÎNVĂȚĂRII

URSACHI VALENTINA

Concepţia şcolii prietenoase copilului îşi are rădăcinile în convenţia cu privire la drepturile copilului şi se bazează pe principiile generale ale acesteia care includ: non-discriminarea, interesul superior al copilului, dreptul la supravieţuire, dezvoltare şi participare a copiilor în evenimentele care le influențează viaţa. Aceste principii se regăsesc în concepţia şcolii prietenoase copilului: incluziunea, centrarea pe copil, participarea democratică.

Şcoala prietenoasă copilului este un mijloc de transportare a conceptului de drepturi ale copilului în clasă şi în managementul şcolii. Astfel, pricipiul incluziunii presupune că școala are grijă de toți copiii. Toți copiii sunt bineveniți, indiferent de abilităţi sau origine. Mai mult ca atât, şcoala prietenoasă copilului nu se ocupă doar de copiii care sunt deja în şcoală, dar încearcă să-i aducă la școală pe acei copii care dintr-un motiv sau altul sunt în afara școlii. În toate aceste acţiuni, şcoala va fi sprijinită de părinţi şi comunitate.

Principiul centrării pe copil presupune că școala promovează copilul, scoate la iveală ceea ce e bun în copil, ajutându-l să aspire la ceva măreț și să aibă încrederea că dacă va lucra sârguincios, își va putea realiza visele. Aceasta ține atât de proces, cât şi de rezultat. Dacă la lecţii ne jucăm şi ne simţim foarte bine, dar în rezultat copiii nu pot ciţi sau efectua operaţii simple de adunare şi scădere, atunci nu putem vorbi despre centrare pe copil. Pe de altă parte, dacă finalităţile de învăţare sunt bune, dar procesul e prea rigid, nu permite participare şi e bazat pe reproducerea informaţiei, de asemenea nu putem pretinde că ne centrăm pe copil.

Școala prietenoasă îi va învăţa pe copii să respecte regulile şi disciplina în școală şi îi va ajută să înțeleagă că există consecințe pentru încălcarea regulilor.

Aceasta se întâmplă în cazul în care regulile sunt transparente și sunt aplicate cinstit. Astfel, se pune fundamentul la ceea ce va deveni o societate deschisă și democratică în care oamenii participă și înțeleg care sunt forțele care formează societatea lor. Când o societate nu este în stare să pregătească următoarea generaţie prin transmiterea valorilor culturale, a tradiţiilor, precum şi a cunoştinţelor şi deprinderilor, fundamentul societăţii respective se erodează, iar instituţiile treptat se distrug. Educaţia este mai mult decât o cărămidă în construcţia unei societăţi; este procesul şi structura care leagă elementele care formează fundamental unei societăţi.

Școala prietenoasă copilului poate fi caracterizată ca o școală "incluzivă, care oferă copilului un mediu sănătos și protector, asigură eficienta învățării și în care copiii, familia și comunitatea se implică.

În acest context:

 Școala este un mediu social și personal important in viața elevilor săi. O școală prietenoasă copilului asigură pentru fiecare copil un mediu care este sigur din punct de vedere fizic, confortabil din punct de vedere emoțional și permisibil din punct de vedere psihologic.

 Profesorii sunt unicul și cel mai important factor în crearea unei clase incluzive și eficace.

 Capacitate de a învăța este înnăscută, copii sunt curioși și dornici de a învăța, dar această capacitate este uneori subminată, iar alteori chiar distrusă. Școala prietenoasă copilului recunoaște, încurajează și sprijină capacitatea de creștere a copilului ca și persoană care învață prin oferirea unei culturi, comportamente de predare și conținuturi curriculare centrare pe învățare și pe cel care învață.

Pentru a vedea dacă școala noastră este incluzivă, ne întrebăm dacă toţi copiii de vârstă şcolară frecventează şcoala și dacă ei participă activ la procesul de învăţare. Pentru a înțelege dacă școala este eficientă încercăm să observăm dacă există declin în reuşita copilului de la un an la altul. Eşecul elevului nu este doar vina elevului.

Un mediu sănătos şi sigur pentru copii în școală presupune condiții fizice și igienice adecvate, dar și că starea de sănătate şi statutul nutriţional al copiilor se îmbunătățește în școală, că ei se află în siguranţă la școală, în drum spre şcoală sau de la școală. Pe de altă parte, copilul vine în școală într-o anumită stare, de care depinde capacitatea lui de a învăța. Un copil flămând sau supărat, pe care l-au certat sau abuzat, nu poate învăța, iar dacă în drum spre școală, de la şcoală sau chiar la școală copilul întâlnește lucruri care îi provoacă frica, el nu va veni la școală sau odată venit, va fi cu gândul la ceea ce-l supără și nu va putea învăța.

Pentru școala prietenoasă copilului participarea copiilor, a familiilor şi a comunităţii este indispensabilă. Faptul ca părinții vin la școală ca să aducă copiii sau să-i ia de la școală nu înseamnă că ei se implică în viața școlii.

O premiză pentru crearea școlii prietenoase copilului este dorința administrației și a cadrelor didactice de a schimba și îmbunătăți situația și mediul de învățare din școală.

Începem cu autoevaluarea școlii, la care participă administrația și cadrele din școală, pe de o parte, copiii pe de altă parte și părinții și liderii comunității, pe de alta. Aceste trei grupuri vor da o apreciere a situației în baza unor criterii din perspectiva realizării drepturilor copilului, vor stabili cele mai mari lacune și le vor redresa împreună prin intermediul unui plan de acțiuni. Acesta este un proces ciclic și planul va fi periodic evaluat și ajustat.

Un al doilea pas este pregătirea tuturor cadrelor didactice din școală privind educația centrată pe copil. Nucleul educaţiei centrate pe copil este prezumția că toţi copiii sunt diferiți şi orice copil poate învăţa. Doar că unii copii învaţă prin operarea cu simboluri, alții prin operarea cu diagrame, iar alții prin operarea cu obiecte reale. Nu vom compara copiii între ei în procesul de educație. Vom compara ceea ce poate face copilul azi cu ceea ce putea face ieri. Vom determina care este potențialul fiecărui copil și-l vom îndruma în procesul de învățare, ajutându-l să progreseze de la o zi la alta.

Ca dascăli, putem să-i învățăm pe elevii noștri cum să învețe într-un mod inteligent, eficient și creativ, nu mecanic, ineficient și reproductiv. După cum spunea și Nicolae Iorga : ,, ''Școala cea mai buna e aceea în care înveți înainte de toate a învăța''.

Noi, cadrele didactice, avem obligația de a muta accentul " nu atât pe însusirea de cunoștințe, cât mai ales pe învățarea de metode si tehnici de învățare și munca intelectuală, de

identificare, de regăsire și utilizare a informațiilor, de analiză, sinteză și prelucrare a acestora, în sfârșit pe învățarea de metode și tehnici de creativitate, de devoltare a informației și de creare de noi semnificații" (Pavel Muresan, 1990).

În acest sens putem aduce în discuție învăţarea eficientă, care are trei caracteristici importante: este activă, este orientată către scop și duce la rezultate măsurabile. Putem să-i învățăm pe elevi să învețe prezentându-le unele tehnici de învățare eficiență.

Luarea notiţelor este activitatea prin care reţinem informaţii atunci când ascultăm un vorbitor, care poate fi profesorul de la şcoală sau de la universitate, un instructor, un specialist, o persoană care ţine o conferinţă etc. Luarea notiţelor este utilă pentru memorarea informaţiilor, dar şi pentru referiri ulterioare la cursurile sau conferinţele înregistrate în acest mod.

Notiţele se pot lua în două moduri. O primă posibilitate include un proces în două etape: înregistrare şi prelucrare. O a doua posibilitate se referă la înregistrarea şi prelucrarea concomitent a informaţiilor.

Înregistrarea- O înregistrare eficientă presupune rapiditate şi acurateţe. Rapiditatea se obţine prin formarea unor deprinderi şi exersarea acestora până când devin automatizate. Câteva reguli care pot fi de folos pentru eficientizarea înregistrării sunt: abrevierile şi prescurtările, schemele, numerotările, marcarea cuvintelor cheie, evidenţierea conţinutului prin aranjarea în pagină, folosirea culorilor.

Abrevierile şi prescurtările se realizează folosind coduri unanim acceptate, dar şi prin alegerea unor coduri personale.

Schemele presupun integrarea unor figuri, desene, săgeţi etc.

Numerotările se folosesc pentru a marca ideile principale sau categoriile enumerate sau descrise.

Marcarea cuvintelor cheie se poate realiza prin sublinieri, accentuări, scris înclinat, majuscule, scris de tipar, steluţe, încercuiri etc. Atunci când recitim notiţele, aceste marcaje ne vor reaminti ce am considerat important atunci când am luat notiţele.

Aranjarea în pagină se referă la marcarea elementelor de conţinut prin plasarea lor în spaţiu într-un anume fel. Paginarea nu are doar valenţe estetice, ci şi de uşurare a receptării structurii textului.

Folosirea culorilor este recomandată pentru a pune în evidenţă idei, cuvinte cheie, fragmente de text, definiţii, citate, opinii personale sau ale profesorului etc. Marcarea prin culoare devine eficientă atunci când există stabilit un anumit cod.

Prin aplicarea regulilor menţionate în paragrafele precedente luarea notiţelor devine activă şi conştientă. Cel care notează nu este doar un receptor pasiv, ci se implică în activitatea pe care o desfăşoară, fapt care atrage după sine un nivel de înţelegere a informaţiei ridicat.

Etapa a doua a procesului de luare a notiţelor este prelucrarea şi organizarea acestora. Organizatorii cognitivi sunt extrem de utili din acest punct de vedere. Organizatorii cognitivi sunt reprezentări grafice care ajută la structurarea cunoştinţelor.

Vom prezenta în continuare câţiva dintre cei mai utilizaţi organizatori cognitivi, care pot fi folosiţi pentru structurarea notiţelor de la curs sau după cărţi: hărţile conceptuale, listele structurate, tabelele, matricile, diagramele.

Hărţile conceptuale presupun organizarea materialului în jurul anumitor termeni cheie.

Listele structurate presupun organizarea materialului prin clasificări şi serieri, pe baza elementelor comune.

Tabelele sistematizează informaţia, oferind o imagine de ansamblu asupra trăsăturilor semnificative. Tabelele se organizează pe coloane.

Matricea conceptuală se foloseşte pentru a reprezenta conţinutul unui termen necunoscut. Structura unei astfel de matrici poate include: cuvântul, explicaţia înţelesului acelui cuvânt, un exerciţiu de utilizare corectă a semnificaţiei noului cuvânt într-un context şi un desen care să ilustreze sensul cuvântului nou învăţat.

Diagramele sunt reprezentări grafice schematice, realizate pe bază de analiză şi sinteză
.

Diagrama Venn pune în evidenţă trăsăturile comune şi pe cele diferite a două idei, concepte, evenimente, obiecte etc. Se reprezintă sub forma a două cercuri intersectate. În primul cerc se notează trăsăturile primului termen al comparaţiei, în cel de-al doilea cerc se notează trăsăturile celuilalt termen al comparaţiei, iar în zona de intersecţie se notează elementele comune celor doi termeni.

Învăţarea este mai eficientă atunci când informaţiile sunt reţinute cu acurateţe şi pot fi uşor accesate. Prin utilizarea organizatorilor cognitivi învăţarea devine activă, ceea ce înseamnă o creştere a capacităţii de înţelegere a materialului şi, implicit de memorare a lui. Pe lângă metodele anterior prezentate, vom descrie şi câteva procedee de ameliorare a memoriei.

Ca o regulă generală se poate reţine că există trei principii după care se pot construi mnemotehnici: asocierea, localizarea şi imaginaţia. Mnemotehnicile sunt metode prin care se realizează memorarea unor informaţii care sunt mai dificil de reţinut. Cu cât se combină mai multe funcţii ale creierului şi mai mulţi stimuli (sunete, culori, mirosuri, imagini, gusturi, mişcări, poziţii, structuri, emoţii), cu atât rezultatul este mai de durată.

Procedeul „pâlniei” înseamnă a porni în învăţare de la ideile generale înspre detalii. Stabilirea unui cadru general, construirea unei priviri de ansamblu asupra materialului ajută la o mai bună înţelegere a acestuia.

Asocierile înseamnă conectarea noilor informaţii în mod intenţionat cu lucruri foarte bine cunoscute: imagini, muzică sau orice altceva. Asocierile nu trebuie să fie neapărat logice, dar pot fi amuzante.

Mnemotehnicile sunt utile pentru stocarea informaţiei în aşa fel încât să permită reactualizarea lor rapid şi cu acurateţe.

De altfel, putem să le vorbim elevilor despre stilurile de învăţare, care se referă la modul particular în care o persoană, pe de o parte percepe informaţia, iar, pe de altă parte, prelucrează informaţia. Astfel, au apărut anumite clasificări ale stilurilor de învăţare în funcţie de palierul pe care se plasează.

La nivelul palierului perceptiv, stilurile de învăţare se clasifică în funcţie de analizatorul utilizat cu preponderenţă. Fleming şi Mills (1992) identifică patru stiluri de învăţare: vizual, auditiv, citit-scris şi kinestezic.

Pe palierul procesării informaţiei, clasificările sunt mai diverse. David Kolb (1984) identifică patru moduri de învăţare: prin experienţă concretă, prin observare reflexivă, prin conceptualizare abstractă şi prin experimentare activă.

MODELUL FLEMING ŞI MILLS

Acest model a fost elaborat de neozeelandezii Fleming şi Mills în 1992 şi se centrează pe modalităţile senzoriale prin care percepe informaţia o persoană care învaţă. Autorii identifică următoarele stiluri de învăţare:

o vizual – preferinţă pentru grafice, tabele, figuri, scheme şi orice alte reprezentări grafice pentru ceea ce este expus prin intermediul cuvintelor.

o auditiv – preferinţă pentru informaţia auzită: prelegeri, casete audio, discuţii.

o citit-scris – preferinţă pentru informaţia vehiculată prin cărţi, manuale, articole, notiţe.

o kinestezic – preferinţă pentru exerciţiu şi practică, conectare la realitate prin experienţă, exemple sau simulare.

o multimodal – combină minim două preferinţe.

MODELUL KOLB

Autorul teoriei învăţării experienţiale, David Kolb, propune o tipologie a trăsăturilor individuale în învăţare (1981, 1984) care porneşte de la premisa că procesarea informaţiei este influenţată de experienţa pe care o acumulăm sau o deţinem la un moment dat.

Modelul este imaginat circular, şi presupune că fiecare individ va parcurge toate cele patru tipologii, în ordinea propusă de autor: experimentare concretă sau învăţarea prin experienţă; reflectare/observare sau învăţarea prin examinare; abstractizare/conceptualizare sau învăţarea prin explicitare şi experimentare activă sau învăţarea prin aplicare.

Cei care învaţă prin acomodare combină experienţa activă cu experienţa concretă. Sunt orientaţi înspre ceilalţi şi practică rezolvarea problemelor prin încercare şi eroare. Cei care învaţă prin divergenţă îmbină experienţa concretă cu observarea şi reflecţia. Au tendinţa de a utiliza informaţiile care le provin prin intermediul simţurilor. Cei care învaţă prin asimilare combină observarea şi reflecţia cu observarea şi generalizarea. Îi caracterizează gândirea de tip abstract şi orientarea teoretică. Cei care învaţă prin convergenţă combină abstractizarea şi generalizarea cu experimentarea activă. Dovedesc o bună înţelegere a laturii practice a ideilor şi sesizează aplicabilitatea acestora.

Experienţa concretă sau a simţi înseamnă a percepe informaţia. Judecăţile se întemeiază pe simţuri. Observarea şi reflexia sau a privi reflectă felul în care anumite aspecte ne influenţează viaţa. Aceste persoane se bazează pe observaţii sistematice în judecăţile pe care le emit. Le plac prelegerile şi expunerile pentru că acestea permit observare imparţială. Preferă evaluarea externă. Abstractizarea şi generalizarea sau a gândi presupune a compara cum anumite lucruri se potrivesc cu experienţa noastră. Aceste persoane sunt orientate mai mult înspre simboluri şi

obiecte decât înspre oameni. Învaţă cel mai bine în situaţii de învăţare impersonale, care evidenţiază teoriile şi permit analiza sistematică. Le plac studiile de caz, lecturile şi exerciţiile de gândire.Experienţa activă sau a face trimite înspre felul în care informaţiile noi oferă posibilităţi pentru a fi utilizate în acţiuni. Învaţă cel mai bine când sunt antrenaţi în proiecte, dezbateri de grup sau rezolvarea temelor de casă. Sunt extrovertiţi şi doresc să atingă totul.

Școala prietenoasă este cea care transmite copilului că dezvoltarea personală se realizează pornind de la autocunoaştere. Primul pas îl reprezintă formularea scopurilor personale, apoi urmează analiza stării iniţiale. Pe baza primelor două se stabilesc obiectivele de învăţare şi planul de acţiune. Estimarea corectă a resurselor şi efortului necesar poate constitui în sine un obiectiv de învăţare în dezvoltarea personală. A ne construi pe noi înşine poate fi un scop major al învăţării, însă a ne construi pe noi înşine pentru a deveni surse ale învăţării altora este cel mai înalt scop al învăţării. Cunoştinţele noastre sunt cu atât mai valoroase cu cât contribuie mai consistent la progresul celor din jurul nostru.

Bibliografie:

1. Muresan, P. Învatarea eficienta si rapida, Bucuresti, Editura Ceres, 1990

2. Neacsu , I Metode si tehnici moderne de învatare, Tipografia

Universitatii, Bucuresti, 1985

3. Rowntree, D. Învata cum sa înveti. Introducere programata întehnica studiului eficient, Editura Didactica si Pedagogica, Bucuresti, 19804.

4. United Nations Children’s Fund, A Human Rights-Based Approach to Education for All, 2007,

5. UNICEF, Assessing Child-Friendly Schools, 2006

6. Vargas-Baron, Emily, Bernal Alarcon, Hernando, From Bullets to Blackboards. Washington, DC, 2005.

7. Cream Wright, “Education, Technology and Development”, London: Commonwealth of Learning, 2000.

8. Morgan, Phiannon, Turner, Bryan, Interpreting Human Rights: Social Science Perspective, Routledge, UK, 2009

9. Carey, Sabine C., Poe, Steven C., Understanding Human Rights Violations: New Systemic Studies, Ashgate, 2004.

10. Soitu, Laurentiu, Cherciu, Rodica Diana, Strategii educationale centrate pe elev, Bucuresti, 2006.

Inmultirea numerelor 0-10

Guțu Maria-Adelina

Clasa a II-a

Matematică – Înmulțiri 0–10 (fără ilustrații)

Activitate pentru publicare pe platforma Formidabili

Titlul activității:

„Descoperim înmulțirea – de la 0 la 10”

Disciplina:

Matematică – Operații (Înmulțirea)

Durata:

45 minute

Tipul lucrării:

Activitate practică + exerciții proprii (fără imagini)

1. Obiectivele activității

- Să aplice înmulțirea numerelor de la 0 la 10.

- Să recunoască înmulțirea ca adunare repetată.

- Să rezolve exerciții variate, probleme scurte și exerciții tip joc.

- Să demonstreze înțelegerea conceptului de produs.

2. Desfășurarea activității

A. Încălzire – „Spune rapid răspunsul!” (5 min)

- 2 × 3

- 5 × 0

- 4 × 4

- 10 × 3

- 1 × 7

B. Activitatea principală (30 min)

1. Exercițiul 1 – Completează produsele

1. 3 × 4 = ____

2. 2 × 8 = ____

3. 9 × 1 = ____

4. 7 × 5 = ____

5. 6 × 0 = ____

6. 4 × 9 = ____

7. 8 × 3 = ____

8. 5 × 5 = ____

2. Exercițiul 2 – Adevărat sau Fals?

1. 6 × 1 = 6

2. 4 × 0 = 4

3. 9 × 2 = 18

4. 7 × 3 = 10

5. 5 × 4 = 20

3. Exercițiul 3 – Completează șirurile

1. Seria lui 2: 2 × 1, 2 × 2, 2 × 3, 2 × 4, 2 × 5

2. Seria lui 10: 10 × 1, 10 × 2, 10 × 3

3. Seria lui 7: 7 × 1, 7 × 2, 7 × 3, 7 × 4

4. Exercițiul 4 – Probleme scurte

1. Într-o cutie sunt 4 rânduri a câte 5 creioane. Câte creioane sunt în cutie?

2. La o activitate participă 3 echipe a câte 7 copii. Câți copii sunt în total?

3. O floare are 6 petale. Câte petale au 5 flori?

5. Exercițiul 5 – Joc: „Cine sunt eu?”

1. „Sunt un număr mai mare decât 15 și mai mic decât 20. Sunt rezultatul lui 4 × ____.”

2. „Sunt 18. Care înmulțiri mă pot forma?”

3. „Sunt 30. Am două răspunsuri corecte.”

C. Activitate de încheiere (5 min)

Fiecare elev scrie două înmulțiri pe care le cunoaște și le citește în fața clasei.

3. Evaluare

- Exersarea corectă a produselor.

- Rezolvarea problemelor.

- Justificarea răspunsurilor la A/F.

- Participarea activă.

4. Concluzii

Elevii consolidează tabla înmulțirii 0–10 și aplică înmulțirea în situații reale.

Jocul în grădiniță

Dobrinoiu Cătălina

Jocul în grădiniță

Prof. ed. timpurie: Dobrinoiu Cătălina

GPN Păcioiu - Argeș

Introducere

Jocul reprezintă principala activitate a copilului preșcolar și un mijloc esențial de învățare. Prin joc, copiii își dezvoltă limbajul, motricitatea, creativitatea și competențele sociale. În cadrul grădiniței, jocurile sunt alese astfel încât să răspundă nevoilor de dezvoltare specifice fiecărei vârste și să stimuleze explorarea, cooperarea și exprimarea emoțională.

Tipuri de jocuri în activitatea preșcolarilor

1. Jocuri de mișcare

Acestea contribuie la dezvoltarea motricității grosiere, a coordonării și a spiritului de echipă.

- Ștafeta cu obstacole – Copiii trec pe rând printr-un traseu simplu (tunel, conuri, salturi), îmbunătățindu-și echilibrul și atenția.
- Prinselea culorilor – Educatorul strigă o culoare, iar copiii pot fi prinși doar dacă poartă acea culoare.
- „Ursul doarme” – Joc tradițional care antrenează atenția și viteza de reacție.

2. Jocuri educative

Jocurile cognitive sprijină dezvoltarea gândirii logice, a memoriei și a capacității de observare.

- „Ce lipsește?” – Se prezintă câteva obiecte pe masă, apoi unul este ascuns; copiii trebuie să identifice obiectul dispărut.
- Bingo cu forme și culori – Facilitează recunoașterea și clasificarea.
- Sortarea obiectelor după criterii (culoare, mărime, textură) – Deosebit de utilă pentru grupa mică.

3. Jocuri de limbaj

Acestea stimulează comunicarea, vocabularul și expresivitatea.

- Povestea continuă – Fiecare copil adaugă o propoziție la povestea începută de educator.
- Ghicește animalul – Educatorul sau un copil imită un animal, iar ceilalți ghicesc.

- Teatrul de păpuși – Joc de rol care încurajează exprimarea liberă.

4. Jocuri pentru dezvoltarea emoțională și socială

Ajută copiii să recunoască emoții, să colaboreze și să își regleze comportamentele.

- Emoțiile pe fețe – Copiii interpretează emoția ilustrată pe un cartonaș.
- „Cum mă simt azi?" – Fiecare copil își exprimă emoția, lipind o bulină pe un panou.
- Jocuri de cooperare (ex.: „Ridicăm parașuta") – Copiii lucrează împreună pentru atingerea unui scop comun.

5. Jocuri artistice și creative

Aceste jocuri dezvoltă imaginația și abilitățile motorii fine.

- Pictura cu bureți sau cu degetele – Stimulează creativitatea și expresivitatea.
- Construcții din cuburi – Copiii creează structuri, exersând gândirea spațială.
- Modelaj cu plastilină – Îmbunătățește motricitatea fină.

Rolul jocului în dezvoltarea copilului preșcolar

Prin joc, copilul explorează lumea în mod natural și plăcut. Beneficiile includ:

- dezvoltarea limbajului și a comunicării;
- formarea imaginii de sine și a aptitudinilor sociale;
- stimularea coordonării motrice și a controlului corpului;
- dezvoltarea creativității și a gândirii logice;
- învățarea regulilor și respectarea limitelor.

Concluzii

Jocurile utilizate în cadrul grădiniței au un rol fundamental în procesul educațional. Ele oferă copiilor posibilitatea de a învăța într-un mod atractiv, interactiv și adaptat nevoilor lor. Diversificarea jocurilor și integrarea lor în activitățile zilnice contribuie la o dezvoltare armonioasă și completă a copilului preșcolar.

Bibliografie :

1. Cucoș, C. (2002). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

2. Golu, P., Verza, E., & Zlate, M. (1991). Psihologia copilului. București: Editura Didactică și Pedagogică.

3. Berejan, S. (2016). Didactica activităților instructiv-educative din învățământul preșcolar. Chișinău: Editura Arc.

4. Neagu, M. (2010). Jocul și rolul său în dezvoltarea copilului preșcolar. București: Editura Universitară.

Micul Prtinț

Nichifor Raluca Elena

Micul Prinț Antoine de Saint-Exupéry

1. Descoperă cuvintele:

l e v p u ț ă i b e l e o t n o n o m ă ț r p e s i o

2. Descoperă propoziția:

s-o pe îmblânzească Micul convinge vulpea Prinț îl.

va Micul culoarea de vulpii aminti îi grâului Prinț.

3. Sens asemănător pentru:

- prietenă..... • tristă.....
- a reveni..... • a rămâne.....
- unică ..... • totdeauna.....
- a da uitării ..... • îmblânzită.....

4. Scrie corect!

Vulpea cea îmblânzită. Ce-a fost asta?

Este cea mai bună prietenă. Nu știu ce-a adus tata.

Vine cea mai gălăgioasă. Ce-a cumpărat băiatul?

Cea=aceea ce-a= două cuvinte diferite

JOCURI GEOGRAFICE -clasa a IV-a

TACU SIMONA ELENA

Jocuri geografice - clasa a IV-a

Tacu Simona Elena, Neamț

1.Lanțul geografic

Se alege tema jocului(ape, orașe, dealuri, localități, munți, obiective turistice etc.) .

Exemplu:

La nume de orașe prima denumire este dată de învățător, urmează o denumire de oraș care începe cu ultima literă a cuvântului anterior(Brașov, Vaslui, Iași ...).

Elevii vor indica pe hartă locul unde se află orașul menționat. Pot descrie din punct de vedere geografic orașul(așezare, relief, ape etc.).

Aduc noutăți din lecturile geografice citite.

2.Șarade geografice

Acestea contribuie la dezvoltarea imaginației și a spiritului creator și pot fi:

- sub forma unor desene;
- șarade care cer înlocuirea unor cuvinte din expunerea învățătorului prin denumiri geografice.

Exemplu:

- oraș care are nume de fată (Constanța);
- oraș format dintr-un ,,conifer,, bogat în aur (Brad);
- oraș format ,,din de două ori caz,, (Bicaz)

Joc didactic

Popescu Claudia

Joc didactic de comunicare – Clasa I

Acest joc didactic are ca scop dezvoltarea abilitatilor de comunicare orala la elevii de clasa I prin activitati interactive si distractive.

1. Jocul: „Completeaza propozitia”

• Profesorul începe o propozitie, iar elevii trebuie sa o completeze cu un cuvânt potrivit.

• Scopul este de a dezvolta vocabularul si exprimarea corecta .

• Exemple:– „Pisica mea este…”– „Astazi la scoala am învatat despre…”

• Elevii pot fi încurajati sa ofere explicatii pentru alegerea lor.

2. Variante ale jocului

• Propozitii amuzante: Profesorul ofera începuturi de propozitii haioase pentru a relaxa atmosfera.

• Propozitii tematice: În functie de lectie (animale, familie, scoala etc.).

Acest joc poate fi adaptat usor în functie de nivelul clasei si ritmul elevilor

PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ COMOARA DIN LADA BUNICII

CEAUȘESCU IULIANA ELENA

PROIECT DE ACTIVITATE

,,COMOARA DIN LADA BUNICII”

PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE CEAUȘESCU IULIANA ELENA

LICEUL TEHNOLOGIC IC PETRESCU STÂLPENI

DATA:

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT:

NIVEL II

TEMA ANUALĂ DE STUDIU:,,CUM ESTE, A FOST ŞI VA FI AICI, PE PĂMÂNT?’’

TEMA PROIECTULUI:,,FII MÂNDRU DE MINE’’

SUBTEMA PROIECTULUI:,,COMOARA DIN LADA BUNICII”

DURATA:1 ZI

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE: ADP+ALA+ADE(DOS,DEC)+ALA2

TIPUL ACTIVITĂŢII: CONSOLIDARE

ACTIVITĂŢI DE ÎNVĂŢARE:

I ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

-Întâlnirea de dimineaţă:,,Comoara din lada bunicii”

-Salutul

-Prezența

-Gimnastica de înviorare

-Calendarul naturii

-Împărtășirea cu ceilalți

-Noutatea zilei

II ACTIVITĂȚI LIBER ALESE(ALA I)

-Construcții:,,Lada de zestre a bunicii”

-Joc de masă:,,Puzzle”- piesele costumului popular

-Bibliotecă:,,Albumul Grupei Românașilor’ ’- Selectăm și citim imagini cu și despre portul popular

III ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

-DOS:,,Să o ajutăm pe bunica”-joc didactic

-DEC:,,Farfuria sau ulcica bunicii”-decorare

IV JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI RECREATIVE

-Șezătoare

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

-consolidarea cunoștințelor despre portul românesc și obiectele de artă populară;

-consolidarea deprinderii de utilizare/folosire a obiectelor tradiționale;

-stimularea și dezvoltarea sentimentelor de dragoste și respect față de valorile populare românești;

-dezvoltarea și stimularea creativității;

SCENARIUL ZILEI

Ziua debutează cu ,,Întâlnirea de dimineață”(ADP).

Salutul- Copiii sunt întâmpinați cu următoarele versuri:,

Dimineața a venit

Românașii au sosit.

În cerc să ne adunăm,

Hora mare s-o formăm

Cu toți să ne salutăm.

,,Bună dimineața ,copilași

Dragii grădiniței ,românași!”

Prezența:,,După ce ne-am adunat,

Și frumos ne-am salutat,

Colegii ne-am întâlnit

Oare cine azi la grădiniță n-a venit?

Gimnastica de înviorare

Dacă vreau să cresc voinic

Fac gimnastică de mic:

Calendarul naturii:Se va completa de către copii, aceștia precizând în ce anotimp ne aflăm,în ce lună suntem, în a câta zi a săptămânii ne aflăm și vor marca schimbările meteo, precum și îmbrăcămintea adecvată pentru această perioadă.

Împărtășirea cu ceilalți: Pe ecranul video-proiectorului se vor derula rând pe rând imagini surprinse în timpul activităților cu copiii îmbrăcați în costume populare .Aceștia vor viziona imaginile și le vor descrie , specificând de ce s-au îmbrăcat în portul popular și când(Focul lu'Sumedru, de Crăciun, diferite ocazii).

Copiii vor specifica că și astăzi s-au îmbrăcat în costume populare, așa cum se îmbrăcau bunicii noștri. Copiii vor descrie costumul național.

Noutatea zilei:În sala de grupă se află aşezată în faţa copiilor o surpriză . Copiii sunt invitaţi să descopere surpriza trăgând după aceasta cearceaful cu care este acoperită..Surpriza din fața lor este chiar lada de zestre a bunicii .O vom descrie și le voi comunica în termeni accesibili activitățile pe care le vom desfășura astăzi.

ALA-Tranziție:,,Românașilor isteți,

Un centru de interes,să vă alegeți."

-La centrul Construcții , copiii vor construi lada de zestre a bunicii;

-La centrul Joc de masă, copiii vor asambla piesele costumului popular,,puzzle'';

- La centrul Bibliotecă,copiii vor selecta și citii imagini cu ei îmbrăcați în portul tradițional românesc pe care le vor prinde în ,,Albumul Grupei Românașilor".

În cadrul ADE ,copiii vor desfășura jocul didactic ,,Să o ajutăm pe bunica", unde vor îmbrăca ,în funcție de versuri nepoții acesteia(două păpuși-băiat și fată) în costume naționale pe care le vor găsi în lada bunicii, iar apoi vor decora ,, Farfuria sau ulcica bunicii".

În continuarea programului zilnic copiii se vor deplasa pe ritm de horă în sala de spectacol unde vor realiza o ,,Șezătoare", așa cum făceau și bunicii noștri.

La final copiii vor fi recompensați cu diplome -,,Cel mai adevărat românaș".

Proiectarea didactică inovativă în învățământul românesc de pretutindeni

AFRĂSINE ȘTEFANIA LOREDANA

Proiectarea didactică inovativă în învățământul românesc de pretutindeni

Autor: Prof. Afrăsine Ștefania Loredana

Școala Gimnazială „Sf. Constantin și Elena”, București

Introducere

În contextul schimbărilor accelerate din societatea contemporană, procesul educațional se află într-o permanentă redefinire. Școala modernă nu mai poate funcționa exclusiv după modelul tradițional, centrat pe transmiterea de informații, ci trebuie să devină un mediu dinamic, flexibil și stimulativ. Proiectarea didactică inovativă reprezintă o componentă esențială a acestui proces de transformare, întrucât modelează actul educațional în acord cu realitățile, nevoile și tehnologiile actuale.

În învățământul românesc — atât din țară, cât și din comunitățile românești din diaspora — există un interes tot mai mare pentru metodologii educaționale moderne, pentru pedagogii active și pentru abordări personalizate ale instruirii. Profesorul devine facilitator al învățării, mentor, ghid al elevului, dar și designer al experiențelor educaționale.

1. Proiectarea didactică modernă – de la predare la învățare

Proiectarea didactică inovativă înseamnă construirea unei lecții sau a unui demers educațional care pune accent pe: activizarea elevului, construcția cunoașterii prin explorare, colaborare și comunicare, valorificarea gândirii critice și creative, aplicarea practică a cunoștințelor, adaptarea conținuturilor la ritmul și stilul individual de învățare.

De la predarea frontală se trece la o paradigmă colaborativă, în care elevii sunt parteneri ai profesorului în actul de învățare. Profesorul își asumă rolul de arhitect al resurselor educaționale și de orchestrator al interacțiunilor din clasă.

2. Metode inovative de proiectare didactică

a) Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning)

Elevii investighează situații reale, construiesc proiecte interdisciplinare, lucrează în echipe, își asumă roluri și responsabilități. Rezultatul nu este doar produsul final, ci și procesul de învățare colaborativă.

b) Învățarea prin descoperire

Profesorul formulează întrebări-cheie, oferă materiale exploratorii, provoacă elevii să observe, să deducă și să formuleze concluzii proprii.

c) Flipped Classroom (clasa inversată)

Transmisia informației teoretice se face individual (videouri, prezentări), iar timpul din clasă este rezervat activităților practice, aplicative, discuțiilor și reflecțiilor.

d) Gamificarea

Includerea elementelor specifice jocurilor — punctaje, niveluri, misiuni, recompense — crește motivația, implicarea și participarea activă a elevilor.

e) Învățarea experiențială

Elevii trăiesc experiențe educaționale concrete — experimente, ateliere, vizite de studiu, interacțiuni cu experți — care creează conexiuni durabile între teorie și realitate.

3. Rolul tehnologiei în proiectarea didactică inovativă

În secolul XXI, tehnologia devine parte integrantă a proiectării didactice. Utilizarea instrumentelor digitale — table interactive, platforme educaționale, resurse multimedia, aplicații colaborative — permite: diversificarea resurselor educative, acces la informație actualizată, evaluare rapidă și feedback instant, învățare sincronă și asincronă, conectarea elevilor din diferite spații geografice.

În diaspora, aceasta permite susținerea limbii și culturii românești prin instrumente interactive, materiale audiovizuale și sesiuni online transnaționale. Astfel, proiectarea didactică nu mai este limitată de spațiu, timp sau infrastructură locală.

4. Profesorul – inovator educațional

Proiectarea didactică inovativă cere un nou profil profesional al cadrului didactic: deschis spre învățare continua, capabil să experimenteze metode, adaptabil, empatic și comunicativ, creator de contexte educaționale, evaluator formativ al progresului elevilor.

Profesorul trebuie să își analizeze constant practica, să reflecteze asupra rezultatelor obținute și să ajusteze demersul didactic în funcție de nevoile elevilor. Astfel, proiectarea didactică devine un proces dinamic, adaptabil și evolutiv.

5. Evaluarea în cadrul proiectării inovative

Evaluarea tradițională, centrată pe verificarea cunoștințelor, este completată astăzi de: autoevaluare, evaluare între colegi (peer-review), evaluarea progresului individual, portofolii, rubrici calitative, feedback formative.

Scopul evaluării moderne nu este sancționarea erorii, ci integrarea acesteia ca oportunitate de progres.

6. Impactul proiectării didactice inovative asupra elevului

Elevii implicați în astfel de contexte educaționale: devin mai autonomi, dezvoltă competențe transversal, își exersează creativitatea, colaborează efficient, își asumă responsabilități, văd sensul și aplicabilitatea învățării.

Elevul nu mai este un receptor pasiv, ci un constructor activ de sensuri și cunoaștere.

Concluzii

Proiectarea didactică inovativă în învățământul românesc de pretutindeni reprezintă fundamentul unei școli adaptate lumii moderne. Implementarea sa necesită atât schimbări metodologice, cât și transformări de mindset. O lecție proiectată inovativ nu este doar un set de activități interesante, ci o experiență educațională coerentă, personalizată și relevantă pentru elevul secolului XXI.

Profesorul român, indiferent de spațiul geografic în care își desfășoară activitatea, are responsabilitatea de a menține vie identitatea culturală, limba și valorile educaționale românești, dar într-o formă adaptată realităților contemporane internaționale. Inovația în educație nu este o opțiune, ci o necesitate — cheia unei formări autentice pentru generațiile viitoare.

Bibliografie

Cerghit, I. – Metode de învățământ, Editura Didactică și Pedagogică

Cristea, S. – Dicționar de pedagogie, Editura Didactică și Pedagogică

Dumbrăveanu, M. – Pedagogie. Teoria educației

Dewey, J. – Democracy and Education

Marzano, R. – The Art and Science of Teaching

OECD – The Future of Education and Skills 2030

UNESCO – Teaching and Learning for a Sustainable Future

PLATFORME DIGITALE UTILE IN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

COSTEA MIOARA MIHAELA

DA

Scrierea numerelor cu cifre romane

BEJENARU DUDU-CATALIN

FIȘĂ DE LUCRU

Disciplina: Matematică

Clasa: a IV-a

Nivel: Dezvoltare

Tema: Scrierea numerelor cu cifre romane

Profesor învățământ primar Bejenaru Dudu-Cătălin

- Obiective:
  - recunoașterea și scrierea corectă a numerele până la 100 cu cifre romane.
  - aplicarea regulilor de formare a numerelor romane în exerciții variate.
  - transformarea numerele din sistemul zecimal în cel roman și invers.
- Exercițiul 1 – Completează:

Scrie cu cifre romane următoarele numere:

a) 76 = ……

b) 13 = ……

c) 29=8 = ……

d) 47 = ……

e) 62 = ……

f) 99 = ……

- Exercițiul 2 – Transformă:

Scrie cu cifre arabe următoarele numere romane:

a) XIV = ……

b) XXII = ……

c) XLVI = ……

d) LXI = ……

e) LXXXIV = ……

f) XCVIII = ……

 Exercițiul 3 – Încercuiește varianta corectă:

1. Numărul 44 se scrie:

a) LXIV b) XLIV c) XLIIII

2. Numărul 59 se scrie:

a) LIX b) XLIX c) LVIIII

3. Numărul 100 se scrie:

a) L b) D c) C

 4. Probleme:

1. La un aprozar s-au adus LVII kilograme de cartofi și XXXII kilograme de morcov.

Câte kilograme de legume s-au adus? Scrie rezultatul cu cifre romane.

2. La un magazin s-au adus 100 de franzele. S-au vândut 89.

Câte franzele au rămas? Scrie rezolvarea cu cifre romane.

 Exercițiul 5 – Creează și tu:

Scrie cinci numere la alegere (între 1 și 100), apoi transformă-le în cifre romane.

 Autoevaluare:

Indicator	Da	Parțial	Nu
Recunosc cifrele romane până la 100	☐	☐	☐
Pot transforma un număr în ambele sisteme	☐	☐	☐
Pot aplica regulile de scriere corectă	☐	☐	☐

METODA CUBULUI - METODĂ INTERACTIVĂ

POCOVNICU MIHAELA

METODA CUBULUI – METODĂ INTERACTIVĂ

GRUPA: Mică

TEMA ANUALĂ DE STUDIU : “Când/cum şi de ce se întâmplă?”

TEMA SĂPTĂMÂNII: “Roadele dulci ale toamnei- Cămara cu dulceaţă şi compot “

SUBIECTUL ZILEI : „Cubul fructelor de toamnă”

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Cunoașterea mediului

TIPUL DE ACTIVITATE: Verificare de cunoștințe

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: DȘ- Domeniul Științe

Scopul activitătii: dezvoltarea capacităţii de cunoaştere şi recunoaştere a fructelor de toamnă, precum şi stimularea curiozităţii pentru investigarea acestora.

Momentul lecției: Dirijarea activității de consolidare

Sarcina didactică: să analizeze tema aleasă, „mărul”.

Regulile jocului: Se împarte efectivul de copii în 6 grupuri. Sarcinile fiecărei grupe se împart prin aruncarea cubului și preluarea sarcinii corespunzătoare culorii pe care cade cubul. Fiecare grup răspunde pe rând după ce primește cubul conform cerinței primite:

Roșu – descrie

Albastru deschis – compară

Portocaliu – asociază

Galben – analizează

Verde – aplică

Albastru închis - argumentează

Copiii vor extrage dintr-un bol ecusoane cu mere, pere, prune, struguri, nuci şi mere gutui. În funcţie de fructul pe care îl vor extrage se grupează, astfel:

1. grupa merelor
2. grupa perelor

3. grupa prunelor

4. grupa strugurilor

5. grupa nucilor

6. grupa gutuilor

Se formează 6 grupuri. fiecare grup trebuie să răspundă la câte o întrebare. Sarcinile fiecărei grupe se împart prin aruncarea cubului şi preluarea sarcinii corespunzătoare culorii pe care cade cubul.

Desfăşurarea jocului de probă:

Se reamintește titlul jocului „Cubul fructelor de toamnă” și se execută jocul de probă.

Desfăşurarea jocului propriu-zis:

 Educatoarea aruncă cubul către primul grup, spunând:

- „Cubul se rostogoleşte şi la .....el soseşte!”. Repetă această acțiune pentru toate cele 6 grupuri.

 Educatoarea numește un copil din grupul respectiv care să răspundă, ceilalţi copii putând veni şi ei cu alte răspunsuri. Copiii vor răspunde în funcţie de cerinţa ce corespunde culorii de pe una din faţele cubului:

ROŞU - DESCRIE!

- Ce culoare, mărime şi formă are mărul?

ALBASTRU DESCHIS - COMPARĂ!

- Cum este mărul faţă de pară?- (asemănări şi deosebiri)

PORTOCALIU - ASOCIAZĂ!

- Cu ce seamănă acest măr?

GALBEN - ANALIZEAZĂ!

- Din ce este alcătuit mărul?

VERDE - APLICĂ!

- Din jumătăţi – întreg: unirea fiecărei imagini cu jumătatea sa

ALBASTRU ÎNCHIS - ARGUMENTEAZĂ!

- Ce trebuie să facem cu fructele înainte să le mâncăm?

Metode și tehnici pentru predarea ordinii efectuării operațiilor în învățământul primar

Vasileniuc Maria-Luminița

Metode și tehnici pentru predarea ordinii efectuării operațiilor

în învățământul primar

Prof. înv. primar, Maria Vasileniuc

Școala Gimnazială „Petru Mușat” Siret

Predarea ordinii efectuării operațiilor reprezintă un pas esențial în formarea gândirii logice și matematice a elevilor. Pentru a facilita înțelegerea conceptelor și aplicarea corectă a regulilor, cadrele didactice pot combina metode tradiționale cu abordări interactive, centrate pe elev.

1. Considerații teoretice

1.1. Ce reprezintă ordinea efectuării operațiilor?

Ordinea efectuării operațiilor stabilește o succesiune fixă în rezolvarea exercițiilor ce conțin mai multe operații:

1. Operațiile din paranteze
2. Înmulțirea și împărțirea (de la stânga la dreapta)
3. Adunarea și scăderea (de la stânga la dreapta)

La ciclul primar, accentul se pune pe:

- înțelegerea regulii, nu memorarea mecanică;
- construirea de situații concrete în care regula este necesară;
- exersarea prin probleme aplicative.

2. Metode și tehnici eficiente

2.1. Învățarea prin descoperire

Elevii sunt puși în situații în care observă singuri necesitatea unei reguli.

Exemplu:

Scrieți pe tablă două variante ale aceleiași expresii:

- $6 + 4 \times 3$
- $(6 + 4) \times 3$

Elevii observă diferențele de rezultat și înțeleg că ordinea operațiilor este foarte importantă.

Tehnică: „Predicții matematice” – elevii anticipează rezultatul înainte de calcul.

2.2. Metode vizuale

2.2.1. Culori pentru evidențierea operațiilor

- Parantezele se marchează cu o anumită culoare.
- Înmulțirea și împărțirea cu alta.
- Adunarea și scăderea cu o altă culoare.

Exemplu:

Pentru expresia:

8 + 12 ÷ 3 × 2,

profesorul subliniază:

- ÷ și × cu albastru,
- + cu roșu.

Acest cod vizual ajută la orientarea în calcul.

2.2.2. Scheme/diagrame

Folosirea unor organizatoare grafice: săgeți, ierarhii sau diagrame care arată succesiunea pașilor.

2.3. Metoda jocului didactic

2.3.1. „Cine are prioritate?”

Fiecare elev primește un cartonaș cu o operație: +, −, ×, ÷ sau paranteze.

Profesorul spune o expresie, iar elevii „se așază” în ordinea în care operațiile trebuie executate.

2.3.2. „Construiți expresia corectă!”

Elevii primesc un set de numere și operații și trebuie să construiască expresii cu un anumit rezultat, folosind corect ordinea operațiilor.

2.4. Învățarea prin problematizare

Se folosesc situații din viața reală în care ordinea operațiilor este esențială.

Exemplu:

„La un magazin sunt 3 cutii cu câte 4 bomboane. După ce le cumpărăm, mai primim încă 2 bomboane. Câte avem în total?”

→ 3 × 4 + 2

Se discută logica: întâi calculăm ce este în cutii, apoi adăugăm bomboanele primite.

2.5. Exerciții gradate ca dificultate

1. Fără paranteze: doar ×, ÷, +, −
2. Cu un singur tip de paranteză: ( )
3. Combinat: paranteze și toate operațiile
4. Probleme care generează expres

3. Exemple concrete

3.1. Exerciții introductive

1. 5 + 3 × 2 =
2. 12 − 6 ÷ 3 =
3. 4 × 2 + 8 =

Rezolvări:

1. 5 + 3 × 2 = 5 + 6 = 11
2. 12 − 6 ÷ 3 = 12 − 2 = 10
3. 4 × 2 + 8 = 8 + 8 = 16

3.2. Exerciții cu paranteze

1. (5 + 3) × 2 =
2. 12 − (6 ÷ 3) =
3. (4 × 2) + 8 =

Rezolvări:

1. (5 + 3) × 2 = 8 × 2 = 16
2. 12 − (6 ÷ 3) = 12 − 2 = 10
3. (4 × 2) + 8 = 8 + 8 = 16

3.3. Exerciții pentru dezvoltarea gândirii

1. Pune paranteze astfel încât rezultatul să fie 20:

4 + 6 × 2 + 4

2. Completează cu operații pentru ca rezultatul să fie 12:

3 4 2 6

3. Creează o expresie cu rezultatul 15 folosind numerele 1, 3, 4 și operațiile + și ×.

4. Greșeli frecvente și modalități de prevenție

4.1. Rezolvarea de la stânga la dreapta în mod mecanic

→ Se corectează prin exerciții comparate:

8 + 4 × 2 vs. (8 + 4) × 24.2. Ignorarea parantezelor

→ Exerciții care schimbă sensul rezultatului când parantezele lipsesc/adaugă alt sens.

4.3. Lipsa verbalizării

→ Solicitarea ca elevii să explice pas cu pas ce fac:

„Întâi împart... apoi adun...”

5. Concluzii

Predarea ordinii efectuării operațiilor trebuie să se bazeze pe:

- descoperire și explorare,
- reprezentări vizuale,
- joc și colaborare,
- exerciții diverse și contextualizate.

Elevii vor înțelege regula mai profund dacă este prezentată într-un mod activ, intuitiv și conectat cu experiențele lor.

Bibliografie;

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

O lucrare de bază în domeniul educației, care include aspecte privind strategiile și metodele didactice.

*Văideanu, G. (1996). Pedagogie modernă. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Abordează principiile generale ale învățării, utile pentru structurarea demersului didactic.

*Grosu, M. (2015). Didactica matematicii pentru învățământul primar. București: Editura Didactică și Pedagogică.

IVAN MIHAELA

UTILITATEA ÎNVĂȚĂRII BAZATE PE JOC (GAME-BASED LEARNING) ÎN CICLUL PRIMAR

UTILITATEA ÎNVĂȚĂRII BAZATE PE JOC (GAME-BASED LEARNING) ÎN CICLUL PRIMAR

IVAN MIHAELA

UTILITATEA ÎNVĂȚĂRII BAZATE PE JOC (GAME-BASED LEARNING)
ÎN CICLUL PRIMAR

SCENETĂ ADAPTATĂ

GORGAN LAVINIA - CRISTINA

Scenetă: Două loturi de I.L.Caragiale

(variantă adaptată)

SCENA 1: Acasă la dl. Lefter Popescu

(Dl. Lefter şi consoarta sunt la o masă, în sufragerie. El citeşte ziarul, ea croşetează. Căpitanul Pandele bate cu putere la uşă şi intră val-vârtej, fără să mai aştepte să i se deschidă.)

C. Pandele: Bine, nene, păcatele mele! De ce n-ai mai venit la berărie? Se poate să fii aşa de indiferent??? Te caut ca un nebun de atâtea ceasuri...!

Dl. Lefter: Ne-a ţinut până adineaori turbatul la canţilerie...De ce?

C. Pandele: Leftere, nu ştii nimica???

Dl. Lefter: Ce?

C. Pandele: Ieri s-au tras lotăriile noastre!

Dl. Lefter: Ei?

C. Pandele: Am câştigat!!!

Dl. Lefter: Nu mă-nnebuni! Cât?!

C. Pandele: La amândouă am câştigat loturile mari! Ale mari de tot! Uită-te!

(Căpitanul Pandele pune pe masă listele oficiale şi alături carnetul său şi compară.)

Dl. Lefter: Trebuie să căutăm biletele! Hai nevastă!

(Căpitanul Pandele iese din casă, iar cei doi se apucă de căutat.)

Dl. Lefter: Asta e culmea! Culmea! (strigă dl. Lefter, ştergându-şi fruntea de sudoare, în timp ce madam Popescu caută de zor.) Nu e şi nu e!

Dl. Lefter: Femeie, trebuie să fie în casă...Dracu nu a venit să le ia!

(Intră în scenă Naratorul, timp în care cei doi adorm pe scaunele lor.)

Naratorul: Dar ce au pierdut, ce caută? Caută două bilete de loterie, cu cari dl. Lefter a câştigat. Biletele au fost cumpărate cu bani împrumutaţi de la dl. căpitan Pandele, fiindcă-i spuseseră mulţi, când se tot plângea că n-are noroc la joc, să-ncerce a juca cu bani de împrumut...Şi a făcut învoială, pe onoare, să-i dea din câştig 10% căpitanului... A trecut mult de la aceasta. Lotăriile s-au tras amândouă în aceeaşi zi, cu lotul cel mare de 50000 de lei.

(Dl. Lefter se trezeşte bucuros, tresărind şi strigă:)

Dl. Lefter: Ştiu unde sunt! Acuma ştiu! Uf, le-am găsit!

Şcoala Gimnazială Nr. 1 Sânmihaiu Almaşului

Loc. Sînmihaiu Almaşului, jud. Sălaj

2

Dna Popescu: Unde?

Dl. Lefter: În jacheta mea a cenuşie, de vară...Cu ea eram la berărie când am luat biletele...le-am pus în buzunarul de la piept! Acolo sunt! Adu-mi jacheta!

Dna Popescu: Care jachetă?

Dl. Lefter: A cenuşie...

Dna Popescu: Leftere...(îşi duce inima la inimă ca şi cum ar durea-o) am dat-o!

Dl. Lefter: Ce ai dat?

Dna Popescu: Jacheta!

Dl. Lefter: Ce jachetă?

Dna Popescu: A cenuşie...

Dl. Lefter: Cui???

Dna Popescu: N-ai spus tu că n-o mai porţi???

Dl. Lefter: Cui? Cui ai dat-o, nenorocito??!!

Dna Popescu: La o chivuţă...

Dl. Lefter: Pentru ce???

Dna Popescu: Pe farfurii...

Dl. Lefter: Când???

Dna Popescu: Alaltăieri...

Dl. Lefter: Unde sunt farfuriile? Voi să văd farfuriile! Adu farfuriile!

(Dna Popescu aduce farfuriile şi le pune pe masă, iar dl. Lefter se apropie de ele.)

Dl. Lefter: Bravo, bun gust ai! Porţolan! (şi începe să le trântească de pământ, una câte una)

Dna Popescu: Leftereeee!!!!

Dl. Lefter: Aşa sunt eu, galant, cucoană! Sparg, sparg al dracului!

(Sparge toate farfuriile, iar apoi se aşază pe un scaun şi se şterge cu batista de sudoare.)

Dl. Lefter: La care chivuţă, o ştii?

Dna Popescu: La Ţâca, aia tânără, frumoasă, care vine totdeauna pe aici...Stă tocmai la margine, în Mahalaua Farfurigiilor...

(Dl. Lefter îl sună pe căpitanul Pandele, acesta vine cu un sergent, cu Turtureanu şi birjarul şi pleacă împreună spre mahala.)

Dl. Lefter: Domnilor, biletele mele au ajuns pe mâna ţigăncilor! Trebuie să le luăm înapoi!

Şcoala Gimnazială Nr. 1 Sânmihaiu Almaşului

Loc. Sînmihaiu Almaşului, jud. Sălaj

3

Toţi: Da, da, trebuie! Să mergem!

(Ies cei trei şi intră naratorul.)

Naratorul: Un lucru curios...până acuma fericiţii posesori ai numerelor câştigătoare nu s-au prezentat să-şi reclame dreptul. Să vedem, aşadar, ce urmează... (Iese din scenă...)

SCENA 2: La berărie

(Două mese în berărie, la o masă dl. Lefter, căpitanul Pandele, Turtureanu, iar la cealaltă, „Turbatul", fiecare cu câte o bere pe masă; acesta din urmă se îndreaptă spre uşă, trecând pe lângă masa celor trei...)

„Turbatul": Domnule Popescu, dacă dumneata nu mai vrei să mai vii la serviciu, atunci te rog cel puţin trimite mâine cheia sertarului unde ai acte publice în întârziere!

Dl. Lefter: Am fost bolnav, domnule şef!

„Turbatul": Mofturi!

Dl. Lefter: Parol, domnule şef; mâine viu negreşit!

„Turbatul": Te rog! (iese fără să salute)

C. Pandele: Hai, mă, să plecăm şi noi de aici!

Ceilalţi doi: Hai! (şi pleacă toţi)

SCENA 3: În Mahala

(intră naratorul)

Naratorul: Mijea bine de ziuă, când dl. Lefter, după ce rătăcise atâta vreme prin mahala, ajunse, în sfârşit, în faţa cocioabei celor trei chivuţe. (iese)

(Dl. Lefter bate cu putere la uşă. Cele trei chivuţe dorm, fiecare pe câte un pat. Una se ridică şi îl deschide.)

Chivuţa 1: Haoleu, mamă! Săriţi! C-a venit hăla iar! (celelalte sar la dl. Lefter)

Chivuţa 2: Iar ai venit, nebunule?!

Chivuţa 3: Ai venit iar la belete, ai?! (îi aruncă în cap nişte cârpe mototolite şi murdare) Na belete!!!

Chivuţa 2: Să pui să ne omoare nevinovate la poliţie! Hoţule!

(fetele îl bat cu mătura şi cu baticul pe care îl iau de pe cap)

Toate trei: Na, belete!, Na, belete!, Na, belete!

(Dl. Lefter fuge, iar Chivuţa strigă după el:)

Chivuţa 3: Huo! Nu mai vrei belete?! Să mai vii la belete!!! Oarbaaaa!!!

Şcoala Gimnazială Nr. 1 Sânmihaiu Almaşului

Loc. Sînmihaiu Almaşului, jud. Sălaj

4

SCENA 4: La Minister

(intră naratorul)

Naratorul: La 8:05, dl. Lefter, spălat şi primenit, suie treptele Ministerului şi merge direct la „Turbatul", care era şeful său. (iese)

„Turbatul": Ai venit, domnule?

Dl. Lefter: Da, domnule Georgescu...

„Turbatul": Aici nu sunt „domnul Georgescu", domnule! Aici sunt „dl. şef"...Să-mi aduci la moment dosarul afacerii Goldstein...şi altădată să ştii că te dau afară! M-ai auzit?! Mergi de-mi adu dosarul!

(Dl. Lefter iese, împiedicându-se în prag. Intră în biroul său şi se aşază la masă, căutând dosarul în care găseşte biletele, moment în care ţipă)

Dl. Lefter: Toţi zeii!!! Toţi au murit şi toţi mor, numai NOROCUL trăieşte! Sunt aici...aici, biletele! Le-am găsit!

(Pune biletele în buzunar şi ia o foaie pe care îşi scrie demisia)

Dl. Lefter: Aşaaa...te învăţ eu minte..."Domnule ministru, sănătatea mea prea delicată nu-mi permite să mai suport asprimile de tot felul ale serviciului. Vă rog, dar, respectuos să binevoiţi a-mi primi demisia! Eleutheriu Popescu."

(Dl. Lefter pune documentul în plic şi o lasă pe masă, pe dosarul Goldstein)

Dl. Lefter: Nah! Să o vadă, turbatul!

SCENA 5: La loterie

(intră naratorul)

Naratorul: După 10 minute omul intră la bancherul unde au fost depuse biletele pentru a-şi ridica câştigul. Dar aici are parte de o mare surpriză... (iese)

(Bancherul răsfoieşte nişte documente, cu ochelarii pe nas, moment în care intră dl. Lfeter)

Dl. Lefter: Mă rog, unde se încasează câştigurile de la lotăriile care s-au tras alaltăieri?

Bancherul: Fondul e depus la Casa de Depuneri, dar se poate şi de la noi. Aveţi vreun bilet câştigător?

Dl. Lefter: Am...două căştigătoare! (şi scoate biletele)

Bancherul: Sunt câştiguri mari?

Dl. Lefter: Am amândouă câştigurile mari!

Şcoala Gimnazială Nr. 1 Sânmihaiu Almaşului

Loc. Sînmihaiu Almaşului, jud. Sălaj

5

Bancherul: Daţi-mi voie, vă rog! (bancherul ia biletele şi se uită peste ele, iar după o pauză destul de mare spune:) Uite ce e, stimabile, v-aţi înşelat! Şi iacă de unde provine...Dumneata ai...ciudat lucru, ce-i drept... al dracului...Dumneata ai la una tocmai numărul de la cealaltă şi... (dl. Lefter îl întrerupe nervos)

Dl. Lefter: Şi ce??!!!

Bancherul: ...şi viceversa! (dl. Lefter este şocat şi începe să strige)

Dl. Lefter: Viceversa!!! Nu se poate, domnule!!! Asta-i şarlatanie! Viceversa!!! Vă-nvăţ eu minte pe dumneavoastră să vă bateţi joc de oameni!!! (timp în care îl strânge pe bancher de gât)

Bancherul: Poliţia!!! Poliţiaaa!!!!!

(Bancherul fuge şi domnul Lefter fuge după el, astfel ies amândoi. Intră apoi naratorul.)

Naratorul: Dacă aş fi unul dintre acei autori care se respectă şi sunt foarte respectaţi, aş încheia povestirea mea astfel: Într-un târziu, cine vizita locul acela putea vedea acolo o maică bătrână (intră dna Popescu care e bătrână)...toată ziulica maica Elefteria Popescu (naratorul arată spre bătrână) culegea, te miri pe unde găsea, cioburi de străchini, pe care le ascundea în geantă (dna Popescu adună cioburile şi le bagă în geantă). Tot într-un timp, colo departe, trecătorii puteau vedea un moşneag micuţ, care se plimba de colo-colo (intră dl. Lefter) şoptid acelaşi cuvânt „viceversa...da, viceversa”. (cele două personaje ies din scenă)

Dar fiindcă nu sunt unul din acei autori, prefer să vă spun drept: după scandalul de la bancher nu ştiu ce s-a mai întâmplat cu eroul meu şi cu madam Popescu... (naratorul ridică tabla pe care scrie „SFÂRŞIT”)

Realizator/ adaptare scenetă – prof. Gorgan Lavinia - Cristina

Școala Gimnazială Nr. 1 Sînmihaiu Almașului / jud. Sălaj

JOC DIDACTIC

MAXIM MARICICA

Prof: MAXIM MARICICA

UNITATEA ȘCOLARĂ: ȘCOALA GIMNAZIALĂ ,,IANCU MUNTEANU” TĂTĂRĂȘENI, JUDEȚUL BOTOȘANI

,, Detectivii Sunetelor” este un joc didactic destinat elevilor din clasa pregătitoare, prin care se urmărește dezvoltarea capacității de identificare a sunetului inițial în cuvinte. Activitatea contribuie la formarea competențelor fundamentale de prealfabetizare, consolidând atenția auditivă, analiza fonematică și vocabularul activ. Jocul este structurat pe etape clare, ușor de replicat în contexte educaționale variate.

Conștientizarea fonologică reprezintă una dintre premisele esențiale ale procesului de învățare a citit-scrisului. În etapa pregătitoare, elevii au nevoie de activități ludice, multisenzoriale, care să le faciliteze identificarea și discriminarea sunetelor din cuvinte. Jocul „Detectivii Sunetelor” urmărește exersarea sistematică a recunoașterii sunetelor inițiale, utilizând materiale vizuale și un context narativ motivant. Activitatea permite integrarea naturală a învățării în joc, respectând particularitățile de vârstă ale copiilor de 6–7 ani.

Joc didactic: „Detectivii Sunetelor”

Disciplina: Comunicare în limba română

Vârsta: Clasa pregătitoare (6–7 ani)

Durata: 20–30 minute

Tipul jocului: Joc fonematic – identificarea sunetelor inițiale în cuvinte

Scopul jocului:

Dezvoltarea capacității elevilor de a recunoaște și diferenția sunetele inițiale din cuvinte, consolidând astfel baza pentru citit-scris.

Obiective operaționale:

La finalul jocului, elevii vor putea:

- Să identifice sunetul inițial din cuvinte familiare,
- Să asocieze corect un obiect/imagini cu sunetul inițial corespunzător,
- Să lucreze cooperant în echipă.

Materiale necesare:

-Cartonașe cu imagini simple (mere, masă, pisică, pește, lup, lampă, tren, tort etc.).

-Trei „lupi de sunete” – cutii/boluri etichetate cu litere (ex.: M, P, T).

-Lupă-jucărie pentru atmosfera de „detectiv”.

-Un cufăr/ cutie numită „Cutia Misterelor”.

Descrierea jocului:

1. Introducerea în poveste

Învățătorul îi anunță pe copii că astăzi devin „Detectivii Sunetelor”, iar misiunea lor este să descopere unde „locuiesc” anumite cuvinte.

Fiecare cutie reprezintă „casa” unui sunet:

- Casa lui M,
- Casa lui P,
- Casa lui T.

Elevii primesc câte o lupă-jucărie sau li se explică simbolic că „detectivii ascultă cu atenție”.

2. Desfășurarea jocului:

- Învățătorul extrage din „Cutia Misterelor” câte un cartonaș cu o imagine și o arată clasei.

Copiii trebuie să:

- Pronunțe clar cuvântul (ex.: „măr”).
- Identifice sunetul inițial („M”).
- Plaseze imaginea în casa potrivită, adică în cutia cu litera corespunzătoare.

Se poate lucra:

-frontal, cu elevii ridicând mâna pentru a spune sunetul, sau pe echipe, fiecare echipă având o cutie a ei.

3. Variante de joc:

a) „Detectivul-Șef”

Un copil este desemnat să fie detectivul-șef: el ia cartonașul, pronunță cuvântul și invită un coleg să-l pună în cutia corectă.

b) „Sunetul care se ascunde”

Învățătorul pronunță un cuvânt fără să arate imaginea, iar elevii trebuie să ghicească atât cuvântul, cât și sunetul inițial.

c) „Intrusul”

Se prezintă 3 imagini, dar una nu aparține sunetului urmărit. Elevii trebuie să identifice „intrusul”.

4. Evaluarea activității:

La final, fiecare echipă verifică împreună cu învățătorul dacă toate imaginile sunt în cutia corectă.

Se oferă „insigne de detectiv” (abțibilduri) sau aplauze simbolice.

Învățătorul poate nota observații despre atenția auditivă și progresul fiecărui copil.

Competențe dezvoltate:

-Conștientizare fonologică

-Atenție auditivă

-Vocabular

-Cooperare

-Motricitate fină (manipularea cartonașelor).

Joc de mișcre: ,,Semaforul Poznaș”

Vârstă recomandată: clasa pregătitoare (5–7 ani)

Durată: 8–12 minute

Materiale:

-trei cartonașe în culorile roșu, galben, verde

-spațiu liber pentru mișcare

-(opțional) un fluier

„Semaforul Poznaș” este un joc de viteză, atenție și reacție, în care copiii trebuie să se miște în funcție de culoarea arătată de învățător. Este un joc foarte apreciat de cei mici, ușor de explicat și excelent pentru tranziții sau pentru încheierea unei ore.

Obiective educaționale:

-Dezvoltarea atenției și a timpului de reacție,

- Învățarea regulilor de circulație într-un mod jucăuș,

- Exersarea autocontrolului și a mișcărilor rapide,

- Creșterea spiritului de joc și a participării active.

Cum se joacă:

1. Organizarea:

Copiii se răspândesc în spațiu, astfel încât să se poată deplasa fără să se lovească. Învățătorul ține în mână cele trei cartonașe colorate.

2. Regulile culorilor:

*Verde – „Pornim!”

Copiii aleargă, sar sau se mișcă liber prin spațiu.

*Galben – „Prudență!”

Copiii încetinesc mișcarea: merg pe loc, pășesc ca niște uriași lenți sau merg pe vârfuri.

*Roșu – „Stop!”

Toți copiii îngheață în poziția în care se află, ca niște statui.

3. Desfășurarea jocului:

Învățătorul ridică un cartonaș colorat, iar copiii reacționează conform regulilor.

Culorile se schimbă într-un ritm la alegerea învățătorului: rapid pentru energie, lent pentru control.

La „Stop!”, învățătorul poate trece printre copii verificând cine a reușit să rămână complet nemișcat.

După câteva runde, jocul se poate accelera pentru un plus de distracție.

Variante ale jocului:

,,Semafor vorbitor”: învățătorul nu arată cartonașul, ci spune doar „Roșu!”, „Galben!”, „Verde!”, iar copiii trebuie să reacționeze la comandă verbală.

,,Semafor confuz”: învățătorul spune o culoare dar arată alta – copiii trebuie să urmeze doar cartonașul, nu vocea.

,,Semafor creativ”: copiii propun ei înșiși mișcări pentru cele trei culori.

Beneficii: -Întărește atenția distributivă și capacitatea de autocontrol.

-Învață regulile de circulație într-un mod jucăuș și memorabil.

-Oferă energie, veselie și mișcare controlată, fiind ușor de organizat oriunde: în clasă, pe hol, în curtea școlii.

ORGANIZAREA JOCULUI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE - EFICIENȚĂ ȘI CALITATE

BEJENARU MARIA-MAGDALENA

ORGANIZĂRII JOCULUI

ÎN EDUCAŢIA TIMPURIE - EFICIENȚĂ ȘI CALITATE

Prof.înv.preșcolar:Bejenaru Maria-Magdalena

Școala Gimnazială Nr.1, sat Tutova, județul Vaslui

Eficientizarea calităţii educaţiei copiilor de vârstă timpurie poate fi realizată prin joc, deoarece în cadrul jocului copilul cunoaşte mai uşor lucrurile şi utilitatea obiectelor din jur şi învaţă unele comportamente sociale (de exemplu: el repară ca tata şi face curaţenie şi îngrijeşte casa ca mama). Unealta de munca a jocului este jucaria. De aceea într-o sală de grupă, trebuie să ne asigurăm că jucăriile se află la îndemîna copiilor, că sunt adecvate vârstei şi nivelului lor de dezvoltare.

Specialiştii din domeniul psiho-pedagogiei preşcolare afirmă că:

În cadrul jocului copilul capătă informaţii despre lumea în care trăieşte, ia contact cu oamenii şi cu obiectele din mediul înconjurător şi învaţă să se orienteze în timp şi spaţiu. Putem argumenta că jocul este”munca copilului”;

Jocul reprezintă o activitate care formează, modelează inteligenţa şi în acelaşi timp permite să se constate caracteristicile ei;

Prin activitatea de joc copiilor li se dezvoltă variate acţiuni mintale care influenţează dezvoltarea proceselor psihice;

În joc se face trecerea în etape, de la acţiunile practice, materiale spre cele mintale (în planul reprezentărilor).

Un mare avantaj în eficientizarea procesului educaţiei copiilor din gradiniţă îl constituie amenajarea corectă a curţii grădiniţei cu obiecte respective. Câteva jocuri dinamice şi activităţi în aer liber pot activiza preşcolarii, le pot produce plăcere, deoarece jocurile de mişcare constituie una dintre activităţile preferate la această vârstă. Din experienţa căpătată prin diverse tipuri de joc, copilul dobândeşte o gândire mai profundă, idei şi concepte abstracte de care va avea nevoie mai târziu învăţând matematica, istoria şi alte disciplini pe care le va studia.

Adulţii care doresc să dea copiilor o educaţie timpurie de calitate e necesar să reţină că:

Copilul începe cunoaşterea cu mâinile, se joacă cu obiectele observând diferenţele dintre obiecte (mărime, grosime, formă, culoare), implicânsu-se astfel în procese de clasificare, generalizare, de formare a noţiunilor şi de rezolvare de probleme;

Pentru reuşita procesului educaţional trebuie stiut că copilul de vârstă timpurie explorează totul, se mişcă repede şi constant, începe să-şi stăpânească sentimentele , corpul şi învaţă să fie

independent. De asemenea, este capabil să se îmbrace şi să mănânce singur. Aceasta este vârsta la care lui îi place sa simuleze, să se prefacă, etc. El vrea să înveţe să se joace cu cei de vârsta lui, dar are nevoie de mult sprijin din partea adultului în aceste activităţi. Copiii între 2 şi 5 ani au o intelegere limitată a noţiunii de timp, de aceea activităţile de grup trebuie să fie de scurtă durată. Astfel, o activitate nu poate dura mai mult de 10-15 minute. Şi numai în cazul, în care copiii sunt absorbiţi de ceea ce fac şi îşi doresc să continue, activitatea lor poate fi prelungită.

Pentru buna reuşită a educaţiei în vârsta timpurie trebuie să ţinem cont de următoarele:

Fiecare copil este o entitate unică, având propriile sale origini, propria sa istorie dinainte de a se naşte, propria sa personalitate irepetabilă;

Fiecare copil se dezvoltă într-un ritm propriu şi nu trebuie modelat dupa o formă preconcepută, ci trebuie sustinut să-şi manifeste personalitatea originală;

Adulţii trebuie să urmărească ca personalitatea copilului să se realizeze total;

Copilul are nevoie de adulţi care să-l ghideze cu dragoste şi răbdare, fără a-l supune unor constrângeri.

Ansamblul de argumente în favoarea aplicării în educaţia timpurie a unor acţiuni gândite şi a activităţilor de joc constituie:

1. Un cadru eficient de manifestare a copilului, acesta exteriorizându-şi şi consolidându-şi cunoştinţele, capacităţile, satisfăcându-şi dorinţele şi interesele;

2. Un important instrument de dezvoltare a capacităţilor psihice şi fizice la vârsta timpurie şi preşcolară;

3. O activitate ce-i oferă copilului posibilitatea de a învăţa viaţa, de a apropia realitatea de sine;

4. O modalitate prin care copilul îşi formează capacitatea de observare, îşi amplifică percepţia, memoria, gândirea, imaginaţia, limbajul şi creativitatea;

5. Un instrument reglator, deoarece, conformându-se regulilor de joc, copiii se dezvoltă şi în plan volitiv (îşi formează consolidează răbdarea, curajul, perseverenţa, stăpînirea de sine etc.);

Adaptând o strategie complexă de promovare şi cultivare a valorilor în joc şi prin joc, modelăm trăsăturile pozitive de personalitate: bunătatea, onestitatea, responsabilitatea, voinţa, respectul faţă de alte persoane.

BIBLIOGRAFIE :

1. Cemortan, Stela, 2000, Formarea personalităţii copiilor prin activitatea literar-artistică, UPS. I. Creangă,.

2. Curriculumul educaţiei copiilor de vîrstă timpurie şi preşcolară (1-7 ani)

3. Cuzneţov, L., 2008, Tratat de educaţie pentru familie. Pedagogia familiei, Chişinău,.

4. Guvernul R., 2007, Moldova Îngrijirea şi dezvoltarea timpurie a copiilor în Moldova, UNICEF Chişinău,

5. Ghidul educatorului, UNICEF, 2007.

Jocuri și activități creative pentru copii

Stanciu Valeria Luciana

1. Introducere

Jocul reprezintă cea mai importantă formă de activitate a copilului preșcolar, fiind, în același timp, o modalitate naturală și plăcută prin care acesta învață să exploreze mediul înconjurător, să-și exprime gândurile și emoțiile și să interacționeze cu ceilalți. În primele etape ale copilăriei, jocul nu este doar o distracție, ci un instrument esențial pentru dezvoltarea cognitivă, socio-emoțională, motrică și lingvistică. Prin intermediul jocului, copilul experimentează situații noi, își testează limitele, învață să respecte reguli și să coopereze, toate acestea într-un cadru sigur și stimulativ.

Prezenta lucrare își propune să ofere cadre didactice și educatori un set de activități structurate, originale și ușor de aplicat, adaptate specificului celor două grupe de vârstă: grupa mică (3–4 ani) și grupa mijlocie (4–5 ani). Fiecare activitate a fost concepută pentru a răspunde nevoilor de dezvoltare ale copiilor, încurajând explorarea senzorială, exprimarea creativă, dezvoltarea limbajului și construirea competențelor sociale.

Lucrarea combină metode tradiționale și inovatoare, oferind exemple de jocuri de imitație, activități senzoriale și motrice, exerciții cognitive și ateliere artistico-creative, toate cu scopul de a stimula curiozitatea, imaginația și autonomia copiilor. În plus, activitățile propuse promovează incluziunea, cooperarea și empatia, pregătind astfel copiii pentru un parcurs educațional echilibrat și armonios.

Această colecție de activități nu urmărește doar dezvoltarea competențelor individuale, ci și crearea unui mediu educațional stimulant și sigur, în care fiecare copil se simte valoros, ascultat și încurajat să participe activ. Prin aplicarea constantă a acestor jocuri și exerciții, educatorii pot contribui la formarea unor copii echilibrați, creativi și încrezători, capabili să interacționeze pozitiv cu colegii și să își exprime gândurile și emoțiile în mod constructiv.

3. Jocuri și activități pentru grupa mică (3–4 ani)

3.1. Activități socio-emoționale

1. „Cutiuța stărilor mele”

Obiective

- recunoașterea emoțiilor de bază
- imitarea expresiilor faciale
- dezvoltarea vocabularului emoțional

Materiale

Cutiuță decorată, cartonașe cu emoții (fericit, trist, speriat, furios, surprins), oglindă mică pentru copii.

Desfășurare

La începutul activității, educatorul așază în mijlocul cercului o cutiuță colorată, stârnind imediat curiozitatea copiilor. Le spune că înăuntru „s-au ascuns” câteva emoții care abia așteaptă să fie descoperite. Copiii se apropie, privesc cu interes cutia, unii o ating ușor, încercând să ghicească ce se află înăuntru.

Pe rând, fiecare copil este invitat să extragă un cartonaș. Educatorul îl încurajează să se uite cu atenție la imagine și îl întreabă: „Tu ce crezi că simte personajul?” Copilul încearcă să denumească emoția; dacă nu reușește, educatorul oferă indicii prin gesturi și expresii faciale.

Apoi copilul încearcă să imite expresia văzută, privind în oglindă și ajustându-și grimasa: gurița în jos dacă este trist, ochii mari și gura rotundă dacă este surprins, fruntea încruntată dacă e furios. Copiii din grup privesc expresia colegului și încearcă să ghicească emoția reprezentată. Activitatea continuă într-o atmosferă amuzantă și caldă, fiecare copil exersând pe rând.

La final, educatorul discută scurt despre situații reale în care apar emoțiile („Când te simți fericit?” / „Ce te poate supăra?”), ajutându-i să transfere jocul în experiențele personale.

Observații

Recomandată în ritualul de dimineață pentru conectare emoțională și cunoaștere de sine.

2. „Gălăgia animalelor vesele”

Obiective

- exprimare sonoră
- atenție și imitare
- dezvoltarea expresivității corporale

Materiale

Carduri cu animale (vacă, leu, pisică, câine, păsări, elefant etc.).

Desfășurare

Educatorul așază cardurile cu animale într-un mic teanc și le spune copiilor că au venit „animale vesele” să-i viziteze. Copiii râd, se agită puțin, curioși să vadă cine apare.

Pe rând, fiecare copil extrage un card. Înainte de a imita animalul, educatorul îl invită să observe imaginea și să își imagineze cum se mișcă și cum sună acel animal. Apoi copilul începe să imite: unii scot sunete puternice, alții se furișează ca pisicuțele sau bat din aripi ca păsările.

Grupul este încurajat să repete imitația, transformând activitatea într-un mini-spectacol vesel. Educatorul poate crea mici scenete: „Suntem la fermă!”, „Suntem în junglă!” – iar copiii se deplasează prin sală imitând animalele potrivite mediului.

Activitatea devine dinamică, dar în același timp controlată, educatorul folosind un semnal sonor (clopoțel sau „stop”) pentru a readuce grupul la liniște.

Observații

Excelentă pentru consumul de energie și pentru creșterea expresivității verbale și corporale.

3.2. Jocuri de limbaj

3. „Urmează șoapta!”

Obiective

- memorie auditivă
- pronunție corectă
- ascultare activă

Materiale

Nu necesită materiale.

Desfășurare

Copiii se așază în cerc, liniștiți și atenți. Educatorul explică faptul că vor juca un joc „secret”, în care cuvintele călătoresc doar prin șoapte. Alege un cuvânt simplu (ex.: „floare”, „pisică”, „minge”) și îl șoptește primului copil.

Copilul ascultă atent, apoi se întoarce către colegul de lângă el și repetă în șoaptă ce a auzit. Șoapta circulă astfel din copil în copil, uneori fiind alterată, alteori păstrată exact.

Când cuvântul ajunge la ultimul copil, acesta îl rostește cu voce tare. De obicei apare o diferență amuzantă, ceea ce provoacă râsete și curiozitate. Educatorul discută cu copiii despre cât de important este să ascultăm cu atenție.

Observații

Activitate potrivită pentru momente de liniștire sau tranziții între activități.

4. „Degetele povestitoare”

Obiective

- exprimare verbală
- creativitate
- dezvoltarea sintezei narative

Materiale

Păpuși de deget, decoruri miniaturale (copaci, casă, animale), un covoraș sau o mini-scenă.

Desfășurare

Educatorul aduce un coș cu păpuși de deget și îl așază în mijloc. Copiii sunt invitați să aleagă o păpușă, fiecare alegând spontan personajul care îi atrage atenția. Atmosfera devine imediat una de poveste.

Educatorul începe cu o propoziție simplă: „A fost odată un cățeluș curios…”, apoi se oprește și invită un copil să continue. Acesta, folosindu-se de păpușă, spune câteva cuvinte sau face gesturi. Povestea se construiește treptat, fiecare copil adăugând o replică, un gest sau un eveniment.

Pe măsură ce povestea se desfășoară, educatorul ghidează subtil firul narativ, astfel încât povestea să aibă coerență. Copiii își folosesc expresivitatea verbală și corporală, iar cei timizi prind curaj prin intermediul păpușii.

La final, educatorul reia povestea împreună cu copiii, consolidând firul logic și exprimarea verbală.

Observații

Ideal pentru dezvoltarea limbajului la copiii retrași sau timizi.

3.3. Activități senzoriale și motrice

5. „Drumul cu surprize”

Obiective

- stimulare tactilă
- orientare corporală
- explorare senzorială

Materiale

Tăvițe cu nisip, bureți, orez, dopuri, frunze, pietricele rotunjite.

Desfășurare

Educatorul pregătește în sala de grupă un traseu format din tăvițe cu diferite texturi. Copiii se uită curioși la „drumul magic”, încercând să ghicească ce se află în fiecare tăviță.

Pe rând, copiii își scot încălțămintea și încep să pășească încet pe traseu. Reacțiile sunt variate: unii râd când simt bureții moi, alții tresar la pietricele reci. Educatorul îi încurajează să spună ce simt („Este moale?”, „E rece?”, „Te gâdilă?”, „Este aspru?”).

După prima parcurgere, educatorul introduce mici provocări: mers tip ursulețul, mers cu pași mari, sărituri pe un picior între tăvițe, trecere cu ochii închiși.

Observații

Ideal pentru începutul zilei, pentru activarea simțurilor și a atenției.

6. „Balonul care dansează”

Obiective

- coordonare oculo-motorie
- echilibru
- cooperare

Materiale

Baloane colorate, muzică veselă.

Desfășurare

Fiecare copil primește un balon și este invitat să îl „trezească”, lovindu-l ușor în sus. Educatorul explică faptul că balonul nu trebuie lăsat să atingă podeaua.

La început, copiii încearcă să mențină balonul în aer cu palma, apoi educatorul schimbă regulile: „Acum folosim doar cotul!”, „Acum cu genunchiul!”, „Acum cu capul!”. Activitatea devine amuzantă și provocatoare.

Educatorul pornește muzica, iar copiii dansează în timp ce mențin balonul sus. Nivelul avansat presupune ca doi copii să țină împreună un singur balon, ceea ce le solicită cooperarea și coordonarea.

Observații

Se recomandă atenție la zgomotul produs dacă un balon se sparge; unii copii pot fi sensibili.

7. „Curcubeul magic al culorilor”

Obiective

- recunoașterea culorilor
- viteză de reacție
- orientare spațială

Materiale

Cercuri sau hârtii colorate (roșu, galben, albastru, verde etc.).

Desfășurare

Educatorul așază cercurile colorate pe podea, formând o hartă a curcubeului. Copiii sunt invitați să exploreze sala, mergând printre cercuri, atingându-le, identificând culorile.

La semnal, educatorul rostește o culoare, iar copiii trebuie să ajungă rapid în cercul corespunzător. Activitatea se repetă în ritm dinamic, iar educatorul poate accelera jocul, introducând combinații: „Roșu apoi verde!”, „Galben și doi pași spre albastru!”.

Jocul devine astfel o combinație de învățare, mișcare și reacție rapidă.

Observații

Util pentru recapitularea culorilor și pentru creșterea atenției distributive.

NU AM PUTUT INSERA TOATĂ LUCRAREA!!!

„Cartea clasei noastre” – un proiect care îi transformă pe elevi în autori

Mihai Ștefania Monica

„Cartea clasei noastre” – un proiect care îi transformă pe elevi în autori

Profesor învățământ primar MIHAI ȘTEFANIA MONICA

Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare” Alexandria

Județul Teleorman

De multe ori, în activitatea didactică, cele mai frumoase proiecte se nasc din întrebări simple: Cum pot să îi fac pe elevi să se exprime mai liber? Cum îi ajut să își vadă propria voce ca pe o forță? Așa s-a născut, în clasa mea, proiectul „Cartea clasei noastre”.

Nu mi-am dorit doar o activitate de scriere creativă, ci un proces prin care copiii să descopere că fiecare dintre ei are o poveste care merită spusă. La clasa a IV-a, când personalitatea lor se conturează tot mai clar, iar curiozitatea îi împinge să exploreze dincolo de manual, o astfel de activitate se așază firesc.

Cum a început totul? Ideea a apărut într-o oră în care discutam despre cărțile preferate. Un elev mi-a spus: „Mi-ar plăcea să fiu și eu într-o carte!”. M-am gândit atunci: De ce nu? De ce să așteptăm ca alții să le scrie poveștile când le pot scrie chiar ei?

A doua zi, le-am propus elevilor să construim împreună o carte. Nu doar o colecție de pagini, ci un volum adevărat, în care fiecare să lase o urmă personală. Bucuria lor a fost molipsitoare, un entuziasm care a transformat proiectul într-o adevărată aventură școlară.

Procesul – între creativitate și responsabilitate

1. Descoperirea temei

Am decis ca tema să fie aleasă de ei. Așa am ajuns la o idee centrală: „Aventuri pe care numai noi ni le putem imagina”. Libertatea de a decide i-a motivat să vină cu propuneri originale, unele amuzante, altele curajoase, toate sincere.

2. Scrierea textelor

În acest punct, am observat ceva minunat: elevii au început să se descopere unii pe alții dincolo de sala de clasă. Copiii mai tăcuți au venit cu texte sensibile, iar cei expansivi au scris povești pline de umor. Pentru unii, a fost prima dată când simțeau că un text al lor contează cu adevărat.

3. Feedback-ul colegial

Am organizat mici „ateliere de autori”. Copiii au învățat să își citească textele, să accepte sugestii și să ofere feedback cu blândețe. A fost un exercițiu de empatie, rar întâlnit în activitățile obișnuite.

4. Ilustrațiile – acolo unde imaginația prinde culoare

Nu există carte fără imagini, cel puțin nu în universul unui elev de clasa a IV-a. Așa că fiecare text și-a găsit ilustratorul. Uneori autorul și ilustratorul au fost aceeași persoană, alteori au lucrat în perechi, învățând să negocieze idei, culori, forme.

5. Tehnoredactarea și forma finală

Am centralizat lucrările și am pus totul într-un format unitar. Copiii abia așteptau să vadă cartea finală, iar atunci când am tipărit primele exemplare, reacția lor a fost de neprețuit: uimire, entuziasm, mândrie.

De ce merită acest proiect împărtășit colegilor

Dincolo de produsul final, „Cartea clasei noastre” a adus ceva mai important: încredere. Copiii au învățat că pot crea ceva durabil, că părerea lor contează, că munca în echipă nu este doar o cerință curriculară, ci o bucurie reală.

Ca învățătoare, am simțit că acest proiect i-a apropiat unii de alții și i-a ajutat să își descopere propriile calități. Fiecare copil a avut un rol esențial, iar cartea a devenit o oglindă a clasei, cu diversitatea, creativitatea și energia ei.

Un proiect mic, cu ecou mare

Recomand cu drag această activitate colegilor mei. Nu necesită resurse extraordinare, ci doar timp, răbdare și deschidere. Însă rezultatele, atât cele vizibile, cât și cele din plan emotional, sunt impresionante.

La final, elevii nu au învățat doar să scrie mai bine, ci și să se vadă ca parte a unui grup în care fiecare voce contează. Iar pentru mine, ca dascăl, aceasta este una dintre cele mai mari satisfacții.

Descoperim sistemul circulator prin joc și activități interactive

Kovács Ágnes

„Descoperim sistemul circulator prin joc și activități interactive”

2. Obiective educaționale

Elevii vor înțelege structura și funcțiile principale ale sistemului circulator.

Elevii vor identifica rolul inimii, al vaselor de sânge și al sângelui.

Elevii vor explica modul în care sângele circulă în corp.

Elevii vor participa activ la jocuri și activități care consolidează cunoștințele.

3. Activități și jocuri propuse

A. Joc 1: „Inima – Pompa magică”

Tipul activității: joc de rol, mișcare

Materiale: panglici roșii și albastre, foi A4

Descriere:

Elevii sunt împărțiți în 3 grupe: inima, arterele și vene.

Grupul „inimă” primește „sângele” (bile sau foi roșii).

„Arterele” duc sângele „oxigenat” în diverse colțuri ale clasei.

„Venele” aduc sângele „deoxigenat” înapoi la inimă.

Scop:

Să înțeleagă sensul dublei circulații și rolul vaselor de sânge.

B. Joc 2: „Puzzle-ul sistemului circulator”

Tipul activității: activitate de grup

Materiale: puzzle sau imagine printată a sistemului circulator, decupată în părți

Descriere:

Echipele trebuie să reconstruiască puzzle-ul cât mai repede, apoi să numească componentele: inimă, vene, artere, capilare.

Scop:

Fixarea componentelor anatomice și învățarea vizuală.

C. Activitate 3: „Măsurăm pulsul!”

Tipul activității: experiment practic

Materiale: cronometru

Descriere:

Elevii își măsoară pulsul în repaus, apoi după 10 genuflexiuni.

Notează valorile și observă diferențele.

Scop:

Înțelegerea modului în care activitatea fizică influențează ritmul cardiac.

D. Joc 4: „Traseul sângelui”

Tipul activității: joc de masă / de echipă

Materiale: planșă cu traseu (inimă → plămâni → corp → inimă), jetoane, zar

Descriere:

Elevii avansează pe traseu reprezentând circulația mare și mică.

Pe parcurs primesc „provocări” (ex.: „Ai întâlnit o arteră blocată – stai o tură”).

Scop:

Repetarea logicii circulației mari și mici prin joc.

4. Concluzii

Prin activitățile și jocurile propuse, elevii își dezvoltă atât cunoștințele teoretice despre sistemul circulator, cât și abilitățile de colaborare și observare. Învățarea devine mai atractivă și mai ușor de înțeles prin joc.

JOCURI DIDACTICE

SCHIPOR NICOLETA

JOCURI DIDACTICE

Profesor învățământ primar Schipor Nicoleta

Școala Gimnazială ,,Petru Mușat” Siret

Jocurile sunt strategii euristice, în care copiii îşi manifestă isteţimea, inventivitatea, iniţiativa, răbdarea, îndrăzneala şi curajul. Prin încărcătura sa afectivă, jocul asigură o antrenare mai deplină a întregii activităţi psihice. În joc copilul este un adevărat actor şi nu un simplu spectator. El participă, cu toată fiinţa lui la îndeplinirea obiectivului jocului, realizând în felul acesta o învăţare autentică. Jocul poate deveni cel mai bun mijloc de activizare al şcolarului mic, de stimulare a resurselor sale intelectuale şi de dezvoltare a creativităţii.

În cadrul orelor de Matematică și explorarea mediului se pot folosi mişcări din natură („Vântul”, „Ploaia”, „Norii”, diferite animale sălbatice sau domestice şi lista ar putea continua). Aceste activităţi se pot folosi şi în alte momente ale orei spre exemplu pentru captarea atenţiei sau ca activitate premergătoare înainte de predarea lecţiei din care elevii află singuri titlul lecţiei noi. Ştim că jocul este iubit de copii, aceştia îşi exprimă sentimentele pe care le trăiesc, învaţă, se exteriorizează, se amuză în acelaşi timp. O mişcare armonioasă poate deveni un mod de comunicare prin care se stabilesc şi relaţii cu alte persoane, exemple: pasărea , sfera, piramida sunt câteva jocuri prin care elevii sunt sfătuiţi cu gesturi armonioase să şi le creeze imaginar sau cu ajutorul unor jocuri pot arăta prin gesturi ce sentimente au faţă de unele vieţuitoare. Aceste jocuri urmăresc pe lângă dezvoltarea fizică armonioasă şi dezvoltarea lor intelectuală , elevii exprimându-se liber .

La orele de matematică și explorarea mediului sau de ştiinţe ale naturii este important să ne folosim de sunete, pentru că pornind de la un simplu sunet putem creea un univers armonios de mesaje , iar orice mesaj ne comunică ceva numai dacă ştim să-l percepem, să-l auzim, să-l simţim. Putem realiza cu elevii jocuri de imitare: ciripitul păsărilor, limbajul unor vieţuitoare: câinele, pisica, găina, tânţarul, albina, fenomene ale naturii : vântul , ploaia , tunetul ş.a., lucruri:scârţâitul uşii, avionul, pornirea maşinii, trenul, sunetele unor instrumente muzicale: fluierul, vioara, toba, trompeta. Aceste jocuri ne vor ajuta în cadrul unor cântece în care elevii trebuie să folosească anumite sunete, exemple de cântece: „ Graiul animalelor”, „Albina”, „Trenul”,”Toboşarul” , „Muzicanţii”ş.a. Acestea pot deveni activităţi transdisciplinare sau interdisciplinare.

Cuvântul este specific uman, dar uneori vorbirea nu este suficientă pentru a ne exprima trăirile sufleteşti, sentimentele, dacă vom dubla cuvântul cu gestul ne vom face mai bine înţeleşi. Un exemplu ar putea fi : o povestire devine mai interesantă când organizăm un atelier pe grupe de cinci - şase elevi, este om activitate mai complexă pentru punerea in scenă a poveştii. Se poate realiza în cadrul orelor de limbă dar şi la alte discipline , ca va urma va fi un spectacol sau o pantomimă. Pentru aceste activităţi se pot confecţiona costume simple din materiale refolosibile

(carton , plastic, hârtie creponată sau colorată, pungi de plastic ş.a.) în cadrul orelor de arte vizuale și abilități practice. Exemplu: „Buburuza” după Eugen Jianu, costumul buburuzei e uşor de confecţionat din carton pictat sau de culoare roşie, celelalte personaje băieţelul şi bunicul pot fi oricare din băieţii din clasă fără confecţionarea unui costum. Astfel îi învăţăm pe elevi ce important este să nu aruncăm şi dacă reciclăm materialele protejăm natura şi sănătatea tuturor corpurilor vii.

,, Păianjenul” - Descrierea jocului: Pregătirea materialelor. Se așează scaunele elevilor în formă de oval astfel încât elevii să stea față în față. Avem nevoie de un ghem de ață mai groasă. . La orele de matematică și explorarea mediului și la orele de științe ale naturii l-am numit ,,Păianjenul naturii”. La fiecare oră este aleasă o temă de exemplu plantele sau animalele. Fiecare copil își alege o plantă sau un animal pe care îl numește și spune tot ce știe în legătură cu planta sau animalul respectiv. Când termină toți copiii de prezentat alți copii pot aduce completări la tema dată. Poate fi folosit în cadrul lecției de științe la verificarea cunoștințelor. Jocul necesită mai multe ore astfel într-o primă fază sunt aleși 5-6 elevi, tema stabilită să presupunem că ar fi ,,Corpul uman”, fiecare elev are de spus câte ceva despre fiecare parte componentă a corpului uman, în timp ce termină primul de spus el aruncă ghemul de ață altui copil care trebuie să vorbească despre altă parte a corpului uman, dar să țină ața în mână, se va crea o pânză ca de păianjen. După ce termină toți elevii de vorbit se vor face completări. Frumusețea jocului constă și-n faptul că atunci când ața e prinsă din nou pe ghem se ia în sens invers. Adică ultimul rotește ața mergând spre cel care i-a dat ghemul și când îi dă ghemul colegului trebuie să îi găsească o calitate colegului pe care să o spună cu voce tare. Am constatat că pe lângă faptul că se verifică cunoștințele elevilor despre natură și mediul înconjurător elevii devin mai toleranți și mai prietenoși și descoperă că fiecare persoană are calități și e valoroasă în felul său unic de a fi. Pentru ca toți copiii să participe la joc ora următoare sunt aleși alți copii, prin rotație toți vor participa la joc, iar unii aduc completări uimitoare despre tema studiată anterior. Consider, personal că în activitatea mea didactică acest joc este foarte ușor și util și plăcut elevilor mei.

Păstrează și dă mai departe

Horvát Katalin

Grădiniţa şi familia sunt doi factori primordiali în educaţia copiilor. În grădiniţă se pun bazele unei personalităţi care mai târziu va fi parte integrantă a unei societaţi a cărei cerinţe se diversifică în permanenţă. Grădiniţa trebuie să găsească o punte de legătură cu familia, prezentând părinţilor noi căi spre educaţie in beneficiul copiilor.

Calitatea relaţiei grădiniţă şi familie joacă un rol important în viaţa educaţiei preşcolarului, deoarece dezvoltarea preşcolarilor depinde foarte mult de relaţia şi colaborarea dintre cei doi factori.

În activitatea noastră se deschide o cale largă şi bogată, datorită faptului că zi de zi ne întâlnim şi primim ajutor din partea părinţilor în procurarea şi adunarea materialelor necesare, ce stau la baza activităţiilor artistico-plastice sau practice. Prin participarea la aceste activităţi copii sunt încântaţi şi entuziasmaţi prin faptul că şi ei au contribuit la reuşită acestei lucrări, se întăresc în sufletele lor spiritul de colaborare în colectiv. Prin aceste activităţi părinţii au posibilitatea să se cunoască mai bine, să schimbe păreri şi să adune idei din diferite domenii ale educaţiei. Activităţiile cu părinţii de obicei sunt legate de evenimente, tradiţii şi obiceiuri – pe parcursul întregului an şcolar.

În perioada recoltelor de toamnă am organizat confecţionarea „Felinarului din dovleac”. Copii împreună cu părinţii au realizat „felinarul” din dovlecei galben-verzui, la care s-a ataşat ochii, nasul, gura şi în interior au aşezat o lumânare, cei mai creativ au decorat şi cu fire colorate capul dovleacului. Lucrările terminate au fost aranjate sub formă de expoziţie, au fost admirate şi apreciate cu cântece şi poezii, iar până la următoarea întâlnire cu părinţii ,,felinarele,, au decorat coridorul grupei. Surpriza zilei a fost un adevărat tort sub formă „Felinar din dovleac” din partea părinţilor pentru întregul colectiv de copiii.

Tot în timpul recoltării porumbului am planificat confecţionarea de „Păpuşi din pănusă”, dar înainte în colaborare cu părinţii am adunat pănuşi, le-am umezit (pentru a putea fi prelucrate mai uşor). Am mai folosit diferite culori de aţă şi textile. Materialele felurite şi colorate au ridicat nivelul estetic a lucrărilor, au dezvoltat creativitatea şi fantezia copiilor. Şi de data aceasta s-a dovedit, că din materialele reciclabile, din natură se pregătesc nişte obiecte de care se bucură copii. Activitatea realizată în parteneriat cu părinţii a adus bucurie atât copiilor cât şi adulţilor iar rezultatul muncii „păpuşi” le-au folosit la jocurile libere. Prin dramatizare fiecare „păpusă” realizată a prezentat un text creat de ea, copiii devenind astfel mai curajoşi şi mai comunicativi.

Cu sosirea sărbătorilor de iarnă copii şi părinţii au realizat un ”Decor de masă”. Materialele folosite au fost variate: crenguţe de brad, globuri, şnururi colorate, lumânări de diferite forme şi mărimi. Atmosfera de sărbătoare a fost mai accentuată de aprinderea lumânărilor. În jurul expoziţiei cu coroniţe am ascultat urările frumoase din partea părinţilor şi ale copiilor.

Cu cântecul „Carnaval, carnaval” am început în luna februarie tradiţionala noastră activitate cu părinţii pe care o organizăm în fiecare an. Lângă măştile interesante a fost foarte emoţionantă şi

amunzantă prezentarea personajelor mascate. La finalul întâlnirii am gustat din gogoaşele tradiţionale carnavalului şi am dnsat.

Reînnoirea naturii ne-a oferit idei şi subiecte variate la următoarea activitate comună. Lângă vopsitul obişnuit al ouălor cu diferite metode şi tehnici, decorarea „Copacului de Paşti" a oglindit fantezia şi personalitatea fiecărui părinte şi fiecărui copil. Modelele specifice (puişor, răţuşcă, ou) au fost decorate cu aţe colorate, hârtii strălucitoare tăiate mărunt, globuri zdrobite – şi aşezate pe o crenguţă înverzită aşezată în vază. Mână în mână am prezentat câteva cântece de paşti, întărind astfel sufletele noastre în credinţă şi în puterea spiritului de echipă.

Rezultatele activităţilor noastre comune au fost evaluate la „Serbarea de sfârşit de an" prin scenete, cântece, poezii şi dans. În concuzie putem afirma că activităţiile cu părinţii au contribuit în mare măsură la dezvoltarea fizică, psihică şi intelectuală a copiilor: au devenit mai curajoşi, mai calculaţi, vocabularul s-a îmbogăţit, comunicarea verbală a cunoscut o mare schimbare în mod pozitiv.

Aceste activităţi cer din partea educatoarelor mult timp pentru pregătire şi organizare, necesită dăruire şi concentrare, dar cu multă muncă aduc rezultate frumoase.

Bibliografie:

Anca Bulbocă, 2015, Învăţământul preşcolar şi primar, Ed.: Arlequin

Angelika Kipp, 2000, Komm, wir Basteln!, Frechverlag, Stuttgart,

Achim Gabriela, 1989, Ce putem face din…, E:D:F., Bucureşti

Fișe de lucru – Părțile de vorbire (Clasa a III-a)

SUMURDUC DIANA IOANA

Fișe de lucru – Părțile de vorbire (Clasa a III-a)

Fișa 1 – Identificarea părților de vorbire

Instrucțiune: Subliniază:

- substantivele cu albastru
- verbele cu roșu
- adjectivele cu verde
- pronumele cu portocaliu

1. Copilul aleargă repede spre parcul mare.
2. Ea a cumpărat trei caiete frumoase.
3. Băiatul mic îi dă mamei o floare.
4. Noi citim o carte interesantă.
5. Pisica neagră urmărește un fluture.

Fișa 2 – Sortare de cuvinte

Instrucțiune: Scrie fiecare cuvânt la partea de vorbire potrivită.

Cuvinte: merge, prieten, vesel, el, florile, a sări, bună, noi, carte, alergă

SUBSTANTIVE:

VERBE:

ADJECTIVE:

PRONUME:

Fișa 3 – Transformă cuvântul

Instrucțiune: Transformă cuvântul dat în alte părți de vorbire (unde este posibil).

Cuvânt – Substantiv – Verb – Adjectiv – Adverb

frumos

alergare

bun

lumina

Fișa 4 – Detectivul greșelilor

Instrucțiune: Găsește greșelile și rescrie propozițiile corect.

„Ana frumos la școală. Copil citește o carte. Cuvântul aleargă este un substantiv. Ea aduce caietul scris.”

Fișa 5 – Creează o propoziție

1. 1 substantiv + 1 verb + 1 adjectiv:

2. 1 pronume + 1 verb + 2 substantive:

3. 2 substantive + 1 verb + 1 adjectiv:

Dezvoltarea competențelor sociale și civice la elevii din ciclul primar

Uzum Cristina-Ionela

Într-o atmosferă caldă și cooperantă, elevii clasei a II-a A au fost provocați să construiască împreună un drum simbolic format din valori. Scopul activității a fost dezvoltarea competențelor sociale și civice printr-un joc colaborativ în care fiecare copil să contribuie activ la construirea unui traseu comun al clasei, pornind de la concepte morale precum sinceritatea, respectul, curajul, responsabilitatea sau prietenia.

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să numească și să definească 5 valori morale fundamentale;
- să argumenteze importanța unei valori alese pentru echipa lor;
- să lucreze cooperativ pentru finalizarea unei sarcini comune;
- să reflecteze asupra modului în care s-au implicat în grup.

Activitatea a debutat cu o scurtă discuție despre ce sunt valorile și de ce avem nevoie de ele în viața noastră de zi cu zi. Elevii au identificat, cu ajutorul învățătorului, mai multe comportamente pozitive pe care le observă în jurul lor – „când cineva ajută fără să i se ceară”, „când ne cerem scuze”, „când spunem adevărul chiar dacă ne e teamă”. Aceste răspunsuri au fost punctul de plecare pentru formarea echipelor.

Copiii au fost împărțiți în patru echipe echilibrate, fiecare primind o fișă de echipă și un set de cartonașe cu valori morale scrise clar și vizibil (curaj, toleranță, ajutor, perseverență, respect, loialitate etc.). Echipele au avut sarcina să aleagă cinci valori care li se par importante pentru clasa lor, să le definească în propriile cuvinte și să le discute între ei: cum pot fi aplicate în viața de zi cu zi, cum le-au trăit sau observat, ce înseamnă ele pentru o comunitate.

După această etapă de reflecție și selecție, fiecare echipă a fost invitată să aleagă o valoare reprezentativă și să o prezinte în fața colegilor, argumentând alegerea și oferind un exemplu concret. Un copil a spus: „Noi am ales respectul, pentru că fără el nu ne-am putea înțelege nici cu colegii, nici cu doamna învățătoare. E ca și cum ai construi o casă fără temelie.”

În pasul următor, pe podeaua clasei a fost trasată cu bandă adezivă colorată o linie sinuoasă – „Drumul valorilor noastre”. Fiecare echipă și-a așezat cele cinci cartonașe de valori pe această linie, însoțite de scurte explicații scrise. Rezultatul final a fost un drum simbolic al clasei, format din contribuția fiecărei echipe, o reprezentare vizuală și emoțională a ceea ce contează pentru ei ca grup.

La finalul activității, elevii au fost invitați să completeze o scurtă fișă de reflecție în care au răspuns la întrebări precum:

„ – Ce am învățat despre colegii mei?”

„ – Ce valoare mi-a plăcut cel mai mult și de ce?”

„ – Ce pot face eu, începând de azi, pentru a păstra aceste valori în clasa noastră?”

Totodată, am organizat o discuție liberă, în care fiecare copil și-a exprimat emoțiile trăite în timpul activității. Cei mai mulți s-au simțit „mândri”, „bucuroși”, „au simțit că vocea lor contează”.

Evaluarea a fost realizată prin observație directă, completată de reflecțiile scrise și de autoaprecieri grafice (emoji-uri care exprimă implicarea, colaborarea, încrederea). Activitatea a demonstrat nu doar învățarea activă, ci și construirea unui spirit de echipă autentic, în care copiii s-au susținut reciproc și au învățat să-și exprime ideile într-un climat de încredere și respect. Această experiență a fost un exemplu reușit de învățare integrativă, în care jocul, gândirea critică, exprimarea emoțională și colaborarea s-au unit într-o lecție valoroasă despre cum construim, pas cu pas, o comunitate bazată pe valori.

Autoevaluare simplificată (smiley face scale):

- Am participat activ: 😊 😐 😞
- Am ascultat părerile colegilor: 😊 😐 😞
- Am înțeles ce înseamnă valorile: 😊 😐 😞

Materiale necesare:

- cartonașe cu denumiri de valori (pregătite anterior);
- fișe de echipă (nume, valori alese, explicații);
- bandă adezivă colorată pentru conturarea drumului;
- markere, lipici, coli A4 (pentru mesaje scrise);
- eventual: iconițe vizuale pentru copii cu dificultăți de lectură.

Cutiuța cu emoții

Constantinescu Andreea

Poveste pedagogică pentru clasa pregătitoare (emoții, început de citit)

Autor: prof. înv. primar constantinescu andreea

Nivel: Clasa pregătitoare | Context: început de alfabetizare

În dimineața aceea, clasa mirosea a iarnă și a creioane proaspăt ascuțite. Copiii intrau pe rând, cu obrajii roșii și cu glasuri subțiri. Mara a pășit mai încet decât ceilalți. În ea era o grijă mică, strânsă în gât: azi urma să citească.

La început cu cititul, literele par uneori pietre. Le privești, le atingi cu ochii, dar nu știi sigur dacă te vor lăsa să treci. Mara ținea creionul ca pe un sprijin și se uita la tablă cu atenție, ca și cum atenția ar fi putut să-i dea curaj.

În buzunarul ghiozdanului, însă, avea ceva neobișnuit: o cutiuță găsită lângă gardul școlii. Nu era frumoasă prin culoare, ci prin felul în care părea importantă. O cutiuță care se închidea bine, ca un secret.

Doamna învățătoare a observat-o.

— Mara, ce ai acolo?

— Am găsit-o… și n-am vrut s-o las singură, a spus Mara.

Doamna a zâmbit, cu acel zâmbet care nu judecă, ci deschide uși.

— O deschidem împreună?

Când capacul s-a ridicat, înăuntru au apărut cinci bilețele, pliate atent. Pe ele erau scrise cuvinte mari, clare:

BUCURIE

TRISTEȚE

FURIE

FRICĂ

SURPRIZĂ

Copiii s-au apropiat cu privirea. Doamna a rostit încet, ca pe o regulă de viață:

— Emoțiile nu sunt dușmani. Sunt mesageri. Ele vin să ne spună ce avem nevoie. Când le dăm un nume, se așază.

Apoi a scris pe tablă o propoziție scurtă, ușor de urcat, ca o treaptă:

EU AM FRICĂ.

— Citim împreună, a spus doamna. Eu arăt, voi spuneți după mine.

Copiii au repetat. Mara a repetat și ea. Nu tare, dar corect. Și gâtul ei parcă s-a mai desfăcut puțin.

Doamna a întrebat, cu blândețe:

— Mara, dacă vrei… de ce ai frică?

Mara a strâns marginea băncii.

— Mi-e frică să nu greșesc. Mi-e frică să citesc și să râdă cineva.

În clasă s-a făcut liniște, dar o liniște caldă, atentă.

— Aici avem voie să greșim, a spus doamna. Greșeala este o parte din învățare, nu o rușine. Regula noastră: nu râdem de încercarea cuiva. Încercarea este curaj.

Mai târziu, la recreație, un coleg a trecut în fugă și a lovit fără să vrea turnul Marei din cuburi. Turnul s-a prăbușit. În Mara a urcat ceva iute, fierbinte.

A simțit cum cuvântul FURIE îi bate în piept.

A vrut să strige. Dar și-a amintit de cutiuță. De nume. De faptul că emoțiile pot fi spuse, nu doar trăite pe ascuns. S-a oprit o clipă și a zis:

— Sunt furioasă.

Doamna a venit aproape.

— Îți mulțumesc că ai spus. FURIA te anunță că ți-a fost încălcat spațiul. Ce ai nevoie?

Mara a respirat și a găsit, cu greu, dar limpede:

— Vreau să-mi refac turnul. Și vreau să nu se mai alerge lângă banca mea.

Colegul a spus: „Îmi pare rău.” Și a ajutat-o să repare. FURIA s-a schimbat, încet, din flacără în putere bună: „Refacem. Avem grijă.”

Când s-a terminat jocul preferat, a venit și TRISTEȚEA. Mara a simțit un gol mic.

— Sunt tristă, a spus ea.

— TRISTEȚEA îți spune că ți-a păsat, a răspuns doamna. Și când îți pasă, înseamnă că ai trăit frumos.

Spre finalul zilei, doamna a scos un cartonaș cu două cuvinte simple, pe care copiii le puteau rosti împreună:

EU SUNT…

Apoi a lăsat un spațiu, ca să încapă emoția fiecăruia. Mara a privit spațiul acela și, pentru prima dată, nu l-a simțit ca pe o sperietură, ci ca pe o șansă.

— Eu sunt… bucuroasă, a spus ea, încet, dar cu un zâmbet adevărat.

Doamna a încuviințat:

— Vezi? Nu ți-am luat frica. Ți-am dat un mod de a o purta. Și ai mers mai departe.

La plecare, cutiuța a rămas pe catedră. Nu ca un obiect, ci ca o promisiune: în clasa aceasta, emoțiile au voie să fie numite, înțelese și așezate.

Iar Mara, coborând scările, și-a spus în gând:

„Dacă pot să spun ce simt, nu mă mai conduce emoția. O pot conduce eu, cu un cuvânt.”

Joc Vanatoarea de comori

Lazar Anca Daniela

Joc: „Vânătoarea de comori în mișcare”

- Se ascund obiecte mici în spațiul de joc.

- Copiii trebuie să le găsească alergând, cățărându-se sau târându-se (în funcție de spațiu și siguranță).

- Încurajează mișcarea și spiritul de echipă.

PLANIFICAREA UNEI ACTIVITĂŢI ÎN AER LIBER

Mihai Anamaria

Nivel I/ grupa mijlocie

Tema anuală : ”Când, cum şi de ce se întâmplă?”

Tema săptămânii: ”Zumzet şi flori parfumate”

Tema zilei: ”Gâze şi flori - o lume plină de culori”

Forma de realizare: activitate integrată

Tipul de activitate: consolidarea şi verificarea cunoştinţelor, formarea de priceperi şi deprinderi

Forme de organizare: frontal, pe grupuri, individual

Denumirea activităţii integrate: ”Ajutăm gâzele şi florile să se întoarcă în grădină!”

Scopul activităţii:

● Verificarea şi reactualizarea cunoştinţelor copiilor referitoare la număratul în limitele 1-5;

● Educarea abilităţii de a intra în relaţie cu ceilalţi, de a comunica şi coopera, de a participa în spirit fair-play la acţiuni realizate individual şi în echipă;

● Dezvoltarea spiritului de echipă în vederea realizării unei activităţi recreative, de destindere şi bună dispoziţie a copiilor.

Activitati de învăţare:

ADP: ACTIVITATI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Întâlnirea de dimineaţă cu tema : ”Gâze şi flori - o lume plină de culori”

Tranziţii:

a) ”Haide-ţi dragi fluturi şi albine
Să zburăm către sectoare.
Uşor din aripi noi să dăm,
Către sectoare ne-ndreptăm!”
- joc cu text şi cânt

b) „Albinuţele şi fluturaşii zboară!” - joc de mişcare

Rutine: - Sosirea copiilor în curtea grădiniţei, întâlnirea de dimineaţă
- Deprinderi de autonomie şi igienă personală.

JALA I : JOCURI SI ACTIVITATI LIBER ALESE

Artă: “Pietre pictate pentru flori adunate”- pictură

Obiective operaţionale:

- să utilizeze corect instrumentele şi materialele specifice picturii

- să picteze materialele(pietrele) puse la dispoziţie pentru a realiza tema propusă;

- să numere pietrele pictate cu aceiaşi culoare;

- să găsească utilitatea lucrărilor efectuate (delimitarea rondului de flori);

Nisip şi Apă:“Stupi pentru albinuţe”

Obiective operaţionale:

- să pregătească materialul de lucru respectând cantităţile de apă şi nisip;

- să redea forma stupului de albine, lucrând în echipă;

- să facă ordine şi să se spele pe mâini după joc.

Ştiinţă: “Ronduri de flori colorate, cu pietre ornate”

Obiective operaţionale:

- să planteze grupe de diferite flori (limitele 1-5);

- să aşeze paleta cu cifra corespunzătoare grupei de flori;

- să aşeze atâtea pietre de o anumită culoare în jurul rondului cât indică cifra de pe paletă.

JALA II : dans tematic: „Samba florilor”

„Parada florilor”

ADE: ACTIVITĂŢI PE DOMENII EXPERIENŢIALE (DŞ+DEC)

Domeniul Ştiinţe (Activitate matematică) - “Pedeapsa gâzelor şi a florilor” (joc didactic)

Obiective operaţionale :

- Să numere în limitele 1-5 în ordine crescătoare şi descrescătoare;

- Să raporteze numărul la cantitate şi cantitatea la număr;

- Să găsească vecinii mai mici şi mai mari în limitele 1-5 ;

- Să identifice poziţiile spaţiale şi să plaseze grupa de fluturaşi şi albinuţe în poziţia spaţială indicată;

- Să planteze grupe de flori după criteriul culoare ;

Sarcina didactică: Dezvoltarea capacităţii de a înţelege şi utiliza numerele şi cifrele;

Regulile jocului :

Copiii vor fi împărţiţi în două grupe. Fiecare grupă va primi câte un nume şi ecusoane pentru membrii acesteia cu denumirea grupei: grupa albinuţelor şi grupa fluturaşilor. Fiecare grupă va avea acelaşi număr de sarcini cu echipa adversă.

Echipa care dă răspunsurile corecte va primi câte o floare veselă de culoarea echipei sale. Câştigă echipa care a adunat cele mai multe flori vesele. Dacă un copil nu ştie răspunsul, va putea fi ajutat numai de un membru al echipei sale. Nerespectarea regulilor jocului va duce la pierderea unui punct pentru abatere.

Elemente de joc: întrecerea, surpriza, aplauze, mişcarea, scrisoare de la Zâna Primăvara,plicurile cu indicii, Albinuţa Teo.

Domeniul Estetic şi Creativ (Educaţie plastică) - “Pietre pictate pentru flori adunate” (pictură)

Obiective operaţionale:

- Să utilizeze corect instrumentele şi materialele specifice picturii;

- Să numere culorile folosite în realizarea lucrări;

- Să coopereze cu colegii de echipă în vederea realizării temei;

- Să evalueze lucrarea proprie şi a celorlalţi copii, ţinând cont de aspectul acesteia.

Strategii didactice:

METODE ŞI PROCEDEE: explicaţia, conversaţia, demonstraţia, exerciţiul, jocul, munca în echipă, munca individuală.

MIJLOACE DIDACTICE: medalioane cu albinuţe şi fluturaşi, flori roşii şi galbene cu cifre, palete cu cifre, jardiniere, fluturi diverse culori, albinuţe, brazi, răsaduri de flori colorate, lopăţele, stropitori, pietre pictate în diverse culori, coşul cu indicii, tabelul cu scor (flori vesele).

FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual,pe grupe.

BIBLIOGRAFIE:

- Curriculum pentru educaţie timpurie, 2019
- Breben, Silvia, Gongea, Elena, Ruiu, Georgeta, Fulga, Mihaela, Ghid metodic: Metode interactive de grup, Editura Arves, Craiova, 2002
- CULEA, Laurenţia, coord., Activitatea integrată din grădiniţă, Didactica Publishing House, Bucureşti, 2008

Scenariul zilei

Activitatea integrată debutează cu ”Întâlnirea de dimineaţă” şi cuprinde:

Salutul :

“Dimineaţa a sosit,

Toţi copiii au venit.

În semicerc să ne-aşezăm

Cu toţii să ne salutăm.”

Salutul porneşte de la educatoare:

- Bună dimineaţa, albinuţe dragi,

A-nceput o nouă zi

Mă bucur că sunteţi aici!

Copiii se salută între ei:

“- Bună dimineaţa albinuţă Irina!”

Prezenţa:

“După ce ne-am adunat

Şi frumos ne-am salutat

Colegii ne-am întâlnit;

Cine oare n-a venit? (copiii îşi aşează poza la panoul de prezenţă- stup) ;

Calendarul naturii: Acesta se realizează în curtea grădiniţei. Se va completa calendarul naturii împreună cu preşcolarul de serviciu, educatoarea punându-i întrebări ajutătoare :

”Vremea să o studiem

În curte s-o observăm,

De e ploaie sau e soare,

Sau e vreme de plimbare.”

-În ce anotimp suntem?

-În ce lună suntem?

-Ce zi este astăzi?

- Ce fenomen al naturii se potriveşte pentru această zi?

Împărtăşirea cu ceilalţi/activitatea de grup:

În continuare copiii vor recita poezia “În fiecare dimineaţă” prin mişcările sugerate de textul poeziilor se realizează în acelaşi timp şi gimnastica de înviorare şi activitatea de grup.

Noutatea (surpriza) zilei constă în faptul că activitatea de astăzi se va realiza în curtea grădiniţei. În curte se află un stup, unde o fetiţă , costumată în albinuţă este tare supărată. Ea are în coşuleţul ei o scrisoare de la Zâna Primăvara şi alte surprize. Albinuţa T eo le spune copiilor că a fost trimisă de Zâna Primăvara la ei cu o rugăminte.Voi citi copiilor această scrisoare, unde Zâna Primăvara le povesteşte cum un dragon năzdrăvan a suflat cu putere peste grădină şi a

făcut ca toate gâzele şi florile să nu mai aibă viaţă, dar a lăsat în grădină, prin iarbă, flori şi gâze fără viaţă, din carton, aşa cum confecţionăm noi la activităţi. Ea ne roagă să redăm lumea plină de viaţă, de culoare şi zumzet, plantând alte flori frumoase şi parfumate în curtea grădiniţei noastre. Abia atunci gâzele se vor putea întoarce, atrase de parfumul şi frumuseţea florilor.

Pentru a o ajuta pe Zâna Primăvara, educatoarea propune jocul didactic “Pedeapsa gâzelor şi a florilor!”

În scrisoare, Zîna Primăvara le dă copiilor indicii despre cum vor putea să salveze grădina. Cele trei indicii reprezintă de fapt sarcinile aferente celor trei variante de joc. Răspunsurile bune vor fi apreciate şi notate pe un panou cu o floare veselă în culoarea echipei din care fac parte.

După desfăşurarea jocului frontal copiii vor fi apreciaţi.

Rutine : Deprinderi de autonomie şi igienă personală

Trecerea de la o activitate la alta se realizează cu ajutorul unui joc cu text şi mişcări, tranziţia:

”Haide-ţi dragi fluturi şi albine

Să zburăm către sectoare.

Uşor din aripi noi să dăm,

Către sectoare ne-ndreptăm!”

Copiii vor fi îndrumaţi spre centrele de activitate pregătite.Voi explica la fiecare centru de activitate ce sarcini au de îndeplinit, materialele cu care vor lucra şi obiectivele urmărite. Voi urmări activitatea copiilor pe centre şi voi interveni ori de câte ori va fi nevoie.

La centrul NISIP ŞI APĂ- vor reda forme de stupi pentru albine, respectând cantităţile de apă şi nisip.

La centrul ŞTIINŢĂ, se va realiza a treia variantă în manieră integrată a jocului didactic, unde vor avea de realizat următoarele sarcini:

- să planteze grupe de diferite flori (limitele 1-5);
- să aşeze paleta cu cifra corespunzătoare grupei de flori;
- să aşeze atâtea pietre de o anumită culoare în jurul rondului cât indică cifra de pe paletă.

La centrul ARTĂ este integrată activitatea de educaţie plastică (DEC) cu următoarele sarcini:

- Să se familiarizeze cu tehnica picturii pe piatră , respectând modelul dat;
- Să utilizeze corect instrumentele şi materialele specifice picturii;
- Să numere culorile folosite în realizarea lucrări;
- Să coopereze cu colegii de echipă în vederea realizării temei;
- Să evalueze lucrarea proprie şi a celorlalţi copii, ţinând cont de aspectul acesteia.

Tranziţie: „Albinuţele şi fluturaşii zboară!”- joc de mişcare

În ultima etapă a zilei – ALA II – copiii vor dansa ”Samba florilor” şi vor desfăşura “Parada florilor ”.

La finalul activităţii copiii vor fi răsplătiţi cu diplome şi bomboane sub formă de buburuze.

EDUCAȚIA ÎN VREMURILE MODERNE

POPA LIVIA FLORENTINA

Educația a fost dintotdeauna motorul progresului unei societăți, însă în vremurile moderne ea capătă un rol și mai important, adaptându-se la ritmul alert al schimbărilor tehnologice și sociale. Dacă în trecut accentul era pus pe transmiterea de cunoștințe teoretice, astăzi accentul se mută pe formarea competențelor esențiale pentru viața reală: gândirea critică, creativitatea, capacitatea de colaborare și utilizarea eficientă a resurselor digitale.

Școala modernă nu mai este un simplu spațiu de acumulare a informațiilor, ci un mediu dinamic în care elevii învață să se adapteze, să colaboreze și să folosească tehnologia ca instrument de învățare. Exemplele de bune practici din educația contemporană arată că metodele inovatoare și resursele digitale pot transforma procesul educațional într-o experiență mai atractivă, mai interactivă și mai relevantă pentru generațiile actuale.

1. PLICKERS

 platformă online ce permite profesorilor să colecteze răspunsuri instant de la elevi, fără a fi necesar ca aceștia să aibă dispozitive electronice, folosind un cod QR tipărit pe o bucată de hârtie/carton cu un model unic pentru fiecare elev;

 codurile QR pot fi descărcate gratuit direct din aplicație. Sunt disponibile coduri numerotate, fiecare având forme distincte, cu 4 laturi, fiecare latură fiind numerotată cu câte o litera mare: A,B,C,D.

 pentru a răspunde la întrebări elevii vor întorce cardul cu litera corespunzătoare răspunsului în sus și vor avea grijă să asigure vizibilitatea lor către camera video a dispozitivului mobil al profesorului.

 profesorul proiectează întrebările cu ajutorul unui videoproiector și ”culege” răspunsurile elevilor cu ajutorul unui dispozitiv mobil cu camera video. Elevii răspund prin ridicarea unui carton al cărui cod unic este citit de către camera video a dispozitivului mobil al profesorului;

 utilizarea aplicației Plickers implică parcurgerea următoarelor etape:

- Pregătirea aplicației
- Pregătirea codurilor QR.
- Lansarea testului.
- Scanarea răspunsurilor elevilor.
- Analiza și interpretarea răspunsurilor.

2. WORDART

 este o aplicație facilă pentru crearea de nori de cuvinte. Programul oferă o gamă largă

de opțiuni pentru editarea și personalizarea norilor de cuvinte, încurajând astfel creativitatea.

3. STORY JUMPER

 aplicație cu ajutorul căreia se pot realiza cărticele electronice;

 StoryJumper este un instrument pentru familiarizarea elevilor cu procesul de scriere creativă.

4. THE NEWSPAPER CLIPING GENERATOR

 aplicație prin care se pot genera pagini din ziare pentru a vă crea propriile articole de ziare „falsificate”.

5. MINDOMO

 este o aplicație de cartografiere mentală pe care îl puteți accesa pe web sau prin descărcare de pe un computer. Pe scurt, este o aplicație care ajută la realizarea de hărți conceptuale;

 puteți folosi Mindomo pentru a încărca fișierele audio și video, pentru a crea hărți mentale, pentru a le prezenta, pentru a căuta imagini online, pentru a insera atașamente și hyperlinkuri, pentru a înregistra sunete.

6. VOKI

 este o colecție gratuită de avatare personalizabile, vorbitoare pentru profesori și elevi care îmbunătățește instruirea la clasă, implicarea în activitate și înțelegerea lecției.

 este un instrument de educație pentru a vă exprima pe Web cu propria voce folosind un personaj vorbitor.

Caracteristicile cheie ale Voki:

 Creați prezentări.

 Puteți adăuga câte diapozitive doriți. Nu există limită!

 Perfect pentru recitarea unui pasaj sau angajarea în conversații.

 Toate prezentările sunt stocate pe cloud.

 Joacă-l oriunde, oricând.

În explorarea ecosistemelor terestre

Surugiu Emi-Drena

Explorarea ecosistemelor terestre – activitate pe grupe clasa a V-a

Disciplina: Biologie

Clasa: a V-a

Tipul activității: activitate pe grupe – învățare prin cooperare

Tema: În explorarea ecosistemelor terestre

Durată propusă: 3 ore în total, organizate pe 3 ședințe

Profesor: Surugiu Emi-Drena

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Făcăeni, județul Ialomița

Scopul activității

Formarea capacității elevilor de a identifica și descrie ecosisteme terestre prin analiza elementelor de biotop și biocenoză, utilizând documentarea din surse online și realizarea unui produs final.

Obiective de învățare

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

• să definească noțiunile de biotop și biocenoză;

• să identifice factorii abiotici specifici unui ecosistem terestru;

• să recunoască principalele organisme (plante și animale) caracteristice fiecărui ecosistem;

• să utilizeze responsabil surse online de informare;

• să colaboreze eficient în cadrul grupului și să își asume roluri.

Materiale/Resurse

- Fișe de lucru
- Acces la calculatoare/tablete sau smartphone-uri (minim 1 per grupă).
- Flipchart/hârtie mare, markere, lipici, foarfecă, materiale pentru modelare (plastilină, hârtie creponată, carton).
- Tablă digitală

• Listă de tipuri de surse online recomandate (ex.: enciclopedii online pentru copii, site-uri ale unor grădini botanice/muzee, pagini ale unor organizații de mediu, imagini autorizate, videoclipuri scurte explicative) — profesorul va distribui această listă

Organizarea clasei

Elevii sunt organizați în 5 grupe, fiecare grupă având ca temă un ecosistem terestru:

1. Grădina

2. Pajiștea de stepă

3. Pajiștea alpină

4. Pădurea de foioase

5. Pădurea de conifere

Roluri în cadrul grupului

• Coordonator (lider): organizează munca, se asigură că toți contribuie.

• Cercetător principal: caută informațiile despre biotop (sol, climă, relieful) și le notează.

• Cercetător al vieții (biocenoză): inventariază organismele reprezentative și rolurile lor (producători, consumatori, descompunători).

• Designer/Producător: realizează produsul final (poster, dioramă, slide).

• Reporter/Prezentator: pregătește și susține prezentarea orală.

Etapele activității (3 ședințe)

Ședința 1 — Documentare și planificare (45–50 minute)

1. Introducere (5–7 min): profesor prezintă tema și obiectivele. Reîmprospătare rapidă: definiții biotop/biocenoză.

2. Formarea grupelor și atribuirea ecosistemelor (3 min).

3. Distribuirea fișelor de lucru și a rolurilor (2–3 min).

4. Cercetare online ghidată (20–25 min): elevii caută informații, notează în fișa de lucru. Profesor supraveghează, recomandă surse sigure (enciclopedii pentru copii, pagini educaționale, muzee/rezervații).

5. Decizia asupra produsului final și planul de lucru (5–10 min).

6. Încheiere: stabilirea ce materiale aduc fiecare (dacă activitatea continuă acasă) și temă: finalizare informații.

Ședința 2 — Construcție produs final (45–50 minute)

1. Realizarea produsului (30–40 min).

2. Profesor oferă feedback și materiale.

Ședința 3 —Prezentare (45–50 minute)

1. Prezentări scurte (3–5 min per grup) + 1–2 întrebări de la colegi (15–25 min).

2. Autoevaluare și evaluare profesor (ultimele 5 min): fiecare grup notează ce a mers bine și ce pot îmbunătăți.

Sugestii pentru produse finale (alege 1 per grup)

- Poster ilustrat pe hârtie mare + scurt text explicativ (biotop, biocenoză, lanț trofic).
- Dioramă 3D (cutie carton) care arată habitatul și câteva organisme.
- Prezentare digitală scurtă (3–5 slide-uri) sau film de 1–2 minute.
- Colaj/Carte miniatură cu pagini pentru fiecare componentă (plante, animale, sol etc.).
- Poster interactiv cu etichete mobilabile (ex.: „lipiți” carduri cu rolurile organismelor).

Evaluare

Evaluarea se realizează pe baza următoarelor criterii:

- Conținut științific (1–4): corectitudinea informațiilor despre biotop și biocenoză.
- Completitudine fișă de lucru (1–4): toate secțiunile completate.
- Colaborare (1–4): distribuirea rolurilor, implicare (observată de profesor).
- Originalitate & creativitate produs (1–4): calitate vizuală și idei.
- Prezentare orală (1–4): claritate, exprimare, respectarea timpului.

Total maxim: 20 puncte.

Resurse online recomandate

Kidibot – Biotop și biocenoză

https://www.kidibot.ro/biotopul-si-biocenoza/

DigitalEdu – Componentele ecosistemului (biotop și biocenoză)

https://digitaledu.ro/componentele-ecosistemului-de-padure-biotop-si-biocenoza-joc-de-sortare/

Eduboom – Ecosistem. Biotop și biocenoză

https://eduboom.ro/video/1308/ecosistem-biotop-i-biocenoza

Eduboom – Recapitulare ecosisteme terestre

https://eduboom.ro/video/1771/recapitulare-ecosisteme-terestre

Manual digital Biologie clasa a V-a (Intuitext)

https://download.intuitext.ro/manuale/Intuitext_Manual_BIO_cls_5.pdf

Fișa de lucru pentru grup

Nume grup / ecosistem: _____

1. Biotop — descriere scurtă (2-3 fraze):

o Relief: _____

o Sol: _____

o Clima (temperatură, precipitații): _____

o Alți factori abiotic relevanți (lumină, apă, altitudine): _____

2. Biocenoză — listă de organisme (minim 6):

o Plante (2–3): _____

o Animale (3–4): _____

o Ciuperci/microorganisme/alte organisme: _____

3. Roluri în ecosistem: (cine sunt producătorii, consumatorii, descompunătorii?)

o Producători: _____

o Consumatori primari: _____

o Consumatori secundari: _____

o Descompunători: _____

4. Legături/lanț trofic simplu: exemplu: Plantă → Insectă → Pasăre → …

5. Ce amenințări există (dacă există) și cum le-am reduce?

6. Produs final ales: (poster / prezentare 3–5 minute / dioramă / film scurt / colaj digital)

7. Resurse folosite (surse online / titluri / video / imagini): (scrieți titlurile site-urilor sau numele organizațiilor)

8. Ce am învățat nou: (2–3 enunțuri scurte)

Întâlnirea de dimineață în alternativa Step by Step

Antal Andreea

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ ÎN ALTERNATIVA EDUCAȚIONALĂ STEP BY STEP

Prof. înv. primar ANTAL ANDREEA

Liceul Tehnologic ,,Matei Corvin”- Hunedoara

Alternativa educațională Step by Step este centrată pe copil și promovează o educație activă, participativă, care respectă ritmul de dezvoltare al fiecărui elev. Un element esențial al acestei alternative este Întâlnirea de dimineață, un moment zilnic cu rol formativ, emoțional și social, care contribuie la crearea unui climat pozitiv în clasă și la dezvoltarea competențelor de comunicare și cooperare.

Rolul și importanța întâlnirii de dimineață

Întâlnirea de dimineață reprezintă primul contact organizat al elevilor cu activitatea școlară din ziua respectivă. Aceasta are ca scop principal consolidarea relațiilor dintre elevi, dezvoltarea sentimentului de apartenență la grup și stimularea încrederii în sine. În cadrul acestui moment, elevii sunt încurajați să se exprime liber, să asculte opiniile colegilor și să participe activ la activități comune.

Prin întâlnirea de dimineață, cadrul didactic creează un mediu sigur și prietenos, în care copiii se simt acceptați și valorizați. De asemenea, acest moment contribuie la dezvoltarea competențelor socio-emoționale, la formarea deprinderilor de comunicare și la reglarea comportamentelor.

Structura întâlnirii de dimineață

În alternativa Step by Step, întâlnirea de dimineață este structurată, de regulă, în patru etape principale:

1. Salutul – are rolul de a crea conexiuni între elevi și de a promova respectul reciproc.

2. Împărtășirea – elevii au ocazia să povestească experiențe personale, să își exprime emoțiile sau opiniile.

3. Activitatea de grup – include jocuri didactice, exerciții de mișcare sau activități interactive.

4. Mesajul zilei – oferă informații despre programul zilnic și stabilește obiectivele zilei.

Exemple de jocuri didactice utilizate în cadrul întâlnirii de dimineață

Jocurile didactice reprezintă o componentă importantă a întâlnirii de dimineață, deoarece facilitează învățarea prin joc și implicarea activă a elevilor.

1. Jocul „Salutul vesel” - Elevii stau în cerc, iar fiecare copil își salută colegii folosind un gest sau o expresie diferită (strângere de mână, zâmbet, salut în diferite limbi). Jocul dezvoltă comunicarea verbală și nonverbală și creează o atmosferă relaxantă.

2. Jocul „Spune cum te simți” - Copiii aleg un cartonaș cu o emoție (bucurie, tristețe, entuziasm, oboseală) și explică de ce se simt astfel. Acest joc contribuie la dezvoltarea inteligenței emoționale și la conștientizarea propriilor trăiri.

3. Jocul „Mingea vorbitoare” - O minge este pasată de la un elev la altul, iar cel care o primește spune o propoziție despre sine sau răspunde la o întrebare stabilită de cadrul didactic. Jocul dezvoltă atenția, exprimarea orală și respectarea regulilor de comunicare.

4. Jocul „Calendarul zilei” - Un elev este responsabil să anunțe data, ziua săptămânii, vremea și evenimentele importante. Activitatea are caracter interdisciplinar, contribuind la consolidarea noțiunilor matematice și de orientare temporală.

5. Jocul „Complimentul zilei” - Fiecare elev oferă un compliment unui coleg. Jocul stimulează empatia, respectul și întărește relațiile de grup.

Concluzie

Întâlnirea de dimineață în alternativa Step by Step este un instrument educațional valoros, care susține dezvoltarea armonioasă a elevilor din punct de vedere cognitiv, emoțional și social. Prin utilizarea jocurilor didactice și a activităților interactive, acest moment contribuie la crearea unui mediu educațional pozitiv, bazat pe cooperare, respect și învățare activă. Implementată constant, întâlnirea de dimineață devine fundamentul unei zile de școală reușite și al formării unor elevi încrezători și responsabili.

Bibliografie

1. Ciolan, L. (2008). Învățarea integrată: fundamente pentru un curriculum transdisciplinar. Iași: Editura Polirom.

2. Crețu, C. (2010). Psihopedagogia succesului școlar. Iași: Editura Polirom.

3. Step by Step România (2016). Ghidul cadrului didactic pentru alternativa educațională Step by Step. București.

IMPORTANȚA SĂRBĂTORIRII ZILELOR DE ȘCOALĂ ÎN ALTERNATIVA STEP BY STEP

CIMPONER IULIA

IMPORTANȚA SĂRBĂTORIRII ZILELOR DE ȘCOALĂ ÎN ALTERNATIVA

STEP BY STEP

Prof. înv. primar IULIA CIMPONER

Liceul Tehnologic ,,Matei Corvin”- Hunedoara

Alternativa educațională Step by Step pune un accent deosebit pe centrarea pe elev, pe învățarea prin cooperare și pe crearea unui mediu școlar incluziv și cald. Spre deosebire de sistemul tradițional, SBS utilizează centre de activitate și încurajează comunicarea deschisă. În acest context flexibil, sărbătorirea zilelor de școală (fie că este vorba de 100 de zile, 700 de zile sau orice altă bornă numerică) capătă o importanță fundamentală, servind nu doar ca o pauză festivă, ci ca o unealtă pedagogică esențială.

Aceste sărbători contribuie la atingerea mai multor obiective educaționale și socio-emoționale:

a) Dezvoltarea simțului comunității și a apartenenței - metoda Step by Step se bazează pe crearea unei comunități de învățare. Sărbătorirea comună a unei realizări (atingerea unui anumit număr de zile) întărește legăturile dintre elevi, profesori și, implicit, părinți. Evenimentul devine un moment de recunoaștere a efortului colectiv, cultivând sentimentul de mândrie de grup și de apartenență la clasa/școala respectivă.

b) Concretizarea noțiunilor abstracte (matematica și timpul) - pentru copiii de vârstă mică, timpul este o noțiune abstractă. Sărbătorirea unui număr specific de zile (ex: 100, 500, 700) transformă numărul într-o realizare palpabilă. Acest lucru ajută la:

- înțelegerea numărului mare (cardinalitate).
- dezvoltarea abilităților de numărare, grupare (în zeci sau sute) și estimare.
- vizualizarea progresului temporal, ajutând elevul să înțeleagă cât de mult a parcurs în drumul său educațional.

c) Evaluarea formativă și metacogniția - fiecare celebrare oferă profesorului o oportunitate excelentă pentru reflecție și evaluare formativă. Elevii sunt încurajați să-și amintească ce au învățat de la ultima sărbătoare, dezvoltând astfel metacogniția – capacitatea de a reflecta asupra propriului proces de învățare. Ei nu doar sărbătoresc trecerea timpului, ci și progresul personal și achizițiile academice.

Exemple de activități centrate pe celebrarea zilelor

În spiritul metodei Step by Step, activitățile trebuie să fie practice, bazate pe colaborare și integrate în centrele de învățare.

Centrul de activitate	Activitate sugerată	Descriere
Matematică	"Construcția Numărului Zilei"	Elevii folosesc materiale concrete (cuburi, mărgele, bețe) pentru a construi numărul celebrat (ex: 700). Ei grupează în zeci și sute, vizualizând descompunerea numărului și valoarea pozițională.
Arte	"Capsula amintirilor"	Elevii desenează cele mai importante lucruri pe care le-au învățat până în acea zi. Lucrările sunt introduse într-o cutie (capsulă) care va fi deschisă la o bornă ulterioară.
Scriere	"Jurnalul colectiv al poveștilor"	Elevii colaborează pentru a scrie o scurtă poveste despre o zi memorabilă din perioada celebrată. Se folosesc liste de adjective și verbe pentru a descrie emoțiile trăite.
Științe	"Proiectul 700 de... "	Elevii adună (de exemplu) 70 de semințe sau 700 de grame de pământ și fac observații sau calculează necesarul de apă, legând numărul sărbătorit de un experiment practic.

Concluzie

Sărbătorirea zilelor de școală în învățământul Step by Step transcende funcția de simplu eveniment recreativ. Ea reprezintă o metodă eficientă de întărire a culturii școlare pozitive, de ancorare a conceptelor matematice abstracte și de dezvoltare a abilităților socio-emoționale esențiale. Prin aceste practici, școala Step by Step reafirmă că procesul de învățare nu este doar un șir de ore de curs, ci o călătorie marcată de etape și succese, demne de a fi recunoscute și celebrate de întreaga comunitate.

Test Științe ale naturii clasa a IV- a

Vîță Elena Cătălina

Test Științe ale naturii clasa a IV- a

PROIECT DIDACTIC-„BRADUL DE CRĂCIUN”

CORNEA IRINA-EMILIA

PROIECT DIDACTIC-„BRADUL DE CRĂCIUN”

prof. ed. timpurie CORNEA IRINA-EMILIA

LICEUL TEHNOLOGIC I.C. PETRESCU STÂLPENI,ARGEȘ

Data:

Cadru didactic:

Unitatea de învățământ:

Grupa: Mare

Tema anuală de studiu: Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?

Tema proiectului: Obiceiuri străbune

Tema săptămânii: O, brad frumos!

Tema activității: „BRADUL DE CRĂCIUN”

Domeniul experențial: -Domeniul Om și Societate (DOS)

Categoria de activitate: Activitate practică

Mijloc de realizare: Decupare și lipire

Tipul activității: Consolidare de priceperi și deprinderi

Dimensiuni ale dezvoltării:

-motricitate fină în contexte de viață familiare

-curiozitate, interes și inițiativă în învățare

-activare și manifestare a potențialului creativ

Comportamente vizate:

-utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate

-realizează sarcinile cu consecvență

-manifestă creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice

Obiective operaționale:

O1-să denumească materialele și instrumentele folosite

O2-să decupeze și să lipească elementele în ordinea criteriului dat(bradul și decorațiunile)

O3-să finalizeze lucrările respectând cerințele;

O4-să aprecieze lucrările colegilor.

Strategia didactică:

-Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, decuparea, lipirea

-Forma de desfășurare: frontal, individual

-Mijloace de învățământ: ghicitoare , imagini ,coală albă, brad, decorațiuni pentru brad, foarfece, lipici, modelul educatoarei, panou cu lucrări

Forme de evaluare: observația, conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, Turul galeriei

Durata: 25-30 minute

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1.Moment organizatoric- Aerisirea sălii de grupă, amenajarea spațiului și pregătirea materialelor necesare pentru această activitate.

2.Captarea atenției- Se realizează cu ajutorul unei ghicitori despre brad.

3.Reactualizarea cunoștințelor- Voi purta o discuție despre sărbătorile de iarnă.

4.Enunțarea temei și a obiectivelor- În această zi la activitatea practică vom realiza împreună „Bradul de Crăciun”.

5. Dirijarea învățării-Sunt pregătite pentru copii materialele necesare (foarfecă,lipici, bradul și decorațiunile)dar și modelul educatoarei.

Intuirea materialelor.

Analiza modelului.

Explicarea și demonstrarea tehnicii de lucru.

Vor asculta cu atenţie cum explică și demonstrează educatoarea tehnica de lucru.

Se va demonstra pașii și tehnica de lucru pentru realizarea „ Bradului de Crăciun”

-Decupăm brăduțul și îl lipim pe coala albastră, decupăm pe rând toate decorațiunile pentru brad, apoi le lipim frumos și ordonat pe brăduț.

6.Obținerea performanței- Copiii vor face încălzirea mâinilor , apoi vor decupa și lipi ornamentele pe brăduți.

Vor primi ajutor și îi voi supraveghea atent.

7. Asigurarea feed -back-ului- Voi pune copiii să îmi spună ce ornamente au preferat să lipească și de ce.

8.Asigurarea retenției și a transferului- Se va realiza printr-o scurtă conversație asupra modului de lucru în realizarea activității practice, dar și tema avută.

9.Evaluarea activității- Vom realiza Turul galeriei pentru a admira toate lucrările și vom formula aprecieri pentru rezolvarea corectă a sarcinilor, pentru implicare și hărnicie.

10. Încheierea activității- Voi face aprecieri verbale asupra modului de lucru al copiilor ,voi înmâna stimulente.

BIBLIOGRAFIE:

Curriculum pentru educația timpurie 2019

Suport pentru explicitarea și înțelegerea curriculumului 2019

Emoții sub lupă: un drum practic de la „Conștientizare” la „Autocontrol”

Marinescu Nicoleta-Eugenia

Într-un context educațional marcat de o programă densă și de o digitalizare accelerată, sănătatea emoțională a elevilor devine fundamentul pe care se construiește orice succes academic.

Activitatea practică 1: „Cum mă simt astăzi?”

Această activitate ajută elevii să devină conștienți de emoțiile lor și ajută la crearea unui mediu sigur în care elevii să-și exprime emoțiile.

Materiale necesare:

− Cartonașe cu emoji-uri care exprimă diferite emoții (fericire, furie, tristețe, stres, anxietate).

Modalitatea de desfășurare:

Elevii aleg un cartonaș cu emoji-ul care le reflectă starea emoțională.

Pe rând, fiecare spune ce emoji a ales și de ce („Astăzi mă simt obosit pentru că nu am dormit bine noaptea trecută.”).

Opțional: Elevii își notează emoția pe o foaie și o pun într-o „cutie a emoțiilor” (dacă cineva nu vrea să vorbească, poate participa anonim).

La final, discută cum fiecare emoție este normală și cum o putem gestiona.

Pentru a identifica principalele probleme cu care se confruntă elevii mei, privind gestionarea emoțiilor, am confecționat o serie de cartonașe cu emoji-uri. După ce fiecare elev a ales un cartonaș preferat, am discutat pe baza acestuia și am constatat ca o concluzie finală generală că principalele probleme cu care se confruntă elevii sunt: lipsa accentuată a părinților în viața copiilor, dependența de telefoane a copiilor în detrimentul socializării cu alte persoane de aceeași vârstă.

Pe parcursul activității am remarcat faptul că există copii care nu gestionează corect emoțiile pentru că așa au fost obișnuiți de părinți (exemplu: să nu plângă că este băiat și băieții nu plâng).

Activitate practică 2: „Sticla Emoțiilor”

Activitatea următoare demonstrează cum emoțiile pot fi calmate prin respirație și astfel elevii pot învăța o metodă rapidă pentru calmare.

Materiale necesare:

− sticlă transparentă cu apă;

− sclipici sau bucăți mici de hârtie colorată.

Modalitatea de desfășurare:

1. Agită sticla și întreabă: „Ce observați?”

2. Apa este tulbure, sclipiciul se mișcă haotic, la fel cum se simt emoțiile când suntem furioși sau stresați.

3. Lasă sticla nemișcată și întreabă: „Ce se întâmplă acum?”

4. Sclipiciul începe să se așeze, la fel cum mintea noastră se liniștește când respirăm adânc.

Această activitatea a reprezentat cel mai interesant moment pentru elevii mei. Fiecare copil a dorit să pună mâna pe sticlă, s-o agite, apoi să povestească despre un moment de furie. La sfârșit, copiii m-au rugat să dau și eu un exemplu despre această emoție din viața mea și să explic cum am gestionat-o. Activitatea a fost extraordinar de interesantă atât pentru mine, cât și pentru ei. Am aflat mult mai multe informații despre emoțiile copiilor, despre felul în care își gestionează furia, despre sursele de stres.

Activitate practică 3: Cum gestionăm anxietatea?

Această activitate îi ajută pe copii să reducă stresul și anxietatea legată de „prea multe sarcini” prin organizare.

Materiale necesare:

- O fișă simplă de planificare (o zi din săptămână).

Modalitatea de desfășurare:

Fiecare copil își completează fișa cu:

− Ce am de făcut astăzi? (exemplu.: teme, sport, hobby-uri).

− Cum îmi organizez timpul? (prioritizează sarcinile).

− Ce pauze îmi ofer? (exemplu: 10 minute de relaxare la fiecare oră).

Profesorul explică cum planificarea ajută la reducerea stresului.

După completarea fișei, elevii au prezentat fiecare ceea ce au scris. Am constatat astfel că în timpul școlar cele mai frecvente surse de stres sunt : programa foarte încărcată (un volum mare de cunoștințe de învățat), testele, concursurile școlare (pentru participare, elevii lucrează suplimentar și au mai puțin timp de relaxare). O puternică sursă de stres pentru copii este lipsa timpului liber (sunt elevi care scriu încet și continuă să scrie în pauză, ceea ce nu le aduce performanțe școlare excepționale). Câțiva colegi cu ADHD sunt o sursă de stres pentru ceilalți colegi, în timpul orelor de curs.

În urma desfășurării acestor activități, am identificat că principalele obstacole în gestionarea sănătoasă a emoțiilor la nivelul clasei sunt deficitul de comunicare în familie și izolarea digitală. Exercițiul a demonstrat că elevii au nevoie de un spațiu sigur pentru a-și exprima vulnerabilitățile fără a fi judecați. Totodată, am constatat că modelele de educație emoțională primite acasă sunt adesea rigide, fiind necesară o reeducare a elevilor în spiritul acceptării tuturor trăirilor ca fiind firești și valide.

Implementarea acestui set de activități practice a oferit o perspectivă clară asupra provocărilor complexe cu care se confruntă elevii în prezent, evidențiind o strânsă legătură între mediul familial, viața digitală și presiunea academică.

Joc și învățare la clasa pregătitoare

Albu Nicoleta

Joc și învățare la clasa pregătitoare

Liceul Tehnologic „Nicolae Dumitrescu” Cumpăna, Constanța

prof.înv.primar: Albu Nicoleta

Clasa pregătitoare deschide poarta de intrare în universul școlii. Este o perioadă plină de emoție, curiozitate, dar și de adaptare, iar rolul nostru este să facem această tranziție cât mai lină și mai plăcută.Cea mai eficientă metodă de predare la această vârstă rămâne jocul. Jocurile sunt instrumente pedagogice puternice care dezvoltă atenția, memoria, abilitățile sociale și, cel mai important, dragostea de a învăța.

Am pregătit o colecție de 5 jocuri esențiale – testate și apreciate de cei mici – care transformă literele, cifrele și regulile clasei în cele mai distractive aventuri.

1. Vânătoarea de sunete: Detectivii literelor

• Scop: Dezvoltarea auzului fonematic, asocierea sunet-literă și îmbogățirea vocabularului.

• Materiale: Cartonașe mari cu literele mari de tipar (cele învățate până în acel moment), obiecte mici din clasă (sau imagini) al căror nume începe cu literele respective, o "lupă de detectiv" (confecționată dintr-un carton colorat).

• Desfășurare: Se așază obiectele/imaginile într-un loc vizibil, iar cartonașele cu litere sunt răspândite pe tablă sau lipite pe pereți. Elevii vor fi "Detectivi ai sunetelor" și primesc pe rând "lupa de căutare". Se rostește clar un cuvânt (de ex., "MACARA") și se cere elevului-detectiv să identifice: a) Sunetul de început al cuvântului, apoi b) Litera corespunzătoare de pe tablă/perete (M) și c) Obiectul/Imaginea al cărui nume începe cu sunetul respectiv (macara). Activitatea se poate complica prin cererea de a găsi cuvinte care se termină cu un anumit sunet sau care conțin un sunet la mijloc.

2. Tabloul emoțiilor! Colorează sentimentele!

• Scop: Recunoașterea și exprimarea emoțiilor de bază, dezvoltarea inteligenței emoționale și a creativității.

• Materiale: O coală mare de flipchart (pentru "Tabloul emoțiilor"), markere sau creioane colorate, planșe mici cu diverse fețe (fericit, trist, supărat, fricos, surprins), bilețele goale.

• Desfășurare: Se prezintă planșele cu emoțiile și se discută cu elevii despre cum se simte corpul când se simte acea emoție (ex: când sunt supărat, mă încrunt). Se asociază fiecare emoție cu o culoare (ex: roșu = supărare, galben = bucurie, albastru = tristețe). Fiecare copil primește un post-it și desenează pe el un eveniment recent din viața lui care l-a făcut să simtă o emoție puternică. Copiii vin pe rând și povestesc pe scurt despre desen, iar apoi lipesc hârtia pe "Tabloul

emoțiilor", în zona dedicată culorii asociate acelei emoții. Ca extensie,se poate folosi un zar al emoțiilor (cu fețe desenate) pentru a mima și a discuta situații care ar genera emoția indicată de zar.

3. Oglinda numerelor: Joc de perechi și simetrie

• Scop: Consolidarea recunoașterii numerelor (1-10), înțelegerea conceptului de pereche/simetrie și dezvoltarea motricității grosiere.

• Materiale: Cartonașe cu cifre de la 1 la 10 (câte 2 seturi), spațiu liber în clasă.

• Desfășurare: Elevii sunt așezați în perechi. Unul este "Oglinda" (va imita), celălalt este "Liderul". Se arată un cartonaș cu o cifră (de ex., 5). "Liderul" trebuie să mimeze o mișcare care implică de atâtea ori o acțiune, iar "Oglinda" trebuie să imite mișcarea exactă (ex: Liderul își atinge nasul de 5 ori, Oglinda atinge propriul nas de 5 ori, dar în oglindă/simetric, folosind mâna dreaptă sau stângă). Apoi rolurile se schimbă. Sau pentru o motricitate fină, în altă variantă se folosesc jetoane mici. Liderul așază pe masă un număr dat de jetoane, iar Oglinda trebuie să așeze același număr, dar în ordine inversă/oglindită (ex: Liderul face șir de 5, Oglinda face șir de 5).

4. Lanțul narativ: povești cu început și sfârșit

• Scop: Dezvoltarea exprimării orale, a imaginației, a structurării unei narațiuni (început, cuprins, sfârșit) și a ascultării active.

• Materiale: O păpușă/obiect de pluș (pentru a indica cine vorbește), un set de 3-4 imagini fără legătură evidentă (ex: un palat, o vulpe, o navă spațială, un măr).

• Desfășurare: Se arată pe rând imaginile și se inventează începutul unei povești, incluzând prima imagine (ex: "Într-un palat de cleștar locuia o prințesă care..."). Păpușa este dată primului elev. El trebuie să continue povestea, incluzând obligatoriu și a doua imagine (ex: "...care avea o vulpe magică. Vulpea a găsit într-o zi..."). Păpușa este pasată următorului elev, care continuă și introduce a treia imagine. Ultimul elev trebuie să găsească un sfârșit logic (sau cât mai creativ) al poveștii, folosind și ultima imagine (ex: "...și a plecat cu nava spațială ca să caute un măr vorbitor și așa a salvat palatul").

5. Sortarea senzațiilor: Exploratorii de texturi

• Scop: Stimularea simțului tactil, dezvoltarea vocabularului senzorial și clasificarea obiectelor după un criteriu (textura).

• Materiale: O cutie din carton (Cutia Surprizelor), diverse obiecte cu texturi distincte (burete moale, șmirghel aspru, mărgele netede, vată pufoasă, pânză lucioasă, o bucată de lemn rugos, etc.).

• Desfășurare:Se introduc pe rând obiectele în "Cutia misterioasă cu surprize" fără ca elevii să vadă. Elevii sunt așezați în cerc. Pe rând, fiecare copil bagă mâna în cutie și atinge un obiect.Fără să scoată obiectul, copilul trebuie să descrie cum îl simte, folosind cuvinte care denumesc textura (ex: neted, moale, pufos, aspru, rece, rugos, lucios). După ce descrie, scoate obiectul, îl arată și îl așază pe o zonă de sortare (ex: pe o zonă scrie "Moale", pe alta "Aspru"). Se poate face o sortare și după alte criterii senzoriale (miros, greutate, sunet).

Așadar, cele cinci jocuri didactice – de la Vânătoarea de sunete la Sortarea senzațiilor – demonstrează cu claritate că jocul este cea mai înaltă formă de cercetare la vârsta școlară mică. Aceste activități nu sunt simple pauze de la învățat, ci o integrare armonioasă a cunoștințelor și competențelor (fonetică, logică, inteligență emoțională) în mediul natural al copilului. Prin joc, elevul de la clasa pregătitoare învață să colaboreze, să respecte regulile și să se exprime, construindu-și încrederea în sine, care stă la baza succesului academic ulterior. Este responsabilitatea noastră, a cadrelor didactice, să valorificăm această metodă, asigurându-ne că fiecare zi de școală rămâne o aventură a descoperirii. Investind în joc, investim de fapt în bucuria de a învăța a viitoarelor generații.

Investigarea celor cinci jocuri prezentate în acest demers relevă potențialul formativ esențial al metodologiei ludice în contextul clasei pregătitoare. Aceste instrumente didactice nu doar facilitează asimilarea cunoștințelor specifice (dezvoltarea auzului fonematic, numerația), dar constituie un pilon fundamental în dezvoltarea holistică a elevului. Prin structura lor reglementată și interactivă, jocurile contribuie la formarea competențelor socio-emoționale și la rafinarea motricității și a atenției voluntare – premise necesare pentru succesul școlar ulterior. Prin urmare, integrarea strategică a jocului în planul curricular se impune ca o necesitate pedagogică, asigurând o tranziție optimă de la mediul preșcolar la cel școlar și fundamentând o atitudine pozitivă și motivată față de procesul continuu de învățare.

Bibliografie:

- Dumitrana, Magdalena. Educarea limbajului în învățământul preșcolar. Iași: Editura Polirom, 2004.
- Gliga, Cornelia. Didactica activităților matematice și a explorării mediului în învățământul preșcolar și primar. Sibiu: Editura Universității „Lucian Blaga” din Sibiu, 2015.
- Pânișoară, Georgeta, Pânișoară, Ion-Ovidiu. Motivația de a învăța: teoretică și practică. Iași: Editura Polirom, 2017.
- Ministerul Educației Naționale (MEN). Curriculum pentru educația timpurie (3-6/7 ani). București: M.E.N. (Documentul reglementează obiectivele, competențele și domeniile de dezvoltare specifice grupei mari/clasei pregătitoare).

Vânătoarea de Comori în Natură

Chirilă Florentina

🌳 Vânătoarea de Comori în Natură

Prof.Ed.timpurie: Chirilă Florentina

Grupa: Mijlocie (4-5 ani)

Tema Anuală de Studiu: Când, cum și de ce se întâmplă?

Tema săptămânală: O călătorie fantastică

Tipul de activitate : integrată Domeniul Științe (DȘ) – Cunoașterea Mediului

Domeniul Limbă și Comunicare (DLC)

Domeniul Estetic și Creativ (DEC)

Mijloc de Realizare: Joc didactic și Observare în Aer Liber

🎯 Obiective Operaționale:

La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- Să identifice și să denumească corect minimum 4 elemente specifice mediului natural (frunză, piatră, crenguță, ghindă, etc.), conform sarcinii primite.
- Să descrie cu ajutorul a 2-3 cuvinte caracteristicile unei „comori” găsite (ex: „frunză mare, roșie, aspră”).
- Să folosească „comorile” adunate pentru a realiza o mini-compoziție liberă la finalul vânătorii.
- Să colaboreze în cadrul echipei și să respecte regulile jocului.

🧭 Metode și Procedee Didactice: Observația dirijată, jocul didactic, explicația, demonstrația, conversația euristica, exercițiul, munca în echipă

🛠️ Resurse:

- Materiale: Lopeți, Coșulețe mici (unul pentru fiecare echipă), Lupe pentru observare (opțional), Planșe simple cu "Lista de Comori" (imagini simple), Saci de hârtie pentru colectare, Adeziv/Carton pentru compoziția finală.
- Loc de Desfășurare: Curtea grădiniței/Parcul din apropiere.

📝 Scenariul Activității:

Etapele Activității Conținutul Științific și Didactic

I. Captarea Atenției Educatoarea arată o "hartă misterioasă" (o planșă simplă) care promite descoperirea unor comori naturale. Se face trecerea la activitate prin discuții despre "Ce comori găsim doar în natură?" (ex: aurul e lucios, dar o frunză e moale și galbenă).

II. Anunțarea Temei și a Obiectivelor Se anunță jocul: „Astăzi vom fi detectivi ai naturii și vom merge la o Vânătoare de Comori! Vom lucra în echipe și vom căuta comorile de pe hartă.” Se prezintă simplu "Lista de Comori" (ex: "Avem nevoie de ceva maro de pe jos, o frunză mare, o piatră mică...").

III. Desfășurarea Activității (Jocul Didactic) 1. Formarea Echipelor: Copiii sunt împărțiți în 3-4 echipe mici (ex: "Echipa Buburuzelor", "Echipa Furnicilor"), fiecare primind un coșuleț și o listă ilustrată.

2. Execuția: La semnal, vânătoarea începe. Copiii se deplasează în zona stabilită și caută elementele de pe listă. Educatoarea monitorizează, oferă indicii și încurajează colaborarea ("Ajutați-vă să găsiți piatra rugoasă!").

3. Observarea: Copiii sunt încurajați să folosească lupele pentru a observa textura, culoarea și forma obiectelor găsite.

IV. Obținerea Performanței și Evaluarea 1. Prezentarea Comorilor: Echipele se întorc. Fiecare echipă prezintă pe rând 2-3 dintre comorile găsite, iar copiii le descriu verbal (DLC).

2. Autoevaluarea: Se verifică "Lista de Comori" și se felicită echipele care au respectat regulile și au adunat elementele corecte.

V. Încheierea și Activitatea Complementară (DEC) "Tabloul Naturii": Comorile adunate sunt folosite pentru a realiza un colaj colectiv pe o bucată mare de carton. Copiii lipesc frunze, crenguțe și pietricele, creând un "Tablou de toamnă/natură". Se fac aprecieri generale asupra modului de lucru și a participării.

Jocuri didactice matematice

NICOLA MANUELA

Jocuri didactice matematice

Fișă de lucru

Mureșan Liliana-Delia

Fișă de lucru- clasa I

Prof. înv. primar MUREȘAN LILIANA – DELIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ ,, MIHAI EMINESCU “ DEJ

Sunetul și litera ,, t “

1. Încercuiește litera ,, t “ :

l t r u t n t e t a t e t

2. Desparte în silabe cuvintele de mai jos :

carte :

tunel :

tractoare :

3. Ordonează literele și scrie cuvintele obținute :

n r t e i c a e t n c o a r t

.....

4. Separă cuvintele și scrie propozițiile obținute :

Mateiareuntractor.

.....

Tatianascrietemacustiloul.

.....

Joc didactic de mișcare și atenție: „Statuile istețe”

Voicu Alina

Joc didactic de mișcare și atenție: „Statuile istețe”

Prof. înv. primar Voicu Alina

Școala Gimnazială Nr. 1 Motru

Jocul este dedicat clasei pregătitoare și urmărește dezvoltarea atenției voluntare, a vitezei de reacție și a coordonării motorii.

Tipul de joc: Joc de mișcare cu sarcină de discriminare auditiv-vizuală.

Scopul didactic: Fixarea asocierii dintre un stimul (o culoare/formă) și o acțiune motrică, exersând filtrarea informațiilor irelevante.

Obiective operaționale:

O.1: Să asocieze corect o culoare (sau formă) cu o anumită mișcare (Ex: roșu = sari).

O.2: Să execute mișcarea corespunzătoare rapid și precis.

O.3: Să rămână nemișcat (statuie) atunci când este rostită o culoare nerelevantă sau o comandă greșită.

Sarcina didactică: Executarea mișcării corecte doar la auzul/vederea stimulului stabilit.

Material didactic: 3 cartoane mari, viu colorate (roșu, albastru, galben) și un clopoțel pentru a marca începutul și sfârșitul rundei.

Metodologia jocului

Regulile jocului: Învățătoarea stabilește 3 asocieri clare (Ex: roșu/sari, albastru/fugi ușor pe loc, galben/ghemuiește-te). Când învățătoarea rostește și/sau arată una dintre culorile stabilite, copiii execută rapid mișcarea corespunzătoare. Când învățătoarea rostește o culoare nouă (Ex: verde) sau o comandă greșită (Ex: „Dormi!”), copiii trebuie să se prefacă statuie (să rămână absolut nemișcați). Cine greșește (se mișcă la comanda greșită sau execută mișcarea greșită) iese din joc sau primește o penalizare amuzantă (Ex: stă într-un picior pentru o tură).

Desfășurarea jocului: Se asigură spațiul necesar pentru mișcare. Copiii se așază în cerc sau în formație liberă. Se anunță jocul și scopul:„Astăzi, ne vom transforma în Statuile istețe. Trebuie să fiți foarte atenți la ce spun și arăt, pentru că doar la comenzile corecte aveți voie să vă mișcați. Dacă greșiți, ne prefacem statui!” Învățătoarea afișează cartoanele și stabilește codul mișcărilor, repetându-l de 2-3 ori cu copiii: ROȘU = sari(o dată); ALBASTRU = fugi ușor pe loc; GALBEN = ghemuiește-te. Se subliniază: „La orice altă culoare sau comandă, suntem statui de piatră!” Se face o scurtă demonstrație.

Desfășurarea jocului propriu-zis:

- Runda I (ritm lent): Învățătoarea rostește și arată culoarea, la intervale mai mari, pentru a permite fixarea.

- Runda a II-a (ritm mediu): Se mărește viteza și se introduc culorile/stimulii "capcană" (Ex: verde, portocaliu).

- Runda a III-a (ritm rapid și mixt): Se alternează rapid comenzile, uneori doar rostite, alteori doar arătate (vizual).

Complicarea jocului:

o Varianta I (schimbarea codului): Fără preaviz, învățătoarea schimbă asocierea (Ex: Acum, roșu înseamnă fugi pe loc, iar albastru înseamnă sari). Copiii trebuie să își schimbe rapid atenția și memoria de lucru.

o Varianta a II-a (dublă comandă): Se cer două mișcări succesive la aceeași culoare (Ex: Roșu = sari și apoi ghemuiește-te).

Încheierea jocului: Se oprește jocul. Copiii sunt felicitați pentru viteza de reacție și atenție. Se numără „detectivii” care au rămas în joc până la final. Se subliniază importanța concentrării pentru a reuși sarcina de mișcare.

Acest format asigură un echilibru între partea cognitivă (decizia rapidă) și cea motrică (execuția mișcării).

REFERAT

MARILĂ MARIA LARISA

IMPORTANȚA ÎNTÂLNIRII DE DIMINEAȚĂ ÎN

ALTERNATIVA EDUCAȚIONALĂ STEP BY STEP

Prof. înv. primar MARILĂ LARISA

Liceul Tehnologic ,,Matei Corvin”- Hunedoara

I. Introducere: Cadrul Alternativelor Educaționale și Rolul Step by Step

Alternativa educațională Step by Step reprezintă o abordare centrată pe copil, care promovează învățarea experiențială și dezvoltarea abilităților sociale, emoționale și cognitive în mod integrat. Spre deosebire de sistemul tradițional, această metodologie pune un accent deosebit pe individualizare, lucrul în grupuri mici și dezvoltarea autonomiei.

În acest cadru, Întâlnirea de dimineață nu este doar un moment de prezență, ci reprezintă un pilon fundamental care stabilește tonul întregii zile de învățare și facilitează atingerea obiectivelor programului. Acest referat va explora structura, funcțiile și impactul crucial al acestui moment ritualic asupra dezvoltării armonioase a elevilor.

II. Structura și Funcțiile Întâlnirii de dimineață

Întâlnirea de dimineață (sau Cercul de dimineață) este un eveniment structurat care are loc la începutul zilei școlare. Se desfășoară în formă de cerc, unde fiecare participant este egal și vizibil.

A. Componentele Standard

Conform metodologiei Step by Step, Întâlnirea de dimineață este împărțită, de regulă, în patru segmente esențiale:

1. Salutul: Oferă fiecărui copil șansa de a fi recunoscut și de a stabili contact vizual cu colegii. Este primul pas în dezvoltarea abilităților de comunicare și crearea unui sentiment de apartenență.

2. Mesajul de dimineață: Un scurt mesaj scris (sau desenat, la clasele mici) de către educator, care prezintă agenda zilei, introduce noțiuni noi sau adresează o întrebare stimulatoare. Această componentă dezvoltă alfabetizarea timpurie și gândirea predictivă.

3. Activitatea de grup/Jocul: Un exercițiu scurt și energizant (cântec, joc de mișcare, ghicitoare) care consolidează coeziunea grupului și stimulează atenția.

4. Împărtășirea/Noutățile: Momentul cel mai important pentru dezvoltarea socio-emoțională. Copiii povestesc pe rând despre un eveniment personal (acasă, în clasă), învățând să asculte activ, să formuleze idei și să aștepte rândul.

B. Funcțiile Principale ale Întâlnirii

- Funcția Socio-Emoțională (Creează Comunitatea): Transformă un grup de indivizi într-o comunitate de învățare. Oferă un spațiu sigur pentru exprimarea emoțiilor și rezolvarea incipientă a conflictelor.

- Funcția Cognitivă (Pregătește pentru Învățare): Ajută la tranziția de la mediul de acasă la cel școlar, stabilind ritmul și obiectivele zilei. Mesajul de dimineață ancorează activitățile viitoare în cunoștințele anterioare.

- Funcția Lingvistică și de Comunicare: Oferă exerciții constante în ascultare activă, vorbire în public, structurarea narativă și utilizarea unui limbaj adecvat.

III. Importanța Crucială în Contextul Step by Step

Importanța Întâlnirii de dimineață este amplificată de principiile fundamentale ale alternativei Step by Step, sprijinind dezvoltarea holistică a copilului.

A. Dezvoltarea Abilităților Sociale și a Empatiei

În Step by Step, interacțiunea și colaborarea sunt esențiale. Momentul Împărtășirii/Noutăților îi învață pe copii să se pună în locul celuilalt (perspective-taking). Faptul că fiecare copil are un "timp de vorbire" îi conferă valoare și respect, crescând stima de sine și consolidând legăturile de prietenie. Acest lucru este vital pentru munca ulterioară pe centre de activitate.

B. Promovarea Autonomiei și a Responsabilității

Prezentarea agendei zilei prin Mesajul de dimineață îi face pe elevi coparticipanți la procesul educațional. Ei știu ce urmează și pot face alegeri informate în centrele de activitate, cultivând autonomia și responsabilitatea personală față de propria învățare.

C. Consolidarea Rutinelor și a Siguranței Emoționale

Ritmul previzibil și structura constantă a Întâlnirii de dimineață creează un sentiment de siguranță emoțională. Această rutină, la fel ca tranzițiile clare din Step by Step, reduce anxietatea, în special la copiii mici sau la cei cu nevoi speciale, permițându-le să se concentreze pe sarcinile de învățare, nu pe incertitudine.

D. Conexiunea dintre Viața Personală și Școală

Împărtășirea permite profesorului să înțeleagă mai bine contextul personal al fiecărui elev și să integreze aceste cunoștințe în planificarea lecțiilor. Astfel, se realizează o legătură autentică și relevantă între experiențele de acasă și conținutul academic, făcând învățarea mai semnificativă.

IV. Concluzii: O Bază Solidă pentru Învățarea Eficientă

În concluzie, Întâlnirea de dimineață transcende rolul unei simple formalități administrative. În contextul alternativelor educaționale precum Step by Step, ea servește drept nucleu al comunității de învățare și catalizator pentru dezvoltarea competențelor transversale.

Prin structura sa riguroasă și funcțiile sale multiple (socio-emoționale, cognitive și lingvistice), acest moment ritualic asigură că fiecare elev se simte văzut, valoros și pregătit să abordeze ziua. Punând accentul pe comunicare, empatie și responsabilitate, Întâlnirea de dimineață nu doar că pregătește terenul pentru achizițiile academice, dar contribuie esențial la formarea unor cetățeni activi, comunicativi și empatici, scopul final al metodologiei Step by Step.

Jocuri pentru stimularea creativităţii la preşcolari

Necula Mihaela Virginia

Jocuri pentru stimularea creativităţii la preşcolari

Prof. educație timpurie Necula Mihaela Virginia

Stimularea creativității la preșcolari este esențială pentru dezvoltarea gândirii, limbajului, emoțiilor și a încrederii în sine. Creativitatea nu înseamnă doar desen, ci capacitatea copilului de a imagina, de a explora și de a găsi soluții.

Stimularea potenţialului creativ a fost un obiectiv urmărit nu numai în timpul alocat jocurilor şi activităţilor alese sau a programului distractiv, ci în toate domeniile experenţiale, cu accent pe domeniile estetic, creativ şi limbaj. Se vor exemplifica în cele ce urmează câteva jocuri desfăşurate în cadrul activităţilor de învăţare din domeniul limbă şi comunicare:

• „Spune ce ştii despre...” - Se enunţă cuvinte uzuale ce denumesc obiecte, plante, animale etc., şi se solicită copiilor să spună tot ce ştiu despre fiecare. Se apreciază corectitudinea răspunsurilor şi numărul de cuvinte folosit în formulare.

Se obţin date despre gradul de înţelegere a noţiunilor şi se dezvoltă fluiditatea, flexibilitatea şi originalitatea gândirii.

• „Propoziţia misterioasă”- Se cere unui copil să se gândească la o propoziţie formată dintr-un anume număr de cuvinte pe care să o formuleze „în gând” şi pe care colegii trebuie să o „ghicească”. Opţional, ea poate fi reprezentată la tablă. Propoziţia elaborată de copil poate fi „ghicită” sau să rămână „misterioasă”, educatoarea fiind în ultimul caz singura care are dreptul să o afle, copilul spunându-i-o „la ureche”.

Acest joc dezvoltă gândirea divergentă, flexibilitatea, fluiditatea şi originalitatea acesteia, imaginaţia creatoare şi motivaţia (copilul este interesat de a găsi propoziţii inedite pe care ceilalţi să nu le poată „ghici”.

• „Ce aş face dac-aş fi...”- Se cere copiilor să-şi amintească o poveste sau un basm cunoscut şi i se sugerează să se pună în locul personajului principal, să acţioneze aşa cum crede el că ar fi trebuit să o facă acesta. În felul acesta copilul nu va reproduce identic basmul, va interveni cu modificări în funcţie de stările sale sufleteşti, de modul personal de a vedea felul cum ar fi trebuie să acţioneze de la o situaţie la alta. Se cultivă astfel capacitatea empatică dar şi originalitatea în gândire şi acţiune.

• „Continuă tu!” - Se prezintă începutul unei povestiri pe care copiii trebuie să o continue, dezvoltând subiectul, adăugând sau eliminând personaje etc.

Jocul favorizează dezvoltarea imaginaţiei productive, educarea obişnuinţei de a asculta, valorifică şi dezvoltă ideile şi soluţiile date de ceilalţi.

• „Poveste colectivă” - Se formează grupuri de 5-6 copii. În faţa fiecărui copil este aşezată o foaie pe care sunt desenate aceleaşi patru imagini ce reprezintă momentele unei poveşti (întâmplări).Se intuiesc imaginile şi se solicită copiilor să spună o poveste folosindu-se de imaginile date. În instructaj se precizează că fiecare trebuie să participe cu cel puţin o idee la crearea poveştii şi că pot interveni oricând, lăsând pe fiecare să-şi expună ideea. Jocul cultivă flexibilitatea, fluiditatea şi originalitatea gândirii, dezvoltă atenţia voluntară şi voinţa.

• „Poveşti încurcate”- Educatoarea încurcă voit poveştile, aşază personajele în alte poveşti, în alt timp sau spaţiu, modifică sau răstoarnă situaţia etc. Se cere copiilor să continue povestea din situaţia nou creată. Ex.: Cei trei purceluşi ajung pe Lună; Cenuşăreasa nimereşte în povestea „Scufiţa Roşie”; Scufiţa Roşie este rea şi lupul este bun etc. La început copiii nu acceptă modificări în poveste şi îi continuă firul. Cu timpul se obişnuiesc şi sunt deosebit de creativi. Jocul dezvoltă pe lângă originalitate şi flexibilitate şi gândirea laterală. .

„Reporterii în acţiune” - Se cere copiilor să formuleze întrebări pe o temă dată, cu sau fără material ilustrativ. Se explică rolul pe care îl au reporterii, cum să formuleze şi cum să adreseze o întrebare pentru a afla cât mai multe lucruri sau opinii despre tema în discuţie. Jocul cultivă vorbirea adresativă, stimulează expresivitatea vocabularului, fluenţa şi originalitatea răspunsurilor.

Stimularea creativității la preșcolari reprezintă un aspect esențial al educației timpurii, contribuind la dezvoltarea armonioasă a copilului din punct de vedere cognitiv, emoțional și social.

Joaca creativă la grădiniță:învățare prin mișcare și imaginație

Crețescu-Chiata Betty

Profesor pentru Educație Timpurie, Crețescu-Chiata Betty

Joaca creativă la grădiniță: învățare prin mișcare și imaginație

Joaca este inima experienței preșcolare. Copiii descoperă lumea și învață prin joacă, nu doar prin mișcare sau distracție, ci și prin explorare, imaginație și interacțiune. În grădinița, am observat că cei mici sunt mereu curioși, iar jocul le oferă oportunitatea de a experimenta, de a încerca lucruri noi și de a interacționa cu colegii într-un mod natural.

Rolul jocului în dezvoltarea armonioasă a copilului

Jocul are un impact direct asupra dezvoltării fizice, cognitive, sociale și emoționale. Prin activități ludice, copiii își antrenează corpul, coordonarea și echilibrul. De exemplu, atunci când organizăm jocuri de alergare sau trasee cu obstacole, am observat cum își dezvoltă răbdarea și capacitatea de a respecta reguli simple.

Pe plan cognitiv, jocul le oferă copiilor șansa să planifice, să ia decizii și să găsească soluții creative la problemele propuse în timpul activităților. Social și emoțional, jocul este cadrul perfect pentru a învăța colaborarea: copiii negociază roluri, ascultă colegii și își gestionează emoțiile în situații diverse. Faptul că sunt apreciați pentru efortul lor contribuie la încrederea în sine și la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de propriile abilități.

Exemple de jocuri creative

Curierii pădurii

Acest joc combină mișcarea cu cooperarea și explorarea. Copiii transportă „mesaje” care reprezintă animale sau plante și trebuie să le ducă la puncte stabilite. În timp ce aleargă și sar peste obstacole, ei învață să-și organizeze acțiunile și să comunice clar în echipă. Personal, am observat cum acest joc îi ajută să înțeleagă importanța colaborării și a responsabilității față de colegi.

Fluturii colorați

Un alt joc care stimulează imaginația este „Fluturii colorați”. Copiii aleg o culoare și mimează zborul fluturilor, schimbând direcția și ritmul după indicațiile mele sau ale colegilor. Jocul dezvoltă atenția, memoria vizuală și coordonarea, dar le oferă și libertatea de a improviza și de a-și exprima creativitatea. În timpul acestui joc, am remarcat cum unii copii, care sunt mai timizi, încep să se deschidă și să se exprime liber prin mișcare.

Beneficiile jocurilor creative în grădiniță

- Dezvoltarea motrică: coordonarea mișcărilor, echilibrul și controlul reacțiilor motrice, atât fine, cât și grosiere.

- Dezvoltarea cognitivă: gândirea logică, observarea detaliilor, memoria vizuală și planificarea acțiunilor.
- Dezvoltarea socială și emoțională: colaborarea, ascultarea colegilor, respectarea regulilor și gestionarea emoțiilor.
- Stimularea creativității: găsirea de soluții originale și exprimarea liberă a ideilor și emoțiilor.
- Îmbogățirea limbajului: descrierea traseelor, obiectelor și rolurilor dezvoltă vocabularul și comunicarea eficientă.
- Formarea unei atitudini pozitive față de mediu: prin activități cu plante, animale și elemente din natură, copiii învață respectul pentru mediul înconjurător.

Concluzie

Joaca creativă este o formă naturală și plăcută de învățare, care le permite copiilor să-și dezvolte corpul, mintea și relațiile sociale simultan. În grădinița, activitățile ludice stimulează curiozitatea, atenția și colaborarea, pregătind copiii pentru viitoare experiențe de învățare și socializare. Prin joacă, ei învață să exploreze, să comunice, să coopereze și să se exprime liber, dezvoltându-se armonios și consolidând încrederea în propriile forțe. Fiecare copil are astfel șansa de a descoperi bucuria învățării prin joacă și satisfacția participării active la viața de grup.

IMPORTANȚA UTILIZĂRII PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE ÎN CADRUL ORELOR DE ISTORIE ȘI DE EDUCAȚIE SOCIALĂ

STOINOIU-MOROGAN CERASELA-FELICIA

Odată cu progresele tot mai mari ale tehnologiei și rolul lor extrem de influent în predare și învățare, profesorii, astăzi, se confruntă cu un întreg set de parametri față de care trebuie să se evalueze în mod constant. Nu poți fi un profesor competent în adevăratul sens al cuvântului dacă ești doar bun la gestionarea clasei. Profesorul trebuie să aibă competențe în mai multe domenii pentru a adapta procesul de predare și a-l face eficient și captivant în scenariul extrem de competitiv de astăzi. În trecut, proiectarea activităților, a curriculum-ului, cercetarea și dezvoltarea/formarea profesională a cadrelor didactice țineau de domeniile cercetătorilor și pedagogilor.

În aceast studiu voi prezenta câteva aspecte privind eficiența utilizării platformelor online de învățare pentru a proiecta sarcini și activități cu o configurație interactivă și care se pot utiliza atât în învățarea online cât și în cea de tip blended-learning în cadrul orelor de istorie și de educație socială. Studiul se concentrează pe platforma BookWidgets dar și pe alte platforme și aplicații interactive de învățare cum ar fi Canva, Wordwall și Livresque care au diverse instrumente de creație ce ajută la învățarea eficientă.

În ultima perioadă World Wide Web s-a dovedit a fi un avantaj pentru profesori și elevi deoarece în majoritatea situațiilor de predare/învățare, resursele online economisesc timp de pregătire. Cu câteva modificări „cosmetice”, resursele sunt gata pentru a fi utilizate în clasă ca materiale de predare sau de testare sau materiale de învățare suplimentare.

Potrivit lui Chew, Jones și Turner (2005), „învățarea combinată implică combinarea a două domenii de interes: educația și tehnologia educațională”. Această definiție este prea largă în sensul actual și, prin urmare, ar merita să luăm în considerare și opiniile prezentate de Dziuban, Hartman și Moskal (2004). Ei afirmă cu tărie că învățarea mixtă este „... o abordare pedagogică care combină eficiența și oportunitățile de socializare ale sălii de clasă cu posibilitățile de învățare activă îmbunătățite tehnologic ale mediului online, mai degrabă decât un raport al modalităților de livrare.”

Utilizând învățarea mixtă profesorii pot proiecta cursuri interactive online sau materiale care pot ajuta elevii în paralel cu învățarea tradițională față în față la clasă. Cu toate acestea, modalitățile de livrare pot varia în funcție de situația de învățare și de natura grupului țintă. Aderarea la o anumită abordare sau metodă de învățare nu poate fi considerată cea mai bună soluție în configurația educațională actuală. Acest lucru se datorează faptului că atitudinile și aptitudinile elevilor variază într-o măsură mai mare decât ceea ce erau acum două decenii. Prin urmare, adoptarea abordării eclectice prin alegerea celor mai bune dintre cele mai multe abordări și metode de învățare ar fi cea mai bună modalitate posibilă de a aborda situația de predare/învățare.

Proiectarea materialelor pentru un anumit grup țintă indică în mod clar un pas către învățarea personalizată și reflectă dorința profesorului de a face învățarea mai potrivită nevoilor elevilor. Deși există numeroase platforme online de învățare și aplicații, cele mai multe dintre ele sunt restricționate în ceea ce privește instrumentele lor de evaluare.

Platforma BookWidgets (https://www.bookwidgets.com/) pune la dispoziție diferite tipuri de software acoperite de trei aplicații principale - Teste și recapitulare, Jocuri și Diverse - a căror utilitate va fi pezentată cu scopul de a evidenția faptul că platformele de învățare pot fi una dintre cele mai bune opțiuni pentru învățarea interactivă de tip blended-learning și de a demonstra cât de eficiente sunt în proiectarea materialelor, combinată cu planificarea și evaluarea. Tocmai de aceea BookWidgets se dovedește a fi una dintre cele mai bune opțiuni disponibile. Aceasta este o platformă pentru crearea de materiale interactive de învățare, disponibilă și pe Apple Store ca aplicație și poate fi descărcată și instalată și pe iPhone și iPad, fiind disponibilă numai prin intermediul browserelor web. Fiecare profesor își crează un cont personal și în baza unui abonament lunar sau anual poate publica și partaja materiale, nelimitat. Unul dintre cele mai mari avantaje ale platformei BookWidgets este că oferă un link de partajare către Google Classroom sau Microsoft Teams. Așadar, profesorii care au un cont pe Google Classroom pot partaja cu ușurință exercițiile și activitățile pe care le creează pe BookWidgets elevilor lor. De asemenea partajarea se poate face ți prin generarea unui cod QR care poate fi trimis elevilor.

Aplicațiile oferite de platforma BookWidgets se încadrează în următoarele categorii: Teste și Fișe de lucru, Jocuri, Imagini și video, aplicații de calcul, Încorporare documente, pagini web, hărți sau articole Wikipedia și Diverse (documente de planificare și liste de control). În cadrul orelor de istorie și de educație socială am utilizat aplicațiile acestei platforme pentru a stimula procesele învățării active, pentru consolidarea cunoștințelor și pentru realizarea evaluării.

Categoria „Teste și recapitulare” cuprinde zece tipuri de instrumente: test cu mai multe tipuri de itemi, fișe de lucru, teste video, întrebări pentru fixarea cunoștințelor noi predate, planșe, axă cronologică, fișe de verificare, etc.

Cu ajutorul BookWidgets am putut crea teste cu o varietate de întrebări - completați spațiile libere, completați tabelul, MCQ (care poate fi folosit și pentru întrebări adevărate sau false), răspunsuri multiple, glisare și plasare, plasare prin tragere imagine, întrebare text cu o singură linie, potrivire (text cu text, imagine cu imagine și text cu imagine), cuvinte corecte dintr-o propoziție, adnotare imagine (etichetare), ordonare cuvinte, ordonare imagini etc.

Un profesor creativ, cu siguranță va reuși să creeze teste care să difere de cele de tip tradițional. De exemplu, se pot găsi imagini care se potrivesc unui anumit fapt sau eveniment istoric pe Google Images. Folosind astfel de imagini, am solicitat elevilor să afle succesiunea evenimentelor și am folosit un exercițiu de potrivire în care imaginea trebuie să fie asociată cu o descriere verbală adecvată.

Nu există aproape nicio diferență între test și foaia de lucru în ceea ce privește structura și domeniul de aplicare, deoarece ambele au cerințe de rezolvare și permit trimiterea răspunsurilor la adresa de e-mail înregistrată a profesorului. Scopul principal al fișelor de lucru este de a facilita înțelegerea noilor conținuturi predate. Platforma oferă posibilitatea creării mai multor tipuri de fișe de lucru.

În figura de mai sus am prezentat un model de fișă de lucru împărțită în două secțiuni. Partea dreaptă a paginii web/fișei de lucru este alocată pentru analiza hărții, text și întrebări iar partea

stângă pentru răspunsurile elevilor. Frecvent utilizate în cadrul orelor de istorie atât în activitățile de predare cât și în cele de evaluare sunt exercițiile de tip - axă cronologică. În cadrul acestor tipuri de exerciții elevii au fost solicitați să plaseze pe axa, în ordine cronologică, evenimentele și să realizeze corespondențe între anumite imagini și informații.

Un alt tip de activitate interactivă foarte apreciată de elevi este WebQuest. Aceasta este o activitate de căutare online/investigare folosită în principal în activitatea de predare și învățare. În cadrul acestei activități am solicitat elevilor să acceseze diverse site-uri online și să extragă de acolo anumite informații despre o anumită temă. O astfel de activitate vine pentru a sprijini gândirea elevilor la niveluri de analiză, sinteză și evaluare. În plus, autoînvățarea este încurajată în astfel de situații, creând astfel un mediu de autonomie a elevului. WebQuest poate fi, de asemenea, organizat ca un joc, în funcție de modul în care planificăm și proiectăm sarcina și poate fi folosit cu succes în cadrul organizării diverselor activități educative.

De exemplu pentru celebrarea Zilei Educației am propus elevilor rezolvarea unui exercițiu de tip WebQuest pe parcursul căruia aceștia pot descoperi ce presupune această profesie, participând la câteva provocări.

Elevii primesc un cod numeric pentru fiecare reușită, iar la final cu ajutorul acestuia va putea descoperi o surpriză.

Pentru jocuri platforma BookWidgets are o categorie complet diferită care poate fi utilizată cu succes în activitățile didactice. Cu ajutorul acestei categorii conținutul lecțiilor poate fi modificat pentru a-l face asemănător unui joc, fiind transpus în exerciții-joc de tip puzzle online de cuvinte încrucișate, ghicitoare, joc de tip spânzurătoare, joc de bingo sau de creare a unor hărți mentale.

Nivelurile/scorurile sau răspunsurile cronometrate fac parte din mecanica jocului. Estetica acoperă aspecte precum grafica, designul de prezentare și modurile, care fac jocul mai interesant. Dar din nou aici, există o problemă de luat în considerare. Profesorii trebuie să evite aplicațiile care sunt foarte încărcate cu animații, deoarece elevii tind adesea să se concentreze mai mult pe animație decât pe conținut. Jocurile acestea implică abilități de gândire critică, cum ar fi creația, interpretarea, exemplificarea, clasificarea și declanșează mai eficient nivelurile de motivație. Prin urmare, utilizând astfel de aplicații ne asigurăm că elevii își vor putea folosi abilitățile de memorie sau de gândire critică.

În cadrul activităților de grup în cadrul lecțiilor de istorie și educație socială elevii au fost solicitați să-și formeze organizatorii grafici sau hărți mentale ca parte a unui efort de colaborare. Procedând astfel, aceștia au participat activ la crearea propriilor materiale de învățare.

Crearea hărților mentale a implicat adunarea elementelor împreună pentru a forma un întreg coerent sau funcțional. Elevii au realizat astfel un produs nou prin reorganizarea mentală a unor elemente sau părți într-un model sau o structură.

Pentru realizarea proiectelor și portofoliilor platforma BookWidgetss oferă în cadrul categoriei „Imagini și video” o serie de aplicații utile (imagini interactive, carusel de imagini, planșe multimedia, playere video, asocierea de imagini cu puncte pe Google Maps, etc.). De asemenea acestea pot fi utilizate de către profesor și în cadrul activității de predare-învățare.

Pentru activitate de feed-back am creat o fișă de verificare a lecției care a fost transmisă elevilor și completată de către aceștia în format online la finalul orei.

În ceea ce privește activitatea de planificare în categoria „Diverse” platforma (platforma BookWidgets) oferă un instrument de tip planificare pe care îl putem implementa pentru a planifica programul zilnic: atribuirea de chestionare - fișe de feed-back, activități, teme și evaluare.

De exemplu putem planifica un set de activități pentru o săptămână și le putem împărți în categorii precum Recapitulare, Căutare, Test, Teme etc. După ce facem acest lucru, putem împărtăși planul elevilor prin intermediul Google Classroom. Aceasta este, fără îndoială, o strategie metacognitivă care le va permite elevilor să-și planifice mai eficient procesul de învățare.

Un alt instrument pe care l-am utilizat a fost „Lista de verificare” care m-a ajutat să țin evidența a ceea ce se face. În același timp, putem folosi aceste liste pentru elevi cu privire la pașii redactării unui proiect, referat sau eseu.

În cadrul lecțiilor de istorie și educație socială platforma BookWidgets mi-a oferit atât mie cât și elevilor o mulțime de oportunități în ceea ce privește explorarea învățării printr-o gamă largă de tipuri de întrebări și jocuri. Elevii au putut învăța prin jocuri, au recapitulat cele învățate prin chestionare și fișe de lucru. Cu ajutorul aplicațiilor oferite de această platformă am putut planifica și evalua învățarea prin planificatori și, respectiv, formulare.

Elevii, așa cum am menționat mai sus, au petrecut timp calitativ învățând informații într-un mod interesant și distractiv. Dar, există ceva ce trebuie să avem în vedere și anume faptul că nu trebuie să anunțăm niciodată în prealabil natura sarcinii elevilor, deoarece aceasta reduce într-o mare măsură nivelul de motivație și dă naștere unei mentalități care nu este întotdeauna pozitivă. În ceea ce privește potențialul de învățare la disciplina istorie, platforma BookWidgets oferă o mulțime de oportunități în ceea ce privește utilizarea conținutului.

Instrumente asemănătoare platformei BookWidgets și cu aceeași utilitate sunt oferite și de platformele Canva, Livresq și Wordwall. Folosind aceste instrumente în activitățile de învățare de tip blended-learning, în cadrul orelor de istorie și de educație socială, am creat foi de lucru interactive și captivante din punct de vedere vizual, care i-au ajutat pe elevi să învețe și să rețină informațiile; prezentări cu diapozitive captivante care includ imagini, grafice și text pentru a ajuta la înțelegerea și implicarea elevilor. Acestea pot fi grupate în funcție de conținut în lecții interactive.

O altă modalitate excelentă de a prezenta informațiile vizual a fost prin intermediul infograficelor, folosind instrumentele de design Canva (https://www.canva.com/), care evidențiază evenimente și figuri cheie ale unei anumite epoci. O modalitate populară de a recunoaște și de a recompensa realizările elevilor este cea a insignelor digitale. Cu ajutorul Canva se pot crea insigne digitale pentru a recunoaște realizările elevilor, cum ar fi finalizarea unui proiect sau comportamentul bun. De asemenea se pot transmite teme pentru elevi care vor apărea în pagina clasei de unde pot fi revizuite sau notate de către profesor.

Cea mai mare platformă de creare de conținut educațional din România cu o bibliotecă virtuală ce reunește zeci de mii de materiale interactive de la toate nivelurile de învățământ și toate disciplinele, este Livresq (https://livresq.com/ro/). Aceasta ne oferă oportunitatea de a publica și edita gratuit lecții, în special cele de tip R.E.D. și un cont gratuit cu abonament Academic. Lecțiile create cu ajutorul acestei platforme pot încorpora texte, galerii de poze, animații, audio, video, chestionare, asistenți educaționali, dar și resurse dezvoltate pe alte platforme. Fiecare lecție creată pe acestă platformă cuprinde și o parte de proiectare cu structură, competențe, valori și atitudini.

Pentru elevi conținutul lecției este prezentat într-un format accesibil și interactiv (text, galerii de imagini, hărți, material video), combinând partea științifică cu exerciții interactive cu mai multe tipuri de itemi pentru fixarea noilor cunoștințe. La finalul lecției elevii sunt solicitați să rezolve o fișă de evaluare finală pentru care primesc feed-back automat.

Asemeni platformei Canva și platforma Livresq oferă oportunitatea de a descărca materialele/lecțiile create pentru a putea fi folosite și offline. Instrumentele puse la dispoziție de aceste platforme ne ajută și la crearea de cursuri sau chiar la editarea de manuale sau auxiliare didactice, iar pentru a economisi resursele de timp avem la dispoziție numeroase șabloane gata editate. Utilitatea platformei Livresq rezidă și din faptul că este conectată la ClasaViitorului.ro o platformă recomandată de minister pentru continuarea predării online și care facilitează acces la licențele oferite gratuit de către Google și Microsoft.

Parcurgerea lecțiilor de către elevi prin intermediul acestor platforme de învățare online a avut un impact pozitiv asupra acestora. Elevii s-au arătat interesați de a participa la realizare de diferite prezentări sau materiale cu conținut nou, pe baza învățării prin descoperire și a studiului individual, de unde reiese gradul crescut de atractivitate față de utilizarea noilor tehnologii și demonstrând, încă o dată, faptul că digitalizarea este un vector de transformare, iar educația este unul dintre domeniile în care impactul acesteia este semnificativ, cu atât mai mult cu cât sistemul educațional se află la baza dezvoltării societății.

Viteza cu care s-a dezvoltat tehnologia de la inventarea computerului și până în prezent este extraordinară, cât și surprinzător de susținută. Pentru cadrele didactice, introducerea rapidă și continuă a noilor tehnologii în educație a depășit capacitatea profesorilor și dezvoltatorilor de a o evalua în mod corespunzător. Trebuie, așadar, să încercăm să înțelegem ceea ce se întâmplă și cum funcționează învățarea de tip blended-learning, în ciuda ritmului rapid de schimbare a noilor tehnologii.

Elevii și profesorii au nevoie de practici pedagogice care să fie capabile să implice elevii în învățare și să creeze săli de clasă interesante. Prin urmare, este important să se planifice și să proiecteze învățarea care să coincidă cu nevoile specifice ale elevilor de astăzi și cu stilurile lor de învățare. În conformitate cu abordarea învățării mixte, elevii ar trebui să fie expuși la experiențe semnificative de învățare și diverse oportunități.

Din experiența personală am remarcat că în activitatea didactică trebuie să mă concentrez mai mult pe activitatea de tip blended-learning pentru a îmbunătăți calitatea experienței de învățare a elevilor prin activități de învățare interactive (online) susținute de o interacțiune față în față în clasă. Chiar dacă statisticile arată că țara noastră se află sub media de folosire a tehnologiilor la nivelul UE, oferta de platforme de învățare de tip open source este într-o continuă dezvoltare, multe cadre didactice folosind cu succes aceste platforme. Utilizarea noilor tehnologii și a formatului blended-learning în practica didactică, oferă elevilor oportunitatea de a beneficia de o îmbunătățire a abilităților de organizare grafică, scris, citit, de un demers didactic captivant, motivant și benefic atât pe plan social cât și cognitiv.

În concluzie utilizarea tehnologiilor în procesul educațional prin intermediul platformelor de învățare are un efect benefic nu numai asupra performanței elevilor, ci și asupra motivației acestora, a atmosferei de învățare din clasă, precum și asupra dorinței profesorilor de a experimenta abordări instrucționale noi și inovatoare.

Bibliografie

1. Adăscăliţei, A., (2007). Instruire Asistată de Calculator, Editura Polirom, Iași.

2. Bath D and Bourke J (2010). Getting started with blended learning. Griffith Institute for Higher Education, Queensland, Australia.

3. Chew E., Jones N., Turner D (2008). “Critical Review of the Blended Learning Models Based on Maslow’s and Vygotsky’s Educational Theory.” Hybrid Learning and Education. Berlin, Springer Verlag Publications. pp. 40–53. DOI: 10.1007/978-3-540-85170-7_4

4. Dobrițoiu, Maria, Corbu, Corina, Guță, Anca, Urdea, Gheorghe, Bogdanffy, Lorand,(2019). Instruire Asistată de Calculator și Platforme Educaționale On-Line, Editura Uiversitas, Petroșani.

5. Făt, S., Labăr, A., (2009), Eficienţa utilizării noilor tehnologii în educaţie. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. Centrul pentru Inovare în Educaţie, București.

6. Frunză, E., Importanța utilizării instrumentelor digitale în educație și formare, http://dir.upsc.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3727/Conf-UPSC-25-03-2022-V2-p238-246.pdf?sequence=1&isAllowed=y accesat la data de 05.11.2023

7. Gurgu, Laura, Rolul platformelor educaționale, https://edict.ro/rolul-platformelor-educationale/ , accesat la data de 28.10.2023

8. Vlada, M., (2003).E-Learning şi software educaţional, Noi tehnologii de e-learning, Conferinţa Naţională de Învăţământ Virtual, Software educaţional, Editura Universităţii din Bucureşti.

IMPORTANȚA UTILIZĂRII PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE ÎN DEZVOLTAREA FORMATULUI BLENDED-LEARNING, ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

STOINOIU-MOROGAN JAN

Într-o societate aflată în permanentă schimbare, orice dezvoltare are impact în educație, astfel că sistemul de învățământ trebuie să se adapteze la noile schimbări și să vină în sprijinul noilor generații cu resurse și oferte care să răspundă acestor necesități, ceea ce face practic imposibilă revigorarea procesului de învățământ fără implementarea tehnologiilor informaționale.

Acest studiu este structurat în două părți: în prima parte am realizat o prezentare succintă a ceea ce reprezintă învățarea mixtă de tip blended-learning, urmată de prezentarea utilității unor instrumente digitale, cele mai uzuale, folosite pentru dezvoltarea acestui format de învățare, punctând aspecte legate de e-learning, platformele educaționale folosite în școlile din România, sincron și asincron. Pentru evidențierea acestor aspecte în cadrul acestui studiu de caz am utilizat ca instrumentele de cercetare analiza calitativă și cea comparativă.

Utilizarea tehnologiei a devenit în ultima perioadă o necesitate, având ca scop final satisfacerea nevoilor de instruire ale elevilor, valorizând corelarea aspectelor tehnologice cu cele pedagogice. Device-urile au facilitat interconectivitatea și au facilitat accesul la informație, ele reprezentând de fapt o sursă de documentare mult mai rapidă și o cale de acces spre un nou stil de predare-învățare mult mai eficient. Cadrul didactic modern își reorganizează demersul instructiv-educativ, folosind un sistem de metode și mijloace de învățare moderne printre care și instruirea cu ajutorul tehnologiilor digitale și a platformelor educaționale online. Atunci când elevul folosește singur noile tehnologii, din proprie inițiativă, el găsește doar informații, dar atunci când o face sub îndrumarea unui cadru didactic, elevul dobândește cunoștințe temeinice, este corect ghidat și informat, își formează deprinderi și priceperi.

O schimbare a sistemului de învățământ este esențială pentru a produce un impact pozitiv asupra elevilor cu scopul de a-i pregăti pentru provocările secolului XXI. Multe cadre didactice și cercetători cred că pentru sistemul actual de educație este crucial să se folosească tehnologiile ca instrument pentru facilitarea învățării elevilor în vederea atingerii obiectivelor educaționale mai ales în contextul creșterii importanţei tehnologiei în societate.

World Wide Web permite profesorilor să educe elevii dincolo de conținuturile din manualul tradițional. De asemenea oferă elevilor și profesorilor oportunități de a colabora, lucra și împărtăși idei interesante cu oamenii din locații diferite prin această nouă comunicare mass-media.

De la introducerea tehnologiei în educaţie la mijlocul anilor 1970, utilizarea acesteia în sălile de clasă a fost gândită ca soluție pentru a o multitudine de aspecte sociale, economice și educaționale.

În prezent mediul de învățare în care tehnologia este integrată în procesul de învățare împreună cu practicile pedagogice tradiționale este cel de tip blended-learning. Pentru a implementa

blended-learning în activitățile de predare și învățarea, există însă diverse aspecte care trebuie să fie abordate, printre acestea se numără aspectele pedagogice, stilurile de învățare ale elevilor, activitățile potrivite pentru ei și nu în cele din urmă profesorii ar trebui să știe să evalueze și să monitorizeze implementarea și succesul blended-learning.

În conformitate cu abordarea de tip blended-learning, elevii ar trebui să fie expuși la experiențe semnificative de învățare și la oportunitatea de a-și îmbunătăți achizițiile de învățare, printr-o implicare activă în activitățile de învățare tradiționale (față în față) și de învățare online. Activitățile blended-learning sunt dependente de anumite metode pedagogie, de experiențele de învățare, de resursele și modelele care sunt utilizate pentru implementarea procesului de învățare, un rol important în dezvoltarea acestui format de învățare avându-l utilizarea platformelor de învățare.

Pentru a evidenția această utilitate voi prezenta în continuare câteva dintre platformele educaționale online utilizate la clasă în cadrul orelor de CDȘ Educație prin șah: Biblioteca digitală Educație online, edu@SAH și Wordwall.

Platforma educațională Biblioteca digitală Educație online (www.educatieinteractiva.md) este o platformă interactivă care pune la dispoziția cadrelor didactice instrumente prin care se poate transforma procesul de predare-învățare-evaluare într-o experiență de dezvoltare a gândirii critice interactivă, creativă și centrată pe nevoile elevului. Am utilizat cu succes această platformă care are o interfața atractivă și ușor de utilizat ce mi-a permis să îmbogățesc lecțiile cu diverse conținuturi interactive menite să-i țină pe elevi în suspans, captându-le atenția în procesul asaltului de idei, a activităților frontale, jocurilor în echipă și verificării temelor pentru acasă. În doar câteva minute, folosind aplicațiile acestei platforme puteți transforma un exercițiu plictisitor într-un joc didactic interactiv, care îi va încânta pe elevi.

Biblioteca digitală Educație online, conține peste 8000 de lecții la disciplinele de bază, create conform conținuturilor curriculare naționale, iar prin intermediul aplicației www.educatieinteractiva.md, oferă posibilitatea de a crea activități interactive pentru recapitulare, exersare sau consolidare, teste creative pentru evaluarea formativă și sumativă sau jocuri distractive pentru a capta atenția elevilor la început sau la final de lecție. Toate acestea pot fi utilizate în sala de clasă, în activități frontale, individuale sau de grup, dar și acasă, de către elevi, cu scopul de a exersa și consolida materialul studiat la școală.

Platforma pune la dispoziție douăzeci de tipuri de exerciții interactive pentru orice disciplină, arie curriculară și clasă, jocuri „Vrei să Fii Milionar” și „Cursa de cai” și opțiunea Test Sumativ – toate putând fi utilizate gratuit, în baza unui cont. Fiecare activitate creată este însoțită și de un scurt tutorial video cu explicații suplimentare.

Cu ajutorul aplicațiilor puse la dispoziție de această platformă am creat propriile activități interactive de la zero, în baza proiectului didactic, a manualului utilizat sau al curriculumului, folosind constructorul cu cele douăzeci de șabloane prestabilite.

De asemenea se pot utiliza și adapta exercițiile interactive create de alte cadre didactice și salvate în Biblioteca digitală. Toate aceste activități sunt publicate și pot fi utilizate de către elevi în orice etapă a lecției dar și acasă. Astfel, fiecare elev poate să-și testeze cunoștințele, să exerseze în propriul ritm și să însușească materialul predat într-un mod interactiv și distractiv. Mai mult fiecare părinte poate deveni un partener de încredere al școlii, exersând împreună cu copilul său materialul predat în clasă acasă, în sânul familiei, într-un mediu lipsit de presiuni și constrângeri.

În cadrul orelor de opțional „Educație prin șah” predat la clasa a V-a, utilizez acesta platformă educațională care s-a dovedind a fi un instrument de învățare eficient, ce a determinat apariția unor modificări semnificative în achiziția cunoștințelor și în atitudinea față de învățare a elevilor. Instrumentele interactive puse la dispoziție de această platformă pot fi utilizate în toate etapele desfășurării unei lecții. De exemplu pentru etapa de actualizarea cunoștințelor asimilate pe parcursul orei anterioare, am creat și folosit următoarele exerciții interactive:

- Cursa de cai - https://educatieinteractiva.md/cursa-cai/10544

- Video interactiv - https://educatieinteractiva.md/video-interactiv/9886

- Memorează perechile - https://educatieinteractiva.md/memoreaza-perechi/8347

Unul dintre conținuturile care poate fi dificil de înțeles de către elevi, mai ales dacă se utilizează metodele tradiționale de predare, este cel referitor la prezentarea tablei de șah și scrierea câmpurilor, deoarece fiecare figură este indicată cu inițiala cu care începe denumirea ei, la care se scrie cu literă mică câmpul pe care se află şi câmpul unde este mutată figura; pionii nu au o inițială a lor, ei purtând numele câmpului pe care se află. Prescurtat se scrie numai locul unde este mutată figura. Exemplu de scriere a mutării: Cb1-c3, adică se mută calul din câmpul b1 în câmpul c3.

Pentru a ușura înțelegerea acestor concepte am creat un exercițiu interactiv prin intermediul căruia elevii exersează diverse mutări pe tabla de șah și descoperă notațiile corespunzătoare ale câmpurilor. Aplicațiile platformei educatieinteractiva.md oferă posibilitatea realizării mai multor încercări de către fiecare elev.

Copiilor le place mai mult să învețe prin intermediul soft-urilor educaționale, decât prin metode tradiționale, acestea contribuind la dezvoltarea unor atitudini pozitive față de învățare și la îmbunătățirea rezultatelor obținute.

Platforma cuprinde și o secțiune specială dedicată cadrelor didactice, numită „Cabinetul personal” în cadrul căruia se proiectează și distribuie către elevi activități de evaluare interactivă formativă și sumativă.

Orice activitate creată pe platforma educatieinteractivă.md poate fi utilizată ca evaluare formativă sau sumativă. O metodă de evaluare folosită în cadrul orelor de opțional a fost jocul online „Vrei să fii milionar” - https://educatieinteractiva.md/millionar/10752.

Acesta începe la semnalul sonor dat de către cadrul didactic. Fiecare elev se conectează pe platformă prin accesarea link-ului transmis de către profesor și participă la joc. La finalul jocului se înregistrează răspunsurile corecte și cei mai buni timpi.

După crearea activității de evaluare, activăm aplicația, transmitem link-urile elevilor și monitorizăm progresul acestora. În momentul în care elevii încep îndeplinirea sarcinii de evaluare, în secțiunea „Rapoarte” va apărea tabelul cu numele acestora și modul de realizare a sarcinii, cu indicarea răspunsurilor corecte și greșite. La finalizarea evaluării descărcăm rezultatele în format excel sau pdf, cu răspunsurile pentru fiecare elev în parte.

Resurse educaționale deschise create cu ajutorul platformei educatieinteractiva.md pun accent pe activitatea elevului și vor permite atingerea obiectivelor operaționale propuse la începutul oricărei activități didactice. Acestea încurajează investigația activă și gândirea critică a elevilor și combinate cu metodele de predare –învățare-evaluare tradiționale în cadrul activităților de tip

blended-learning permit elevilor să beneficieze de un proces educativ complex, interactiv și creativ.

O altă platformă educațională pe care o utilizez este Educație prin șah -edu@SAH. Această este o aplicație open-source pe care am creat-o personal și am pus-o la dispoziția elevilor din învățământul gimnazial care vor să descopere noțiuni de bază despre jocul de șah – disciplină sportivă alternativă. Secțiunile acestei platforme prezintă informații despre jocul de șah, descrierea pieselor și a jocului, materiale video explicative si propune evaluarea prin teste interactive (cu accent pe valorizarea rezultatelor învățării prin raportarea la progresul școlar al fiecărui elev).

Utilizarea acestei platforme prezintă o serie de avantaje cum ar fi:

- sprijină şi facilitează procesul de învățare;
- încurajează construcția activă a cunoștințelor;
- asigură contexte semnificative pentru învățare;
- promovează reflecția;
- stimulează activitatea intelectuală şi dezvoltarea de competențe;
- informația este receptată şi asimilată mult mai eficient;
- procesul de învățare devine dinamic, intuitiv și participativ;
- crește calitatea actului pedagogic;
- eliberează elevul de multe activități de rutină;
- reduce timpul de studiu;
- substituie materiale şi instrumente didactice scumpe sau greu de procurat.

Platforma ține cont de câteva aspecte importante, estetice și funcționale și anume:

- prezentarea unităților de conținut din programa școlară sub forma lecțiilor on-line;
- conține teste/quiz de cunoştinţe generale;
- informația este ușor de asimilat;

Din punct de vedere al structurii edu@SAH este un website dinamic liniar format din mai multe pagini – informațiile fiind prezentate într-o ordine secvențială fiind utilă atât elevilor cât și cadrelor didactice.

Structurarea platformei propune utilizatorilor parcurgerea anumitor paşi: vizitare, logarea pentru testare şi transmiterea de mesaje/feed-back printr-un formular de corespondență.

Platforma cuprinde o secțiunea de „Lecții” cu mai multe subcategorii de unde se accesează continuturile și link-uri către pagina de teste și diverse resurse educaționale - video, audio, pagini ale altor site-uri de specialitate. Aplicația este vizibilă prin accesarea link-ului http://edusah.stoinoiu.ro.

Potențialul instructiv-educativ al acestei resurse poate susține dezvoltarea inteligenței emoționale a copiilor și, prin aceasta, o mai bună adaptare la solicitările mediului școlar și social de aceea consider că poate fi utilizată cu succes atât în cadrul curriculum-ului la decizia școlii cât și în cadrul orelor de educație fizica și sport, mai ales în perioada de iarnă sau în unitățile care nu au sală de sport. De asemenea este foarte utilă atât elevului cât și profesorului facilitând achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care permit elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Având la dispoziție această aplicație elevul poate parcurge lecțiile și realiza sarcinile de învățare în ritmul propriu și nu mai este nevoit să rețină cantități uriașe de informație. Trebuie să știe doar să gândească logic și să localizeze informația de care are nevoie.

Instruirea și învățarea bazată pe web-based learning realizată prin intermediul platformei edu@SAH oferă astfel elevilor interactivitate (posibilitatea schimbului de păreri, opinii, materiale), mediu multimedia (matrialele prezintă cel puţin două elemente multimedia: text, grafică, animație, video), mediu deschis (se pot accesa diferite pagini Web sau aplicaţii), mediu sincron şi asincron de comunicare, independența faţă de echipamente, distanţă şi timp (elevii pot utiliza orice dispozitiv multimedia conectat la Internet). Platforma edu@SAH nu este doar un instrument pentru a prezenta conţinuturile existente într-o altă manieră, ci prin dinamica realizată conduce la modificarea modului de gândire şi stilului de lucru la clasă al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional.

Învățarea de tip blended-learning poate fi dezvoltată cu succes și prin utilizarea platformei Wordwall.Net. Aceasta poate fi folosită atât pentru a crea activități interactive, cât și fișe de lucru și teste imprimabile. Cele mai multe dintre șabloane sunt disponibile atât în versiune interactivă, cât și în versiune imprimabilă, pot fi făcute publice și accesate atât de alte cadre didactice cât și de către elevi.

Activitățile Wordwall.net sunt create folosind un sistem de șabloane. Aplicația are jocuri precum Maze Chase și Airplane și există instrumente de gestionare a clasei, cum ar fi „planurile de locuri”. Profesorul poate schimba șabloanele de la unul la altul cu un singur clic. Această caracteristică permite diferenţierea activităţilor şi permite profesorului să economisească timp. În plus, această aplicație oferă o varietate de teme cu diferite grafice, fonturi și sunete și alte opțiuni, cum ar fi setarea cronometrului și schimbarea gameplayer-ului.

Din experiența personală la clasă am observat că folosită în diferite etape ale lecției, platforma vine cu diferite oportunități: în etapa de evocare aplicațiile și jocurile interactive îi ajută pe elevi să se implice în cadrul orei, la realizarea sensului acestea devin resurse de transmitere a cunoștințelor, în același timp la reflexie procesăm informația studiată cu ajutorul acestor jocuri. De asemenea acestea pot fi folosite cu succes și în etapa de evaluare.

Activitățile Wordwall pot fi folosite și pentru atribuirea de teme elevilor. Când stabilim o temă, elevii sunt direcționați către acea activitate. Această funcție poate fi utilizată în clasă, unde elevii au acces la propriile dispozitive sau ca modalitate de a stabili temele pentru acasă. Rezultatele fiecărui elev sunt înregistrate pe platformă și accesibile profesorului.

O altă caracteristică care sporește utilitatea acestei platforme este faptul că permite modul de multiplayer – atunci când pe aceeași resursă intră mai mulți elevi, fiecare de pe dispozitivul propriu.

Aceste activități educaționale create cu ajutorul platformei Wordwall.Net pot fi încorporate pe alte site-uri, de exemplu, Site-uri Google. Dacă sunt combinate elementele esențiale, Google Sites și Wordwall.net pot constitui un instrument de instruire online eficient care ajută profesori în a face posibilă învățarea interactivă. În cadrul activității la clasă am constatat că elevii pot utiliza și accesa aceste platforme cu ușurință chiar și fără asistență tehnică din partea profesorului. Acest lucru implică faptul că elevii pot naviga independent pe aceste platforme.

Diverse studii și cercetări arată de asemenea că utilizarea platformelor de învățare online diversifică semnificativ întregul proces educațional. Pe baza experienței personale de predare, pot afirma că introducerea elementelor din jocul de șah și nu numai prin jocuri online, exerciții interactive, video și imagini facilitează foarte mult înțelegerea elevilor, crește implicarea acestora în lecție, îi face interesați să avanseze în învățare, oferă idei noi și aduce varietate în clasă.

În concluzie, platformele de învățare supuse analizei în prezentul studiu sunt considerate a fi instrumente educaționale eficiente în integrarea de bază a învățării și în dezvoltarea formatului blended-learning.

Bibliografie:

1. Adăscăliţei, A., (2007). Instruire Asistată de Calculator, Editura Polirom, Iași.

2. Bates, A. W. (2015). Teaching in a digital age, from https://www.tonybates.ca/teaching-in-adigital-age/, accesat la data de 05.11.2023

3. Boh, B., (2018), Bionformatics, Faculty of Natural Sciences and Engineering, International Centre for Chemical Studies, University of Ljubljana, Slovenia, vol.I, Editura Encyclopedia of Live Support Sistem(EOLSS), https://www.eolss.net/Sample-Chapters/C17/E6-58-01- 09.pdf accesat la data de 30.10.2023

4. Brut, M., (2006). Instrumente pentru e-learning: Ghidul informatic al profesorului modern, Editura Polirom, Iași;

5. Cerghit, I., (2008). Sisteme de instruire alteranitve și complementare. Structuri, stiluri si strategii, Editura Polirom, București, pp. 280-283

6. Cristea, V., Iosif, G., Marhan, A., Niculescu, C., Trăuşan-Matu, Ş., Udrea, O., (2005). Sisteme inteligente de instruire pe Web, Editura Politehnica Press, Bucureşti.

7. Élthes, Z., (2008). Realizări e-learning şi blended learning, Conferinţa Naţională de Învăţământ Virtual, ediţia a VI-a/2008.

8. Făt, S., Labăr, A., (2009). Eficienţa utilizării noilor tehnologii în educaţie. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. Bucuresti: Centrul pentru Inovare în Educaţie, București.

9. Herlo, D., (2005). Tehnologie informațională computerizată, Ed. Universității Aurel Vlaicu Arad, p.71-73.

IMPORTANȚA SCAUNULUI AUTORULUI ÎN ALTERNATIVA EDUCAȚIONALĂ ”STEP BY STEP”

Szabuka Alexandra

IMPORTANȚA SCAUNULUI AUTORULUI ÎN ALTERNATIVA EDUCAȚIONALĂ ”STEP BY STEP”

Învățătoare: Szabuka Alexandra

Liceul Tehnologic ”Matei Corvin” Hunedoara

I. INTRODUCERE ÎN ALTERNATIVA EDUCAȚIONALĂ STEP BY STEP

Step by step este o metodă alternativă în educație destinată copiilor de la naștere până în adolescență, fundamentată pe cercetări din psihologia dezvoltării. Această abordare pune copilul, cu trăsăturile și potențialul său individual, în centrul procesului educational.

Procesul de predare-învățare-evaluare este adaptat nevoilor fiecărui copil, respectând în același timp curriculumul național. Metoda nu promovează temele pentru acasă și nici competiția între elevi, pentru a preveni efectele psihologice negative. Evaluarea este permanentă și personalizată, fiind realizată în funcție de ritmul și capacitățile fiecărui copil.

În cadrul acestei alternative, un rol fundamental, care stabilește atingerea obiectivelor și susține evaluarea, îl are ”scaunul autorului”.

II. SCAUNUL AUTORULUI: PREZENTARE ȘI ROL

Termenul „scaunul autorului” desemnează o metodă didactică modernă utilizată mereu în Step by step, care presupune amenajarea unui loc simbolic în care elevii promovează, povestesc, prezintă si împărtășesc idei, propiecte, rezultate cu colegii lor.

Acesta este un scaun special pe care copiii îl ocupă atunci când, așezați în semicerc, își prezintă rezultatele muncii, împărtășesc noutăți sau redau lecțiile învățate. Activitatea nu este percepută ca fiind stresantă, deoarece elevii nu primesc note sau calificative. În schimb, ei sunt încurajați să observe și să aprecieze progresul personal, să conștientizeze ce știu să facă și să identifice aspectele care mai au nevoie de consolidare.

Deci, cel mai important rol al scaunului autorului este acela de a evalua și autoevalua. Astfel, copilul își expune, din „scaunul autorului”, soluțiile realizate la fiecare centru de activitate, precum și orice rezultat al activităților sale extrașcolare, în cadrul întâlnirii de dimineață. Intervențiile colegilor, întrebările acestora, clarificările aduse și îndrumările oferite de învățător îl ajută să înțeleagă dacă demersul său este corect sau nu, fără a fi evaluat prin note sau clasificări.

III. SCAUNUL AUTORULUI: FUNCȚII IMPORTANTE

1. Funcția de evaluare formativă și autoevaluare

Scaunul autorului constituie un instrument de evaluare continuă, cu caracter formativ, care permite monitorizarea progresului individual al fiecărui elev. Prin prezentarea produselor activității proprii și prin reflecția asupra demersului de învățare, copilul este sprijinit să își dezvolte capacitatea de autoevaluare. Feedback-ul constructiv oferit de colegi și de cadrul didactic contribuie la reglarea procesului de învățare, fără utilizarea notelor sau a clasificărilor.

2. Funcția de dezvoltare a competențelor de comunicare

Participarea la activitățile desfășurate în cadrul scaunului autorului facilitează dezvoltarea exprimării orale, a clarității și coerenței discursului, precum și îmbogățirea vocabularului. Elevul este încurajat să își exprime ideile, să argumenteze și să răspundă întrebărilor formulate de colegi, exersând astfel competențe esențiale de comunicare.

3. Funcția de consolidare a încrederii în sine și a stimei de sine

Prin asumarea rolului de „autor” al propriei învățări, copilul este valorizat și recunoscut pentru efortul și progresul său. Prezentarea într-un mediu securizant, lipsit de competiție și sancțiuni evaluative, contribuie la dezvoltarea încrederii în sine, la diminuarea anxietății și la formarea unei atitudini pozitive față de învățare.

4. Funcția de socializare și dezvoltare a competențelor socio-emoționale

Scaunul autorului favorizează interacțiunea dintre elevi și dezvoltarea relațiilor de cooperare. Copiii învață să asculte activ, să formuleze întrebări pertinente, să ofere și să primească feedback într-o manieră respectuoasă. Astfel, sunt dezvoltate competențe socio-emoționale precum empatia, respectul reciproc și spiritul de echipă.

5. Funcția de integrare și consolidare a achizițiilor de învățare

Această metodă oferă elevilor oportunitatea de a sintetiza și valorifica cunoștințele dobândite în cadrul centrelor de activitate sau în contexte de învățare nonformale. Prin prezentarea și explicarea propriilor rezultate, elevul realizează conexiuni între experiențele de învățare, contribuind la consolidarea achizițiilor cognitive.

6. Funcția de motivare și responsabilizare a elevului

Scaunul autorului stimulează motivația intrinsecă prin valorizarea efortului individual și a progresului personal. Elevul devine responsabil pentru propria învățare, fiind încurajat să își asume sarcinile, să își urmărească evoluția și să manifeste interes și implicare activă în activitățile educaționale.

IV. CONCLUZII

Scaunul autorului reprezintă un element esențial al alternativei educaționale Step by Step, contribuind semnificativ la realizarea unui proces educațional centrat pe elev. Prin funcțiile sale multiple, această metodă didactică susține evaluarea formativă, dezvoltarea competențelor de comunicare și consolidarea încrederii în sine a copiilor. Totodată, scaunul autorului favorizează socializarea, cooperarea și dezvoltarea competențelor socio-emoționale, într-un climat educațional securizant și noncompetitiv. Prin integrarea și valorificarea achizițiilor de învățare, elevul este sprijinit să devină conștient de propriul progres. Astfel, scaunul autorului stimulează motivația intrinsecă și responsabilizarea copilului față de procesul propriei învățări. În concluzie,

această metodă contribuie la formarea unei atitudini pozitive față de școală și învățare, în concordanță cu principiile educației moderne.

Învăţarea prin joc şi cooperare

Brătulescu Elena Cătălina

În contextul educației moderne, accentul nu mai este pus exclusiv pe acumularea de informații, ci pe formarea unor competențe esențiale pentru viață: comunicarea, colaborarea, empatia, gândirea critică și creativitatea. Activitățile de grup și jocurile didactice reprezintă instrumente extrem de valoroase prin care cadrul didactic poate transforma clasa într-un spațiu viu, sigur și motivant, în care fiecare copil se simte valorizat și implicat.

„Formidabilii" promovează exact acest tip de educație: una care pune copilul în centrul procesului de învățare și care construiește relații autentice între elevi. În cele ce urmează, propun o serie de idei de activități de grup și jocuri aplicabile la clasă, cu rezultate vizibile atât în plan cognitiv, cât și socio-emoțional.

1. Activități de cunoaștere și consolidare a grupului

La început de an școlar sau ori de câte ori simțim nevoia de a întări coeziunea clasei, sunt recomandate activitățile de cunoaștere și intercunoaștere.

Un joc foarte apreciat de elevi este „Ghemul prieteniei". Copiii stau în cerc, iar cadrul didactic aruncă un ghem de ață unui elev, adresându-i o întrebare simplă (Ce îți place să faci?, Care este culoarea ta preferată?). Elevul răspunde, păstrează firul și aruncă ghemul mai departe. La final, se formează o „pânză" care simbolizează legătura dintre membrii clasei. Jocul dezvoltă comunicarea și sentimentul de apartenență.

Un alt joc eficient este „Cine sunt eu?". Fiecare elev primește un bilețel pe spate cu un personaj, animal sau obiect. Prin întrebări la care colegii pot răspunde doar cu „da" sau „nu", copilul trebuie să descopere ce reprezintă. Activitatea dezvoltă gândirea logică, spiritul de observație și interacțiunea pozitivă.

2. Jocuri de cooperare pentru dezvoltarea spiritului de echipă

Spre deosebire de jocurile competitive, cele de cooperare îi învață pe copii să lucreze împreună pentru un scop comun.

„Turnul cooperării" este un joc simplu, dar extrem de eficient. Elevii, organizați pe grupe, primesc materiale identice (paie, bețe, hârtie, bandă adezivă) și au ca sarcină să construiască cel mai înalt turn posibil, respectând regula colaborării și a comunicării respectuoase. La final, se discută despre rolurile fiecărui membru și despre importanța muncii în echipă.

Un alt joc este „Comoara clasei". Clasa este împărțită în echipe care primesc indicii și sarcini interdisciplinare (probleme matematice, ghicitori, exerciții de vocabular). Rezolvarea fiecărei sarcini îi apropie de „comoară". Jocul stimulează gândirea, cooperarea și motivația pentru învățare.

3. Activități de grup pentru consolidarea cunoștințelor

Învățarea poate deveni mult mai atractivă atunci când este transformată într-un joc.

„Roata întrebărilor” poate fi adaptată la orice disciplină. Elevii, organizați pe echipe, învârt roata și răspund la întrebarea indicată. Se pot acorda puncte pentru corectitudine și colaborare. Activitatea încurajează participarea activă și reduce teama de greșeală.

„Puzzle-ul lecției” presupune împărțirea lecției în fragmente. Fiecare grupă primește o parte pe care trebuie să o înțeleagă și să o explice colegilor. Astfel, elevii devin „profesori” pentru câteva minute, iar învățarea devine profundă și durabilă.

4. Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței emoționale

Dimensiunea emoțională este esențială în formarea elevilor.

Jocul „Termometrul emoțiilor” presupune ca, la începutul sau finalul orei, copiii să își exprime starea emoțională folosind culori sau emoticoane. Activitatea dezvoltă autocunoașterea și empatia.

„Cutia cu complimente” este o activitate care aduce multă bucurie în clasă. Fiecare elev scrie un compliment pentru un coleg, iar la final bilețelele sunt citite. Se creează astfel un climat pozitiv, bazat pe respect și apreciere.

5. Activități creative de grup

Creativitatea trebuie stimulată constant în mediul școlar.

„Povestea fără sfârșit” este un joc în care fiecare grup adaugă un fragment la o poveste comună. Activitatea dezvoltă imaginația, exprimarea orală și lucrul în echipă.

„Posterul valorilor clasei” presupune realizarea unui afiș comun care să cuprindă regulile, valorile și dorințele colectivului. Elevii se simt implicați și responsabili pentru respectarea acestora.

Activitățile de grup și jocurile didactice nu sunt simple momente de relaxare, ci instrumente pedagogice puternice, care contribuie la dezvoltarea armonioasă a elevilor. Ele transformă clasa într-o comunitate unită, în care fiecare copil are un rol și o voce.

Prin astfel de metode, elevii devin cu adevărat „Formidabili”: încrezători, cooperanți, empatici și dornici să învețe. Rolul cadrului didactic este acela de ghid, de facilitator al învățării și de creator de contexte educaționale autentice, în care jocul și învățarea se împletesc firesc.

Zâmbete și povești prin joc, jocurile copiilor la grădiniță

Tolnai Kinga Gabriella

Zâmbete și povești prin joc,

jocurile copiilor la grădiniță

G.P.P Nr.30 Oradea

prof. Tolnai Kinga Gabriella

Jocul reprezintă activitatea fundamentală în educația timpurie, fiind modalitatea prin care copilul descoperă lumea, își dezvoltă personalitatea și își exprimă liber emoțiile. În grădiniță, jocul nu este doar o formă de divertisment, ci o metodă pedagogică esențială, prin care se formează abilități cognitive, motrice, sociale și afective. Educatorul, prin joc, devine un ghid care stimulează dezvoltarea creativității, cooperării și independenței copilului.

Importanța jocului în dezvoltarea copilului preșcolar

La vârsta preșcolară, învățarea are loc predominant prin imitare, explorare și experimentare. Jocurile îi oferă copilului posibilitatea de a:

- exersa și consolida cunoștințe într-un mod plăcut;
- dezvolta limbajul și comunicarea;
- învăța reguli sociale precum cooperarea, respectul și răbdarea;
- stimula imaginația și creativitatea;
- îmbunătăți motricitatea grosieră și fină;
- gestiona emoțiile, relaționând armonios cu grupul.

Jocurile bine organizate contribuie atât la formarea unei atmosfere pozitive în grupă, cât și la dezvoltarea unei personalități echilibrate.

În funcție de obiective și de specificul activităților, jocurile pot fi:

- jocuri de mișcare
- jocuri didactice
- jocuri muzicale
- jocuri de rol / jocuri dramatice
- jocuri de construcții
- jocuri senzoriale

- jocuri de cooperare

Toate acestea contribuie la dezvoltarea globală și armonioasă a copilului, fiind adaptate intereselor și nivelului lor de vârstă.

Exemple de jocuri la grădiniță

1. Jocul „Statuile muzicale”

Categorie: joc de mișcare

Scop: dezvoltarea atenției, autocontrolului și coordonării motrice.

Descriere: Copiii dansează liber pe muzică. Când melodia se oprește brusc, toți trebuie să rămână nemișcați. Cei care se mișcă sunt „atenționați” amuzant sau eliminarea este opțională, în funcție de grupa de vârstă.

Îmbunătățește reacția rapidă și disciplina într-un mod distractiv.

2. Jocul „La magazin”

Categorie: joc de rol / dramatic

Scop: dezvoltarea limbajului, a imaginației și a abilităților sociale.

Descriere: Spațiul clasei se transformă într-un mic magazin. Copiii joacă roluri precum vânzător, casier, client. Ei aleg produse, „plătesc”, cer informații și respectă regulile sociale ale unei tranzacții.

Stimulează comunicarea, negocierea și respectarea regulilor de conversație.

3. Jocul „Găsește perechea!”

Categorie: joc senzorial și de atenție

Scop: dezvoltarea concentrării, a memoriei și a colaborării.

Descriere: Fiecare copil primește un cartonaș cu un animal sau obiect. La semnal, toți imită sunete sau mișcări specifice pentru a-și găsi perechea din grupă.

Favorizează interacțiunea, recunoașterea și creativitatea.

Jocurile în grădiniță reprezintă instrumente educative indispensabile, contribuind la dezvoltarea armonioasă a copilului. Ele încurajează învățarea prin experiență, depășirea limitelor personale și socializarea într-un mediu sigur și stimulativ. Educatorul are rolul de a selecta, adapta și organiza jocurile astfel încât fiecare copil să fie implicat activ și să își dezvolte potențialul într-o manieră naturală și plăcută.

Bibliografie:

Popescu , M. (2010). Jocurile în educația preșcolarilor. București: Editura Aramis

Ionescu L. (2015) Rolul jocului în dezvoltarea copiilor preșcolari . Revista de Pedagogie

Tolnai Kinga Gabriella -G.p.p nr. 30 Oradea

Fișă de evaluare

– DS Matematică

1. Numără și scrie cifra corespunzătoare

Desenează obiectele și scrie câte sunt:

🍎🍎🍎 → __

🐶🐶 → __

🌸🌸🌸🌸🌸 → __

Variante de rezolvare: 3, 2, 5

2. Completează seria numerică

Completează spațiile libere:

1, 2, __, 4, 5

2, __, 4, 5, 6

Variante de rezolvare: 3, 3

3. Compară cantitățile (mai mare/mai mic)

🍎🍎🍎 și 🍎🍎 → Cine are mai multe? __

😺😺 și 😺😺😺😺 → Cine are mai puține? __

Variante de rezolvare: 🍎🍎🍎 are mai multe, 😺😺 are mai puține

4. Recunoașterea formelor geometrice

🔵 Cerc

🔺 Triunghi

⬛ Pătrat

Variante de rezolvare: Cerc, Triunghi, Pătrat

Mickey Mouse și mijloacele de transport

Zidaru Alina Mihaela

proiect didactic - Mickey Mouse și mijloacele de transport

FISA DE LUCRU

TOLNAI KINGA GABRIELLA

Tolnai Kinga Gabriella -G.p.p nr. 30 Oradea

Fișă de evaluare

– DS Matematică

1. Numără și scrie cifra corespunzătoare

Desenează obiectele și scrie câte sunt:

🍎🍎🍎 → __

🐶🐶 → __

🌸🌸🌸🌸🌸 → __

Variante de rezolvare: 3, 2, 5

2. Completează seria numerică

Completează spațiile libere:

1, 2, __, 4, 5

2, __, 4, 5, 6

Variante de rezolvare: 3, 3

3. Compară cantitățile (mai mare/mai mic)

🍎🍎🍎 și 🍎🍎 → Cine are mai multe? __

😺😺 și 😺😺😺😺 → Cine are mai puține? __

Variante de rezolvare: 🍎🍎🍎 are mai multe, 😺😺 are mai puține

4. Recunoașterea formelor geometrice

🔵 Cerc

🔺 Triunghi

⬛ Pătrat

Variante de rezolvare: Cerc, Triunghi, Pătrat

PLAN DE ACTIVITĂȚI EDUCAȚIE PENTRU MEDIU

GOLDIȘ-CSILLAG LOREDANA

Tema săptămânii: “Protejăm natura”

Subtema: “Noi iubim natura!”

Perioada: 5 zile

Grupă: Mijlocie (4–5 ani)

Domenii de dezvoltare: cognitivă, socio-emoțională, estetică și creativă, motrică, limbaj și comunicare

Ziua 1 – “Ce este natura?”

Obiective:

- Să identifice elementele din natură (plante, animale, apă, aer, soare).
- Să manifeste curiozitate și bucurie în explorarea mediului.

Activități:

- Întâlnirea de dimineață: Cântec – „Noi iubim natura”.
- Convorbire: „Ce înseamnă natura pentru noi?” – discuții ghidate cu imagini.
- Activitate practică: Colaj “Peisajul din jurul grădiniței” (folosind frunze, bețișoare, semințe).
- Joc de mișcare: „Soarele și norii” – alergare și oprire la semnal.

Materiale: imagini cu elemente ale naturii, frunze, lipici, cartoane colorate.

Ziua 2 – “Apa, prietena noastră”

Obiective:

- Să înțeleagă importanța apei pentru viață.
- Să adopte comportamente responsabile privind economisirea apei.

Activități:

- Experiment: „Ce plutește și ce se scufundă?” – observarea comportamentului obiectelor în apă.
- Poveste: „Aventurile picăturii de apă” – urmată de întrebări de înțelegere.
- Cântec: “Pic, pic, pic, plouă mărunt”.
- Joc de rol: “Economisim apa” – simularea spălatului mâinilor cu robinetul oprit între etape.

Materiale: lighean, apă, obiecte ușoare/grele, imagini, cântece.

Ziua 3 – “Animalele au nevoie de noi”

Obiective:

- Să recunoască animalele domestice și sălbatice.
- Să manifeste grijă și empatie față de ființele vii.

Activități:

- Observare de imagini: animale și habitatul lor.
- Activitate practică: “Hrănitoare pentru păsări” – din sticle PET.
- Joc didactic: “Unde trăiește?” – asocierea animalului cu mediul (pădure, apă, curte).
- Convorbire: “Ce putem face pentru a ajuta animalele?”

Materiale: sticle PET, sfoară, semințe, imagini, fișe.

Ziua 4 – “Plantele – prietenele noastre”

Obiective:

- Să cunoască nevoile plantelor (apă, lumină, aer, pământ).
- Să participe activ la îngrijirea plantelor.

Activități:

- Activitate practică: “Plantăm o sămânță” – fiecare copil plantează o floare sau o fasole.
- Joc didactic: “Ce are nevoie planta mea?” – alegerea corectă între imagini (soare, apă, umbrelă etc.).
- Activitate plastică: „Grădina mea” – pictură cu bureței.
- Rutine ecologice: amintim să udăm plantele zilnic.

Materiale: pământ, semințe, recipiente refolosite, pensule, acuarele.

Ziua 5 – “Pământul, casa tuturor”

Obiective:

- Să conștientizeze importanța protejării mediului.
- Să aplice comportamente ecologice simple (colectarea selectivă, curățenia).

Activități:

- Joc practic: “Sortăm deșeurile” – coșuri colorate și obiecte diverse.
- Dramatizare: „Pământul supărat” – scurtă scenetă despre poluare și grijă față de natură.
- Activitate finală: Expoziție “Noi iubim natura” – cu lucrările copiilor din săptămână.

Materiale: coșuri colorate, materiale reciclabile, costume simple (soare, floare, pământ).

Rezultate așteptate:

- Copiii recunosc principalele elemente ale naturii.
- Adoptă atitudini pozitive față de plante și animale.
- Participă activ la activități de protejare a mediului.
- Dobândesc primele deprinderi de comportament ecologic.

Bibliografie:

1. Ministerul Educației Naționale – Curriculum pentru educația timpurie (2019, actualizat 2021)

2. Cerghit, I. (2002). Metode de învățământ. Editura Didactică și Pedagogică, București.

3. Joița, E. (2000). Instruirea constructivistă. O alternativă pentru o școală centrată pe elev. Editura Aramis, București..

4. Neacșu, I. (2006). Învățarea și performanțele școlare. Editura Polirom, Iași.

5. Cuciureanu, G. (2016). Educația ecologică în grădiniță. Editura Aramis, București.

6. Stan, E. (2018). Didactica activităților integrate în grădiniță. Editura Didactica Publishing House.

7. Lemnean, M. & Bocean, M. (2017). Copiii și natura – activități de educație ecologică pentru grădiniță. Editura Aramis.

Cu emoțiile la joacă

Vicolas Alina Lidia

PROGRAMA OPȚIONAL

„CU EMOȚIILE LA JOACĂ”

GRUPA MICĂ „PRIETENII LUI WINNIE”

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR – VICOLAȘ ALINA

Opționalul CU EMOȚIILE LA JOACĂ a fost configurat pe baza profilurilor psihologice ale copiilor preșcolari din grupa mijlocie “ Prietenii lui Winnie”, fiind o oportunitate pentru aprofundarea cunoștințelor preșcolarilor despre emoții într-o manieră distractivă, prin muzică și dans, concomitent cu dezvoltarea fizică armonioasă.

Având în vedere dificultățile întâmpinate cu preșcolarii în anul școlar anterior, mi-am dorit crearea unui program de opțional care să vină în spijinul acestora, în cunoașterea și gestionarea corectă a propriilor emoții, dar și a relațiilor existente la nivel de grupă.

Prin activitățile propuse, preșcolarii îşi pot forma şi dezvolta capacităţi de comunicare expresivă, nuanţată, abilități de relaționare în cadrul grupului din care fac parte, își vor dezvolta simțul artistic prin muzică și dans, își vor consolida deprinderi și calități motrice de bază. Desfășurarea activităților se va realiza folosind mişcări corporale sugerate de conţinut, prin imitarea unor comportamente și redarea unor pași de dans ceea ce asigură nevoia de mișcare continuă specifică etapei de dezvoltare.

Opționalul este conceput în manieră transdisciplinară întrucât înglobează cunoștințe din Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniului Om și Societate (DOS), Domeniul Estetic și Creativ (DEC) Domeniul Psihomotric (DPM) și se va desfășura săptămânal pe toată durata anului școlar 2024-2025.

GRUP ȚINTĂ

– preșcolarii grupei mijlocii “ Prietenii lui Winnie” din Grădinița cu P.N. Nr.4 Focșani/ Structură a Școlii Gimnaziale „Ion Basgan” Focșani

DURATA

– octombrie 2024 – iunie 2025

RESURSE UMANE

preșcolarii grupei mijlocie,

cadrele didactice din unitate, părinții

RESURSE MATERIALE

Cd-uri cu muzică și povești

Aparatură electrocasnică – boxă portabilă, videoproiector, laptop

Cărți cu povești terapeutice

Imagini, cartonașe cu emoții

COMPETENȚE GENERALE:

Dezvoltarea comportamentelor și abilităților socio-emoționale ale preșcolarilor

Dezvoltarea relaţiilor copil-copil, copil-adult care să ducă la formarea unui ataşament securizant, a încrederii reciproce, la dezvoltarea comunicării şi la o mai bună cunoaştere reciprocă;

Competenţe specifice Exemple de comportamente

Recunoașterea emoțiilor identificarea emoției prezentate în diverse situații

identificarea emoţiilor altor persoane în diverse situaţii

identifică emoţiile asociate unui context specific;

Exprimarea emoţiilor exersarea asimilării integrale a cântecului

transmiterea verbală şi nonverbală a mesajele affective

numesc situaţii în care apar diferenţe între starea emoţională

exprimarea empatiei faţă de alte persoane

exprimă emoţii complexe precum ruşine, vinovăţie, mândrie;

executarea unor mişcări potrivite conţinutului de idei al textului;

Înţelegerea emoţiilor identificarea cauzei emoţiilor

precizarea consecinţelor emoţiilor într-o anumită situaţie.

Reglarea/autoreglarea emoţiilor folosirea strategiilor de reglare/autoreglare emoţională.

Activitățile realizate de copii în cadrul opționalului vor fi ghidate după taxonomia lui Bloom, după cum urmează:

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

Pe parcursul desfășurării opționalului se vor desfasura diverse tipuri de activitati:

jocuri de autocunoaștere pe baza de imagini și desene,

identificarea caracteristicilor personale elementare,

colaje, desene, exerciții pentru identificarea asemanărilor și deosebirilor prin comparare cu ceilalți / celelalte și cu personaje din povești, desene animate, filme,

discuții și studii de caz despre nevoile diferite ale fiecăruia,

dezbateri pe tema respectării spațiului personal și a nevoii de intimitate,

exerciții în perechi pentru exersarea elementelor simple de ascultare activă, jocuri de rol, evenimente cotidiene,

secvențe de film pentru observarea și analizarea diferențelor între familii,

sarcini de grup în care se stabilesc roluri, reguli,

exerciții situaționale cu dificultăți care pot aparea în grup, jocuri de rol cu secvențe / dialoguri din povești despre relațiile din familie, exerciții de luare de decizii în situații relevante pentru copii,

exerciții de luare de decizii în situații de risc sau criză (incendii, inundații, cutremure),

exerciții individuale și de grup de identificare a alternativelor unor probleme,

exerciții de analiză critică a alternativelor unei probleme

MODALITATI DE EVALUARE

evaluare orala

fișe de lucru

metoda proiectelor

conversația

Observația

lucrări practice

STRATEGII DIDACTICE

Joc- exercițiu,

Lectura educatoarei

Memorizarea

Observarea

Convorbirea

Povestirea educatoarei

CONȚINUTURI

Nr. crt.	Data	Denumirea activităților
1.	07.10.2024	„ Baloanele poznașe cu emoții!” – joc exercițiu
2.	14.10.2024	„Mimează cu mine!” - mimarea emoțiilor
3.	21.10.2024	„ Roata emoțiilor” – joc- concurs
4.	04.11.2024	„ Prietenia- cea mai de preț comoară” – Lectura educatoarei
5.	11.11.2024	„Dansul prieteniei” – joc de mișcare
6.	18.11.2024	„Tu ești important!” – joc socio-emoțional
7.	25.11.2024	„Carnavalul emoțiilor” – confecție măști
8.	05.12.2024	„ Ursul perseverant” – lectura educatoarei
9.	09.12.2024	„Turtițe zâmbărețe/triste”- modelare aluat de turte
10.	16.12.2024	„Ursulețul generos” – Lectura educatoarei
11.	13.01.2025	„ Emoții din timpul vacanței” – realizare colaj
12.	20.01.2025	„Broscuta Tobias, a învățat cum să nu mai fie furioasă” – lectura educatoarei
13.	27.01.2025	„Cum scăpăm de furie?” – joc- exercițiu
14.	10.02.2025	„Cum se simte Arici Pogonici?” – joc exercițiu
15.	17.02.2025	„Da, tu poti!” – „Cum au fugit odata jucariile de la un copil” de Nina Stanculescu – lectura educatoarei
16.	24.02.2025	„Rilă cel Înțelegător / Înțelept / Organizat” – povestirea educatoarei
17.	03.03.2025	„Mărțișore- simbolul aprecierii”- confecție
18.	10.03.2025	„Mama mea e cea mai bună!” -învățare cântec
19.	17.03.2025	„Ghemul magic”– joc de relaționare
20.	24.03.2025	„Frumos, dar diferit” – lectură după imagini
21.	31.03.2025	„Cum ar fi, daca...” – joc imaginativ
22.	04.04.2025	„Cui și când spunem- TE IUBESC!? ”- CONVORBIRE
23.	14.04.2025	„Mesaje de iubire” - confecție
24.	28.04.2025	Să fim mai buni, în fiecare zi! - convorbire
25.	05.05.2025	Dăruind suntem mai buni – pregatirea donațiilor pentru copii nevoiași
26.	12.05.2025	Iubire- sentimental care vindecă - convorbire
27.	19.05.2025	Coșulețul sentimentelor – joc exercițiu

28. 26.05.2025 Mami, mă vei mai iubi dacă… - lectura educatoarei

29. 09.06.2025 O călătorie minunată – joc imaginativ

BIBLIOGRAFIE

ProiectulCRED – Curriculum relevant, educație deschisă pentru toți - Activitate 1.3.2. Proiectarea unei programe de opțional

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE, CURRICULUM PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE, 2019.

SUPORT PENTRU EXPLICAREA ȘI ÎNȚELEGEREA UNOR CONCEPTE ȘI INSTRUMENTE CU CARE OPEREAZĂ CURRICULUM PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE, 2019.

https://www.twinkl.ro/resource/ro-t2-e-959-taxonomia-lui-bloom-cu-intrebari-plana

Joaca animalelor domestice

Avasilcăi Raluca Andra

Joaca animalelor domestice

Domeniul de activitate: Activităţi liber alese (ALA)

Tema activităţii: ” 1,2,3,4, 5,6,7,8 facem ca animalele domestice” și ”Întrecerea animalelor”

Domeniul experienţial: ALA

Tipul activităţii: mixtă

Mijloc de realizare: joc distractiv şi de mişcare

Durata: 25-30 de minute

Scopul activităţii: Dezvoltarea la preşcolari a autocontrolului asupra mişcărilor şi intensităţii acestora prin activităţi de recreere.

Obiective operaţionale:

O1- Să numere corect ;

O2 - Să imite gesturile educatoarei doar pe partea de refren;

O3 - Să respecte regulile jocului relaţionând cu colegii de grupă;

O4 - Să participe activ la joc.

Strategii didactice:

Metode şi procedee: conversaţia, explicaţia, jocul.

Material didactic: stimulente, obstacole.

Forma de organizare a activităţii: frontal, individual.

Reguli de joc:

” 1,2,3,4, 5,6,7,8 facem ca animalele domestice”

Copiii aşezaţi în cerc vor număra şi efectua mişcările liderului .

”Întrecerea animalelor”

Copiii se vor întrece câte doi într-o cursă cu obstacole, imitând animalul care îi este distribuit de educatoare.

Demersul didactic

Secvențele activității didactice Conținutul instructiv-educativ Metode şi procedee Materiale şi mijloace didactice Forme de organizare Evaluare

1.Moment organizatoric Voi asigura condiţiile optime pentru buna desfăşurare a activităţii:

- aerisirea sălii de grupă;
- aranjarea mobilierului..

2.Captarea atenţiei Se va realiza prin lătratul lui Grivei care îi cheamă pe copii la joacă.

Conversaţia Evaluez spiritului de atenţie al preşcolarilor

3.Anunţarea temei şi a obiectivele Realizarea jocului de mişcare

-„1,2,3,4,,5,6,7,8 facem ca animalele domestice”

-„Întrecerea animalelor” Explicaţia

4.Desfăşurarea activităţii „1,2,3,4,,5,6,7,8 facem ca animalele domestice”

Copiii se vor aşeza în cerc şi vor imita gesturile educatoarei. După care, pe rând fiecare copil va fi lider şi va dicta ritmul jocului. Educatoarea va spune 1,2,3,4,5,6,7,8 facem ca găina iar copiii vor întreba: „Cum face găina?”. Educatoarea va arăta cum face găina iar copiii o vor imita.

„Întrecerea animalelor”

Vor sta aliniaţi câte doi. La semnalul educatoarei vor alerga în viteză până la masă şi înapoi ocolind obstacolele şi imitând animalul spus de educatoare. Cine ajunge primul primeşte două buline, cine ajunge al doilea primeşte o bulină.

Jocul

Stimulente

Obstacole Frontal Capacitatea copiilor de a imita animalele domestice

Evaluez capacitatea copiilor de a respecta regulile jocului

5.Încheierea activităţii Aprecierea orală referindu-mă la activitatea fiecărui copil Conversaţia

Proiect educaţional 1 Decembrie-Ziua Națională a României

Albu Cristiana Laura

PROIECT EDUCAȚIONAL

1 Decembrie – Ziua Națională a României

Școala: Școala Gimnazială Nr. 7, Alexandria

Clasa: a III-a B

Profesor învățământ primar: Albu Cristiana

Tipul proiectului: Educațional – interdisciplinar

Durata: 1–2 zile

ARGUMENT

Ziua de 1 Decembrie reprezintă un moment important în istoria României, fiind prilejul ideal de a cultiva elevilor dragostea pentru țară, tradiții și simboluri naționale. Prin activități atractive, adaptate vârstei elevilor, proiectul își propune să dezvolte cunoștințe istorice, abilități creative și competențe de comunicare.

SCOPUL PROIECTULUI

Dezvoltarea spiritului patriotic, a creativității și a lucrului în echipă, prin activități educative dedicate Zilei Naționale a României.

OBIECTIVE

Obiective cognitive:

Să recunoască semnificația zilei de 1 Decembrie;

Să identifice simboluri naționale ale României;

Să utilizeze corect vocabularul specific temei.

Obiective afective:

Să manifeste mândrie față de apartenența națională;

Să colaboreze armonios în activitățile de grup.

Obiective practice:

Să realizeze produse artistice inspirate din tradițiile românești;

Să compună texte scurte cu tematică patriotică.

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

1. Joc Wordwall – „România mea”

jocuri interactive (asocieri, completări, quiz-uri);

consolidarea cunoștințelor despre simbolurile naționale.

2. Activitate practică – „Cojocul românesc”

realizarea unui cojoc tradițional din materiale reciclabile;

decorarea cu motive populare românești;

stimularea creativității și a îndemânării.

3. Compuneri – „România, țara mea”

redactarea unor compuneri scurte;

exprimarea sentimentelor față de țară;

dezvoltarea competențelor de scriere.

4. Realizarea de postere

postere tematice cu steagul României, harta țării, eroi naționali;

lucru individual sau pe echipe;

expunerea lucrărilor în clasă.

METODE ȘI TEHNICI

conversația;

jocul didactic;

exercițiul;

învățarea prin cooperare;

activitatea practică.

RESURSE

platforma Wordwall;

coli, carton colorat, hârtie reciclată;

carioci, creioane colorate, lipici;

imagini cu motive tradiționale românești.

EVALUARE

observarea comportamentului elevilor;

analiza produselor realizate;

feedback verbal;

aprecierea implicării și creativității.

REZULTATE AȘTEPTATE

creșterea interesului pentru istoria și tradițiile României;

dezvoltarea creativității și a exprimării scrise;

consolidarea spiritului de echipă și a respectului pentru valori naționale.

Portofoliul educațional ca strategie integrată de evaluare formativă

Ilca Denisa Florina

Portofoliul educațional ca strategie integrată de evaluare formativă

Învățătoare: Ilca Denisa Florina

Școala: Liceul Tehnologic “ Matei Corvin” Hunedoara

Procesul de evaluare în educație reprezintă un element fundamental în dezvoltarea personală și academică a elevilor. Alegerea unei metode eficiente de evaluare poate influența pozitiv motivația și implicarea acestora, contribuind la creșterea performanțelor școlare. În acest context, portofoliul educațional s-a impus ca o metodă modernă și eficientă, capabilă să surprindă diversitatea competențelor elevilor și progresul acestora într-un mod holistic.

Portofoliul educațional este un instrument de evaluare alternativă și formativă care reunește, într-o formă organizată, produse ale activității elevului realizate pe o perioadă mai lungă (o unitate de învățare, un semestru sau un an școlar). Spre deosebire de evaluarea punctuală (teste, lucrări), portofoliul surprinde evoluția elevului în timp, evidențiind nu doar rezultatul final, ci și procesul de învățare: efortul, strategiile folosite, progresul și nevoile de sprijin. În esență, portofoliul răspunde la întrebări precum: „Ce am învățat?”, „Cum am învățat?”, „Cu ce dovezi pot arăta progresul?”. De aceea, el este considerat un instrument de evaluare autentică, deoarece valorifică sarcini reale, produse concrete și contexte apropiate de experiența elevilor.

Portofoliul educațional reprezintă o colecție organizată și selectivă de lucrări și materiale realizate de elev, care oferă dovezi concrete ale efortului depus, ale progresului și ale realizărilor sale pe parcursul învățării. În acord cu rolul său de instrument de evaluare formativă, acesta poate reuni fișe și teme, proiecte, produse creative, reflecții și autoevaluări, alături de feedback-ul cadrului didactic, evidențiind treptat competențele dobândite și pașii următori de îmbunătățire. Portofoliul nu este doar o modalitate de evaluare, ci și un instrument de învățare care stimulează autonomia și gândirea reflexivă a elevului.

Principalele caracteristicile portofoliului educational:

1. Individualizat: Reflectă unicitatea fiecărui elev, punând accent pe punctele sale forte și domeniile de interes.

2. Dinamic: Este un proces continuu, care permite adăugarea de noi materiale și reevaluarea celor existente.

3. Flexibil: Poate fi utilizat în toate disciplinele școlare, adaptându-se nevoilor curriculare.

4. Structurat: Include secțiuni bine definite, cum ar fi obiectivele, lucrările realizate și reflecțiile elevului.

Portofoliul educațional poate îmbrăca forme diferite, în funcție de scopul urmărit și de modul de organizare. Astfel, în practica didactică întâlnim mai multe tipuri de portofolii, fiecare contribuind în mod specific la evidențierea progresului și a competențelor elevului.

Tipuri de portofolii:

1. Portofoliul de evaluare – utilizat pentru a evidenția nivelul de competențe atins de elev la finalul unei perioade (unitate de învățare, semestru, an), prin selectarea celor mai reprezentative produse.

2. Portofoliul de învățare – pune accent pe parcursul formării, urmărind evoluția elevului și acumularea treptată de cunoștințe și abilități, prin lucrări succesive și reflecții asupra progresului.

3. Portofoliul flexibil – are un caracter adaptabil, putând fi aplicat la toate disciplinele și ajustat în funcție de obiectivele curriculare, ritmul clasei și particularitățile elevilor.

4. Portofoliul structurat – este organizat pe secțiuni clare (de exemplu: obiective, produse/lucrări, autoevaluări, reflecții, feedback), oferind coerență și ușurință în urmărirea progresului.

Portofoliul educațional aduce numeroase beneficii atât pentru elev, cât și pentru cadrul didactic, deoarece valorifică progresul în timp și pune accent pe învățarea activă. Prin caracterul său personalizat și prin diversitatea produselor incluse, portofoliul devine un instrument eficient de susținere a motivației și de evaluare completă a competențelor.

Avantajele portofoliului educațional:

1. Încurajează învățarea reflexivă – elevii sunt stimulați să își analizeze propriile rezultate, să conștientizeze progresul realizat și să identifice aspectele care mai necesită exersare.

2. Dezvoltă competențe transversale – prin selectarea și ordonarea materialelor, elevii își formează deprinderi precum organizarea informației, gestionarea timpului, responsabilitatea și creativitatea.

3. Asigură o evaluare complexă și autentică – cadrul didactic poate observa atât calitatea produselor finale, cât și pașii parcurși în învățare, obținând o imagine mai completă asupra evoluției elevului.

4. Crește motivația și implicarea – elevii se simt valorizați când își văd rezultatele adunate într-un format concret, iar posibilitatea de a-și exprima personalitatea prin lucrări îi face mai activi și mai interesați.

5. Permite personalizarea demersului educațional – portofoliul poate fi adaptat la ritmul, nivelul și stilul de învățare al fiecărui elev, sprijinind diferențierea și progresul individual.

Portofoliul educațional este un instrument valoros de evaluare, însă eficiența lui depinde de modul în care este planificat și utilizat. În practică, pot apărea și anumite limite, care trebuie anticipate pentru a evita transformarea portofoliului într-o sarcină împovărătoare.

Dezavantaje și limitări:

1. Consum de timp – realizarea portofoliului (selectarea, organizarea și completarea materialelor) și evaluarea acestuia solicită timp atât din partea elevilor, cât și a profesorului.

2. Risc de subiectivitate – în lipsa unor criterii și rubrici de evaluare clare, aprecierea portofoliului poate fi influențată de preferințe personale sau de impresia generală asupra elevului.

3. Necesitatea unor resurse suplimentare – unele portofolii implică printare, dosare, consumabile sau utilizarea unor instrumente digitale, ceea ce poate crea dificultăți pentru elevii care nu au acces ușor la aceste resurse.

Portofoliul educațional poate fi integrat eficient în activitățile de la clasă, oferind dovezi variate ale progresului elevului, atât la nivel de produse finale, cât și de proces. În funcție de disciplina studiată, conținutul portofoliului se poate adapta astfel:

În cadrul disciplinei Comunicare în limba română, portofoliul poate cuprinde:

- compuneri și texte creative realizate de elev (povești, descrieri, dialoguri);
- jurnale de lectură sau fișe de lectură, care evidențiază înțelegerea textului și capacitatea de exprimare a opiniilor;
- activități de autoevaluare (ex.: „Ce am reușit azi?”) și feedback colegial, pentru dezvoltarea reflecției și a comunicării.

La Matematică, portofoliul poate include:

- fișe de lucru și exerciții rezolvate (selectate reprezentativ, nu toate);
- probleme create de elevi, însoțite de rezolvări și explicații simple;
- descrierea strategiilor de rezolvare (cum a gândit elevul, ce pași a urmat, ce a fost dificil), pentru a evidenția procesul de învățare, nu doar răspunsul final.

Rolul profesorului în utilizarea portofoliului

Implementarea portofoliului educațional depinde în mare măsură de implicarea cadrului didactic, care are rolul de a organiza demersul, de a orienta elevii și de a transforma portofoliul într-un instrument real de progres. În acest sens, profesorul îndeplinește câteva responsabilități esențiale:

1. Ghidarea elevilor – explică clar scopul portofoliului și oferă indicații concrete privind structura, tipurile de materiale care se includ și modul de organizare.

2. Stabilirea criteriilor de evaluare – formulează criterii și standarde transparente (eventual sub formă de rubrici), astfel încât aprecierea portofoliului să fie coerentă și cât mai obiectivă.

3. Oferirea de feedback constructiv – analizează periodic lucrările, evidențiază punctele forte și sugerează pași de îmbunătățire, sprijinind elevul să își înțeleagă progresul și să își stabilească obiective următoare.

Portofoliul educațional se conturează ca o metodă de evaluare modernă și eficientă, deoarece susține atât dezvoltarea competențelor academice, cât și formarea unor abilități utile pe termen lung (autonomie, organizare, reflecție, responsabilitate). Chiar dacă realizarea și evaluarea lui presupun timp și implicare constantă din partea elevilor și a profesorului, beneficiile devin vizibile prin progresul urmărit în timp și prin valorizarea procesului de învățare, nu doar a rezultatelor punctuale.

Prin integrarea portofoliului în practica școlară, evaluarea poate deveni mai echitabilă și mai personalizată, iar elevii sunt încurajați să fie creativi, să-și asume propriul parcurs și să construiască o învățare autentică, profundă și durabilă.

Bibliografie:

• Ministerul Educației – Planuri-cadru și programe școlare pentru învățământul primar (documente curriculare în vigoare).

• Codul Educației și alte documente legislative și curriculare relevante pentru evaluarea în învățământul primar.

• Ionescu, M. (2019). Metode de evaluare modernă în învățământul primar.

• Oprea, C. (2016). Strategii didactice interactive.

• Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Iași: Polirom.

• Păun, E. (coord.). (2002). Pedagogie. Fundamente teoretice și demersuri aplicative. București: Polirom.

Test-Trapez și Arii

Țepeluș Gabriela

Elevul.....

Data.....

TEST DE EVALUARE

Parteal(50p).Rezolvați apoi completați spațiile libere astfel încât să obțineți propoziții adevărate.

1.(5p) Trapezul cu laturile neparalele congruente se numește trapez.....

2.(5p) Într-un trapez dreptunghic una dintre laturile neparalele este ..... pe baze.

3.(5p) Într-un trapez laturile paralele se numesc.....

4.(5p) Dacă într-un trapez isoscel MNPQ cu bazele MN și PQ ∢P are 80□ atunci ∢Q are.....

5.(10p) Într-un trapez isoscel ABCD cu AB||CD , unde AB este baza mare și CD baza mică lungimea laturii AC =15 cm, atunci latura BD=.....

6.(10p) Linia mijlocie a unui trapez care are baza mică egală cu 3 cm și baza mare egală cu 17 cm est egală cu.....

7.(10p) Un dreptunghi cu lungimea se 10cm și lățimea de 5 cm are aria egală cu .....cm2.

Partea II(40p) . Rezolvați următoarele cerințe.

8.(5p) Aflați aria unui pătrat cu latura de 5 cm.

9.(10p) Aflați aria unui paralelogram cu latura de 7 cm și înălțimea perpendiculară pe aceasta de 3cm.

10.(10p) Dacă un romb are aria egală cu 40 cm și una dintre diagonalele acestuia are lungimea de 4cm. Aflați lungimea celeilalte diagonale.

11. Se consideră trapezul ABCD dreptunghic în D unde AB||CD, AB<CD cu AB=2 cm ,BC=5cm , AD=3cm și BM perpendiculară pe CD.

Folosind datele din figură se cere:

a. (5p)Lungimea bazei mari.

b. (5p)Aria trapezului.

c. (5p)Aria triunghiului ABC

Sunetele și literele-recunoașterea sunetului inițial

Dan Cristina Ioana

REFERAT ACTIVITATE DIDACTICĂ

Date generale

Unitatea de învățământ: Colegiul Tehnic Matei Corvin Hunedoara

Profesor învățământ primar : Dan Cristina Ioana

Clasa: Pregătitoare E

Disciplina: Comunicare în limba română

Tema lecției: Sunetele și literele – recunoașterea sunetului inițial

Tipul lecției: Învățare și consolidare

Durata: 45 minute

Competențe specifice

- Identificarea sunetului inițial din cuvinte uzuale

- Participarea activă la activități de grup

- Manifestarea unui comportament cooperant

Obiective operaționale

La sfârșitul activității, elevii vor fi capabili:

- O1: să recunoască sunetul inițial al unor cuvinte date

- O2: să sorteze imagini în funcție de sunetul inițial

- O3: să colaboreze în cadrul grupului, respectând regulile stabilite

Strategii didactice

Metode și procedee:

conversația, explicația, jocul didactic, învățarea prin cooperare

Mijloace didactice:

imagini, cartonașe cu litere, fișe de lucru, plicuri colorate

Forme de organizare:

frontal, pe grupe, individual

Desfășurarea activității

1. Moment organizatoric

Salutul, verificarea prezenței, pregătirea materialelor necesare desfășurării activității.

2. Captarea atenției

Învățătorul prezintă „sacul surpriză”, din care scoate diferite obiecte. Elevii denumesc obiectele și identifică sunetul inițial.

3. Anunțarea temei

Se anunță tema lecției și obiectivele activității, într-un limbaj accesibil elevilor.

4. Activitatea principală – activitate pe grupe

Clasa este organizată în 3–4 grupe. Fiecare grup primește:

- un cartonaș cu o literă;

- un set de imagini.

Elevii sortează imaginile în funcție de sunetul inițial corespunzător literei primite.

Un reprezentant al fiecărui grup prezintă rezultatul.

5. Fixarea și consolidarea

Se desfășoară jocul „Cine știe, spune!”, în cadrul căruia elevii identifică sunetul inițial al unor cuvinte rostite de învățător.

6. Evaluarea

Evaluarea se realizează prin observarea sistematică a activității elevilor și prin aprecieri verbale.

7. Încheierea activității

Se formulează concluzii și se oferă feedback pozitiv elevilor.

Concluzii

Activitatea a contribuit la dezvoltarea limbajului oral, a capacității de identificare a sunetului inițial și a spiritului de cooperare, prin utilizarea metodelor interactive adaptate nivelului de vârstă al elevilor.

Strategii digitale în predarea matematicii Adunarea și scăderea 0-1000 cu trecere peste ordin, mediate de Inteligența Artificială

Oancea Pamela Lăcrămioara

Strategii digitale în predarea matematicii

Adunarea și scăderea 0-1000 cu trecere peste ordin, mediate de Inteligența Artificială

Autor: Oancea Pamela Lăcrămioara

Funcția: Profesor pentru învățământul primar, Școala Gimnazială,, Emil Monția ,,Șicula”

Lucrarea de față explorează modalitățile prin care instrumentele de Inteligență Artificială (IA) pot fi integrate în procesul de predare-învățare-evaluare a operațiilor matematice complexe la nivelul învățământului primar. Accentul este pus pe depășirea obstacolelor cognitive pe care elevii le întâmpină la trecerea peste ordin în concentrul 0-1000, utilizând jocuri educaționale generate sau asistate de IA.

1. Introducere

În ciclul primar, trecerea de la calculul simplu la cel cu trecere peste ordin reprezintă un salt de abstractizare major. Elevul nu trebuie doar să memoreze un algoritm, ci să înțeleagă structura zecimală a numerelor. În contextul actual, utilizarea IA (precum ChatGPT, platformele de învățare adaptivă sau generatoarele de imagini) oferă un suport vizual și interactiv care accelerează înțelegerea acestor concepte.

2. Rolul IA în facilitarea calculului matematic

Utilizarea Inteligenței Artificiale în ora de matematică aduce trei avantaje fundamentale:

1. Personalizarea: IA poate genera instantaneu probleme adaptate nivelului fiecărui elev.

2. Feedback-ul imediat: Platformele bazate pe IA pot identifica punctul exact unde elevul a greșit (ex: a uitat cifra de transport).

3. Gamificarea: Transformarea unor calcule aride în scenarii de poveste captivante.

3. Aplicații Practice: Jocuri didactice asistate de IA

Pentru fixarea cunoștințelor privind adunarea și scăderea (0-1000) cu trecere peste ordin, propunem următoarele activități:

A. Jocul „Codul de salvare al robotului” (Integrare Chatbot)

- Scenariu: Elevii comunică cu un „Robot” (un asistent IA) care este blocat într-o peșteră digitală. Pentru a-l elibera, trebuie să rezolve operații precum 567+285 sau 902-438.

• Rolul IA: Profesorul configurează un prompt în care IA primește instrucțiunea: „Dacă elevul greșește, nu îi da răspunsul, ci oferă-i un indiciu despre ordinul zecilor.”

• Obiectiv: Dezvoltarea atenției la cifrele care se reportează.

B. „Detectivul de Erori” (Gândire Critică)

• Activitate: Profesorul prezintă clasei 5 calcule rezolvate de un „algoritm defect” (generat intenționat greșit de IA).

• Sarcina: Elevii trebuie să descopere unde a greșit „mașina” și să explice regula încălcată. Acest exercițiu transformă elevul din consumator de informație în evaluator.

C. „Magazinul Interactiv cu Prețuri Dinamice”

• Activitate: Folosind Bing Image Creator sau un instrument similar, profesorul generează imagini cu obiecte futuriste și prețurile lor (ex: o cască VR - 459 lei, o dronă - 388 lei).

• Sarcina: Elevii au un buget de 1000 lei și trebuie să calculeze restul folosind scăderea cu împrumut succesiv.

4. Metodologia de predare Asistată

Algoritmul de lucru recomandat în acest scenariu digital este:

1. Etapa Concretă: Utilizarea numărătorilor virtuale sau a blocurilor de bază 10 digitale.

2. Etapa Semisimbolică: Reprezentarea grafică a sutelor, zecilor și unităților.

3. Etapa Abstractă: Rezolvarea prin algoritmul standard, verificată prin prompt-uri de control în IA.

Studiu de caz

Observații din activitatea la clasă "În cadrul unei activități experimentaledesfășurate la clasa a II-a, am utilizat asistentul IA pentru a genera o problemă personalizată pentru un elev care manifesta rezistență față de calculul abstract. Știind că elevul este pasionat de explorarea spațială, am solicitat IA următorul prompt: 'Creează o problemă de scădere cu trecere peste ordin despre o rachetă care are 1000 de litri de combustibil și consumă 467 litri până la Lună.' Rezultatul a fost remarcabil: interesul elevului pentru subiect a depășit bariera fricii de calcul. În momentul efectuării scăderii (1000-467), dificultatea împrumutului succesiv de la ordinul sutelor a fost vizualizată ca o 'descărcare de rezervoare. Această abordare a demonstrat că IA nu oferă doar calcule, ci contextualizarea învățării, transformând o operație aridă într-o misiune de succes. Elevul nu doar că a rezolvat corect exercițiul, dar a și verificat singur rezultatul interpelând asistentul vocal, ceea ce i-a întărit încrederea în propriile competențe matematice."

5. Concluzii

Integrarea Inteligenței Artificiale în predarea adunării și scăderii 0-1000 nu elimină necesitatea efortului cognitiv, ci îl orientează spre înțelegere, nu spre memorare mecanică. Jocurile prezentate demonstrează că matematica poate deveni o explorare activă, pregătind elevii pentru un viitor tehnologizat, fără a sacrifica rigoarea calculului clasic.

Bibliografie :

• Pânișoară, I. O. (2025). Tehnologii moderne în educație. Editura Polirom.

• *** OpenAI/ChatGPT – Instrument pentru generarea problemelor de matematică contextualizate.

• *** Canva Magic Media – Pentru crearea materialelor vizuale suport în jocul didactic.

Vânătoarea de substantive

Niță Alina

🎲 Joc: „Vânătoarea de substantive”

Scop:

Consolidarea noțiunii de substantiv și identificarea substantivelor comune (ființe, obiecte, locuri, fenomene ale naturii).

Durata: 10-15 minute

Materiale:

- cartonașe cu imagini sau cuvinte
- tablă / fișe / cretă sau markere

🔹 Desfășurarea jocului:

1. Eu explic pe scurt:

👉 Substantivul este partea de vorbire care denumește ființe, obiecte, locuri, fenomene ale naturii.

2. Clasa se împarte în 2–3 echipe.
3. Fiecare echipă primește un set de cartonașe
4. Sarcina elevilor este:

o să recunoască substantivele

o să spună ce denumesc (ființă, obiect, loc etc.)

o să schimbe numărul substantivelor

5. Pentru fiecare răspuns corect, echipa primește un punct ⭐.

Beneficii:

- învățare prin joc
- implicare activă
- dezvoltarea vocabularului și a exprimării orale

Jocurile copilăriei și rolul lor în dezvoltarea creativității

Grigoroiu-Gorun Mihaela-Magdalena

Jocurile copilăriei și rolul lor în dezvoltarea creativității

Prof.înv.primar Grigoroiu-Gorun Mihaela-Magdalena

Școala Gimnazială, sat Măgura, Mihăești

Copilăria este una dintre cele mai importante etape din viața unui om, deoarece în această perioadă se formează baza dezvoltării fizice, emoționale și intelectuale. Jocul reprezintă activitatea fundamentală a copilului, fiind modul natural prin care acesta descoperă lumea, relaționează cu ceilalți și își exprimă gândurile și emoțiile. Jocurile copilăriei, fie ele tradiționale sau moderne, au un rol esențial în stimularea creativității, ajutând copilul să gândească liber, să găsească soluții originale și să-și dezvolte imaginația.

Jocul – formă de învățare

Prin joc, copilul învață fără a simți presiunea obligațiilor. Activitățile ludice transformă procesul de învățare într-o experiență plăcută și atractivă. Jocurile de rol, de exemplu, îi permit copilului să imite situații din viața reală, precum meseria de medic, profesor sau vânzător. Astfel, el își dezvoltă creativitatea prin inventarea de scenarii, dialoguri și soluții la diverse probleme imaginare.De asemenea, jocurile de construcție, cum ar fi cele cu cuburi, piese sau materiale reciclabile, stimulează gândirea creativă și logică. Copilul este încurajat să combine forme și culori, să creeze structuri noi și să experimenteze, fără teama de a greși. Acest tip de joc contribuie la dezvoltarea capacității de a inova și de a gândi independent.

Jocurile tradiționale și imaginația

Jocurile tradiționale ale copilăriei, precum „de-a v-ați ascunselea”, „șotronul”, „leapșa” sau „rățele și vânătorii”, nu necesită obiecte sofisticate, ci se bazează pe reguli simple și multă imaginație. Prin aceste jocuri, copiii învață să coopereze, să respecte reguli și să comunice eficient, dar și să improvizeze situații noi.În multe dintre aceste jocuri, creativitatea apare din adaptarea regulilor sau din inventarea unor variante noi. Copiii își folosesc imaginația pentru a transforma spațiul de joacă într-un univers propriu, în care o curte devine un castel, iar o pădure – un tărâm magic. Astfel, jocul contribuie la dezvoltarea gândirii simbolice, esențială pentru creativitate.

Jocurile și dezvoltarea emoțională

Creativitatea nu este doar o capacitate intelectuală, ci și una emoțională. Prin joc, copiii își exprimă emoțiile, temerile și dorințele. Jocurile imaginative îi ajută să înțeleagă mai bine propriile sentimente și să le gestioneze într-un mod sănătos.În același timp, jocurile de grup dezvoltă empatia și capacitatea de a lucra în echipă. Atunci când copiii colaborează pentru a atinge un scop comun, ei învață să asculte opiniile celorlalți și să găsească soluții creative la conflicte. Aceste abilități sunt extrem de importante pentru viața de adult.

Jocurile moderne și creativitatea

În societatea actuală, jocurile digitale ocupă un loc tot mai important în viața copiilor. Deși uneori sunt criticate, acestea pot contribui la dezvoltarea creativității dacă sunt folosite cu moderație și alese corespunzător. Jocurile care presupun construirea unor lumi virtuale, rezolvarea de puzzle-uri sau crearea de personaje pot stimula imaginația și gândirea strategică.Totuși, este important ca jocurile moderne să nu înlocuiască complet jocurile tradiționale și activitățile în aer liber. Echilibrul dintre cele două tipuri de jocuri oferă copilului oportunitatea de a-și dezvolta creativitatea într-un mod armonios.

În concluzie, jocurile copilăriei joacă un rol esențial în dezvoltarea creativității. Prin joc, copilul învață să gândească liber, să-și folosească imaginația și să-și exprime emoțiile. Fie că este vorba despre jocuri tradiționale, de rol, de construcție sau moderne, toate contribuie la formarea unei personalități creative și echilibrate. De aceea, este important ca părinții și educatorii să încurajeze jocul ca activitate principală în copilărie, oferind copiilor libertatea de a explora și de a crea.

Bibliografie

1. Piaget, J. – Psihologia copilului, Editura Didactică și Pedagogică, București.
2. Vygotsky, L. S. – Imaginația și creativitatea la copil, Editura Humanitas, București.
3. Crețu, T. – Psihologia vârstelor, Editura Polirom, Iași.
4. Nicolescu, M. – Jocul și dezvoltarea copilului, Editura Aramis, București.

Tablou de iarnă

PANAINTE COSTINELA-ELENA

TABLOU DE IARNĂ

-activitate practică-

Se pregătește sala de grupă şi se pregătesc materialele de lucru necesare activității. Copiii intră în sala de grupă și se așază la măsuțe.

Captarea atenției se realizează printr-o conversație: „Dragi copii, astăzi de dimineață, când mă îndreptam spre grădinița voastră, m-am întâlnit cu cineva, care m-a rugat să vă aduc o scrisoare. Vreți să aflați cu cine m-am întâlnit și ce dorește să vă spună? O cheamă Zâna Iarna şi are nevoie de ajutor.”

Citesc scrisoarea. Anunț copiii că vom realiza un tablou de iarnă, prin asamblare și lipire.

Pe fond muzical voi citi poezia Iarna de Radu Sterian, expunând treptat planșele sugestive. Se poarta o scurtă conversație pentru a denumi elementele componente ale tabloului de realizat. După citirea fiecărei strofe, se vor pune întrebări îndrumătoare pentru identificarea obiectelor / personajelor ce trebuie lipite.

- Ce cad de sus din cer? (fulgi de zapada)

- Câți copaci apar ?(trei copaci)

-Cum sunt copacii? (goi)

-Ce ne spune poezia să desenăm?(o casă)

-Ce este pe partea de sus a casei? (zăpada groasă)

- Ce se înalță spre cer din coșul căsuței? (fumul gros)

Ajungând la ultima strofa care nu are imagine suport, copiii sunt invitați să identifice ce elemente lipsesc de pe planșă.

-Ce este alături de căsuță?(un copil cu o săniuță)

-Câți copii înalță în grabă? (doi)

-Ce înalță aceștia?(un om de zăpada)

Împreună cu preșcolarii intuiesc materialele primite și explic și demonstrez copiilor tehnica de lucru precizând și criteriile după care va fi evaluată fiecare lucrare: ”să aplicați lipiciul cu atenție pe spatele materialelor, să le presați bine pentru a se lipi, aveți grija să realizați o planșă îngrijită si să finalizați lucrarea în timp util.”

Se fac exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinilor și se trece la realizarea propriu-zisă a lucrării. Copiii realizează tabloul de iarna, după indicațiile primite. Supraveghez modul de lucru al fiecărui copil, acordând ajutor unde este necesar sau oferind informații suplimentare.

După ce copiii au finalizat lucrările, vor fi ajutați să-și expună lucrările pe panouri, după care, prin metoda Turul Galeriei se va face evaluarea acestora. Zâna le va fi recunoscătoarea pentru ajutorul acordat și promite să-și facă simțită prezența cât mai repede.

Se fixează cunoștințele printr-o scurtă conversație și se face evaluarea activității.

Panainte Costinela-Elena

Liceul Tehnologic I.C. Petrescu Stâlpeni-Argeș

Strategii de evaluare

Dumitrescu Ana -Maria

Prof. înv. primar, Dumitrescu Ana-Maria

Școala Gimnazială “Mihai Tican Rumano”, Berevoești, Argeș

Strategii de evaluare

Termenul de “strategie didactică” desemnează modul de integrare și întrpătrundere a metodelor, mijloacelor și formelor de organizare în cadrul unei lecții. (Ionescu, Radu, 2001, p.184)

Termenul de “strategie de evaluare” exprima modul, tipul sau forma de evaluare aplicată, dar și mijloacele și metodele folosite pentru aceasta.(Cristea, 2008, p. 193)

Clasificarea strategiilor de evaluare (Bontaș, 1996, p.203):

- evaluarea inițială
- evaluarea formativă/continuă
- evaluarea sumativă
- evaluarea finală

Evaluarea inițială este evaluarea care se aplică la începutul unui an de studiu pentru a identifica nivelul de pregătire al elevilor. Prin această formă de evaluare cadrul didactic anticiprază cât știe elevul, de unde trebuie să pornească, ce trebuie perfecționat. Aceasta îl ajută pe profesor să-și proiecteze un program eficient de instruire . Tipul acesta de evaluare are o funcție predictivă, indică condițiile în care elevii vor însuși noile cunoștințe. În cadrul acestei evaluări , de obicei sunt folosite testele de evaluare inițială, dar unii profesori utilizează și evaluarea prin probe orale sau prin probe practice. După realizarea evaluării inițiale, profesorul plaseaza fiecare elev la un anumit nivel, facând o medie a clasei , pregătește pentru fiecare o strategie pentru a elimina dificultățile de învățare care vor urma și pentru a umple golurile deja existente. Testul de evaluare inițială este instrumentul folosit și conține mai mulți itemi formulați pe baza conținuturilor studiate în anul anterior, pentru că vorbim de o evaluare inițială.(Bontaș, 1996, pp. 203-204)

Evaluarea formativă se realizează pe parcursul unei activități. Aceasta urmărește îndeplinirea obiectivelor didactice pe parcursul unui numar mai mic de lecții, permițând astfel aplicarea unor măsuri de ameliorare cu rod de feed-back. Are funcție formativă si ajută la dezvoltarea capacității de autoevaluare.

Ea este permanentă, este prezentă pe tot parcursul lecției, nu doar la final de capitol sau semestru, oferindu-i cadrului didactic posibilitatea de a îmbunătăți procesul de predare și de aici și cel de învățare, să observe progresul sau regresul elevilor pe parcursul unei lecții sau perioade de timp mai scurte, să observe dacă noile conținituri au fost asimilate și înțelese, fiind astfel cea mai folosită forma de evaluare. Se evaluează astfel și cunoștințele predate anterior cât și cele

predate pe parcursul lecției în sine. Profesorul observă prin aceastea dacă strategia didactică a fost eficientă, dacă s-au ales metodele și mijloacele potrivite , daca a folosit o formă de organizare care să provoace elevilor o implicare activă. În practica , cadrul didactic poate folosi urmatoarele modalități de evaluare: sa fie o evaluare orală pe baza de întrebări folosind conversația euristică, sa fie o evaluare scrisa , de rezolvat o problema , sarcina de lucru pentru a observa daca elevii au înteles noul conținut, fie practic, ca de exemplu în cadrul orelor de științe, cunoașterea mediului, arte vizuale și abilități practice, joc și mișcare, în care elevii sunt puși să efectueze o proba practică (Experiment, să confecționeze un obiect din diferite materiale, etc.). (Palicia, Gavrilă, Ion, 2007, p. 343)

Evaluarea sumativă se aplică la sfârșiti unei activități educative incluzând mai multe lecții (la sfârșitul unui capitol sau unitate de învățare) si prezintă nivelul real în care elevii stăpânesc materia după parcurgerea acestor perioade. Permite o ierarhizare a elevilor, se optează pentru notare acordându-se calificative sau note. Sunt evaluate competențele formate , cunoștințele, deprinderile și abilitățile însușite. Pe parcursul fiecărei unități de învățare se urmaresc formarea unor competențe specifice incluse în programă, care ulterior vor fi evaluate.

În cadrul evaluării sumative, sunt evaluate doar conținuturile parcurse în acea perioadă de timp, dacă s-au format capacitățile, deprinderile si competentele specifice pentru fiecare disciplină de învățământ. În cadrul acestui tip de evaluare, cadrul didactic poate să aplice și o metoda alternativă de evaluare, cum este proiectul, unde elevul este pus sa realizeze diferite sarcini de lucru, să caute informații sau să realizeze diferite materiale (desene, colaje, machete, afișe) sau cum este metoda investigației în cadrul careia elevul are calitatea de investigator, pe o anumită temă. (Cristea, 2019, p. 101)

Evaluarea finală este forma care se aplică la finalul unui an școlar, fiind evaluate competențele formate în această perioada . Principala funcție pe care o îndeplinește este cea de constatare. Cadrul didactic observă “cu ce au rămas elevii” după parcurgerea acestei lungi perioade de timp. (Bontaș, 1996, pp. 203-204)

Strategia de evaluare finală are anumite componente ale activității de instruire care îndeplinesc funcția sa specifică, precum (Cristea, 2019, p.100):

- metode clasice de evaluare: probe orale (conversația, dezbaterea), scrise(lucrări scrise) sau practice unde avem lucrările practice
- formele de organizare: frontal, individual sau pe grupe
- stilul docimologic autoritar ținând seama de criteriile de măsurare și apreciere

Evaluarea finala este abordata din mai multe perspective în ceea ce privește criteriul timp: apare ca evaluarea de la sfarșitul unei secvențe didactice scurte cum este lecția, medii cum este cea de la finalul unui capitol sau semestru și lungi la finalul unui an școlar. Se poate realiza atat prin metode de evaluare tradiționale, dar urmarește și aplicarea unor metode alternative precum proiectul, portofoliul, care au un rol important în evaluarea finală.(Cristea, 2019, p.99)

Bibliografie

1. Bontaș, Ioan (1996) Pedagogie ediția a III-a, București: Editura ALL Educațional S.A.

2. Cristea, Gabriela (2008) Pedagogie general ediția a II-a, București: Editura Didactică și Pedagogică R.A.

3. Cristea, Sorin (2019) Evaluarea instruirii în cadrul procesului de învățământ, Editura Didactica Publishing Hause

4. Palicia, Maria; Gavrilă, Codruța; Ion, Laurența (2007) Pedagogie, Timișoara: Editura Polirom

5. Radu, Ion, T.; Ionescu, Miron (2001) Didactica modern ediția a II-a revizuită, Cluj-Napoca: Editura Dacia

Valențe formative ale studierii comunicării în limba română

VLAD RALUCA

Valențe formative ale studierii comunicării în limba română

Prof. înv. primar: Vlad Raluca

Şcoala Gimnazială "Mircea cel Bătrân" Turnu Măgurele

Studiul comunicării în limba română posedă valențe formative intrinseci, conferind activității un caracter de tensiune și mobilizare spirituală, ceea ce implică un antrenament complex al intelectului și al proceselor de gândire.

Adevărata competență în comunicare rezidă nu doar în cunoașterea teoretică a normelor lingvistice, ci, esențial, în capacitatea de a selecta și de a utiliza corect și cu siguranță formele și construcțiile adecvate. Această perspectivă fundamentează demersul necesar pentru a asigura dezvoltarea unei exprimări corecte la elevi.

Cultivarea limbajului elevilor reprezintă un proces continuu, desfășurat în toate contextele în care aceștia își exersează actul vorbirii. Utilizarea unei limbi vii, care răspunde nevoilor și intereselor imediate ale copilului, este crucială în acest sens. Disciplina Comunicare în limba română urmărește, în mod sistematic, însușirea de către elevi a unui set de reguli elementare privind morfologia cuvintelor și sintaxa propozițiilor.

Studiul aprofundat al comunicării vizează atingerea mai multor obiective esențiale:

- dezvoltarea competenței lingvistice - elevii asimilează logica și bogăția limbii, dobândind abilitatea de a folosi conștient și corect un vocabular adecvat și o exprimare normată, atât în registrul oral, cât și în cel scris.

- dezvoltarea competenței de înțelegere și cognitive - elevii își perfecționează capacitatea de a decodifica și înțelege gândurile celorlalți, utilizând limba ca instrument fundamental de comunicare și de acumulare de cunoștințe.

- stimularea gândirii abstracte - activitatea de învățare a cunoștințelor de limbă contribuie, în mod concomitent, la cultivarea „zestrei” lingvistice a copiilor și la stimularea proceselor cognitive, îndeosebi a gândirii abstracte.

Cunoașterea și respectarea normelor de comunicare sunt indispensabile și în studiul altor discipline. De exemplu, formularea problemelor de matematică impune, pe lângă cunoștințele de specialitate, și respectarea riguroasă a regulilor comunicării, incluzând utilizarea corectă a semnelor de punctuație și evitarea dezacordurilor (ex: „Câți i-au rămas?”, nu „Câți i-a rămas?”). De asemenea, predarea unei lecții de matematică și explorare a mediului nu poate fi realizată în mod corect, atractiv și accesibil copiilor fără a respecta normele comunicării orale.

Studiul limbii în ciclul primar este structurat în două etape complementare care se succed și se desfășoară concomitent:

1. Ciclul Achizițiilor fundamentale (clasele pregătitoare, I și a II-a) - elevii operează cu noțiunile gramaticale la nivel implicit, utilizându-le practic fără a le numi sau defini formal.

2. Ciclul de Dezvoltare (clasele a III-a și a IV-a) - școlarii își însușesc noțiunile de limbă într-o manieră științifică, prin reguli și definiții explicite, valorificând cunoștințele dobândite în etapele anterioare.

Programul școlar distribuie volumul de cunoștințe și metodologia de predare a gramaticii într-un sistem concentric. Această abordare permite elevilor să-și însușească noțiunile gramaticale și să-și dezvolte capacitatea de exprimare corectă, atât oral cât și în scris, într-un mod gradat, prin adăugarea succesivă de noi elemente de limbă la baza de cunoștințe preexistentă. Sistemul concentric este adecvat particularităților psihologice ale școlarului mic, întrucât caracterul abstract al noțiunilor de limbă poate inhiba formarea lor la această vârstă.

În predarea regulilor și definițiilor gramaticale, cea mai eficientă cale din perspectiva solicitării capacităților intelectuale este cea inductivă, progresând de la cazuri particulare la generalizări. Totuși, sistemul concentric necesită și utilizarea căii deductive, care, în acest context, devine productivă, facilitând dobândirea rapidă de noi cunoștințe și angajarea activă a elevilor în procesul de învățare.

În cadrul orelor de limba română, un rol esențial îl au exercițiile care aplică cunoștințele de limbă în practica exprimării. Prin această metodă, noțiunile nou învățate devin durabile și operative, contribuind efectiv la formarea capacității elevilor de a utiliza corect limba română.

Răspunderea fundamentală a cadrului didactic din învățământul primar este de a supraveghea, conștientiza și suplimenta problemele de limbă pe întreg parcursul anilor de studiu, prin anticiparea, predarea-învățarea și reluarea acestora, nu doar în orele de comunicare în limba română, ci în întreaga activitate educațională.

Bibliografie:

1. Crăciun, Corneliu. Metodica predării limbii române în învățământul primar. Editura Emia, Deva, Ediția a VIII-a, 2023.

2. Șerdean, Ioan. Didactica limbii și literaturii române în învățământul primar. Editura Corint, București, 2002

3. Cerghit, Ioan. Metode de învăţământ. Editura Polirom, Iași, 2006.

4. Parfene, Constantin. Metodica studierii limbii şi literaturii în şcoală. Editura Polirom, Iași, 1999.

Joc ”Cuvântul potrivit”

Voicu Gabriela Alina

CUVÂNTUL POTRIVIT

Propunator: Voicu Gabriela Alina

Școala Gimnazială ”Pia Brătianu”

CLASA: a III-a

DISCIPLINE: Joc și mișcare/Limba și literatura română

SCOP: Consolidarea cunoștințelor de vocabular și gramatică prin învățare activă și cooperare.

DESCRIERE:

Jocul didactic „Cuvântul potrivit” este conceput pentru a consolida cunoștințele de limba română ale elevilor de clasa a III-a într-un mod atractiv și interactiv. Activitatea se desfășoară sub formă de joc, în care elevii, organizați pe grupe sau individual, primesc cartonașe cu propoziții incomplete sau cuvinte care trebuie asociate corect.

Prin participarea la joc, elevii sunt încurajați să gândească rapid, să colaboreze cu colegii și să aplice regulile gramaticale învățate (părți de vorbire, acorduri, sensul cuvintelor). Jocul dezvoltă atenția, spiritul de observație și încrederea în sine, contribuind la un climat de învățare plăcut și motivant.

REGULILE JOCULUI:

- Elevii sunt organizați individual sau pe grupe mici.
- Fiecare elev/grup primește un cartonaș cu o propoziție incompletă sau cuvinte care trebuie asociate corect.
- La semnalul cadrului didactic, elevii analizează cerința și aleg cuvântul potrivit pentru completarea propoziției.
- Răspunsurile sunt prezentate pe rând, iar elevii explică alegerea făcută.
- Pentru fiecare răspuns corect se acordă un punct (sau o apreciere verbală).
- Se încurajează respectarea timpului de lucru, cooperarea și fair-play-ul.
- La final, se discută soluțiile corecte și se oferă feedback pozitiv tuturor participanților.

REZULTATE AȘTEPTATE:

- participare activă a elevilor;
- îmbunătățirea exprimării orale și scrise;

- creșterea motivației pentru învățare.

Învățarea prin joc metodă bazată pe acțiune simulată

Blanaru Petronela

Învățarea prin joc metodă bazată pe acțiune simulată

Prof. înv. primar Blanaru Petronela, CP B

Etimologic, cuvântul „joc” provine din latinescul „iocus”- glumă, șotie, distracție, în limba română fiind preluat și sensul substantivului latin „ludes” care, în antichitate, desemna o formă amplă de manifestări populare, începând cu scenele de amuzament din viața cotidiană și terminând cu manifestările sportive, militare, religioase ale unui ținut, imperiu;

„Jocul este o activitate gratuită, centrat pe el însuși din moment ce este declanșat printr-o motivație intrinsecă și puțin întărit prin stimulările externe” (Grand dictionnaire de la psychologie, Larousse, 1991, apud C..Dumitriu, 2011, pag.25)

Jocul didactic „este o formă de activitate accesibilă copilului, prin care se realizează o parte din sarcinile instructiv-educative ale activităților obligatorii, dar și ale celor alese, într-o atmosferă distractivă, antrenantă, motivantă”. (A. Glava&Glava, 2002, apud. C. Dumitru, 201, pag.68)

Structura jocului didactic:

- Obiectivele
- Conținutul
- Sarcina didactică
- Regulile jocului
- Elemente de joc
- Materialul didactic

Funcțiile jocului:

* Funcția de adaptare
*Funcția formativă/informativă
*Funcția de descărcare energetică
*Funcția de socializare

(Sacară, L.2007, pag.126)

Prin joc didactic se dezvoltă:

- gândirea
- spiritul de observație și de cooperare
- atenția
- memoria
- limbajul
- imaginația
- voința

Jocul didactic reprezintă o eficientă metodă didactică de stimulare și dezvoltare a motivației elevului, exprimată prin interesul său nemijlocit față de sarcinile ce le are de îndeplinit.

Bibliografie:

1. Cerghit, I. (1997). Metode de învățământ: Editura Didactică și Pedagogică R.A., București;

2. Cojocariu, V., M. (2010). Strategii educaţionale centrate pe beneficiarul învăţării. Constructivism şi practici eficiente: Editura Alma Mater, Bacău;

3. Dumitru, C. (2011). Psihopedagogia jocului. Bacău: Editura ALMA-MATER;

4. Dumitru, A., Dumitru, V. G. (2013). Jocuri didactice-pentru formarea și dezvoltarea unor competențe la elevii din clasele învățământului primar. București: Editura Corint;

5. Predescu, M. (2006). Opțiuni strategice în proiectarea și realizarea activităților centrate pe elev, în Șoitu, L., Cherciu, R., Startegii educaționale centrate pe elev, București, M.E.C., UNICEF, p. 144-172;

6 . Sacară, L., Dumitru, I.C. (2007). Psihopedagogie – sinteze pentru examenele de definitivare și gradul II. Bacău: Editura ALMA-MATER;

7. Troian E., Stanciu, T. (2019). Teoria și metodologia instruirii, Teoria și metodologia evaluării,E.D.P., București;

JOC DIDACTIC: ,,CĂSUȚELE ȘTRUMFILOR”

 Astăzi a fost rândul nostru să facem o vizită ștrumfilor, prietenii noștri. Cu această ocazie am recapitulat numerele naturale în concentrul 0 – 31 prin intermediul jocului didactic ,,Căsuțele ștrumfilor”.

 Lecția a vizat dezvoltarea competențelor de scriere, citire, formare, comparare și ordonare a numerelor naturale în concentrul 0-31. Activitatea s-a desfășurat în echipă.

 Într-o noapte, Gargamel a ascuns plăcuțele numerotate ale căsuțelor, iar ștrumfii nu știu unde locuiesc acum, de aceea clasa pregatitoare B a răspuns chemării de ajutor din partea lor. Ne propunem să-i ajutăm să-și găsească căsuțele.

 Pe tablă am expus 6 ciupercuțe, fiecare reprezentând o căsuță a ștrumfilor. Acestea pot fi: fie cele 6 ciuperci colorate, fie una alb-negru imprimată pe 6 foi colorate diferit.

 Fiecare căsuță are un cartonaș cu un număr format din două cifre, ascuns pe partea din spate a ciupercii pentru a nu fi văzut de copii. Aceștia au fost împărțiți în 6 echipe cu câte 4 membri. Numărul de echipe poate fi ajustat în funcție de numărul de copii din clasă.

 Echipele au primit câte un ștrumf însoțit de un cartonaș cu indicii pentru a descoperi numărul căsuței corespunzătoare. Sarcina fiecărei echipe este să rezolve exercițiul de pe cartonașul lor și să găsească numărul care respectă criteriile date.

 Numărul găsit trebuie să îndeplinească simultan patru condiții.

 După ce fiecare echipă finalizează sarcina în grup, se face o verificare frontală a soluțiilor. Se expune primul cartonaș pe prima ciupercă. Echipa care identifică acel număr va plasa

ștrumful lângă căsuța respectivă. Aceeași procedură se repetă pentru toate numerele. Ca recompense pentru ajutorul lor, copiii primesc o față zâmbitoare.

- Vizita în satul ștrumfilor nu se încheie aici. Fiecare echipă își va delega câte un representant pentru a extrage dintr-un coșuleț câte o floare. Pe floare este scris câte un exercițiu. După rezolvarea exercițiilor, florile pot fi lipite pe tablă pentru a înfrumuseța satul ștrumfilor.

- Aventura elevilor va continua cu identificarea unor numere pe baza unor criterii date și colorarea bulinelor pe care sunt scrise, respectând codul culorilor.

- Sarcinile de lucru sunt asemănătoare celor descrise mai sus și se folosesc numere naturale în concentrul 0-31.

- La finalul jocului elevii vor fi recompensați cu câte un ștrumf în piept.

- Utilizarea jocului didactic la casele pregătitoare sporește încrederea în forțele proprii, în performanțele lor, contribuind la dezvoltarea intelectuală și la socializarea lor .

Educația digitală în educația timpurie – Limite și oportunități

Sălișteanu Ioana-Mihaela/Dragomirescu Emilia-Maria

Societatea contemporană este definită de progresul accelerat al tehnologiei, transformând fundamental modul în care interacționăm, comunicăm și, cel mai important, învățăm. În acest context, integrarea educației digitale în ciclul educației timpurii (preșcolaritate) nu mai este o simplă opțiune, ci o necesitate strategică pentru a pregăti „nativii digitali" pentru provocările viitorului. Educația digitală se referă la utilizarea resurselor tehnologice (tablete, aplicații interactive, platforme educaționale) pentru a îmbunătăți procesul de învățare și a sprijini dezvoltarea competențelor esențiale la vârste fragede.

Cu toate acestea, introducerea tehnologiei la vârsta preșcolară reprezintă un subiect complex, ce necesită o abordare echilibrată, având în vedere atât oportunitățile uriașe pe care le oferă, cât și riscurile și limitele sale. Obiectivul principal nu este de a substitui metodele tradiționale, ci de a utiliza instrumentele digitale ca pe uneltele complementare și mediatori ai învățării și dezvoltării integrale a copilului.

Integrarea pedagogiei digitale în grădiniță aduce multiple avantaje, concentrându-se pe dezvoltarea cognitivă, creativitate și pregătirea pentru viitor.

Resursele digitale oferă un mediu de învățare interactiv și captivant care sporește motivația copiilor. Aplicațiile educaționale, jocurile interactive și platformele de tip e-learning transformă conceptele abstracte în experiențe concrete și vizuale. Preșcolarii învață prin acțiune (learning by doing), putând explora fenomene și procese care altfel ar fi greu de observat.

- Personalizare: Platformele digitale permit educatorilor să adapteze lecțiile la nevoile și ritmul individual al fiecărui copil. Prin monitorizarea progresului, se pot oferi resurse suplimentare sau sarcini avansate, asigurând o experiență educațională personalizată

- Dezvoltare cognitivă: Aplicațiile bine concepute pot stimula gândirea logică, abilitățile de rezolvare a problemelor, capacitatea de reacție și dezvoltarea vizual-spațială, contribuind totodată la îmbunătățirea limbajului și la dobândirea de cunoștințe noi

- Dezvoltarea competențelor digitale esențiale

Într-o lume tot mai tehnologizată, familiarizarea timpurie cu instrumentele digitale este vitală. educația digitală contribuie la dezvoltarea următoarelor competențe:

o Alfabetizare digitală de bază: Copiii învață să utilizeze dispozitivele în mod responsabil, să navigheze pe platforme simple și să folosească aplicații educative.

o Gândirea computațională (Computational Thinking): Prin jocuri creative de programare, preșcolarii își pot forma bazele gândirii algoritmice, esențială pentru meseriile viitorului

Tehnologia nu înseamnă doar consum pasiv. Utilizarea tabletelor și a softurilor de creație le permite copiilor să deseneze, să compună muzică sau să creeze povești digitale, stimulând

expresia artistică și imaginația. În plus, proiectele digitale de grup pot încuraja colaborarea și comunicarea eficientă între copii.

Aplicații și jocuri digitale relevante în educația timpurie

Jocurile și aplicațiile utilizate în educația timpurie sunt alese strict pe baza valorii lor educative și a conformității cu obiectivele curriculare, punând accentul pe învățarea prin joc și pe interacțiunea de înaltă calitate, nu pe divertismentul pasiv.

Nr. Crt. Obiectiv de învățare Exemple de jocuri/aplicații Beneficii educative

1 Gândire computațională (Baze de programare) ScratchJr / Cuburi Programabile (ex: Bee-Bot): ScratchJr permite copiilor să creeze povești și jocuri interactive prin asamblarea blocurilor de cod vizuale. Roboții mici (Bee-Bot) sunt programați fizic pentru a se mișca pe o hartă. Dezvoltă gândirea secvențială, logica, rezolvarea de probleme și creativitatea prin aplicarea conceptelor de algoritm și direcție.

2 Dezvoltarea limbajului și alfabetizare Aplicații de Phonics și Citire Timpurie (ex: ABCmouse): Jocuri care asociază sunetele cu literele și cuvintele. Aplicații de povestiri interactive. Îmbunătățirea recunoașterii literelor, a fonemelor și extinderea vocabularului. Stimulează înțelegerea narativă și abilitățile de ascultare activă.

3 Matematică și logică Aplicații de sortare/clasificare și puzzle digitale (ex: Tangram): Jocuri care implică gruparea obiectelor după formă, culoare sau mărime și puzzle-uri de orientare spațială. Dezvoltă înțelegerea conceptelor de bază ale matematicii (numere, forme), clasificarea și percepția spațială.

4 Creativitate și exprimare artistică Aplicații de desen digital (ex: Kids Doodle, Colorfy): Instrumente simple de desen, colorat și pictat. Încurajează expresia artistică, experimentarea cu culorile și dezvoltarea motricității fine (prin utilizarea stylus-ului sau degetului).

În pofida beneficiilor, integrarea tehnologiei în educația timpurie trebuie gestionată cu prudență, deoarece există riscuri semnificative legate de sănătatea fizică, dezvoltarea emoțională și echitatea socială.

Riscuri pentru sănătatea și dezvoltarea integrală

Cea mai mare preocupare se referă la timpul petrecut în fața ecranelor. Expunerea excesivă poate avea efecte negative asupra dezvoltării, conform recomandărilor Organizației Mondiale a Sănătății (OMS) și ale Academiei Americane de Pediatrie (AAP)

 dezvoltarea senzorială și motorie: Activitățile digitale nu oferă sprijinul necesar dezvoltării senzoriale complete (tactil, olfactiv, gustativ), deoarece se concentrează preponderent pe văz. De asemenea, pot limita timpul alocat jocului fizic și explorării în aer liber, care sunt cruciale pentru dezvoltarea motricității grosiere și fine.

 dependența și izolarea socială: Riscul dependenței de tehnologie și al izolării este real. Un consum excesiv poate duce la probleme de relaționare, dificultăți în reglarea emoțiilor și probleme de somn. Educația timpurie se bazează pe interacțiunea autentică față în față și pe dezvoltarea abilităților sociale prin joc liber cu ceilalți copii.

Provocări de Implementare și Echitate

Integrarea eficientă a tehnologiei depinde de o serie de factori de natură logistică și pedagogică:

- Formarea cadrelor didactice: Nu toate cadrele didactice dețin competențele digitale necesare sau încrederea de a utiliza instrumentele digitale în activitatea de predare-învățare-evaluare. Este esențial ca educatorii să fie pregătiți să evalueze și să aleagă resursele digitale potrivite, care să ajute la dezvoltarea copiilor într-un mod pozitiv.

- Accesul egal la tehnologie: Un alt obstacol este asigurarea accesului egal la resurse tehnologice de calitate. Decalajele socio-economice pot crea inegalități în ceea ce privește dotarea școlilor și accesul la internet sau dispozitive acasă.

- Siguranța online: Pentru copiii mici, siguranța și protecția împotriva conținutului online inadecvat sau violent sunt preocupări majore. Restricțiile de vârstă singure nu sunt suficiente; este necesar sprijinul adulților (părinți și educatori) pentru a îmbunătăți competențele digitale ale acestora și a proteja copiii.

Educația digitală în educația timpurie este o sabie cu două tăișuri. Reprezintă o sursă inegalabilă de oportunități pentru personalizarea învățării, stimularea creativității și dezvoltarea competențelor viitorului. Cu toate acestea, trebuie abordată cu responsabilitate și echilibru.

Succesul integrării tehnologiei depinde de o strategie clară, care să prioritizeze calitatea în detrimentul cantității. Tehnologia trebuie să fie o unealtă complementară, nu un scop în sine, servind dezvoltării integrale a copilului. Este imperativ ca utilizarea ei să fie supravegheată, cu limite clare stabilite de adulți (educatori și părinți), care trebuie să încurajeze un echilibru sănătos între activitățile digitale și cele offline (jocul fizic, socializarea directă, explorarea senzorială). Doar printr-o implementare responsabilă, susținută de cadre didactice bine pregătite și de un parteneriat solid cu familia, educația digitală va putea să-și maximizeze potențialul benefic în dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor.

Bibliografie

1. Marinescu, C. (data publicării nu este specificată). Educația digitală în educația timpurie – oportunități și limite. Prezi.

2. Cucoș, C. (2020). Educația digitală, oportunități și limite. Tribuna Învățământului.

3. EDICT – Revista Educației. (2025). Pedagogia digitală în grădiniță.

4. EDICT – Revista Educației. (2025). Resursele digitale și preșcolarii – între oportunitate și responsabilitate.

5. Ministerul Educației. (data publicării nu este specificată). STRATEGIA PRIVIND DIGITALIZAREA EDUCAȚIEI DIN ROMÂNIA (SMART.Edu).

6. ResearchGate. (2024). Integrarea tehnologiei în educația timpurie.

7. Pedagogie Digitală. (2025). Suport de curs - Pedagogie Digitală.

8. UNICEF România. (2025). Restricțiile de vârstă nu sunt suficiente pentru a asigura siguranța copiilor online.

EDUCAȚIA INCLUZIVĂ ÎN GRĂDINIȚĂ

MONTOI MIOARA LUMINIȚA

Când spunem ,,grădiniţă incluzivă", nu trebuie să ne ducem cu gândul la copiii cu CES, ci la fiecare copil în parte, pentru că fiecare are un ritm propriu de dezvoltare şi la un moment dat poate avea nevoie de anumite cerinţe speciale în ceea ce priveşte educaţia.

Fiecare copil este special şi diferit şi are propriile nevoi, fie că este sau nu un copil cu dizabilităţi. Și fiecare dintre noi, cadrele didactice, ne confruntăm cu o situație în care încercăm să integrăm un copil cu cerințe educative speciale. Toţi copiii au dreptul la educaţie în funcţie de nevoile lor. Educaţia incluzivă are ca principiu fundamental un învăţământ pentru toţi, împreună cu toţi.

Educația de tip incluziv ar trebui să fie o educaţie de calitate, accesibilă şi care îşi îndeplineşte menirea de a se adresa tuturor copiilor, fără discriminare.

Primirea în grupă a copilului cu cerinţe educative speciale, atitudinea faţă de el trebuie să păstreze o aparenţă de normalitate, copilul trebuind să fie tratat la fel cu ceilalţi copii din grupă. Educatoarea trebuie să îşi asume rolul de moderator, să promoveze contactul direct între copiii din grupă şi să direcţioneze întrebările şi comentariile acestora către copilul cu cerinţe educative speciale.

De asemenea, educatoarea trebuie să-i încurajeze şi să-i stimuleze ori de câte ori este nevoie pe aceştia, dându-le încrederea în forţelele proprii, în propria reuşită în acţiunile întreprinse, evidenţiind unele abilităţi sau interese speciale în dezvoltarea şi sprijinirea cărora trebuie implicate şi familiile copiilor. Copiii cu cerinţe educative speciale integraţi în programul grădiniţei trebuie să dispună de o bună colaborare între educatoare, părinţi, psihologi şi profesorul logoped. Părinţii sunt parteneri la educaţie pentru că deţin cele mai multe informaţii despre copiii lor.

Grădiniţa are rolul de a sprijini familiile să aibă încredere în resursele proprii, să facă faţă greutăţilor cu care acestea se confruntă. Educaţia părinţilor şi consilierea acestora au un rol important în integrarea copiilor cu afecţiuni de natură psihică, emoţională ori de altă natură în grădiniţă. Rezultatele muncii pentru promovarea incluziunii, atât directe cât şi indirecte, faţă de partenerii educaţionali, părinţi, apar după intervale mari de timp şi sunt efectul unui exerciţiu asiduu, susţinut.

În concluzie, pentru a aplica o educație incluzivă în grădinița de copii, educatoarea trebuie:

-să realizeze un parteneriat deschis cu familia și comunitatea;

-să organize spațiul educațional astfel încât să fie primiror și atractiv;

-să ,,pregătească" copiii pentru a se accepta unii pe alţii, pentru a negocia, a colabora şi a lucra împreună;

-să organizeze întâlniri la care să aibă acces şi părinţii pentru a se putea familiariza cu activități de integrare a copiilor cu CES;

-să lucreze cu copiii adaptând activitățile la particularitățile individuale ale fiecăruia;

-să asigure accesul tuturor copiilor la activitățile din grădiniţă;

-să asigure participarea tuturor familiilor la decizii şi acţiuni în favoarea tuturor copiilor;

-să evalueze progresele copiilor, și din punctul de vedere al relaţiilor sociale, al cooperării şi colaborării, al dezvoltării imaginii de sine şi încrederii în forţele proprii;

-să adapteze curriculumul la nevoile educative ale copiilor;

-să participe la schimburi de experiență, formări continue și alte activități pe tema integrării copiilor cu CES.

1.Bulgarele vorbitor 2.Construim omul de zapada 3. Gaseste perechea de manusi

Pirvulescu Simona

1. „Bulgărele vorbitor”

Tip de activitate: joc de limbaj

Domeniu: DȘ / DLC

Obiective operaționale:

să formuleze propoziții corecte gramatical

să îmbogățească vocabularul de iarnă

să respecte regula jocului și rândul de vorbire

Materiale: minge albă sau confecționată ca un bulgăre

Desfășurarea jocului:

Copiii sunt așezați în cerc. Educatoarea explică faptul că bulgărele este „fermecat” și vorbește doar cu copilul care îl ține. Bulgărele este pasat de la un copil la altul, în timp ce se aude muzică. Când muzica se oprește, copilul care are bulgărele:

spune un cuvânt legat de iarnă

sau completează propoziția: „Iarna îmi place să…”

Jocul continuă până când toți copiii au participat.

Variante:

formularea de propoziții descriptive

răspuns la întrebări: Ce fac oamenii iarna?

2. „Construim omul de zăpadă”

Tip de activitate: joc de cooperare

Domeniu: DȘ / DPM

Obiective operaționale:

să colaboreze în grup

să recunoască și să ordoneze părțile componente

să respecte indicații verbale

Materiale: cercuri de carton (3 mărimi), nasturi, pălărie, morcov, fular

Desfășurarea jocului:

Copiii sunt împărțiți în echipe mici. Fiecare echipă primește materialele necesare. Educatoarea cere construirea omului de zăpadă respectând ordinea: corp, cap, accesorii. Copiii discută și decid unde așază fiecare element. La final, fiecare echipă prezintă creația.

Variante:

construirea după model

descrierea omului de zăpadă creat

3. „Găsește perechea de mănuși”

Tip de activitate: joc de memorie

Domeniu: DȘ / DEC

Obiective operaționale:

să-și dezvolte memoria vizuală

să identifice asemănări

să respecte regulile jocului

Materiale: cartonașe cu mănuși perechi

Desfășurarea jocului:

Cartonașele sunt așezate cu fața în jos. Copiii, pe rând, întorc două cartonașe. Dacă sunt identice, copilul păstrează perechea și mai joacă o dată. Dacă nu, le întoarce la loc. Jocul continuă până la epuizarea cartonașelor.

Variante:

sortarea mănușilor după culoare

joc în echipe

JOC-CONCURS

KONDRATOVICI LENUȚA

PROIECT EDUCAȚIONAL

Joc-concurs

Modul I „Cuvinte, versuri și imaginație”

1. Tipul proiectului:

Cultural-educativ

---

2. Domeniul de activitate:

Limba și literatura română

---

3. Parteneri:

---

4. Perioada de desfășurare:

20-24.10.2025- în primul modul, pe parcursul fiecărui modul, în orele planificate la dispoziția profesorului

---

5. Locul de desfășurare:

Sala de clasă

---

6. Coordonatori:

- Prof. coordonatori:
- Cadre didactice implicate:

---

7. Argumentul proiectului:

Dezvoltarea competențelor de comunicare, exprimare și interpretare a textelor literare reprezintă o prioritate în educația lingvistică a elevilor de gimnaziu. În contextul noilor abordări educaționale,

este necesară promovarea activităților extracurriculare care stimulează creativitatea, gândirea critică și plăcerea lecturii.

Concursul „Care pe care” își propune să valorifice cunoștințele dobândite la limba română, să încurajeze exprimarea liberă și să dezvolte spiritul competitiv într-un cadru ludic și educativ.

---

8. Scopul proiectului:

Stimularea interesului elevilor pentru limba și literatura română prin activități interactive, concursuri tematice și exerciții de creație literară.

---

9. Obiective specifice:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare orală și scrisă în limba română;
- Consolidarea noțiunilor de gramatică, vocabular și prozodie;
- Cultivarea sensibilității estetice și a spiritului creativ;
- Încurajarea participării la activități extracurriculare cu caracter cultural;
- Promovarea valorilor literaturii române și a spiritului de echipă.

---

10. Grupul țintă:

Elevii din ciclul gimnazial (clasele VII–VIII) – aproximativ 70 de participanți.

---

11. Activitatea propusă:

Etapa I – Organizare (10 min.):

- Anunțarea activității;
- Formarea echipelor de lucru și stabilirea regulamentului concursului.

Etapa II – Desfășurare (40 min.):

- Concursul de limba română, structurat pe trei secțiuni:

1. Gramatică & Vocabular – întrebări grilă și exerciții aplicative;
2. Literatură – cunoștințe despre autori, texte și figuri de stil;
3. Distractiv/Creativ – exerciții de creație poetică, jocuri de limbaj.

- Activitate creativă: „Catrenul pădurii” – compunerea unei poezii scurte cu rimă îmbrățișată și personificări.

Etapa III – Evaluare și premiere (30min.):

- Corectarea lucrărilor și stabilirea clasamentului;
- Completarea integramelor;
- Acordarea diplomelor și a premiilor;
- Turul Galeriei: citirea și expunerea creațiilor literare.

---

12. Resurse necesare:

- Umane: profesorul de limba română, comisie de evaluare, elevi voluntari;
- Materiale: fișe de concurs (documentul atașat), calculatoare, foi, instrumente de scris, diplome, premii;
- Financiare: fonduri din bugetul școlii.

---

13. Modalități de evaluare:

- Fișe de corectare și bareme de punctaj;
- Observarea gradului de implicare și interes al elevilor;
- Feedback de la participanți și cadrele didactice – Eseul de cinci minute; / Chestionar google feed-back.
- Analiza calității lucrărilor creative.

---

14. Rezultate așteptate:

- Creșterea interesului pentru studiul limbii române;
- Dezvoltarea abilităților de exprimare corectă și fluentă;
- Formarea gustului estetic și a plăcerii lecturii;
- Consolidarea relațiilor de colaborare între elevi și profesori.

---

15. Diseminare:

- Publicarea rezultatelor pe site-ul școlii;
- Expoziție de lucrări și poezii în spațiul școlii.

---

16. Sustenabilitate:

Proiectul se desfășoară în fiecare modul , sub diferite teme pe baza conținuturilor celor cinci unități de învățare, devenind o tradiție a școlii în promovarea limbii române.

17. Anexe:

- Anexa 1. Fișa de concurs „Set de întrebări pentru concursul de limba română (nivel gimnaziu)”;
- Anexa 2. Barem de evaluare;
- Anexa 3. Regulament de participare;

,, Crocodilul culorilor”-

Vîlcu Anda-Elena

JOC DE MIȘCARE: „CROCODILUL CULORILOR”

GRUPA: Mare

NIVEL DE VÂRSTĂ: 5-6 ani

SCOP: Dezvoltarea și stimularea atenției, a capacității de orientare, focalizare și concentrare, precum și consolidarea recunoașterii și diferențierii culorilor.

OBIECTIVE:

- să recunoască și să identifice culori cunoscute;
- să reacționeze rapid la o cerință verbală;
- să respecte regulile jocului;
- să manifeste autocontrol și fair-play.

REGULILE JOCULUI:

- Copiii participă activ la joc, respectând rolul propus;
- „Crocodilul” încearcă să prindă jucătorii care nu corespund culorii enunțate;
- Nu se va depăși zona marcată (râul);
- Copiii nu au voie să se împingă sau să alerge periculos;
- Copilul prins care nu corespunde cerinței devine noul „crocodil”.

MATERIALE:

- Coardă, sfoară sau elemente din natură pentru marcarea „râului”;

DESFĂȘURAREA JOCULUI:

Jocul se desfășoară conform indicațiilor date de conducătorul jocului (educatoarea).

Un copil este ales să joace rolul de „crocodil”.

Ceilalți copii se prind de brațe, formând o linie pe „malul râului”, marcat de educatoare.

Copiii spun în cor:

„Domnule crocodil, ne dai voie să trecem râul tău frumos?”

„Crocodilul” răspunde:

„Pot trece toți copiii care au culoarea ……”, enunțând de fiecare dată o altă culoare, de exemplu:

- „poartă ceva roșu”;
- „au haine albastre”;
- „au pe ei culoarea galben”;
- „au încălțăminte neagră” etc.

După răspuns, copiii pornesc să „treacă râul”, fără a se mai ține de brațe.

- Copiii care corespund culorii enunțate trec liniștiți.
- Copiii care nu corespund cerinței încearcă să treacă ferindu-se de „crocodil”.

„Crocodilul” încearcă să prindă doar copiii care nu au culoarea cerută.

Dacă un copil este prins:

- dacă are culoarea enunțată, este eliberat;
- dacă nu are culoarea enunțată, va deveni noul „crocodil”.

Jocul continuă cu o altă culoare.

Test adaptat pentru elevii cu CES - Biologie VII - Sistemul nervos

HÎNGAN ANA-MARIA

Test sumativ – Sistemul nervos

Citește cu atenție fiecare întrebare și răspunde conform instrucțiunilor. Ai voie să desenezi sau să răspunzi oral, cu ajutorul unui profesor.

I. Alege varianta corectă. (2p)

1. Sistemul nervos este format din:

a) Inimă și plămâni

b) Creier, măduva spinării și nervi

c) Oase și mușchi

2. Funcția principală a creierului este să:

a) Controleze mișcările corpului

b) Ne ajute să respirăm

c) Ne facă să vedem

3. Măduva spinării este:

a) Un mușchi din picioare

b) O parte importantă a sistemului nervos care transmite informații între creier și corp

c) Oasele coloanei vertebrale

4. Care este rolul nervilor?

a) Să producă energie

b) Să trimită mesaje între creier și alte părți ale corpului

c) Să ajute la digerarea alimentelor

II. Desenează o schemă simplificată a sistemului nervos, arătând creierul, măduva spinării și câțiva nervi. Poți folosi orice culori dorești! (2p)

III. Răspunde la întrebări: (2p)

1. Ce parte a corpului nostru trimite semnale pentru a ne mișca mâinile sau picioarele?

2. Cum ne ajută sistemul nervos să simțim frigul sau căldura?

3. Ce se întâmplă când atingem ceva ascuțit? Cum reacționează corpul?

IV. Imaginează-ți că ai atins o plită fierbinte. Descrie ce se întâmplă în corpul tău de la atingerea plitei până când retragi mâna. Explică rolul sistemul nervos în acest proces. (2p)

2p Oficiu

Barem de corectare

I. Alege varianta corectă (4 itemi × 0,5p = 2p)

Se acordă 0,5p pentru fiecare răspuns corect.

1. b) Creier, măduva spinării și nervi

2. a) Controleze mișcările corpului

3. b) O parte importantă a sistemului nervos care transmite informații între creier și corp

4. b) Să trimită mesaje între creier și alte părți ale corpului

Punctaj total: 2p

II. Desen – Schema sistemului nervos (2p)

Se acordă punctajul astfel:

- 1p – desenarea corectă a creierului
- 0,5p – desenarea corectă a măduvei spinării
- 0,5p – reprezentarea câtorva nervi (linii plecând din măduvă sau creier)

Punctaj total: 2p

III. Răspunsuri la întrebări (3 itemi × ~0,66p ≈ 2p)

Se acordă aproximativ 0,66p pentru fiecare răspuns corect, complet și logic.

1. Creierul trimite semnale pentru a ne mișca mâinile sau picioarele.

2. Sistemul nervos ne ajută să simțim frigul sau căldura prin receptori senzoriali care trimit mesaje la creier.

3. Când atingem ceva ascuțit, receptorii de durere trimit rapid un semnal nervos, iar corpul reacționează retrăgând mâna.

Punctaj total: 2p

IV. Descrierea procesului – reacția la atingerea unei plite fierbinți (2p)

Se acordă punctajul astfel:

- 1p – descrierea corectă a pașilor: atingerea → semnalul de durere → transmiterea prin nervi → ajungerea la creier → decizia de retragere

- 1p – explicarea rolului sistemului nervos (transmiterea mesajelor rapide între receptorii pielii, măduva spinării/creier și mușchi)

Răspuns complet trebuie să includă ideea de reflex (rapid) și transmitere a informației prin nervi.

Punctaj total: 2p

Observație!

Pentru itemii III și IV NU este obligatorie formularea exactă; orice exprimare corectă și logică este punctată.

2p OFICIU

Jocuri didactice cu tema Iarna

Popovici Cristina

Jocuri didactice cu tema Iarna

JOC-CONCURS

KONDRATOVICI LENUȚA

🏫 PROIECT EDUCAȚIONAL

Joc-concurs

Modul I „Cuvinte, versuri și imaginație”

1. Tipul proiectului:

Cultural-educativ

---

2. Domeniul de activitate:

Limba și literatura română

---

3. Parteneri:

---

4. Perioada de desfășurare:

20-24.10.2025- în primul modul, pe parcursul fiecărui modul, în orele planificate la dispoziția profesorului

---

5. Locul de desfășurare:

Sala de clasă

---

6. Coordonatori:

- Prof. coordonatori:
- Cadre didactice implicate:

---

7. Argumentul proiectului:

Dezvoltarea competențelor de comunicare, exprimare și interpretare a textelor literare reprezintă o prioritate în educația lingvistică a elevilor de gimnaziu. În contextul noilor abordări educaționale, este necesară promovarea activităților extracurriculare care stimulează creativitatea, gândirea critică și plăcerea lecturii.

Concursul „Care pe care” își propune să valorifice cunoștințele dobândite la limba română, să încurajeze exprimarea liberă și să dezvolte spiritul competitiv într-un cadru ludic și educativ.

---

8. Scopul proiectului:

Stimularea interesului elevilor pentru limba și literatura română prin activități interactive, concursuri tematice și exerciții de creație literară.

---

9. Obiective specifice:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare orală și scrisă în limba română;
- Consolidarea noțiunilor de gramatică, vocabular și prozodie;
- Cultivarea sensibilității estetice și a spiritului creativ;
- Încurajarea participării la activități extracurriculare cu caracter cultural;
- Promovarea valorilor literaturii române și a spiritului de echipă.

---

10. Grupul țintă:

Elevii din ciclul gimnazial (clasele VII–VIII) – aproximativ 70 de participanți.

---

11. Activitatea propusă:

Etapa I – Organizare (10 min.):

- Anunțarea activității;
- Formarea echipelor de lucru și stabilirea regulamentului concursului.

Etapa II – Desfășurare (40 min.):

- Concursul de limba română, structurat pe trei secțiuni:

1. Gramatică & Vocabular – întrebări grilă și exerciții aplicative;
2. Literatură – cunoștințe despre autori, texte și figuri de stil;
3. Distractiv/Creativ – exerciții de creație poetică, jocuri de limbaj.

- Activitate creativă: „Catrenul pădurii” – compunerea unei poezii scurte cu rimă îmbrățișată și personificări.

Etapa III – Evaluare și premiere (30min.):

- Corectarea lucrărilor și stabilirea clasamentului;
- Completarea integramelor;
- Acordarea diplomelor și a premiilor;
- Turul Galeriei: citirea și expunerea creațiilor literare.

---

12. Resurse necesare:

- Umane: profesorul de limba română, comisie de evaluare, elevi voluntari;
- Materiale: fișe de concurs (documentul atașat), calculatoare, foi, instrumente de scris, diplome, premii;
- Financiare: fonduri din bugetul școlii.

---

13. Modalități de evaluare:

- Fișe de corectare și bareme de punctaj;
- Observarea gradului de implicare și interes al elevilor;
- Feedback de la participanți și cadrele didactice – Eseul de cinci minute; / Chestionar google feed-back.
- Analiza calității lucrărilor creative.

---

14. Rezultate așteptate:

- Creșterea interesului pentru studiul limbii române;
- Dezvoltarea abilităților de exprimare corectă și fluentă;
- Formarea gustului estetic și a plăcerii lecturii;
- Consolidarea relațiilor de colaborare între elevi și profesori.

---

15. Diseminare:

- Publicarea rezultatelor pe site-ul școlii;
- Expoziție de lucrări și poezii în spațiul școlii.

---

16. Sustenabilitate:

Proiectul se desfășoară în fiecare modul , sub diferite teme pe baza conținuturilor celor cinci unități de învățare, devenind o tradiție a școlii în promovarea limbii române.

---

17. Anexe:

- Anexa 1. Fișa de concurs „Set de întrebări pentru concursul de limba română (nivel gimnaziu)”;
- Anexa 2. Barem de evaluare;
- Anexa 3. Regulament de participare;

Anexa 1.

📚 Set de întrebări pentru concurs de limba română (nivel gimnaziu)

✅ Gramatică & Vocabular

1. Un sinonim pentru prozodie este ? 1 punct

   a) figuri de stil

   b) imagini artistice

   c) versificație

   d) rima

2. Ce figură de stil identifici în versul „Și prin vuietul de valuri”? 1 punct

   a) personificarea

   b) aliterația

   c) metafora

   d) comparația

3. Ce parte de vorbire este cuvântul „ruptă” în versul „Cu inima ruptă”? 1 punct

   a) substantiv comun

   b) adjectiv provenit din verb la participiu

   c) adverb de mod

   d) verb predicativ

4. Care cuvânt din versul „Dându-i hainele acela, se-mbrăcă galant pe loc” poate fi omograf? Alcătuiește un enunț justificator. 2 puncte

   a) hainele

   b) loc

   c) galant

d) acela

5. Cărui registru îi aparține următorul vers: „- Poftim, poftim, Hogea-efendi , către dânsul toți zicând”? 1 punct

a) familiar (colocvial)

b) regional

c) oficial

d) popular

6. Ce marcă a eului liric recunoști în următorul vers: „Ș-am ieșit în câmp râzând” 1 punct

a) verb la persoana întâi

b) pronume personal persoana întâi

c) substantiv în vocativ

d) enunț exclamativ

7. Care este măsura versului următor: „A-nțelege n-o mai pot...”

a) de opt silabe 1 punct

b) de nouă silabe

c) de șapte silabe

d) de zece silabe

✅ Literatură

8. Cine a scris poezia „Ce-ți doresc eu ție, dulce Românie?”? 1 punct

a) George Coșbuc

b) Mihai Eminescu

c) Ion Creangă

d) Tudor Arghezi

9. Personajul „Nastratin Hogea ” apare într-o operă literară a lui: 1 punct

a) Mihai Eminescu

b) Anton Pann

c) George Coșbuc

d) Vasile Alecsandri

10. Cine este autorul poeziei „În grădină”? 1 punct

a) George Coșbuc

b) Vasile Alecsandri

c) Mihai Eminescu

d) Dimitrie Anghel

11. Ce fel de text este „O, rămâi...” de Mihai Eminescu? 1 punct

a) epic

b) liric

c) dramatic

d) jurnalistic

12. Ce sentimente se desprind din următoarele versuri „Anii tăi se par ca clipe / Clipe dulci se par ca veacuri” (Mihai Eminescu, „O, rămâi...”)?

a) fericirea 1 punct

b) compasiunea

c) nostalgia

d) optimismul

✅ Distractiv/Creativ

13. Înlocuiește cuvintele subliniate cu antonime potrivite astfel încât să creezi o imagine veselă a citatului următor: „Toamna târziu / În noaptea cu lună, / Cum vâjâie codrul / Și geme și sună” (George Coșbuc, „Toamna”)

6 puncte pentru antonime potrivite

2 puncte pentru originalitate

14. Corectează enunțurile:

„Te asamăn unui prinț, ” (Mihai Eminescu, „O, rămâi...”) 4 puncte

Textul literal aparține lumii imaginare.

Lovitura i-a cauzat o hemoragie de sânge.

Prizonierii erau supuși la torturi / torturi groaznice.

15. Folosind cuvântul „pădure”, realizați un catren cu rimă îmbrățișată, utilizând în același timp, o personificare și cel puțin un epitet.

Câte 1 punct pentru fiecare vers

2 puncte pentru rimă îmbrățișată

1 punct pentru personificare

1 punct pentru epitet

2 puncte pentru originalitate

Total puncte: 35

Anexa 2. Barem de corectare

📚 Set de întrebări pentru concurs de limba română (nivel gimnaziu)

✅ Gramatică & Vocabular

1.Un sinonim pentru prozodie este ? 1 punct

a) figuri de stil

b) imagini artistice

o c) versificație

d) rima

2.Ce figură de stil identifici în versul „Și prin vuietul de valuri”? 1 punct

a) personificarea

o b) aliterația

c) metafora

d) comparația

3.Ce parte de vorbire este cuvântul „ruptă” în versul „Cu inima ruptă”? 1 punct

a) substantiv comun

o b) adjectiv provenit din verb la participiu

c) adverb de mod

d) verb predicativ

4.Care cuvânt din versul „Dându-i hainele acela, se-mbrăcă galant pe loc” poate fi omograf? Alcătuiește un enunț justificator. 2 puncte

o a) hainele

b) loc

c) galant

d) acela

5.Cărui registru îi aparține următorul vers: „- Poftim, poftim, Hogea-efendi , către dânsul toți zicând”? 1 punct

a) familiar (colocvial)

b) regional

o c) oficial

d) popular

6.Ce marcă a eului liric recunoști în următorul vers: „Ș-am ieșit în câmp râzând”
1 punct

o a) verb la persoana întâi

b) pronume personal persoana întâi

c) substantiv în vocativ

d) enunț exclamativ

7.Care este măsura versului următor: „A-nțelege n-o mai pot...”

a) de opt silabe 1 punct

b) de nouă silabe

o c) de șapte silabe

d) de zece silabe

✅ Literatură

8.Cine a scris poezia „Ce-ți doresc eu ție, dulce Românie?”? 1 punct

a) George Coșbuc

o b) Mihai Eminescu

c) Ion Creangă

d) Tudor Arghezi

9.Personajul „Nastratin Hogea ” apare într-o operă literară a lui: 1 punct

a) Mihai Eminescu

• b) Anton Pann

c) George Coșbuc

d) Vasile Alecsandri

10.Cine este autorul poeziei „În grădină”? 1 punct

a) George Coșbuc

b) Vasile Alecsandri

c) Mihai Eminescu

- d) Dimitrie Anghel

11.Ce fel de text este „O, rămâi...” de Mihai Eminescu? 1 punct

a) epic

- b) liric

c) dramatic

d) jurnalistic

12.Ce sentimente se desprind din următoarele versuri „Anii tăi se par ca clipe / Clipe dulci se par ca veacuri” (Mihai Eminescu, „O, rămâi...”)?

a) fericirea 1 punct

b) compasiunea

- c) nostalgia

d) optimismul

✅ Distractiv/Creativ

13.Înlocuiește cuvintele subliniate cu antonime potrivite astfel încât să creezi o imagine veselă a citatului următor: „Toamna târziu / În noaptea cu lună, / Cum vâjâie codrul / Și geme și sună” (George Coșbuc, „Toamna”)

6 puncte pentru antonime potrivite

1 puncte pentru originalitate

1 punct pentru corectitudine gramaticală

Exemple de antonime: devreme, ziua / dimineața / în zori, soare, tace / șoptește / murmură / îngână etc.

14.Corectează enunțurile:

„Te asamăn unui prinț, ” (Mihai Eminescu, „O, rămâi...”) 4 puncte

Textul literal aparține lumii imaginare.

Lovitura i-a cauzat o hemoragie de sânge.

Prizonierii erau supuși la torturi / torturi groaznice.

Greșit	Corect
asamăn	asemăn
literal	literar
hemoragie de sânge	hemoragie

torturi torturi

15.Folosind cuvântul „pădure”, realizați un catren cu rimă îmbrățișată, utilizând în același timp, o personificare și cel puțin un epitet.

Câte 1 punct pentru fiecare vers

2 puncte pentru rimă îmbrățișată

1 punct pentru personificare

1 punct pentru epitet

1 puncte pentru corectitudine gramaticală

1 punct pentru originalitate

Anexa 3.

Regulament

- Elevii se împart în grupe de câte trei sau patru după diferite criterii: numărare, culoare, lider etc.
- Acestora li se explică etapele activității și li se împart fișele cu itemii obiectivi, semiobiectivi și subiectivi. Își notează numele, prenumele și numărul / culoarea grupei pe foi. (aprox. 10 min.)
- Apoi trec la etapa de răspunsuri, încercuind / notând soluția considerată corectă. Transcriu enunțurile corecte. Redactează catrenul. (aprox. 50 min.)
- Etapa de evaluare este realizată de profesorul de limba română care acordă punctajul pentru fiecare răspuns.
- În timpul evaluării, elevii completează o integramă.
- Se acordă premiul I, II, III și mențiune în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute.

Jocul care transformă învățarea: Importanța Wordwall la clasele primare

Văsui Florentina

Jocul care transformă învățarea:

Importanța Wordwall la clasele primare

Văsui Florentina

Școala Gimnazială Nr. 2 Bordeasca Veche

În peisajul educațional modern, rolul jocului didactic nu mai este doar un moment de respiro, ci o metodă de bază în procesul de predare-învățare, mai ales la clasele primare. Copilăria este, prin excelență, vârsta jocului, iar pedagogii subliniază constant că un copil care știe să se joace va deveni un adult care știe să gândească.

În acest context, platforma Wordwall apare ca un instrument digital deosebit de valoros, care combină perfect nevoia naturală de joc a școlarilor mici cu obiectivele curriculare. Prin jocurile interactive create pe această platformă, învățarea devine o aventură captivantă, eficientă și adaptată cerințelor secolului XXI.

De ce este jocul digital Wordwall esențial

la Clasa Pregătitoare și clasele I-IV?

Wordwall permite profesorilor să transforme rapid conținutul lecțiilor (de la adunări simple și împărțiri în silabe, până la concepte de științe sau vocabular străin) în activități interactive și dinamice, care stimulează diverse arii de dezvoltare.

1. Captarea Atenției și Creșterea Motivației

Elevii din ciclul primar sunt atrași de elementele vizuale, animații și interacțiune. Wordwall oferă o gamă variată de șabloane de jocuri – de la Chestionar și Potriviri la Roata Aleatoare și Lovește Cârtița – care:

- Stârnesc curiozitatea: Fiecare joc nou aduce o provocare diferită, menținând elevii implicați 100%.
- Oferă recompense rapide: Punctajele și animațiile dinamice funcționează ca un sistem de recompensare imediată, care încurajează participarea activă și dorința de a obține performanță.
- Combat plictiseala: Introducerea jocului didactic, mai ales cel digital, este o metodă excelentă pentru a preveni efortul intelectual intens și a asigura o relaxare cognitivă necesară.

2. Consolidarea Cunoștințelor prin Repetiție Activă

Spre deosebire de o fișă de lucru clasică, un joc Wordwall permite elevilor să repete aceeași informație în contexte variate, fără a simți monotonia. Odată ce profesorul introduce conținutul

(întrebări, răspunsuri, cuvinte cheie), acesta poate fi comutat cu un singur clic în peste 30 de tipuri de activități diferite.

• De exemplu, o serie de întrebări despre anotimpuri pot fi transformate dintr-un Chestionar într-un joc de tip Cursa în labirint sau o Sortare în funcție de grup, asigurând astfel o consolidare eficientă a materiei.

3. Învățare Diferențiată și Individualizată

Unul dintre marile avantaje ale Wordwall este capacitatea sa de a sprijini abordarea diferențiată și individualizată.

• Ritm propriu: Jocurile pot fi atribuite elevilor ca temă (funcția Temă pentru elevi), permițându-le să lucreze individual, în ritmul propriu, din confortul casei sau la clasă pe propriile dispozitive.

• Monitorizare: Profesorul poate urmări rezultatele fiecărui elev (scor, timp, răspunsuri greșite), identificând rapid noțiunile care necesită explicații suplimentare.

• Resursă comunitară: Platforma oferă acces la milioane de resurse create de alți profesori, acoperind subiecte din toate materiile (Matematică, Limba Română, Explorarea Mediului, Limbi Străine), ușurând sarcina de pregătire a cadrului didactic.

4. Dezvoltarea Abilităților Socio-Emoționale

Jocurile interactive nu dezvoltă doar cunoașterea cognitivă. Jocurile Wordwall pot fi jucate:

• Individual, stimulând atenția și capacitatea de concentrare necesare pentru a finaliza sarcina.

• În clasă, pe echipe sau prin competiție amicală, ceea ce dezvoltă spiritul de echipă, abilitățile de comunicare și chiar empatia.

Wordwall: Un pod între Clasic și Digital

Wordwall nu înlocuiește metodele clasice de predare, ci le completează. Orice activitate interactivă poate fi imprimată ca fișă de lucru, transformând resursa digitală într-un suport fizic.

În concluzie, integrarea jocurilor Wordwall în lecțiile din ciclul primar nu este doar o tendință, ci o necesitate pedagogică. Această platformă reușește să transforme procesul de învățare într-o experiență plină de culoare, dinamică și, cel mai important, eficientă, asigurând că elevii dobândesc o bază solidă de cunoștințe prin mijlocul care le este cel mai drag: jocul.

Credeți că jocurile digitale pot fi integrate eficient în toate etapele unei lecții, de la captare la evaluare?

Absolut! Jocurile digitale, precum cele create cu Wordwall, nu numai că pot fi integrate în toate etapele lecției, dar ele aduc un plus de valoare și eficiență fiecărui moment didactic.

Iată cum se poate realiza această integrare pas cu pas, de la începutul până la sfârșitul unei lecții la clasele primare:

1. Captarea atenției și reactualizarea cunoștințelor (Începutul lecției)

La începutul orei, scopul este de a trezi curiozitatea și de a verifica rapid ce știu elevii din lecția anterioară.

- Jocuri recomandate: Roata Aleatoare (pentru a alege elevul sau o întrebare), Deschide Caseta sau un Chestionar scurt.

- Mod de utilizare: Puteți crea o roată cu concepte cheie sau un chestionar rapid de 3-5 întrebări esențiale. Ritmul alert al jocului ajută la mobilizarea imediată a elevilor și oferă un diagnostic rapid al cunoștințelor.

2. Predarea și însușirea noilor conținuturi (Desfășurarea lecției)

Jocurile Wordwall nu sunt doar pentru recapitulare; ele pot face noțiunile noi mai concrete și mai ușor de înțeles.

- Jocuri recomandate: Potrivește (pentru asocierea termen-definiție, cuvânt-imagine sau număr-cantitate), Sortare în funcție de grup (pentru clasificări, de exemplu părți de vorbire, animale, forme geometrice) sau Diagrame etichetate (pentru a învăța părțile corpului, ale unei plante etc.).

- Mod de utilizare: După ce introduceți un concept, folosiți un joc de Potrivire pe tablă interactivă. Elevii vin pe rând să tragă și să plaseze elementele corecte. Acest lucru asigură o învățare activă și o interacțiune directă cu noile informații.

3. Fixarea și sistematizarea cunoștințelor (Consolidarea)

Aceasta este etapa în care jocurile își arată cea mai mare putere, transformând repetiția într-o activitate distractivă.

- Jocuri recomandate: Cursa în labirint (oferă o notă competitivă și un efort mental susținut), Lovește Cârtița (pentru exersarea vitezei de reacție la întrebări) sau un Cuvânt Încrucișat (pentru consolidarea vocabularului).

- Mod de utilizare: Elevii pot lucra individual sau în perechi pe dispozitive, transformând sala de clasă într-un laborator de exersare. Competiția pe clasament (opțiune Wordwall) crește motivația intrinsecă.

4. Evaluarea (Încheierea lecției sau ca Temă pentru acasă)

Wordwall oferă o modalitate distractivă, dar obiectivă de evaluare, fără stresul unui test tradițional.

- Jocuri recomandate: Chestionar, Adevărat sau Fals sau Rearanjează (pentru a pune pași, propoziții sau numere în ordine).

- Mod de utilizare: Jocul este trimis elevilor ca Temă pentru acasă (pe propriile dispozitive). Platforma înregistrează automat scorul și timpul fiecărui elev, oferind profesorului un raport detaliat și rapid al performanțelor.

Concluzie: Utilizând Wordwall, cadrul didactic poate menține un ritm dinamic și antrenant pe tot parcursul celor 50 de minute de curs, transformând lecția dintr-un proces pasiv într-o experiență de joc continuă și eficientă.

Etapa de Fixare și sistematizare a cunoștințelor este momentul ideal pentru a introduce jocurile Wordwall, deoarece elevii de clasă primară au nevoie de multă repetiție, dar într-un mod care să nu fie plictisitor.

Iată de ce Wordwall este perfect pentru fixare și ce tipuri de jocuri puteți folosi:

De ce Wordwall este ideal pentru Fixarea cunoștințelor:

1. Repetiție Mascată: Elevii repetă informațiile de bază (reguli de gramatică, formule matematice, concepte din natură) de mai multe ori, sub forma unei provocări sau a unei curse, fără să simtă că "învață" sau că "repetă".

2. Implicare Emoțională: Elementul de competiție (cum ar fi Clasamentul sau cronometrul) generează o stare de alertă pozitivă și o dorință de a reuși, ceea ce favorizează memorarea de lungă durată.

3. Feedback Imediat: Jocurile oferă feedback instantaneu (corect/greșit), permițând elevilor să își corecteze greșelile imediat, o metodă mult mai eficientă decât așteptarea notei pe o fișă.

Top 3 Jocuri Wordwall pentru Fixare:

Jocul Wordwall Scopul lecției (Exemplu) Beneficiul pentru Fixare

Cursa în Labirint (Maze Chase) Consolidarea tablei înmulțirii / Recunoașterea părților de propoziție. Elevul trebuie să răspundă corect rapid pentru a avansa și a evita obstacolele. Combină viteza de reacție cu precizia, întărind automatismul cunoștinței.

Sortare în Funcție de Grup (Group Sort) Clasificarea cuvintelor pe silabe / Gruparea animalelor după mediu de viață. Excelent pentru sistematizarea informațiilor. Elevii învață să facă conexiuni logice și să organizeze cunoștințele în categorii clare.

Lovește Cârtița (Whack-a-Mole) Identificarea rapidă a sinonimelor/antonimelor / Recunoașterea numerelor pare/impare. Solicită atenție distributivă și viteză de decizie. Informația trebuie recunoscută și aplicată sub presiunea timpului, consolidând răspunsul rapid.

Prin utilizarea acestor jocuri, puteți încheia orice secvență de predare cu o activitate energizantă și eficientă, care asigură transferul informațiilor din memoria de scurtă durată în cea de lungă durată.

Nu doar etapa de Fixare și sistematizare a cunoștințelor este momentul ideal pentru a introduce jocurile Wordwall Voi detalia exemple concrete de jocuri Wordwall pentru fiecare etapă a lecției la clasele primare, ilustrând cum acest instrument sprijină întregul ciclu de învățare.

Exemple de Jocuri Wordwall

pentru fiecare etapă a lecției

1. Etapa de Captare a atenției și reactualizare a cunoștințelor

Scopul este de a "încălzi" mintea elevilor, de a verifica rapid noțiunile anterioare și de a face tranziția către noul subiect.

Tipul de Joc WordwallExemplu de Utilizare Disciplină Beneficiul

Roata Aleatoare (Random Wheel) Captare: Roata conține nume de elevi. Cel ales răspunde la o întrebare de introducere în subiect.Toate disciplinele Creează anticipație și asigură participarea echitabilă a tuturor.

Deschide Caseta (Open the Box) Reactualizare: Casetele ascund imagini sau cuvinte cheie din lecția precedentă (ex: substantiv, adunare, plantă). Limba Română/Matematică/MEM Verifică rapid memoria vizuală și reamintirea conceptelor de bază.

Adevărat sau Fals (True or False) Reactualizare: Afirmații scurte legate de tema ce urmează a fi abordată. (Ex: Râul se varsă în munte.) Științe/MEM Activează cunoștințele anterioare și stimulează gândirea critică.

2. Etapa de Predare-Învățare a noilor conținuturi

Jocurile ajută la vizualizarea, structurarea și asimilarea imediată a informațiilor noi.

Tipul de Joc WordwallExemplu de Utilizare Disciplină Beneficiul

Potrivește (Match Up) Asimilare: Elevii asociază un nou cuvânt (Ex: adjectiv) cu definiția sa simplă sau un număr cu scrierea sa (Ex: 45 cu patruzeci și cinci). Limba Română/Matematică Stabilește rapid conexiuni între termeni și concepte, esențial pentru vocabular.

Diagramă Etichetată (Labelled Diagram) Structurare: Etichetează părțile unui desen (Ex: componentele unei flori sau elementele unei probleme). Științe/Matematică Oferă o reprezentare vizuală clară și ajută la memorarea structurii.

Rearanjează (Ordering) Structurare: Punerea în ordine cronologică a pașilor unui proces (Ex: etapele ciclului apei sau ordinea operațiilor). MEM/Matematică Întărește înțelegerea secvențelor și a procedurilor.

3. Etapa de Fixare și Sistematizare a Cunoștințelor

Aceasta este etapa intensivă de exersare, unde varietatea jocurilor menține interesul pentru repetare.

Tipul de Joc WordwallExemplu de Utilizare Disciplină Beneficiul

Sortare în Funcție de Grup (Group Sort) Clasificare: Sortează cuvintele în grupuri (Ex: substantive și verbe sau animale domestice și sălbatice). Limba Română/MEM Antrenează abilitatea de a organiza și clasifica noțiunile, un pas cheie în înțelegere.

Cursa în Labirint (Maze Chase) Automatizare: Răspunsuri rapide la întrebări de tip exersare (Ex: rezolvă 7 x 8 sau care este pluralul pentru masă?). Matematică/Limba Română Consolidarea automată a informațiilor sub presiunea timpului și a jocului.

Joc de Perechi (Find the Match) Consolidare: Găsirea perechii între o imagine și cuvântul corespunzător (Ex: harta cu denumirea țării) sau între o cifră și vecinul său. Geografie/Matematică Îmbunătățește concentrarea și memoria de lucru prin potrivire.

4. Etapa de Evaluare și Temă pentru Acasă

Jocurile oferă o metodă de evaluare mai puțin stresantă, cu feedback imediat pentru profesor și elev.

Tipul de Joc WordwallExemplu de Utilizare Disciplină Beneficiul

Chestionar (Quiz) Evaluare Formativă: Test scurt care acoperă toate obiectivele lecției. Poate fi trimis ca Temă pentru elevi.Orice Profesorul primește un raport detaliat al performanțelor elevilor (ce au greșit majoritatea, timpul de lucru).

Cuvinte încrucișate (Crossword) Evaluare/Consolidare: Definițiile sunt indicii pentru completarea cuvintelor cheie ale lecției. Limba Română/MEM Verifică înțelegerea profundă a vocabularului și a conceptelor.

Spânzurătoarea (Hangman) Verificare finală: Elevii ghicesc un cuvânt cheie esențial (Ex: denumirea unui animal studiat). Orice O modalitate rapidă și amuzantă de a încheia lecția și de a verifica reținerea ultimului concept.

Prin varietatea sa, Wordwall asigură că fiecare moment al lecției este activ, relevant și, cel mai important, captivant pentru elevii din ciclul primar.

Deși Wordwall este o platformă relativ nouă, care se concentrează pe resurse digitale interactive create direct de profesori, există numeroase referințe, studii de caz și materiale didactice în contextul învățământului primar, publicate adesea în reviste de specialitate, volume de conferințe sau pe platformele educaționale.

Integrarea instrumentelor digitale precum Wordwall în predarea tuturor disciplinelor de studiu din ciclul primar are, în general, un impact pozitiv asupra performanțelor școlare, datorită creșterii motivației și a implicării elevilor prin elemente de gamificare (joc).

Impactul asupra performanțelor școlare

Cercetările și practicile didactice indică faptul că utilizarea Wordwall contribuie la:

- Motivație sporită și implicare activă: Elevii din ciclul primar, fiind "nativi digitali", interacționează natural cu tehnologia. Activitățile de tip joc (quiz-uri, potriviri, labirinturi) captează și mențin atenția copiilor, transformând sarcinile de învățare din rutină în provocări atractive.

- Consolidarea cunoștințelor și feedback imediat: Platforma oferă feedback instant, permițând elevilor să-și corecteze greșelile pe loc și să-și monitorizeze progresul. Acest lucru sporește autonomia în învățare și ajută la o fixare mai rapidă și temeinică a noțiunilor de limbă română (de exemplu, reguli de ortografie, vocabular, noțiuni de comunicare).

- Diferențierea și personalizarea învățării: Resursele create pe Wordwall pot fi adaptate ușor la ritmul și nivelul specific al fiecărei clase sau chiar al fiecărui elev. Profesorii pot alege șabloane și conținuturi variate pentru a răspunde nevoilor diverse de învățare.

- Dezvoltarea competențelor digitale: Utilizarea constantă a acestor instrumente contribuie și la formarea competențelor digitale de bază ale elevilor, un obiectiv important al curriculumului modern.

Studii și bune practici

Deși studiile specifice care vizează exclusiv platforma Wordwall și performanțele la limba română în ciclul primar pot fi limitate ca număr, există numeroase lucrări și articole care explorează impactul general al instrumentelor digitale similare în educație:

- Articole din reviste de specialitate, precum iTeach și EDICT, prezintă experiențe didactice și bune practici care susțin eficacitatea acestor instrumente în dezvoltarea competențelor cheie.

- Cercetări generale privind impactul aplicațiilor educaționale digitale asupra elevilor de clasa pregătitoare sau din ciclul primar indică, de asemenea, o influență pozitivă asupra rezultatelor învățării, atunci când sunt integrate judicios în procesul didactic.

În concluzie, Wordwall este recunoscut ca o resursă digitală valoroasă care, prin natura sa interactivă și ludică, sprijină eforturile cadrelor didactice de a îmbunătăți performanțele școlare ale elevilor în ciclul primar.

BIBLIOGRAFIE:

- https://prezi.com/p/jgde9mc01tgv/prezentarea-platformei-wordwall/

- https://iteach.ro/pg/blog/otilia.gavriloiu/read/199145/de-la-joc-la-invatare-wordwall-ca-resursa-digitala-pentru-formarea-competentelor-cheie - „De la joc la învățare: Wordwall ca resursă digitală pentru formarea competențelor-cheie”, prof. înv. prim. Gavriloiu Otilia

- https://www.youtube.com/watch?v=BO7uw3B4cf8- „Platforma WORDWALL: crearea de teste evaluate in timp real, teme de casa evaluate automat” - Vasile Roman

Modalități de abordare ludică și interactivă a Istoriei la clasa a V-a

FLORENTINA ATOMEI

MODALITĂȚI DE ABORDARE LUDICĂ ȘI INTERACTIVĂ A CONȚINUTURILOR DE ISTORIE LA CLASA A V-A

Prof. Florentina Atomei

Colegiul Național de Informatică ”Spiru Haret” Suceava

Introducere

Procesul de predare – învățare a disciplinelor din aria curriculară „Om și societate” la nivelul ciclului gimnazial inferior necesită abordări metodice variate, care să depășească modelul tradițional expozitiv. Studiul Istoriei în clasele gimnaziale reprezintă o etapă fundamentală în formarea culturii generale a elevilor, astfel încât, utilizarea activităților practice și a jocurilor educative pot transforma asimilarea cunoștințelor dintr-o sarcină mecanică într-o experiență captivantă și interactivă, favorizând dezvoltarea gândirii critice, a creativității, a colaborării și a competențelor de localizare spațio-temporală. Prin intermediul unor activități interactive și al jocurilor didactice bine concepute, elevii pot dezvolta abilități de analiză, observație, lucru în echipă și învățare prin descoperirea de soluții. Abordarea interdisciplinară și utilizarea metodelor didactice interactive reprezintă piloni esențiali în eficientizarea procesului de învățare la disciplina Istorie, la nivel gimnazial (clasa a V-a). Prin integrarea jocului în actul didactic, cunoștințele complexe legate de epocile antică și medievală devin mai accesibile, mai atractive și mai ușor de reținut bazându-se pe implicarea activă a elevilor. Materialul de față propune o serie de astfel de instrumente didactice.

Idei de activități care pot fi utilizate la orele de Istorie – clasa a V-a:

 Vânătoarea de comori sau „Vânătoarea de artefacte” este o metodă potrivită pentru a capta interesul elevilor deoarece combină mișcarea fizică cu rezolvarea de probleme, munca în echipă și aplicarea cunoștințelor istorice, fiind adaptată pentru programa de Istorie a clasei a V-a și concentrată pe tema Antichității (Egipt și Grecia Antică). Această activitate dezvoltă un mediu de învățare dinamic, în care elevii devin agenți activi ai propriei învățări, nu doar receptori pasivi de informații.

Tematica: Vânătoarea de comori istorice antice (Egipt și Grecia) – „Misterul pierdut al Mediteranei”

1. Obiective:

O1: Consolidarea cunoștințelor: Recunoașterea personalităților, obiectelor și conceptelor – cheie din Egiptul și Grecia Antică.

O2: Dezvoltarea abilităților: Lucru în echipă, gândire critică, orientare spațială, descifrarea surselor istorice (indiciilor).

O3: Motivație: Crearea unui mediu de învățare ludic și captivant.

2. Resurse necesare:

- Indicii: O serie de fișe sau bilețele cu ghicitori, exerciții sau imagini (minimum 5-6 indicii).
- „Artefacte” (Obiecte ascunse): Imagini printate sau replici simple ale unor obiecte istorice (ex: o imagine cu o piramidă, o statuie a Atenei, o monedă veche, o rolă de papirus).
- Harta/ Schița: O schiță simplă a clasei sau a școlii, dacă vânătoarea se extinde.
- „Comoara” finală: Un mic premiu simbolic (ex: ciocolată sub forma monedelor de aur, diplome personalizate sau puncte bonus la materie).
- Tehnologie opțională (RA): O tabletă, smartboard, un smartphone cu aplicația Google Arts and Culture instalată pentru un indiciu special.

3. Desfășurarea activității:

Activitatea se desfășoară în general pe durata unei ore de curs/ Săptămâna altfel

Pasul 1: Pregătirea și împărțirea în echipe (10 minute)

1. Contextualizarea: Profesorul introduce scenariul: „Un faimos arheolog a descoperit o serie de indicii care duc la mormântul secret al Faraonului Tutankhamon. Comoara este ascunsă chiar aici, în școala noastră, dar trebuie să descifrăm misterele civilizațiilor antice pentru a o găsi.”

2. Formarea echipelor: Clasa este împărțită în 3-4 echipe de „arheologi” (cu nume de ex: Echipa Sfinx, Echipa Olimp, Echipa Spartan).

Pasul 2: Vânătoarea propriu-zisă (25-30 minute)

Fiecare echipă primește primul indiciu și pornește pe traseu. Indiciile sunt ascunse în locații specifice din clasă sau din zonele adiacente (bibliotecă, hol), iar rezolvarea fiecărui indiciu indică locația următorului.

Exemple de indicii:

- Indiciul 1 (Egipt): O ghicitoare despre Sfinx sau Nil. Răspunsul corect (ex: „Nil”) îi trimite la o sticlă de apă sau la un glob pământesc unde găsesc indiciul 2.
- Indiciul 2 (Egipt): O imagine cu hieroglife și o întrebare: „Cine conducea Egiptul?” Răspunsul este Faraon. Indiciul 3 este ascuns lângă portretul directorului școlii (o referință modernă la conducător).
- Indiciul 3 (Grecia): O hartă simplă a Mării Mediterane. Trebuie să identifice un oraș important, de ex. Atena. Indiciul 4 este ascuns lângă un atlas sau harta României din clasă.
- Indiciul 4 (Grecia): O întrebare despre Jocurile Olimpice. Răspunsul îi trimite la sala de sport sau la un panou cu activități sportive.
- Indiciul 5 (RA - Opțional): Aici intervine tehnologia. Pe spatele indiciului 4 scrie: „Folosește 'ochiul magic' (tableta) pentru a vedea cine stă pe coloanele grecești”. Folosind funcția RA din Google Arts & Culture, elevii scanează o zonă prestabilită și văd o statuie virtuală, care le dezvăluie locația finală a comorii (ex: în spatele catedrei, sub un ghiveci de flori). Aplicația Google

Arts and Culture pentru Realitatea Augmentată (RA) permite elevilor să „vadă” artefacte 3D suprapuse peste realitate. Acest lucru transformă o simplă sarcină de identificare într-o experiență interactivă, modernă și memorabilă, unde „vânătoarea de artefacte” devine captivantă.

Pasul 3: Găsirea Comorii și Recapitularea (10 minute)

Prima echipă care găsește „comoara” câștigă.

Profesorul finalizează activitatea printr-o scurtă recapitulare: echipele prezintă traseul urmat și demonstrează cum au rezolvat fiecare indiciu, consolidând astfel materia parcursă.

 Alte modalități de aplicare activităților ludice (jocuri sau simulări):

• „Constructorii de piramide”: Simularea organizării sociale și a muncii în Egiptul Antic. Elevii primesc roluri (faraon, scrib, arhitect, muncitor) și sarcini specifice, înțelegând ierarhiile și realizările epocii;

• „Cetățeni ai Atenei/ Soldați romani”: Joc de rol prin care elevii experimentează aspecte ale vieții cotidiene, sistemului de guvernare (democrație ateniană vs. republică romană) sau organizării militare din Grecia și Roma Antică;

• „Personaje istorice în dialog”: elevii interpretează figuri istorice (ex.: Alexandru cel Mare, Ștefan cel Mare, Decebal, Traian, Constantin cel Mare) și răspund la întrebări;

• „Linia timpului” interactivă: Crearea unei linii a timpului comune pe un perete al clasei, unde elevii plasează cronologic evenimente majore, invenții sau personalități din cele două epoci studiate, consolidând cronologia istorică;

• „Procesul istoric”: Elevii simulează un proces imaginar (ex.: judecarea unui conducător medieval), analizând faptele și consecințele;

• ”Cine sunt eu? (Gladiatorul/ Cavalerul)”: Un elev descrie o personalitate istorică sau un personaj social (ex: un gladiator, un cavaler, un țăran medieval) prin 2-3 fapte sau trăsături esențiale, fără a-i spune numele. Ceilalți elevi trebuie să îl ghicească/recunoască;

• „Călătorie prin Evul Mediu – jurnal de călător”: Elevii redactează scurte texte la persoana I, din rolul de negustori, meșteșugari, cavaleri, țărani sau călugări medievali și interacționează, descriind pe scurt viața lor cotidiană și relațiile de dependență, integrând informații reale despre economie, societate și cultură;

• „Regate medievale – strategie și alianțe”: Pe baza unor fișe de joc, elevii reprezintă diferite regate medievale. Ei trebuie să stabilească alianțe, comerț, să dezbată probleme militare sau politice, dezvoltând abilități de argumentare.

Concluzii

Integrarea activităților de tip jocuri didactice și simulări în predarea Istoriei la clasa a V-a este esențială pentru a răspunde nevoilor de învățare ale elevilor din această grupă de vârstă. Abordările interactive prezentate transformă cunoștințele abstracte în experiențe tangibile, facilitând o înțelegere mai profundă și de durată a proceselor istorice și a spațiului geografic unde acestea s-au desfășurat. Aceste metode îmbogățesc bagajul informațional al elevilor și dezvoltă competențe sociale și cognitive fundamentale, stimulează cooperarea, comunicarea, creativitatea și gândirea critică, contribuind la aprofundarea unor concepte fundamentale despre evoluția

societății în Antichitate și Evul Mediu. Utilizarea acestor metode moderne de predare permite elevilor să dobândească atât cunoștințe teoretice, cât și competențe transversale esențiale formării lor.

Activitățile propuse reușesc să combine rigoarea conținuturilor cu dinamismul jocului, facilitând înțelegerea unor concepte diverse – de la momente esențiale din istoria umanității, la personalități marcante ale vremii. Prin utilizarea lor, atunci când se consideră că acestea sunt oportune, profesorii pot construi un mediu de învățare stimulativ, participativ și adaptat nevoilor elevilor de clasa a V-a.

Surse de informare:

- Chiş, V. Pedagogia jocului. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2018.
- Giurescu, C. C. Istoria românilor și universală pentru gimnaziu. Editura All, 2019;
- Stoica, A. Metodica predării istoriei și geografiei. Editura Corint, 2001;
- https://learning-corner.learning.europa.eu/play-games_ro
- https://mrnussbaum.com/history-games
- https://oradeistorie.ro/lectii-de-istorie-la-clasa-a-v-a/
- https://rosioru.ro/resurse-educationale-deschise/mentorat/
- https://www.emalascoala.ro/jocuri-pentru-orele-de-istorie/
- https://www.youtube.com/watch?v=EsXBVRfRLCU

INSTRUIREA ASISTATĂ DE CALCULATOR ÎN GRĂDINIŢĂ

Popescu Claudia

Societatea modernă, calificată ca societate a dinamicii continue a cunoştinţelor şi deprinderilor intelectuale şi profesionale, plasează instituţiile de învăţământ într-o poziţie cheie de o copleşitoare responsabilitate. Acesta este marea provocare a sistemului educaţional în prezent; greşelile de abordare în educaţia modernă putând conduce la consecinţe greu de estimat chiar pentru intervale de timp scurte.

Instituţiile de învăţământ trebuie să-şi adapteze metodele şi practicile clasice şi să găsească metode şi procedee didactice noi care să permită a "produce" elevi cu noi aptitudini: autonomie, flexibilitate, capacitate de cooperare şi dialog. Trebuie să găsească mijloace de a stimula şi favoriza autoinstruirea şi de a păstra echilibrul între

"individualism" şi "socializare". Trebuie să pregătească individul pentru un nou stil de

viaţă şi de instruire: învăţarea continuă. „Supravieţuirea omului depinde de capacitatea sa de a învăţa, de a se recalifica, de a uita ce a învăţat cândva şi de a se

instrui cu totul altfel pe viitor.” (Horst Siebert)

În sprijinul educaţiei intervin noile tehnologii ale societăţii informaţionale - tehnologia informaţiei şi comunicaţiilor. Metodele învăţământului tradiţional nu pot face faţă avalanşei de cunoştinţe şi acestei dispersii accentuate a calificărilor, meseriilor şi domeniilor de activitate, care devin tot mai specializate, dar în mod paradoxal tot mai interconectate.

Avantajele oferite de utilizarea calculatoarelor în procesul de instruire impun stabilirea cât mai exactă a modului în care, calităţile acestora ca interactivitatea, precizia operaţiilor efectuate, capacitatea de a oferi reprezentări multiple şi dinamice ale fenomenelor şi, mai ales, faptul că pot interacţiona consistent şi diferenţiat cu fiecare elev în parte, pot fi cât mai bine valorificate.

Experienţa didactică a profesorului este integrată în programul de învăţare, prezenţa activă a profesorului fiind aici hotărâtoare; în momentul aplicării metodei prezenţa profesorului este discretă, dar importantă prin faptul că acesta stabileşte momentul şi modalităţile de aplicare a metodei, ca o alternativă importantă la metodele clasice. Prin urmare, metoda nu diminuează rolul profesorului în procesul de instruire, ci îi adaugă noi valenţe, îi creează noi modalităţi exprimare profesională. Primele realizări în domeniul instruirii asistate de calculator au fost orientate mai mult pe învăţare prin verificarea cunoştinţelor, ulterior au început să apară softuri complexe, care să încurajeze construcţia activă a cunoştinţelor, să asigure contexte semnificative pentru învăţare, să promoveze reflecţia, să eliberează elevul de activităţi de rutină şi să stimuleze activitatea intelectuală asemănătoare celei depuse de adulţi în procesul de producţie. Aceste elemente au produs modificări esenţiale în sfera activităţii didactice, atât sub aspect cantitativ cât şi calitativ.

Învăţarea asistată de calculator impune o regândire şi o restructurare a procesului educativ, o intensificare a cercetărilor privind psihologia cognitivă; profesorul trebuie să înveţe să gândească

altfel, să-şi formuleze altfel problemele, să-şi revizuiască conceptele, să-şi coreleze obiectivele şi să-şi orienteze arsenalul metodic în direcţia eliminării activităţilor intelectuale de rutină.

Metoda instruirii asistată de calculator depinde nu numai de calitatea calculatorului, ajuns la a şaptea generaţie, ci şi de condiţia pedagogică asumată la nivelul programelor elaborate special pentru:

- Conştientizarea valorii interactive a informaţiei alese;
- Sistematizarea rapidă a unui volum mare de informaţii;
- Difuzarea eficientă a unor informaţii esenţiale solicitate de participanţii la actul didactic;
- Individualizarea reală şi completă a învăţării adaptabilă la ritmul fiecărui elev prin „asistenţă pedagogică" imediată realizată / realizabilă de / prin calculator;
- Stimularea capacităţii profesorului de „a deveni un adevărat educator: ghid şi animator, evaluator şi îndeosebi formator preocupat de cultivarea atitudinilor superioare".

Sinteza dintre resursele pedagogice ale instruirii programate şi disponibilităţile tehnologice ale calculatorului conferă acestei metode didactice atuuri formative multiplicabile la nivelul unui demers care asigură informatizarea activităţii de predare – învăţare - evaluare, perfecţionarea sa continuă prin acţiuni de gestionare, documentare, interogare, simulare automatizată / interactivă a cunoştinţelor şi capacităţilor angajate în procesul de învăţământ, conform documentelor oficiale de planificare a educaţiei.

Învăţarea asistată de calculator încearcă să depăşească modelul linear al comunicării didactice, realizând o diversitate a modurilor de construcţie a realităţii de către participanţii la actul învăţării, o compatibilizare a noilor conţinuturi – prin trimiteri la realităţi abstracte, ştiinţifice şi culturale – cu constructele subiecţilor, o circumscriere a caracterului operaţional al cunoştinţelor predate, contextualităţii procesului de cunoaştere, relevanţei personale şi profesionale a situaţiilor de învăţare.

În contrast cu metodele tradiţionale, învăţarea asistată de calculator, prin caracterului procesual al învăţării: construcţie, reconstrucţie şi deconstrucţie permanentă a realităţii, permite transmiterea de cunoştinţe şi sugerează semnificaţiile acestora, dar lasă în egală măsură acest aspect şi la „aprecierea individuală, condiţionată biografic şi fundamentată emoţional". Se pune accent mai mult pe CUM decât pe CE cunoaştem. Cunoaşterea este, mai degrabă, un drum ce se deschide pe măsură ce-l parcurgem, o construcţie şi reconstrucţie permanentă.

Strategiile de predare-învăţare folosite au potenţialul de a sprijini şi stimula procese ale învăţării active, autonome, constructive, situaţionale. Aceste strategii se pliază pe particularităţile celor ce învaţă. În acest sens, preocuparea proiectaţilor de soft-uri de învăţare este îndreptată spre crearea unui mediu educativ care să favorizeze învăţarea sub cele două aspecte: adaptativă (asimilare) şi modificatoare (acomodare) (Ernst von Glasersfeld, 1994).

Învăţarea, ca proces activ şi constructiv, are un caracter situativ, contextual. Această manieră de cunoaştere are efecte pe termen lung, este activă şi conduce la o învăţare în contexte multiple, determinând formarea unei legături strânse cu practica, în efortul de operaţionalizare a cunoştinţelor teoretice.

Şcoala românească s-a conectat la standarde europene în ceea ce priveşte informatizarea educaţională. Problema cea mai importantă este depistarea şi dezvoltarea acelor aplicaţii ale informaticii în învăţământ, care să-şi probeze superioritatea faţă de practicile tradiţionale.

Principala utilitate a calculatorului în şcoală este de a asista învăţarea, adică de a oferi condiţii pentru transmiterea şi asimilarea informaţiei, pentru individualizarea învăţării şi evaluarea performanţelor. Realizarea acestor funcţii presupune, pe de o parte, cunoaşterea tehnicilor de operare a calculatorului, iar pe de altă parte, operarea cu un model al învăţării compatibil cu structura şi funcţionalitatea calculatorului. Punerea de acord a celor două cerinţe este o sarcină dificilă şi depinde de o serie de parametri. Unul dintre aceşti parametri îl reprezintă conţinutul predat cu ajutorul calculatorului, selecţia acestuia ca şi modul de prezentare.

Din punctul de vedere al utilizării calculatorului în învăţământ, o importanţa deosebită prezintă sistemele de codificare a informaţiei. Disciplinele aflate în stadiul de utilizare excesivă a codurilor verbale vor întâmpina dificultăţi mai mari decât cele în care codurile logice şi matematice au o largă utilitate.

Condiţiile de eficienţă a învăţării asistate de calculator se referă, în primul rând, la cantitatea de informaţie transmisă în unitatea de timp şi complexitatea acesteia.

Organizarea şi prezentarea conţinuturilor în situaţii de învăţare asistate de calculator trebuie să se facă în funcţie de o serie de cerinţe instructive care facilitează şi optimizează învăţarea. În învăţământul tradiţional, profesorul dispune de posibilităţi multiple pentru a verifica şi stimula învăţarea.

Calculatorul nu poate face acest lucru decât în măsura în care a fost programat pentru aceasta. Rostul unui program de instruire este de a formula sarcini, de a oferi scheme de abordare a informaţiei, de a realiza feedback-ul în învăţare, dar şi de a motiva elevul pentru continuarea sistemului de instruire.

Materialele audiovizuale pot pune la dispoziţie resurse valoroase pentru sistemul de învăţare. Instruirea asistată de calculator este folositoare dacă elevul este activ şi motivat. Este bine ştiut faptul că simpla răsfoire a paginilor, sau parcurgerea unui material nu asigură o învăţare eficientă. Elevii trebuie să înveţe şi trebuie să fie implicaţi, să fie provocaţi să se gândească la ceea ce li se prezintă. Grafica sclipitoare şi simulatoarele nu sunt suficiente, experienţa trebuie să fie autentică şi relevantă pentru viaţa elevului.

Unii autori au sprijinit învăţarea cu ajutorul programelor multimedia datorită faptului că ele dau posibilitatea elevilor să interacţioneze cu mediul. Dezvoltarea proiectării soft-ului educaţional poate aduce un suport eficace în îmbunătăţirea calităţii învăţământului. Elementele cheie pentru un mediu de învăţare activ trebuie să includă:

- parametrii bazei de date sau ai simulării pe care elevul poate să-i schimbe;

- sistemul de noţiuni ale componentelor mediului (de exemplu, modelul unei probleme prin formule matematice, scrieri, sau reprezentări semantice);

- sistemul de analizare a acţiunilor elevului şi de răspuns imediat la aceste acţiuni.

Adevăratele sisteme interactive de învăţare pot evolua prin sistemele multimedia sau pedagogice care să uşureze predarea şi învăţarea.

Software educaţional reprezintă orice produs software în orice format (executabil sau nu) ce poate fi utilizat pe orice calculator şi care reprezintă un subiect, o temă, un experiment, o lecţie, un curs, etc., fiind o alternativă sau unica soluţie faţă de metodele educaţionale tradiţionale (tabla, creta, etc.).

Etapele de verificare şi evaluare a cunoştinţelor şi deprinderilor în însuşirea competenţelor corespunzătoare scenariului didactic, pot fi implementate sau nu în software educaţional, acest lucru fiind în funcţie de particularităţile cunoştinţelor corespunzătoare unei discipline didactice.

O clasificare a soft-urilor educaţionale după funcţia pedagogică specifică pe care o pot îndeplini în cadrul unui proces de instruire sunt: prezentare de noi cunoştinţe, simulare (prezentare de modele ale unor fenomene reale), exersare, testare, dezvoltare a unor capacităţi sau aptitudini, jocuri educative.

Soft-uri de exersare (Drill-and-Practice). Soft-urile de acest tip intervin ca un supliment al lecţiei din clasă, realizând exersarea individuală necesară însuşirii unor date, proceduri, tehnici sau formării unor deprinderi specifice; ele îl ajută pe profesor să realizeze activităţile de exersare, permiţând fiecărui elev să lucreze în ritm propriu şi sa aibă mereu aprecierea corectitudinii răspunsului dat.

Soft-urile interactive pentru predarea de noi cunoştinţe. Soft-urile de acest

tip creează un dialog (asemănător dialogului profesor-elev) între elev şi programul (mediul) respectiv. Interacţiunea poate fi controlată de computer (dialog tutorial) sau de elev (dialog de investigare). Termenul generic de tutor desemnează softul în care "drumul" elevului este controlat integral de computer. De regulă, un tutor preia una din funcţiile profesorului, fiind construit pentru a-l conduce pe elev, pas cu pas, în însuşirea unor noi cunoştinţe sau formarea unor deprinderi după o strategie stabilită de proiectantul softului.

Dacă un tutor îl obligă pe elev să urmeze un anumit drum în învăţare, softul de investigare foloseşte o altă strategie: elevului nu i se prezintă informaţiile deja structurate (calea de parcurs), ci un mediu de unde elevul poate să-şi extragă toate informaţiile (atât cele declarative, cât şi cele procedurale) necesare pentru rezolvarea sarcinii propuse sau pentru alt scop, pe baza unui set de reguli. În acest fel, calea parcursă depinde într-o mare măsură de cel care învăţă (atât de nivelul lui de cunoştinţe, cât şi de caracteristicile stilului de învăţare). În ultimii ani se proiectează şi

se experimentează medii de învăţare cu o interacţiune extrem de complexă, bazată pe utilizarea inteligenţei artificiale; demersul este cunoscut sub numele de "instruire inteligenta asistată de calculator".

Soft-uri de simulare. Acest tip de soft permite reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real, prin intermediul unui model cu comportament analog. Prin Învăţare asistată de calculator lucrul cu modelul se oferă posibilitatea modificării unor parametri şi observării modului cum se schimbă comportamentul sistemului.

Soft-uri pentru testarea cunoştinţelor. Reprezentând poate gama cea mai variată, întrucât specificitatea lor depinde de mai mulţi factori - momentul testării, scopul testării, tipologia interacţiunii (feed-back imediat sau nu) - aceste soft-uri apar uneori independente, alteori făcând parte integrantă dintr-un mediu de instruire complex.

Jocuri educative. Soft-uri care sub forma unui joc – urmăresc atingerea unui

scop, prin aplicarea inteligentă a unui set de reguli - îl implică pe elev într-un proces de rezolvare de probleme. De obicei se realizează o simulare a unui fenomen real, oferindu-i elevului diverse modalităţi de a influenţa atingerea scopului.

Una dintre caracteristicile de primă importanţă ale unui soft educaţional este calitatea interacţiunii cu utilizatorul (elevul): de ea depinde măsura în care se produce

învăţarea.

O altă caracteristică este flexibilitatea, un reflex al complexităţii modului în care este proiectat soft-ul cu care va interacţiona elevul, evidenţiind o individualizare a parcursului în raport cu reacţiile elevului, cu posibilităţile de relevare a dificultăţilor în parcurgerea programului şi de reglare a instruirii. Din acest punct de vedere unele soft-uri sunt centrate pe elev (cuprind şi sarcinile de lucru care să asigure învăţarea), altele sunt centrate pe profesor (prezintă conţinuturile, dar nu-şi propun şi exersarea ce poate merge până la individualizarea demersului).

Este important ca educatorul utilizator să poată diferenţia un soft educaţional (în accepţiunea clasică a învăţării asistate de calculator) de un soft utilitar sau de soft-urile de prezentare (tematice). Toate pot fi utilizate în demersul instruirii, dar numai softul educaţional cuprinde în el şi o strategie pedagogică (concretizată în sarcinile de lucru) care determină modul de interacţiune a elevului cu programul: această interacţiune, a cărei specificitate este determinată de obiectivele urmărite, produce învăţarea.

În cazul utilizării unui soft de prezentare (tematic) – care cuprinde informaţia, uneori extrem de interesant structurată, pentru descrierea unui domeniu, fenomen, eveniment etc. – profesorul este cel care decide modul în care elevii vor utiliza respectiva informaţie.

De o foarte mare importanţă pentru copiii preşcolari sunt primele noţiuni pe care aceştia şi le însuşesc şi, mai ales, calitatea acestora. Procesul de învăţare devine mai plăcut şi mai interesant prin intermediul calculatorului. Lecţiile însoţite de texte sugestive şi de imagini viu colorate şi expresive, care permit dezvoltarea limbajului si a vocabularului, pot fi cu uşurinţă asimilate de cei mici.

Aceste lecţii se referă la noţiunile de bază, care orice copil trebuie să le cunoască. Pe măsură ce este parcurs, bagajul de cunoştinţe generale creşte pornind de la noţiuni simple, cum ar fi culorile, şi ajungând până la cunoaşterea de poezioare, cântecele precum şi a unor proverbe şi zicători. Noţiunile elementare, precum animale domestice şi sălbatice, anotimpuri, litere şi cifre, familie şi multe altele încep să aibă înţeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea celor mici nu numai să le înveţe, ci să se familiarizeze cu calculatorul şi, în mod special, cu lucrul cu mouse-ul. Programele trebuie astfel structurate încât copilul să poate alege orice lecţie din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului sau poate repeta anumite părţi dintr-o lecţie până când ajunge să cunoască şi să înţeleagă toate noţiunile cuprinse în lecţia respectivă.

De exemplu, activitatea de educarea limbajului – repovestire: „Hansel şi Gretel” de Fraţii Grimm – poate fi desfăşurată cu copiii din grupa mare din grădiniţă, în mod tradiţional (cunoştinţe dintr-un singur domeniu) sau sub forma activităţii integrate (cunoştinţe cu caracter disciplinar).

După activitatea propriu-zisă de repovestire, pe baza imaginilor (fie planşe cu elemente detaşabile, fie imagini prezentate la calculator), grupa este împărţită în două. Unii vor rezolva o

fişă cu conţinut matematic. Educatoarea le citeşte copiilor o scurtă poezie care conţine sarcina de lucru: „În casa de turtă dulce / Vrăjitoarea blestemată / Ţine cifrele ascunse, / Tu să le afli de-ndată! / Zece sunt. Cum le găseşti, / Tu să le încercuieşti ! / Scrie-le în pătrăţele, / Pe rândul care doreşti!”. În timp ce copiii rezolvă fişa, ceilalţi, la calculator, vor răspunde unor întrebări (tip grilă), pentru a vedea în ce măsură s-au familiarizat cu ideile şi personajele din poveste. Lucrând astfel, totul este mai plăcut şi mai stimulativ pentru copii, iar pentru educatoare va fi mult mai uşor să verifice rezultatele, deoarece rezultatele sunt date pe loc, pentru fiecare copil, la sfârşit realizându-se o statistică a rezultatelor: poziţia, numele şi prenumele copilului, nota obţinută, timpul de rezolvare, data realizării testului.

După rezolvarea testului, se va realiza schimbul: copiii de la calculatoare vor rezolva fişa cu conţinut matematic, iar cei care au rezolvat fişa, vor rezolva testul grilă de pe calculator.

În esenţă, metoda instruirii asistată de calculator oferă accesul comod şi eficient la informaţiile şi cunoştinţele cele mai noi, este o metodă nouă şi eficientă de predare, învăţare şi evaluare a cunoştinţelor, instruire şi formare permanentă.

Construirea unei societăţi informaţionale (ce va reprezenta trecerea la societatea cunoaşterii) nu se poate realiza fără cercetare şi proiecte de investiţii, atât în domeniul IT&C, cât şi în domeniul educaţiei. Dezideratul final fiind competenţa, nici o tehnologie, nici o teorie, nici o abordare nu va elimina sau neglija relaţia profesor-elev. Toate vor fi instrumente comode şi eficiente la îndemâna, atât a profesorului, cât şi elevului. Uneori, aceste instrumente pot fi unice faţă de instrumentele tradiţionale din educaţie. Unele reprezentări pot fi reproduse sau simulate doar prin intermediul calculatorului care oferă metode şi tehnici privind grafica, animaţia, sunetul.

De exemplu, reprezentările tridimensionale sau evoluţia unor fenomene fizice, chimice, biologice, etc. care se desfăşoară dinamic, nu pot fi reprezentate sau studiate decât folosind calculatorul. Competenţa implică experienţă în rezolvarea problemelor dintr-un anumit domeniu de activitate. Competenţa şi experienţa în rezolvarea problemelor se pot obţine doar dacă permanent se are în vedere interdependenţa realitatea fizică-realitatea virtuală, şi dacă se întreprind eforturi pentru însuşirea de noi cunoştinţe, pentru cunoaşterea corespunzătoare a tuturor aspectelor privind modelul fizic, respectiv modelul virtual, aspecte determinate de particularităţile problemelor de rezolvat dintr-un anumit domeniu.

Prin această metodă, elevul devine centrul de greutate al şcolii. De acum înainte se poate vorbi de elev ca persoană, ca individ, şi nu de profesor sau de clasă ca entitate amorfă. Prin metoda instruirii asistată de calculator nu se mai recurge la antica schema expunere-întrebare-răspuns, ci discutăm de răspunsuri de la care se construiesc întrebări. Elevul construieşte fenomenul, din răspunsuri, prin experienţă, experiment, simulare, modelare de fenomene, de procese. Pe de altă parte, educaţia din manualele de pedagogie se axează pe cum predă profesorul. Nicăieri nu scrie „elevul va înţelege; elevul va pune întrebarea”. Pedagogia modernă pune elevul în faţă. Profesorul nu dispare, dar centrul şcolii este elevul. Şcoala o facem pentru elevi, nu pentru profesori.

Bibliografie

1. Sorin Cristea, „Dicţionar de pedagogie”, Grupul Editorial Litera, Litera Internaţional, Chişinău – Bucureşti, 2000

2. Marin Manolescu, „Curriculum pentru învăţământul primar şi preşcolar. Teorie şi practică”, Editura Credis, 2004

3. Gilbert De Landsheere, „Istoria universală a pedagogiei experimentale”, E.D.P., Bucureşti, 1995

4. Revista de pedagogie, nr. 1 – 2 / 1994, „Informatizarea învăţământului”

5. Gilbert De Landsheere, „Dictionnaire de l’évaluation de la recherche en éducation”, Presses Universitaires de France, Paris, 1992.

6. George Văideanu, „Educaţia la frontiera dintre milenii”, Editura Politică, Bucureşti, 1988.

7. Alexandru Rădescu, „E-learning românesc”, Jurnalul Naţional, Vineri, Aprilie 23, 2004.

8. M. Vlada, „Informatică”, Editura Ars Docendi, Bucureşti, 1999.

9. M. Vlada, „Informatică. Windows, Word,Excel, Internet”, Editura Universităţii din Bucureşti, Bucureşti, 2001.

10. C. Dumitru, “La taifas cu Bill Gates”, PCMAGAZINE, Editura Agora, Cluj, nr.4(52), 2003.

11. http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica.htm, Universitatea din Bucureşti, site-ul oficial

12. M. Vlada, „Conceptul de algoritm-abordare modernă”, Gazeta de Informatică, Editura Agora, Cluj, nr. 3(13), 2003.

13. M. Vlada, „EUREKA - rezolvitor de probleme”, Gazeta de Informatică, Editura Agora, Cluj, nr. 7(12), 2002.

14. Engelmann, S., T. Engelmann Daţi copilului vostru o inteligenţă superioară, Centrul pentru educaţie şi Dezvoltarea Creativităţii, 1992.

15. * * *: Technology in Early Childhood Programs, National Association for the Education of Young Children.

SPUNE CE AM DESENAT

HOMENCO ADRIANA

Profesor pentru învățământul primar HOMENCO ADRIANA

Școala Gimnazială Fântânele

Loc. Fântânele jud. Arad

Spune ce am desenat

Obiective:

O1: să ia decizii de sine stătătoare și în grup, manifestând empatie și ajutor reciproc;

O2: să analizeze situații concrete, propunând soluții și exprimându-și liber opinia;

Strategia didactică:

Metode didactice: conversația, exercițiul, explicația, problematizarea

Mijloace de învățământ: foi , acuarele, pensule , pahare sau creioane colorate, carioci, tablă inteligentă/laptop

Forma de organizare: pe grupe

Desfășurarea acțiunii:

Elevii vor fi împărțiți în două grupe. Fiecare grupă va avea la dispoziție câte o foaie mare de desen și acuarele, pensule, pahar cu apă , creioane colorate, carioci. Le voi explica modul de desfășurare al activității. Voi merge la fiecare grupă și voi realiza un element pe foaia de desen (un punct, un cerc, un dreptunghi etc.), fără a le da alte indicații cum ar putea să continue desenul, foaia va circula în cadrul grupei. Pe rând , fiecare elev va completa câte un element, în funcție de ce și-a imaginat că ar putea fi desenul, fără a discuta între ei. La final, după ce toți elevii din grupă au participat la realizarea desenului, acesta se va expune în fața clasei. Elevii din grupa opusă va trebui să identifice ce reprezintă desenul celorlalți și să îl completeze cu elemente noi. Împreună cu mine vor căuta pe internet și prezenta pe tabla inteligentă/laptop scurte informații despre desenul realizat (de ex dacă va rezulta un șarpe , vom căuta scurte informații despre șarpe, imagini etc).

FIȘĂ DE LUCRU

PÂNZARU FLORIN-ȘTEFAN

FIȘĂ DE LUCRU

Matematică și explorarea mediului – clasa a II-a

Prof. înv.primar Pânzaru Florin-Ștefan

Școala Gimnazială Vețel

1. Scrie cu cifre numerele date:

- două sute patruzeci →_____
- patru sute paisprezece →_____
- nouă sute trei→_____

2. Rotunjește la zeci numerele date:

- 613 →_____
- 561 →_____
- 542 →_____

3. Compară perechile de numere, folosind semnele >, <, =:

342 415 605 500

318 813 921 721

4. Scrie A (adevărat) sau F (fals), în dreptul următoarelor enunțuri:

Poluarea nu dăunează mediului înconjurător. _____

Seceta reprezintă lipsa precipitațiilor pentru o perioadă mai lungă de timp. _____

Parcul este o suprafață de teren pe care se află plante, alei, bănci. _____

Pentru a trăi si a se dezvolta plantele au nevoie de aer, apă, lunină și căldură. _____

5. Rotunjește la sute numerele date:

- 613 →_____
- 561 →_____
- 542 →_____

Sarbatorile de iarna in aceste vremuri traditii de Craciun

paunescu iuliana clara

TRADITII DE CRACIUN ADAPTATE VREMURILOR

PROF. PAUNESCU IULIANA CLARA

SCOALA GIMNAZIALA NR 1 STOENESTI

In secolul XXI , traditiile populare de Craciun reprezinta o imbinare intre pastrarea elementelor autentice , specifice fiecarei regiuni in parte si adaptarea acestora la contextul modern , urban si globalizat.

In special in mediul rural , multe dintre obiceiurile vechi sunt inca pastrate cu sfintenie, asta fiindca inca mai traiesc oameni batrani, bunicii care transmit din generatie in generatie acestea, dar si faptul ca Biserica s-a implicat ca sa stranga in jurul ei astefel de grupuri de tineri sau chiar maturi.

Inca se colinda , prilej de bucurie , atunci cand in Ajunul Craciunului copiii mai mici condusi de catre parinti , merg cu Colindatul, strigand cat pot de tare daca sunt primiti cu colindul. Gazdele ies la poarta sau ii primesc la poarta oferindu-le ce au de cuviinta. Dacă in trecut primeau mere, acum primesc portocale.Dacă în trecut primeau covrigi , acum primesc prajituri sofisticate si bomboane din ciocolată. Unii ofera bani , o si mai mare bucurie a copiilor de a merge pe o vreme destul de friguroasa, o modalitate de a-i motiva.

In zonele urbane sau tinerii din ziua de azi asculta colindele de pe platforme de streamingț iar urarile sunt transmise prin mesaje sau retele sociale, chiar daca colindatul fizic, inca exista.

Pana la Craciun la țară încă se mai obisnuieste a se taia porcul, cand de Ignat il taie pe ,,Ghita,, , iar la streasina casei stau agatate bucatile de carne , ca un loc de cinste, pana vor fi prajite si puse la sloi.Inca se mai falesc oamenii cu porcul care a avut cea mai multa carne.De Craciun inca se mai mănanca romaneste (carnati, toba, lebar).O mare amploare a luat cozonacul de casa , si daca pana in trecut il facea la sat o persoana pentru intreaga comunitate, acum cam fiecare isi framanta in casa.

Pot sublinia faptul ca la tara inca se pastreaza pregatirea preparatelor in casa, pe cand comoditatea urbana face ca preparatele sa fie la un clik distanta , cumparate din magazine, laboratoare sau comandate online., inlocuind munca titanica si faptul ca dupa munca urmeaza ordinea in casa.

In mare se pastreaza esenta .Chiar daca sunt schimbari, dorinta de a petrece timp cu familia , de a oferi cadouri si de a se bucura de o astfel de atmosfera festiva , ramane vie si mai mult ca oricand generozitatea in familie este persistenta, dand unitate .

In ziua Craciunului vin cu Steaua , dar daca pana acum veneau doar baieti acum ,spre surprindere ,vin si fete.

Din carbunii de la gratar se iau si se pun in apa si se uda plantele din camera, pentru belsug.

Se păstrează și obiceiuri specifice, precum împodobirea casei cu elemente tradiționale sau curățarea hornurilor, a căror funingine este pusă la rădăcina pomilor.

In concluzie. Traditiile populare de Craciun in secolul 21 sunt dinamice, osciland intre dorinta de a mentine autenticitatea culturala

Cursa surselor de energie

Alimpie Daniela Alina

Jocuri clasa I

CURSA SURSELOR DE ENERGIE

1. „Vânătoarea Numerelor-Energie”

Disciplină: Matematică + Explorarea mediului

Obiectiv: Rezolvarea calculelor rapide și identificarea surselor de energie.

Cum se joacă:

• Se ascund prin clasă cartonașe cu exerciții simple (ex.: 12 + 7, 20 – 4, 8 + 6) și cartonașe cu surse de energie (soare, vânt, apă, baterii, hrană).

• Elevii lucrează în echipe pentru a căuta cartonașe cu exerciții.

• Găsesc un cartonaș cu exercițiu → îl rezolvă → acest rezultat le spune ce sursă de energie trebuie să caute și ce cartonaș cu forma de energie corespunzătoare trebuie asociat (de ex.: 19 = soare = energie solară, 14 = vânt = energie eoliană).

• Echipa câștigătoare este cea care aduce perechile corecte:

exercițiu + sursă de energie + formă de energie.

Varianta ușoară: numere mai mici (0–20).

Varianta avansată: echipele trebuie să spună cum folosesc acea energie în viața de zi cu zi.

2. „Roata Energiei și Roata Numerelor”

Disciplină: Explorarea mediului + Matematică

Obiectiv: Identificarea tipurilor de energie și efectuarea de calcule orale rapide.

Materiale:

• Două roți cartonate:

Roata numerelor (rezultate între 0 și 31)

Roata energiei (solar, electric, mecanic, eolian, hidric, termic)

Cum se joacă:

•Se rotește Roata energiei → apare o formă de energie.

•Se rotește Roata numerelor → apare un număr.

•Profesorul spune o propoziție de completat:

„Ai primit energia solară. Spune o activitate care folosește această energie și alcătuiește un exercițiu care are ca rezultat numărul ales.”

Exemplu: 18 → copilul spune: „Soarele încălzește apa. 10 + 8 = 18.”

3. „Constructorii de Energie” (joc pe echipe)

Disciplină: Matematică + Explorarea mediului

Obiectiv: Rezolvarea de calcule și clasificarea energiei după sursă.

Cum se joacă:

• Fiecare echipă primește o „hartă” cu 4 centrale care funcționează cu diferite tipuri de energie:

centrală solară

centrală hidroelectrică

centrală eoliană

centrală mecanică

• Profesorul ridică pe rând cartonașe cu exerciții matematice.

• Fiecare rezultat „trimite” o echipă către o centrală:

0–10 → energia solară

11–20 → energia apei

21–25 → energia eoliană

26–31 → energia mecanică

• Elevii „adună piese” pentru centrala lor.

• Prima echipă care completează cele 4 centrale câștigă.

Varianta avansată: poți include și fișe cu provocări:

„Spune un obiect care folosește energia apei / vântului / soarelui.”

4. „Trenulețul Energiei”

Disciplină: Matematică

Obiectiv: Antrenarea calculului în lanț, colaborativ.

Cum se joacă:

• Elevii formează un „tren” în linie.

• Primul copil primește un exercițiu:

– ex.: 7 + 5 = 12

• Al doilea elev primește un alt exercițiu care folosește rezultatul anterior:

– ex.: 12 – 3 = 9

• Trenul continuă până la ultimul copil.

Legătura cu energia:

-profesorul oferă „stații” pentru încărcarea trenulețului cu energie (soare, apă, vânt), iar copiii trebuie să spună un exemplu de utilizare a energiei oferite de stația numită, înainte de a rezolva exercițiul

-„trenul merge cu energie matematică” și funcționează doar dacă operațiile sunt corecte.

Variantă: trenurile concurează pe echipe.

5. „Cursa Surselor de Energie”

Disciplină: Explorarea mediului + Matematică

Obiectiv: Sortare, clasificare, rezolvarea de calcule prin mișcare.

Materiale:

Cutii etichetate:

ENERGIE REGENERABILĂ

ENERGIE NEREGENERABILĂ/EPUIZABILĂ

Cartonașe cu:

- imagini cu sursele energiilor care apar pe etichete;
- exerciții matematice 0–31;

Cum se joacă:

Elevul extrage un cartonaș cu un calcul.

Rezolvă rapid.

Dacă răspunsul este corect poate extrage un cartonaș cu o imagine.

Aleargă spre cutii și sursa de energie extrasă se introduce în cutia potrivită.

Exemplu:

Exercițiu: 15 – 4 = 11

Imagine: turbine eoliene → copilul duce cartonașul la „energie regenerabilă”

Variante: pe echipe, cu timp limită, profesorul poate introduce cartonașe-capcană: „Bec spart”, „Baterie descărcată”.

Ajută-l pe Moș Crăciun să găsească cadourile

Samoilă Andreea

Joc :Ajută-l pe Moș Crăciun să găsească cadourile!

Scopul jocului

Copii trebuie să găsească și să potrivească cadourile perfecte pentru fiecare personaj de crăciun.

Materiale necesare: - cartonașe cu imagini

🔆Moș Crăciun

🔆Brad de crăciun

🔆Om de zăpadă

🔆Spiriduș

🔆Ren

-Cartonașe cu obiecte

✨Sacul cu jucării

✨Globuri

✨Morcov

✨Ciocănel

✨Clopoței

🦌 Cum se joacă :

1 Amestecă toate cartonașele cu cadouri și pune-le cu fața în jos

2 Pune cartonașele cu personaje cu fața în sus

3 Copii pe rând :

Întorc un cartonaș-cadou

Spun cu voce tare ce este

Găsesc personajul căruia îi aparține cadoul

Dacă alegerea este corectă, păstrează perechea

Cum câștigi

Câștigă copilul sau echipa care a făcut cele mai multe perechii corecte.

(TOATĂ LUMEA PRIMEȘTE O FELICITARE DE CRĂCIUN LA FINAL)

ACTIVITATE DIDACTICĂ ÎN CADRUL SĂPTĂMÂNII „ȘCOALA ALTFEL”

Jalbă Lavinia Elena

ACTIVITATE DIDACTICĂ ÎN CADRUL SĂPTĂMÂNII „ȘCOALA ALTFEL”

JALBĂ LAVINIA ELENA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ANDREI MUREȘANU”, PLOIEȘTI

Joc: „Ce spun copiii?” – clasa a II-a

În cadrul Săptămânii „Școala altfel”, la clasa a II-a s-a desfășurat activitatea educativă „Ce spun copiii?”, un joc didactic interdisciplinar conceput pentru a valorifica achizițiile elevilor într-un mod atractiv, dinamic și competitiv. Activitatea a îmbinat învățarea cu jocul, stimulând interesul pentru cunoaștere și implicarea activă a tuturor elevilor.

Scopul activității a constat în dezvoltarea competențelor de comunicare, gândire logică, colaborare și aplicare practică a cunoștințelor într-un cadru nonformal, atractiv și motivant pentru elevi.

Obiectivele principale ale acestui joc au fost următoarele:

- consolidarea achizițiilor din aria Limbă și comunicare;
- aplicarea noțiunilor de Matematică și explorarea mediului;
- verificarea și îmbogățirea cunoștințelor de cultură generală;
- dezvoltarea spiritului de echipă;
- stimularea atenției, a vitezei de reacție și a încrederii în sine.

Desfășurarea activității

Elevii au fost împărțiți în mod egal în două echipe, prin extragerea unui bilețel, elevii alegându-și după formarea echipelor numele pe care acestea să le aibă. Astfel echipa 1 a avut denumirea de Echipa Șturmfilor, iar cea de-a doua echipă s-a numit Echipa Minionilor.

Participanții au fost așezați în spatele băncilor, unul lângă altul, iar în fața clasei a fost amplasată o bancă pe care se afla o sonerie, utilizată pentru semnalarea răspunsurilor.

Jocul s-a desfășurat pe parcursul a trei runde, fiecare rundă conținând 10 întrebări, iar fiecare răspuns corect a fost punctat cu 1 punct.

În fața clasei au venit, pe rând, câte doi elevi, câte unul din fiecare echipă. După citirea întrebării de către cadrul didactic, elevul care cunoștea răspunsul apăsa primul pe sonerie și oferea răspunsul. În cazul unui răspuns greșit, celălalt elev avea dreptul de a răspunde.

Rundele au fost structurate astfel:

- Runda I – Comunicare în limba română

Această rundă a avut ca scop consolidarea noțiunilor de vocabular, fonetică, punctuație și înțelegerea mesajului scris. Întrebările rundei au fost următoarele:

1. Câte silabe are cuvântul „hipopotam”?
2. Care sunt vocalele din limba română?
3. Care este ultima literă din alfabet?
4. Ce semn de punctuație pun la finalul următoarei propoziții: „Unde mergem în vacanță”?
5. Ce grup de litere avem în cuvântul „frânghie”?
6. Care este cuvântul cu sens opus pentru „depărtare”?
7. Ce semn de punctuație pun la începutul replicii unui personaj?
8. Cum se numește textul scris în versuri?
9. Care este cuvântul cu sens asemănător pentru „trist”?
10. Câte cuvinte are propoziția: „Adrian cântă frumos la violoncel.”?

- Runda a II-a – Matematică și explorarea mediului

Această rundă a urmărit aplicarea cunoștințelor matematice și dezvoltarea gândirii logice. Întrebările rundei au fost următoarele:

1. Care este succesorul lui 487?
2. Care este predecesorul lui 893?
3. Care este răsturnatul lui 512?
4. Câte unități are numărul 984?
5. Câte sute are numărul 235?
6. Care este cel mai mic număr par de 3 cifre diferite?
7. Care este cel mai mare număr impar de 3 cifre identice?
8. Care este vecinul par mai mic al numărului 182?
9. Care este vecinul impar mai mare al numărului 787?
10. Care este cel mai mare număr pe care îl pot forma cu cifrele 5, 4, 9?

- Runda a III-a – Cultură generală

Această rundă a avut rolul de a verifica și îmbogăți cunoștințele elevilor despre lumea înconjurătoare. Întrebările rundei au fost următoarele:

1. Care sunt toate denumirile planetei pe care locuim?
2. Care este capitala României?

3. Care este imnul României?
4. Cine a scris imnul României?
5. Câte anotimpuri sunt într-un an?
6. Câte ore are o zi?
7. Câte luni are un anotimp?
8. Ce organ ajută la pomparea sângelui?
9. Cine a scris „Ursul păcălit de vulpe”?
10. Ce animal trăiește atât în apă, cât și pe uscat?

Echipa care a acumulat cele mai multe puncte într-o rundă a fost desemnată câștigătoarea rundei, iar echipa care a câștigat două runde a fost declarată câștigătoarea concursului. La finalul jocului, elevii au fost premiați cu diferite abțibilduri în funcție de locul pe care s-a clasat echipa.

Evaluarea s-a realizat continuu, prin observarea directă a elevilor, a corectitudinii răspunsurilor, a implicării și a comportamentului în cadrul echipei. Activitatea a favorizat participarea activă a tuturor elevilor și a evidențiat nivelul de achiziție al competențelor vizate.

Activitatea „Ce spun copiii?” a contribuit semnificativ la crearea unui climat educațional pozitiv, stimulând interesul elevilor pentru învățare și consolidând relațiile de colaborare dintre aceștia. Jocul s-a dovedit a fi un instrument eficient de îmbinare a învățării formale cu cea nonformală, oferind elevilor oportunitatea de a-și valorifica cunoștințele într-un mod atractiv și interactiv.

ACTIVITĂȚI PENTRU DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII

NEGRU LARISA

Matematică creativă

Categoria de activitate: ALA 1

Centrul de interes: Științe

Scopul activității: dezvoltarea flexibilității creativității

Materiale didactice: jetoane cu cifre, bețe de frigărui de diferite mărimi, cercuri de dimeniuni mari

Desfășurarea activității:

Educatoarea le prezintă copiilor centrul de interes, materialele și sarcina de lucru pe care o au de îndeplinit. Pe masă se află jetoanele cu cifre, suporturi numerotate ce conțin bețe de frigărui de diferite mărimi și cercuri de dimensuni mari.

La început, copiii vor trebui să extragă un jeton care le arată numărul de bețișoare pe care trebuie să le ordoneze. Vor alege suportul corespunzător și vor așeza bețișoarele după mărime. După ce educatoarea evaluează corectitudinea sarcinii îndeplinite, copiii vor utiliza bețișoarele în structura unei construcții. În cercurile puse la dispoziție, aceștia au posibilitatea să creeze obiecte, animale, flori.

Această activitate le oferă copiilor indicații despre utilitatea pe care o pot avea diferite obiecte, își vor fixa cunoștințele din domeniul matematicii și vor demonstra creativitate, respectiv flexibilitate prin modul de așezare a bețelor de frigărui.

Călătorie în Univers

Categoria de activitate: ALA 1

Centrul de interes: Joc de rol

Scopul activității: dezvoltarea originalității

Materiale didactice: decor adecvat temei activității: Soarele și cele opt planete, racheta, constum de astronaut, stele;

Desfășurarea activității:

Având în vedere decorul realizat, preșcolarii vor desfășura un joc de rol, în cadrul căruia o să își imagineze o călătorie în Univers. Vor putea folosi materialele puse la dispoziție, astfel încât să aibă un context favorabil interpretării unor roluri.

Imaginația este solicitată în desfășurarea acestei activități, deoarece copiii vor trebui să-și închipuie o aventură într-un spațiu pe care ei nu l-au explorat, să verbalizeze anumite acțiuni, să

se descurce în diverse situații. Toate acestea favorizează dezvoltarea originalității, care ajută la stimularea creativității lor.

Urme în nisip

Categoria de activitate: ALA 1

Centrul de interes: Nisip și apă

Scopul activității: dezvoltarea flexibilității, a fluidității creativității și originalității

Materiale didactice: nisip, masă luminoasă

Desfășurarea activității:

Lumea poveștilor este captivantă pentru copii și de multe ori aceștia doresc să se implice activ în cadrul lecturilor. O activitate care le stimulează interesul acestora poate fi desfășurată pornind de la o poveste, prezentată anterior de educatoare. Aceasta le solicită copiilor să reprezinte pe masa luminoasă cu ajutorul nisipului un personaj din povestea respectivă sau chiar o secvență.

Avantajele unei astfel de activități le dezvoltă copiilor flexibilitatea gândirii, capacitatea de a realiza asocieri între informații, de a identifica rapid soluții la o problemă nouă. Flexibilitatea se dezvoltă în contextele cu caracter de noutate pentru copii, iar această activitate este adecvată, deoarece solicită preșcolarului, ca pe baza unei povești știute, să deseneze în nisip un personaj, așa cum și-l imaginează ei.

Educatoarea încurajează prin această activitate potențialul creativ al copilului de a contura portretul unui personaj, pornind de la acțiunile lui din poveste. De altfel, este un mijloc benefic și atractiv de realizare a actului creator pentru copilul preșcolar.

Jocul umbrelor

Categoria de activitate: ALA 1

Centrul de interes: Joc de masă

Scopul activității: dezvoltarea originalității

Materiale didactice: lanternă

Desfășurarea activității:

Cu ajutorul unei lanterne și a unui perete lispit de lumina naturală, educatoarea va reda umbra propriilor mâini, care ilustrează diverse forme. Copiii vor studia formele proiectate pe perete și vor denumi obiectul corespondent din realitatea înconjurătoare. În proiectarea sa, educatoarea poate porni de la o ghicitoare, al cărei răspuns se află în forma obținută.

De asemenea, copiii vor putea să sugereze și cu ajutorul mâinilor alte ființe sau obiecte prevăzute de propria imaginație. Colegii lor vor trebui să ghicească ceea ce au proiectat.

Într-o altă variantă se optează pentru ca doi copii să formeze cu mâinile alte reprezentări și să propună un joc de rol, pornind de la acestea.

Jocul didactic, mijloc de îmbogățire a vocabularului

Stoian Liana

Jocul didactic, mijloc de îmbogățire a vocabularului

Am contatat eficacitatea jocului didactic în toate secvențele desfășurării activităților de învățare precum și în toate domeniile de activitate școlară și extrașcolară.

Învățătorul trebuie să cunoască capacitatea de comunicare a fiecărui elev în toate aspectele limbii: fonetic, lexical , gramatical și în modurile de expunere.Astfel, se poate interveni eficient în ameliorarea , corectarea sau dezvoltatea limbajului prin:

- jocuri pentru observarea aspectelor fonetice;
- jocuri de pronunție a sunetelor:s, z, ș,c, g, ț, r, l,h;
- jocuri de exemlificări de cuvinte care încep cu cu același sunet;
- joc de pronunție silabică

Jocuri pentru observarea aspectului lexical:

- joc de cuvinte care se grupează în sfere semantice largi:rude, fructe, obiecte ale școlarului;
- joc de asociere a însușirilor la un substantiv,
- joc de asociere a acțiunilor la un substantiv;
- joc de antonime

Joc de formare a singularului și a plurarului la substantive și adjective;

- joc de formare a perechilor de gen natural(băiat- fată)
- joc pentru formarea propozitiilor simple și dezvoltate(Cine? Ce face?)

Prin joc, copilul învață cu plăcere și devine interesat față de activitatea pe care o desfășoară , devin mai activi, capătă mai multă încredere în propriile capacități, , mai multă rapiditate în răspunsuri.

Buna desfăşurare a unui joc este condiţionată de parcurgerea următoarelor etape:

- anunţarea titlului şi a scopului jocului;
- prezentarea regulilor;
- desfășurarea jocului şi încheierea lui;

- concluzii şi aprecieri

Folosirea jocurilor ca activitate organizată este eficientă și pentru elevii din școlile unde se desfășoară activități de aftreschool ,unde pregătirea temelor se face pe clase , sub conducerea învățătorului.Astfel, învățătorul poate interveni util în procesul de pregătire a elevilor. Experiența demonstrează că în desfășurarea acestui proces , jocul didcatic, prin sarcina lui precisă , permite reluarea, într-o formă mai dinamică și atractivă a cunoștințelor predate, ceea ce favoriează repetarea și fixarea acestora.

În continuare, voi prezenta câteva jocuri pe care le-am folosit la clasă :

1.Litera se plimbă

Elevii au sarcina de a înlocui prima literă a celei de-a doua silabe cu altă literă, obținând astfel alte cuvinte

Exemple:casă- cadă, lamă-lasă, iară-iată .

2.Silaba se plimbă

Sarcina elevilor a fost să adauge la silaba dată o nouă silabă, astefel încât sa formeze alte cuvinte Exemple:mare, mate, malul,masă ,macul.

3.Scara cuvintelor

Elevii trebuie să caute, apoi să așeze cuvinte într-o anumită ordine cuvinte formate dintr-un număr crescând de sunete

a e

ac eu

alb era

amar ecou

agale erată

aragaz emoție

amabilă evantai

argintiu emoționa

4.Lanțul cuvintelor

Un elev spune un cuvânt care se notează ,apoi alt elev va spune un alt cuvânt care să înceapă cu ultima literă a cuvântului scris .

Exemplu :

Lanțul substantivelor:penar-rol-lac-cașcaval-lup-perete-elev-vapor.

Lanțul însușirilor:amabil-lăudăros-silitor-respectat-timid

5.Spune o însușire (calitate) care începe cu inițiala numelui tău!

Fiecare copil își pronunță numele apoi spune /o calitate pe care o are.

Exemplu: Eu sunt Daria și sunt delicată.

6. Cuvântul care își caută rudele

Exemplu:povestitor, povestește, povestiri, poveste

7.Eu am , cine are?

Fiecare elev are câte un card care conține un răspuns(un antonim sau un sinonim) și o întrebare asemănătoare, cum ar fi "Eu am cuvântul repede: Cine are cuvântul opus cuvântului repede?" Elevul care dă răspunsul la întrebare ,citește răspunsul și apoi pune întrebarea de pe cardul său.

Primul copil anunță ,,Start” și citește o întrebarea Jocul continuă până când toți elevii au avut șansa de a răspunde și de a pune o întrebare.Jocul se încheie când ultimul copil spune ,,Stop”.

Gama jocurilor didactice este foarte variată.Imaginația învățătorului poate genera jocuri noi, dintre cele mai ingenioase.Pot fi încurajați și elevii să compună sau să adauge variante /să adapteze jocurile la diverse situații.

Bibliografie

Golu,Pantelimon;Zlate Mielu;Verza,Emil, Psihologia copilului ,Manual pentru clasa aXI-a, EDP, București 1977, pag 132

Șchiopu ,Ursula ;Psihologia copilui EDP București , pag 54, 1967.

1. Nuță Silvia ,Metodica predării limbii române în clasele primare, Editura Aramis, București 2000 , pag 311.

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC LA CLASA PREGĂTITOARE

POPA DANIELA-IONELA

Clasa pregătitoare reprezintă un moment de tranziție esențial în viața copilului, marcând trecerea de la activitățile preponderent ludice din grădiniță la activitățile de tip școlar. În acest context, învățarea prin joc devine o metodă didactică fundamentală, adaptată particularităților de vârstă ale copiilor de 6–7 ani. Jocul constituie activitatea de bază a copilului, fiind modalitatea naturală prin care acesta explorează mediul, își dezvoltă gândirea, limbajul, creativitatea și competențele sociale.

Învățarea prin joc la clasa pregătitoare nu este doar o strategie atractivă, ci o necesitate pedagogică, recunoscută de curriculumul național, care promovează un demers educațional centrat pe copil, pe nevoile și ritmul său de dezvoltare.

Conceptul de învățare prin joc

Învățarea prin joc reprezintă un proces educațional în care jocul este utilizat ca principal mijloc de formare a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor. Spre deosebire de jocul liber, jocul didactic are un scop educativ bine definit, reguli clare și sarcini adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor.

Prin joc, copilul învață fără a resimți presiunea evaluării, fiind implicat activ și afectiv în procesul de învățare. Activitățile ludice favorizează descoperirea, experimentarea și rezolvarea de probleme, contribuind la formarea unei atitudini pozitive față de școală.

Importanța învățării prin joc la clasa pregătitoare

La vârsta clasei pregătitoare, copiii au o capacitate limitată de concentrare și învață cel mai eficient prin acțiune directă. Învățarea prin joc răspunde acestor particularități, având multiple beneficii:

- dezvoltă motivația pentru învățare și curiozitatea naturală;
- stimulează gândirea logică, atenția și memoria;
- favorizează dezvoltarea limbajului oral și a comunicării;
- contribuie la formarea competențelor sociale, precum cooperarea și respectarea regulilor;
- reduce anxietatea și stresul asociate începutului școlarității.

Prin intermediul jocului, copilul se simte valorizat, încrezător și implicat activ, ceea ce conduce la o învățare durabilă și eficientă.

Tipuri de jocuri utilizate la clasa pregătitoare

În activitatea didactică, cadrul didactic poate utiliza o varietate de jocuri, adaptate obiectivelor educaționale:

1. Jocuri didactice

Acestea sunt concepute special pentru consolidarea cunoștințelor. Exemple: recunoașterea literelor și cifrelor, jocuri de asociere, puzzle-uri educative, jocuri de clasificare și sortare.

2. Jocuri de rol

Jocurile de rol, precum „De-a magazinul”, „De-a doctorul” sau „De-a școala”, contribuie la dezvoltarea limbajului, imaginației și a comportamentului social. Copiii își asumă roluri, comunică și respectă reguli simple.

3. Jocuri de mișcare

Jocurile dinamice susțin dezvoltarea motrică și coordonarea, fiind esențiale pentru menținerea atenției. Acestea pot fi integrate în activități de învățare a numerelor, literelor sau a orientării spațiale.

4. Jocuri de creație

Activitățile de desen, modelaj, colaj sau construcții stimulează creativitatea, gândirea divergentă și exprimarea emoțională a copilului.

Învățarea prin joc în diferite domenii de studiu

Învățarea prin joc poate fi integrată eficient în toate disciplinele:

- Comunicare în limba română: jocuri de recunoaștere a literelor, formare de cuvinte, povești interactive;
- Matematică: numărarea obiectelor, jocuri cu zarul, compararea cantităților;
- Cunoașterea mediului: jocuri de explorare, observarea naturii, clasificarea elementelor;
- Dezvoltare personală: jocuri de cooperare, exprimarea emoțiilor, respectarea regulilor.

Astfel, jocul devine un instrument complex de dezvoltare integrală a copilului.

Rolul cadrului didactic în învățarea prin joc

Cadrul didactic are un rol esențial în organizarea și valorificarea jocului. Acesta trebuie să:

- planifice activități ludice cu obiective clare;
- adapteze regulile jocului la nivelul copiilor;
- creeze un climat educațional sigur și stimulativ;
- observe și evalueze progresul copiilor prin metode alternative;
- încurajeze participarea activă și cooperarea.

Profesorul devine facilitator al învățării, ghidând copilul spre descoperire și înțelegere.

Învățarea prin joc la clasa pregătitoare reprezintă o metodă eficientă și necesară, care respectă particularitățile de vârstă ale copiilor și contribuie la formarea unei relații pozitive cu școala. Prin joc, copilul învață cu plăcere, se dezvoltă armonios și dobândește competențe esențiale pentru parcursul său educațional.

Aplicarea consecventă a învățării prin joc asigură nu doar succesul școlar, ci și dezvoltarea emoțională și socială a copilului, punând bazele unei educații moderne, centrate pe elev.

Impoetantța educației la vârste timpurii

Ancuța Giorgiana Maria

Perioada cuprinsă între momentul nașterii și momentul intrării în școală, în care copilul începe să se dezvolte și să învețe se numește perioada copilăriei timpurii, iar educația din această perioadă se numește educația timpurie. Educația timpurie începe în familie și continuă în creșă și grădiniță.

Se vorbește tot mai mult despre educația timpurie, incluzivă și de calitate și nu întâmplător am ales această temă.

Mă regăsesc printre cadrele didactice care au înţeles cât de importantă este intervenţia educativă timpurie pentru fiecare copil în parte şi privesc acest lucru ca pe o provocare, iar practicile mi le îmbogățesc să dea roade.

Specialiștii susțin că în primii 3 ani de viață, creierul copiilor noștri face un salt spectaculos, este ca un burete și depinde de noi, adulții implicați în viața lor, dacă informațiile pe care le vom oferi creierului îi vor crește calitatea sau doar cantitatea. Educația timpurie este perioada în care copiii absorb ca un burete tot ce văd, aud și simt.

Din punctul meu de vedere, un educator pentru un copil aflat în această perioadă timpurie, ar trebui să aibă foarte multă răbdare, să fie dornic de joacă, să aibă multă imaginație, să iubească activitățile creative…să fie un bun comunicator. Toate aceste calități ar trebui să se regăsească și la părinți.

Părintele este primul educator al copilului, este cel care îl stimulează cel care îi oferă aceste experiențe de învățare și de dezvoltare în afara educației formale. De când se naște, copilul beneficiază de multe experiențe senzoriale care dau forma creierului său până la vârsta de 3 ani când acesta se dezvoltă. Psihologul B.Bloom afirmă că, până la 3 ani, copilul își formează peste 60% din deprinderile pe care le va folosi în întreaga viață.

După această etapă, în momentul în care copilul merge la creșă, fie că vorbim de vârsta de 1 an, fie că vorbim de 2 ani sau 3 ani, când intră la grădiniță, experiențele lui se îmbogățesc, capătă o notă formală și atunci copilul beneficiază de o varietate care-l va dezvolta și din punct de vedere emoțional, fizic și intelectual. Astfel, este important de știut, ca în primii ani de viață copilul să nu fie neglijat.

Copiii au nevoie de o paletă de activități pentru o dezvoltare normală, nu atât să fie direcționat de către cadrul didactic ci sprijinit mai degrabă, are nevoie de activități în care să-și pună întrebări, să spună ,,Ce-ar fi dacă amestec aceste două texturi…ce-ar fi dacă torn acest lichid dintr-un recipient în altul? Toate aceste aspecte îl ajută pe copil să-și dezvolte gândirea critică și să fie mult mai pregătit pentru viitor, pentru că vorbim de un copil care va avea nevoie de adaptabilitate.

Cred, de asemenea, în alegerea unor activități care să le stimuleze copiilor potențialul maxim. Copiii descoperă lumea cu ajutorul simțurilor, de aceea activitățile specifice acestei vârste sunt cele senzoriale. Ei au nevoie să atingă, să miroase, să guste.

Atunci când alegem activități potrivite, trebuie să fim preventive și să ne gândim că-și vor folosi toate simțurile și părțile corpului așa că, prima întrebare pe care ne-o punem, chiar dacă activitatea pare colorată sau stimulantă, este dacă oferă siguranță fizică, în primul rând, copilului.

În perioada copilăriei timpurii copilul se dezvoltă fizic, cognitiv și psihosocial, de aceea este cea care contează cel mai mult pentru un viitor adult. Voi enumera câteva beneficii pe termen lung ale educației timpurii:

-copiii vor fi atrași de școală;

-vor învăța mai ușor și vor avea rezultate mai bune;

-vor avea aceleași șanse cu alți copii;

-nu vor abandona școala;

-ca adulți vor găsi un loc de muncă mai bine plătit.

Un prim argument în favoarea educaţiei timpurii îl reprezintă studiile care au evidenţiat corelaţii semnificative între mediu şi dezvoltarea intelectuală, între învăţarea timpurie şi învăţarea care are loc în alte etape ale vieţii. Educaţia timpurie este o necesitate în contextul social actual, deoarece perioada cuprinsă între naştere şi 6/7 ani este cea în care copiii au o dezvoltare rapidă. Dacă procesul de dezvoltare este neglijat, mai târziu, compensarea acestor pierderi este dificilă şi costisitoare. Astfel, copilăria timpurie reprezintă cea mai importantă perioadă din viaţa copilului, întrucât este marcată de momente cruciale pentru succesul său de mai târziu, la şcoală şi în viaţă. Investiția în educația timpurie este ,,ceea ce un guvern ar trebui să facă în așa fel încât să-și echipeze copiii cu ceea ce au nevoie pentru viața de adult”. Intervenţia adultului asupra copilului în această perioadă este fundamentală.

Profesorul coordonator Tudor Vrășmaș, menționează într-una din cărțile sale ,,Nu este suficientă includerea unui copil într-un grup educativ sau în cadrul unui program. Este nevoie ca programul să se schimbe în aşa fel încât fiecare copil să fie bine primit. De aceea nu putem vorbi despre o grupă de copii că este „incluzivă“. Este o grupă cu practici educative incluzive, adică primeşte toţi copiii şi acordă valoare şi atenţie fiecăruia, dar educaţia nu poate fi incluzivă decât dacă cuprinde tot programul, practicile, managementul şi acţiunile permanente cu copiii. Adică toate componentele actului de educaţie în ansamblul lui.”

Aşadar, dacă promovăm politici şi practici cât mai incluzive în educaţia preşcolară și ne focalizăm atenţia asupra accesului, participării şi implicării tuturor copiilor de vârstă preşcolară în programe de educaţie, vom avea nu numai generaţii mai bine pregătite să se integreze şcolar şi social, ci şi profesionişti mai buni şi mai eficienţi în educaţie.

Consider că ideile unei educaţii de calitate, pentru toţi copiii, se pot cel mai bine realiza pornind de la grădiniţă, iar materializarea lor se observă tot mai mult în practicile zilnice ale multor educatoare care îşi exercită profesia cu dăruire. Acest lucru se datorează, în mare măsură, dezvoltării rapide a copilului de vârstă mică și posibilității de remediere la această vârstă a unor posibile deficiențe, probleme, întârzieri în dezvoltare.

În concluzie, practica educațională demonstrează că există avantaje incontestabile pentru acordarea sprijinului de care au nevoie copiii de la vârste cât mai timpurii. În acordarea acestui sprijin este importantă și implicarea părinților.

Bibliografie:

[1] Suport curs ,Educație educația timpurie, incluzivă și de calitate, furnizor program formare: Universitatea din Pitești-Facultatea de Științe ale Educației.

[2] Vrăşmaş, E. ,Educaţie timpurie şi Grădiniţa adaptată, Bucureşti, Asociaţia RENINCO România, 2008;

[3] Vrăsmaș, E. și Vrăsmaș, T. (coord.), Educația incluzivă în grădiniță: dimensiuni, provocări și soluții. Editura ALPHA MDN: Buzău, 2012.

"Vine Moș Crăciun!" - fișe de lucru

Duțu Gabriela

DȘ – cunoașterea mediului 15.12.2025

"Vine Moș Crăciun" - fișă de lucru

(grupa mică)

- În ce anotimp vine Moș Crăciun? Recunoaște-l și încercuiește-l !

TEHNOLOGIA ÎN GRĂDINIȚĂ: EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

CERNĂTESCU LARISA

„Scopul tehnologiei este de a face mintea omului să se extindă, nu să se limiteze.”

(Steve Jobs)

Modernizarea procesului educațional presupune integrarea tehnologiilor digitale într-un mod echilibrat și pedagogic, chiar și la nivelul educației timpurii. Grădinița devine astfel un spațiu în care copiii descoperă lumea prin joc, explorare și interacțiune, iar tehnologia poate sprijini aceste demersuri dacă este utilizată în acord cu particularitățile de vârstă.

Cadrul didactic are rolul de a selecta resursele digitale adecvate, de a le transforma în experiențe de învățare semnificative și de a menține o balanță sănătoasă între activitățile practice și cele mediate digital.

Integrarea tehnologiilor digitale în grădiniță aduce numeroase beneficii:

- Creșterea motivației și a interesului prin elemente vizuale și interactive.
- Facilitarea învățării multisenzoriale, ideală pentru vârsta preșcolară.
- Sprijinirea diferențierii: educatorul poate adapta resursele pentru ritmuri diferite de învățare.
- Dezvoltarea competențelor digitale de bază, prevăzute în documentele curriculare.
- Îmbogățirea experiențelor prin acces la materiale imposibil de adus fizic în sală (vizite virtuale, experimente, animații).

În același timp, utilizarea tehnologiei trebuie realizată moderat și ghidat, protejând atenția, sănătatea și ritmul natural al copiilor.

Exemple de bune practici din activitatea didactică

Captarea atenției: Tabla interactivă

Într-o activitate despre Anotimpuri, educatoarea proiectează un scurt videoclip animat care prezintă schimbările naturii. Copiii identifică elemente specifice fiecărui anotimp, selectându-le direct de pe tabla interactivă.

Efecte pozitive:

- Concentrare sporită.
- Implicare activă prin atingere și mișcare.
- Consolidarea cunoștințelor prin feedback vizual imediat.

Jocuri didactice digitale pe tablete

În cadrul activităților matematice, copiii folosesc aplicații simple (de tip puzzle, asociere cifră–cantitate sau forme geometrice). Educatoarea ghidează fiecare copil, oferindu-i posibilitatea să-și exerseze abilitățile în ritmul său.

Beneficii pedagogice:

- Învingerea monotoniei prin joc.
- Dezvoltarea gândirii logice.
- Personalizarea învățării.

Experiențe vizuale și auditive – povești digitale

În momentul poveștii, educatoarea utilizează un ecran pentru a reda o poveste animată, iar copiii răspund la întrebări pe parcurs: „Ce crezi că se va întâmpla?”, „Cum se simte personajul?”. După vizionare, copiii realizează desene inspirate din poveste.

Rezultate:

- Dezvoltarea limbajului.
- Stimularea imaginației.
- Creșterea capacității de a anticipa și de a interpreta emoții.

Activități de explorare – Tururi virtuale

Pentru tema Animalele din pădure, educatoarea folosește un tur virtual de tip „360°”, prin care copiii pot vedea habitatul natural al animalelor. Copiii identifică animalele și discută despre mediul în care trăiesc.

Avantaje:

- Expunerea la contexte imposibil de experimentat fizic.
- Învățare vizuală și interactivă.
- Dezvoltarea vocabularului.

Documentare și comunicare prin fotografii și filme realizate de copii

Educatoarea le oferă copiilor o cameră foto simplificată sau tableta pentru a surprinde momente din grădină – frunze, flori, insecte. Apoi, împreună, vizualizează imaginile și discută despre ele.

Contribuții:

- Stimularea curiozității și a spiritului de explorare.
- Dezvoltarea creativității.
- Exersarea exprimării orale.

Implicarea familiei prin platforme digitale

Educatoarea folosește o platformă online pentru comunicare cu părinții, distribuirea temelor-opționale, a fotografiilor și a resurselor educative. Părinții pot trimite materiale cu activitățile copiilor de acasă.

Impact:

- Cooperare reală familie–grădiniță.
- Continuitate în învățare.
- Feedback constant pentru educator.
- Principii pentru o utilizare responsabilă a tehnologiei la preșcolari
- Tehnologia este un instrument, nu un scop.
- Activitățile digitale trebuie să fie echilibrate cu cele practice.
- Conținutul vizual trebuie să fie sigur, adecvat vârstei și scurt.
- Educatorul rămâne ghidul principal, supraveghind și explicând.
- Tehnologia trebuie combinată cu mișcare, joc liber, experimentare.

În concluzie, tehnologiile digitale, utilizate cu discernământ, pot îmbogăți considerabil experiența educațională a preșcolarilor. Ele facilitează învățarea activă, sprijină dezvoltarea competențelor și conectează copiii la realități diverse. Educatorul rămâne factorul cheie în selectarea și implementarea resurselor digitale, având responsabilitatea de a transforma tehnologia într-un mijloc modern, atractiv și echilibrat de educare.

Bibliografie

1. Ministerul Educației – Curriculum pentru educația timpurie.
2. N. Frâncu (coord.) – Didactica activităților instructiv-educative în grădiniță, Editura Didactică și Pedagogică.
3. S. Marsh – Early Childhood Education and Technology Integration, Routledge.
4. C. Siraj-Blatchford – Supporting ICT in the Early Years, Open University Press.
5. Articole și studii recente privind utilizarea tehnologiei în educația timpurie.

Găsește numărul/culoarea

CHELEA DANIELA-IOANA

Joc de mișcare: "Găsește numărul / Culoarea"

Un joc dinamic care combină mișcarea cu consolidarea noțiunilor matematice sau a culorilor.

Scopul: Consolidarea recunoașterii cifrelor/numerelor (în limitele 1-5 sau mai mult, în funcție de nivel) sau a culorilor și dezvoltarea rapidității, a orientării spațiale și a motricității generale.

Materiale necesare: Cartonașe mari cu cifre sau culori, împrăștiate pe jos într-un spațiu deschis (sala de grupă sau afară).

Reguli de joc:

Copiii se deplasează liber prin spațiul de joc, mergând, alergând ușor sau sărind, în timp ce educatorul rostește o comandă sau dă un semnal (de ex., bate din palme).

La semnalul educatorului, care strigă un număr ("Găsiți cifra 4!") sau o culoare ("Atingeți culoarea albastră!"), copiii trebuie să identifice rapid cartonașul corespunzător și să se așeze lângă el sau să îl atingă.

Cine găsește primul sau cine se așază corect lângă cartonașul indicat poate fi felicitat sau poate primi sarcina de a da următoarea comandă.

Beneficii: Stimulează activitatea fizică, dezvoltă viteza de reacție, întărește cunoștințele despre numere/culori și favorizează un mediu de învățare distractiv.

DREPTURILE COPILULUI – PAȘI SPRE SOCIETATEA CUNOAȘTERII

Ivănuș Carmen Elena

Într-o lume aflată într-o continuă schimbare, protejarea copilului și asigurarea dezvoltării sale armonioase reprezintă un indicator esențial al civilizației și progresului social. Copilul nu este doar un membru vulnerabil al societății, ci și un viitor cetățean, un potențial inovator și participant activ la transformarea lumii. În acest context, drepturile copilului devin fundamentale, fiind recunoscute și garantate la nivel internațional, în special prin Convenția ONU privind Drepturile Copilului (1989).

Totodată, transformările radicale din domeniul tehnologiei, comunicării și educației conduc către ceea ce numim societatea cunoașterii, un model social în care informația, competențele și creativitatea devin resurse principale de dezvoltare. Pentru ca un copil să participe la acest tip de societate, este necesar ca drepturile sale fundamentale – la educație, protecție, participare și acces la informație – să fie respectate.

Acest referat analizează principalele drepturi ale copilului și modul în care acestea se conectează la construcția unei societăți bazate pe cunoaștere, evidențiind responsabilitatea comună a familiei, școlii și instituțiilor.

1. Drepturile copilului – cadrul general

Drepturile copilului reprezintă totalitatea libertăților și protecțiilor recunoscute oricărei persoane sub 18 ani. Ele sunt prevăzute în documente internaționale, dar și în legislația fiecărui stat. România, de exemplu, a ratificat Convenția ONU în 1990 și a introdus prevederile acesteia în Legea 272/2004 privind protecția și promovarea drepturilor copilului.

1.1. Dreptul la viață, supraviețuire și dezvoltare

Acest drept este considerat fundamental și garantează:-

- protecție împotriva abuzului și neglijării;
- acces la servicii medicale;
- condiții de trai adecvate;
- dezvoltare fizică, emoțională, intelectuală și morală.

Un copil nu poate participa la societatea cunoașterii dacă nevoile sale de bază nu sunt îndeplinite.

1.2. Dreptul la identitate

Copilul are dreptul la:

- nume;
- naționalitate;

- relații de familie;
- protejarea integrității sale morale și culturale.

Identitatea reprezintă fundamentul încrederii în sine, esențială în procesul de învățare.

1.3. Dreptul la educație

Este dreptul-cheie care leagă direct copilul de dezvoltarea sa viitoare. Educația trebuie să fie:

- gratuită și obligatorie la nivel primar;
- accesibilă tuturor copiilor;
- adaptată nevoilor individuale;
- orientată spre dezvoltarea personalității și a capacităților cognitive.

Acest drept este unul dintre pilonii societății cunoașterii, oferind copiilor instrumentele necesare pentru a deveni adulți competenți și informați.

1.4. Dreptul la protecție împotriva abuzului, violenței și exploatării

Copiii trebuie protejați împotriva:

- violenței fizice, psihice sau emoționale;
- exploatării economice;
- exploatării sexuale;
- traficului de persoane.

Un copil traumatizat sau vulnerabil are dificultăți majore în a învăța și a se integra social.

1.5. Dreptul la participare

Copilul are dreptul:

- să-și exprime opinia în problemele care îl privesc;
- să fie ascultat;
- să participe la procese decizionale adecvate nivelului său de maturitate.

Societatea cunoașterii se bazează pe participare activă, colaborare și gândire critică; toate acestea încep cu respectarea acestui drept.

2. Importanța educației în formarea individului

Educația este instrumentul principal prin care copilul își construiește identitatea și competențele necesare pentru a deveni un membru activ al societății. Ea formează:

- capacitatea de a gândi critic;
- creativitatea;
- competențele digitale;

- abilitățile de comunicare;
- responsabilitatea civică;
- empatia și respectul pentru diversitate.

2.1. Educația modernă – trecerea de la memorare la competențe

În prezent, accentul se pune pe:

- rezolvarea de probleme;
- folosirea tehnologiei;
- lucrul în echipă;
- învățarea pe tot parcursul vieții.

Pentru a respecta drepturile copilului, școala trebuie să ofere un mediu sigur, incluziv și motivant.

2.2. Rolul familiei și al comunității

Familia reprezintă primul spațiu în care copilul învață valori, norme și comportamente. Comunitatea și instituțiile sprijină copilul prin:

- activități culturale;
- biblioteci;
- centre educaționale;
- programe extracurriculare;
- sprijin social.

O societate care investește în educație investește, implicit, în viitorul său.

3. Societatea cunoașterii – concept, caracteristici și provocări

Societatea cunoașterii este un model social în care informația, tehnologia și educația devin resurse primare pentru dezvoltare. Ea presupune:

- acces larg la informație;
- conectivitate digitală;
- inovație;
- creativitate și cercetare;
- participare civică.

3.1. Caracteristicile societății cunoașterii

- Digitalizare extinsă – acces la internet, instrumente digitale, inteligență artificială.
- Educație continuă – oamenii învață pe tot parcursul vieții.
- Colaborare globală – schimbul rapid de idei și informații.

- Mobilitate profesională – accent pe competențe, nu doar pe diplome.

- Inovație și creativitate – principalele motoare ale economiei.

3.2. Provocări ale construcției unei societăți bazate pe cunoaștere

- inegalități sociale și digitale;

- dependență de tehnologie;

- neadaptarea curriculelor școlare;

- lipsa competențelor digitale la nivelul populației;

- riscuri privind siguranța copiilor online.

4. Legătura dintre drepturile copilului și societatea cunoașterii

Fără respectarea drepturilor copilului, societatea cunoașterii nu poate exista. Legătura se manifestă prin:

4.1. Dreptul la educație – baza accesului la cunoaștere

Copiii trebuie să aibă:

- școli moderne;
- acces la tehnologie;
- profesori bine pregătiți;
- programe educaționale adaptate secolului XXI.

4.2. Dreptul la protecție – condiția necesară pentru învățare

Copiii abuzați, neglijați sau victime ale violenței au rezultate școlare slabe și un risc crescut de abandon. Protecția este un pilon al incluziunii sociale.

4.3. Dreptul la informare și participare – esențial în lumea digitală

Societatea cunoașterii încurajează participarea civică și accesul la informație. Copiii trebuie să știe:

- să folosească tehnologia în mod responsabil;
- să distingă informația falsă de cea reală;
- să își exprime opiniile;
- să participe la decizii care îi privesc (de exemplu, în școli sau comunități).

5. Pași necesari pentru ca tinerii de azi să devină cetățeni ai societății cunoașterii

Pentru ca tinerii să devină participanți activi în societatea cunoașterii, sunt necesari câțiva pași concreți:

5.1. Modernizarea sistemului educațional

introducerea tehnologiilor moderne (tablete, laptopuri, platforme educaționale);

- actualizarea programelor școlare;
- formarea profesorilor în domeniul digital;
- promovarea învățării prin proiecte.

5.2. Dezvoltarea competențelor digitale

Copiii trebuie să învețe:

- utilizarea computerului și a internetului;
- gândire computațională;
- siguranță online;
- programare la nivel elementar.

5.3. Susținerea creativității și a gândirii critice

Societatea cunoașterii are nevoie de inovatori, nu doar de consumatori de informație. Este necesar:

- încurajarea dezbaterilor;
- rezolvarea de probleme reale;
- implicarea în proiecte științifice sau culturale.

5.4. Combaterea excluziunii sociale

Toți copiii trebuie să beneficieze de șanse egale:

- acces gratuit la educație;
- sprijin pentru familiile defavorizate;
- integrare pentru copii cu dizabilități;
- acces la internet în mediul rural.

5.5. Colaborare între școală, familie și stat

Aceste trei componente trebuie să lucreze împreună pentru:

- protejarea copilului;
- dezvoltarea armonioasă;
- stimularea educației digitale;
- prevenirea violenței și abandonului școlar.

Concluzii :

Drepturile copilului nu reprezintă doar norme juridice, ci fundamentul unei societăți prospere și echitabile. O societate bazată pe cunoaștere poate fi construită doar prin promovarea educației de calitate, protejarea copilăriei și implicarea activă a tinerilor în viața socială.

Investiția în copii este investiția în viitorul unei națiuni. Fiecare copil are potențialul de a deveni un adult responsabil, creativ și informat, capabil să contribuie la o lume mai bună. Respectarea drepturilor copilului și pregătirea lui pentru societatea cunoașterii reprezintă condiții esențiale pentru progresul unei societăți democratice și moderne.

Bibliografie :

Convenția ONU privind Drepturile Copilului, 1989 ;

Legea nr. 272/2004 privind protecția și promovarea drepturilor copilului, republicată ;

UNICEF – „Drepturile Copilului: Principii și implementare”, rapoarte și materiale educaționale ;

UNESCO – „Towards Knowledge Societies”, raport global, 2005;

Comisia Europeană – „Agenda Digitală pentru Europa”, documente și analize ;

Munteanu, A. – Educația în societatea informațională, Editura Polirom, 2018 ;

Cernea, D. – Sociologia copilăriei, Editura Universitară, 2017 ;

Ionescu, M. – Pedagogie pentru secolul XXI, Editura Didactică și Pedagogică, 2019.

JOCURI UTILIZATE ÎN DISCIPLINA JOC ȘI MISCARE

CURCAN ALINA-MIHAELA

La orele de joc și mișcare se folosesc diverse jocuri, de la cele clasice de ștafetă și alergare, la jocuri de atenție și coordonare, jocuri creative și activități ritmice, toate menite să dezvolte abilitățile motrice, spiritul de echipă, atenția și creativitatea, adaptate ciclului primar

1. „Uliul și porumbeii”

La cele două capete ale unui spațiu delimitat se trasează câte o zonă pentru refugiul „porumbeilor”. Elevii primesc rolul de „porumbei” și „zboară” liber în suprafața de joc dintre cele două spații de refugiu. Un copil, numit de învățătoare, va primi rolul de „uliu” și va fi plasat în afara spațiului de joc, la mijlocul acestuia. La avertizarea învățătoarei „uliul!”, „porumbeii” încearcă să ajungă într-unul din spațiile de refugiu, în timp ce „uliul” încearcă să prindă (atingă) un „porumbel”. „Porumbelul” prins schimbă rolul cu „uliul”. Dacă „uliul” nu prinde niciun „porumbel”, acesta își reia locul pe marginea suprafeței de joc, iar învățătoarea dă semnalul „porumbeii” zboară!, după care la semnalul „uliul”, jocul continuă.

Pentru a da mai multe șanse „uliului” se mai poate introduce, pe partea opusă a terenului, încă un „uliu”.

2. „Ferește-ți capul”

Se constituie trei echipe egale numeric, dispuse în șiruri înapoia unei linii. La distanță de 1 metru de această linie se trasează o linie paralelă, înapoia căreia fiecare echipă își trimite un reprezentant care primește o minge. La semnalul de începere a jocului, elevul cu mingea o pasează primului coechipier, care o prinde, o repasează înapoi și se ghemuiește. Pasatorul transmite mingea următorului coechipier, care o prinde, o repasează și se ghemuiește, ș.a.m.d. Când mingea ajunge la ultimul elev din echipă, acesta aleargă cu ea la linia de pasare, timp în care fostul pasator se așează în fața echipei sale, ceilalți coechipieri făcând un pas înapoi.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

3. „Mingea călătoare”

Se constituie trei echipe, fiecare elev din echipă situându-se în poziția așezat depărtat pe banca din fața echipei. Primii elevi din fiecare echipă primesc câte o minge pe care, la semnal o transmite, cu două mâini pe deasupra capului următorului coechipier. Când mingea ajunge la ultimul elev din echipă, acesta se ridică, aleargă și se așează în depărtat pe bancă, în fața echipei, transmițând mingea următorului coechipier. Între timp, ceilalți copii de pe bancă se deplasează către înapoi prin alunecare pe șezut, pentru a-i face loc celui care se va așeza în față. Transmiterea mingii, la următoarele reluări ale jocului se poate face prin lateral, stânga sau dreapta, ori șerpuit. Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

Succesul sau neşansa copiilor, în deznodământul jocurilor de mişcare, devine un motiv de acomodare afectivă, întărire şi acceptare a situaţiei respective, cu un corespondent în viaţa reală.

Aceste situaţii îi maturizează şi îi „protejează”, deşi copiii uită repede şi sunt dispuşi la noi angajamente, aceste experienţe se adaugă şi consolidează personalitatea în devenire a micului om.

Bibliografie:

1.Todea, F. (2002) – „Jocuri de mişcare”, Editura Fundaţiei România de mâine, Bucureşti.

CREATIVITATE ȘI INOVAȚIE - PROVOCĂRI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Dragomirescu Emilia Maria

Într-o eră dominată de progres tehnologic rapid și schimbări sociale continue, sistemul educațional se confruntă cu imperativul major de a cultiva creativitatea și inovația. Acestea nu mai sunt simple calități opționale, ci competențe fundamentale necesare tinerilor pentru a se adapta, a rezolva probleme complexe și a contribui la o societate în permanentă evoluție. Creativitatea didactică implică capacitatea cadrului didactic de a genera idei, metode și soluții originale, eficiente în procesul de predare-învățare-evaluare. Cu toate acestea, integrarea efectivă a acestor elemente în practica școlară curentă întâmpină numeroase obstacole și provocări sistemice.

Creativitatea în context didactic se referă la generarea de idei, metode sau abordări noi, care să optimizeze procesul de învățare. Nu este vorba doar de talent artistic, ci de o gândire divergentă, capabilă să exploreze multiple perspective și soluții.

Inovația, pe de altă parte, reprezintă implementarea acestor idei creative în practică, ducând la o îmbunătățire concretă a rezultatelor educaționale sau a eficienței procesului. Inovația pedagogică transformă o idee bună într-o realitate funcțională în clasă.

Integrarea creativității și inovației în activitatea didactică este un demers complex, confruntându-se cu o serie de provocări majore:

1. Barierele Sistemice și Curriculare

- Rigiditatea Curriculară: Programele școlare sunt adesea vaste, suprasaturate de

conținuturi teoretice și lasă puțin loc pentru flexibilitate, explorare și proiecte interdisciplinare, care sunt esențiale pentru dezvoltarea creativității.

- Evaluarea Standardizată: Sistemele de evaluare naționale și examenele standardizate,

bazate predominant pe memorare și reproducere de informații, descurajează gândirea laterală și asumarea riscurilor intelectuale. Profesorii se simt presați să "pregătească pentru examen", limitând timpul alocat activităților creative.

2. Resurse și Logistica Educațională

- Lipsa Timpului Efectiv de Lucru: Ritmul alert impus de programa școlară și numărul

mare de ore alocate diverselor discipline reduc drastic timpul necesar pentru activități care stimulează creativitatea, cum ar fi atelierele practice, dezbaterile sau învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning).

- Insuficiența Resurselor Materiale și Tehnologice: Chiar și cele mai bune idei

inovatoare pot fi limitate de lipsa accesului la tehnologie modernă, laboratoare dotate corespunzător sau materiale didactice adecvate.

3. Formarea și Mentalitatea Cadrelor Didactice

- Pregătirea Inițială și Continuă: Nu toate programele de formare inițială a profesorilor

pun un accent suficient pe metodele de stimulare a creativității. Formarea continuă devine astfel esențială, dar accesul la cursuri relevante și de calitate nu este întotdeauna garantat.

- Rezistența la Schimbare (Inerția Pedagogică): Mulți profesori, formați într-un sistem

tradițional, pot manifesta rezistență față de metodele noi. Frica de eșec, de a pierde controlul clasei sau de a părăsi zona de confort a metodelor clasice reprezintă obstacole reale în calea inovației.

- Clasele Supraaglomerate: Un număr mare de elevi în clasă face dificilă abordarea

individualizată. Gândirea creativă este un proces personal care necesită feedback, îndrumare și adaptare la ritmul și interesele fiecărui elev.

4. Bariere Psihologice și Culturale

- Frica de Eșec: O cultură școlară care penalizează greșelile inhibă creativitatea. Inovația

implică experimentare, iar experimentarea poate duce la eșec. Crearea unui mediu sigur, în care greșeala este văzută ca o oportunitate de învățare, este vitală.

- Așteptările Comunității: Uneori, părinții sau comunitatea locală pot avea așteptări

tradiționale de la școală, punând presiune pe rezultate academice "clasice" și fiind sceptici față de metodele "moderne" sau "experimentale".

Depășirea acestor provocări necesită o abordare integrată și un angajament la nivel sistemic. Măsurile necesare includ:

- Flexibilizarea și modernizarea curriculumului, oferind profesorilor autonomia necesară pentru a adapta conținuturile la nevoile specifice ale elevilor.

- Regândirea sistemelor de evaluare, punând accent pe evaluarea formativă, pe portofolii și pe proiecte care demonstrează competențe reale, nu doar cunoștințe teoretice.

- Investiții masive în formarea inițială și continuă a cadrelor didactice, concentrându-se pe pedagogii inovatoare (flipped classroom, gamification, design thinking, etc.).

- Promovarea unei culturi organizaționale care încurajează colaborarea, asumarea riscului calculat și valorizează efortul creativ.

Integrarea creativității și inovației nu este doar o opțiune, ci o necesitate strategică pentru a pregăti tinerii pentru complexitatea secolului XXI.

Bibliografie:

- Căpiță, C. (2011). Inovaţie şi performanţă în dezvoltarea profesională a cadrelor didactice din mediul urban, Stiluri de predare – Stiluri de învățare;

- Marc, M. (2023). Creativitate și Inovare în Educație, în Preuniversitaria 2023. Casa Corpului Didactic Cluj;

• Potolea, D. (2008). Formarea continuă a cadrelor didactice.

TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Popescu Elena

TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof.: Popescu Elena

Liceul de Arte ”Victor Giuleanu”/

Grădinița cu Program Prelungit Nord 2, Rm. Vâlcea

Tehnologia digitală, utilizată corect și echilibrat, poate fi un sprijin valoros în educația timpurie, fără a înlocui jocul clasic, mișcarea sau relația directă copil- educator.

Aceasta a devenit parte integrantă a procesului de predare-învățare-evaluare folosind aplicații simple, interesante, accesibile și atractive.

În prezent, sălile de clasă din unitatea noastră au fost dotate cu table interactive pentru a oferi copiilor accesul la o educație de calitate prin integrarea dispozitivelor digitale în procesul instructiv-educativ. Folosim tehnologia digitală la clasă ținând cont de câteva criterii importante, cum ar fi perioada de expunere, potrivit scrisorii metodice pentru educatori.

Folosesc dispozitivele digitale din sala de grupă ca instrumente în crearea unor situații de învățare, cum ar fi:

-utilizarea unor aplicații specifice vârstei (ex.: desenul pe tabla interactivă);

-vizionarea unor scurte filme video educative, a unor imagini cu teme relevante pentru tema săptămânală, ppt-uri;

-jocuri interactive.

Am folosit o gamă variată de instrumente digitale care m-au ajutat în procesul educativ, amintesc câteva dintre ele:

-Worldwall, wordwall.net/ platformă pentru crearea de quizuri, jocuri etc.;

-Chatterpix Kids, E-book;

-Jigsaw Planet, www.jigsawplanet.com/ puzzles online gratuite;

-Zoom, zoom.us/ aplicaţie pentru conferinţe online;

-Wizer.me www.wizer.me/ platformă pentru crearea de fişe de lucru online;

-SlideShare, https://www.slideshare.net/ aplicaţie prin care distribui prezentări, documente, fotografii;

-Quizziz, quizizz.com/ crearea de chestionare/ teste interactive online;

-Livresq, livresq.com/ro/ crearea lecţiilor online;

-Genially, www.genial.ly/ en colaje, postere şi prezentări colorate.

Avem o selecție clară în care ținem cont de valențele pedagogice pe care acestea le oferă (interacțiune, colaborare, comunicare), dar și de nevoile, caracteristicile, sau nivelul de dezvoltare al grupei.

Scrisoarea metodică transmisă de Ministerul Educației prezintă și efectele tehnologiei asupra copiilor dacă aceasta nu este gestionată corespunzător.

Din experiența personală, am constatat că aplicațiile de jocuri online sunt distractive și iubite de către copii. Astfel, am conceput jocul interactiv „Roata fermecată” ca o resursă didactică wordwall pentru a face activitățile din perioada pandemiei mai interesante și atractive pentru copii. În această perioadă ne-am confruntat cu necesitatea unei adaptări rapide, deoarece aspectul educației online era diferit și depindeam în mare măsură de disponibilitatea, suportul și implicarea părinților.

Pentru noi, cadrele didactice, această perioadă a reprezentat o provocare, dar și o oportunitate de a explora avantajele tehnologiei moderne în educație, printr-o abordare personalizată, dar cu implicarea și motivația preșcolarilor din grupa mare. Acest joc creat poate fi folosit în urma unei activități de lectură a textului „Pic-Pic și Pica-Pica” de Liliana Trăsnea. Este un joc interactiv, distractiv, de verificare a cunoștințelor privind recunoașterea imaginilor din povestea ”Pic-Pic și Pica-Pica” de Liliana Trăsnea, cu care copiii au fost familiarizați.

Copiii învârt roata și elimină imaginile care nu fac parte din poveste. Totodată, le recunosc pe cele care aparțin poveștii și citesc imaginile.

Jocul funcționează ca un spinner, apăsând butonul „Învârte” pentru a învârti roata. Când aceasta se oprește, ne uităm ce imagine se află în dreptul săgeții. Dacă această imagine apare în poveste (ex.: băiețelul, cele două picături de ploaie, castelul din Împărăția Norilor, băiețelul care stătea în fotoliu cu cele două picături alături și cerul ca vârful creionului) apăsăm butonul „Reluare”, în caz contrar apasă butonul „Elimină”.

Acesta este primul joc interactiv creat pe o platformă educațională online, au urmat și altele, putem spune că ne-am adaptat modului de predare pentru a le capta atenția elevilor asupra activității didactice. Este esențială utilizarea tehnologiei în mod responsabil și echilibrat pentru dezvoltarea copiilor. Linkul paginii jocului creat: https://wordwall.net/ro/resource/23606626

Bibliografie:

Scrisoarea metodică pentru educatori, anul școlar 2024-2025, Nr. 33313/20.11.2024, Ministerul Educației, București;

https://edict.ro/folosirea-instrumentelor-digitale-in-invatamantul-prescolar/

https://wordwall.net

ACTIVITĂȚILE MATEMATICE ÎN GRĂDINIȚĂ

POPESCU GABRIELA

ACTIVITĂȚILE MATEMATICE ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof. Popescu Gabriela

Liceul de arte ”Victor Giuleanu”/Grădinița cu P.P. Nord 2 Rm. Vâlcea

Educația timpurie reprezintă fundamentul pe care se construiește întreaga evoluție intelectuală a copilului. Printre domeniile de bază care contribuie la dezvoltarea gândirii logice și a raționamentului se numără matematica. La grădiniță, activitățile matematice nu urmăresc predarea abstractă a unor concepte, ci dezvoltarea abilităților de clasificare, comparare, ordonare, numărare și recunoaștere a formelor și relațiilor spațiale. Aceste activități sunt adaptate vârstei și particularităților fiecărui copil, fiind implementate într-un mod ludic și atractiv.

Activitățile matematice desfășurate în grădiniță contribuie esențial la formarea unor competențe de bază care vor fi dezvoltate ulterior în școală. Ele stimulează gândirea critică, capacitatea de analiză și sinteză, precum și formarea deprinderilor de rezolvare a problemelor simple. De asemenea, contribuie la dezvoltarea răbdării, a atenției și a memoriei, fiind corelate adesea cu alte domenii educaționale precum limbajul, arta sau științele.

Prin activități matematice, copiii învață să recunoască numerele, să numere obiecte, să asocieze cantități cu simboluri numerice, să compare mărimi (mai mult, mai puțin, egal), să înțeleagă relații spațiale (sus, jos, aproape, departe) și temporale (ieri, azi, mâine). Toate aceste noțiuni sunt introduse treptat, prin jocuri și situații concrete din viața de zi cu zi.

Activitățile matematice derulate în grădiniță sunt de diferite tipuri:

1. Activități de numărare și recunoaștere a cifrelor. Copiii sunt învățați să numere până la 3, 5 sau 10, în funcție de grupa de vârstă. Numărarea se face atât oral, cât și cu sprijin vizual (jucării, jetoane, material concret). Se utilizează cântece și poezii cu tematică matematică, iar cifrele sunt asociate cu cantități prin exerciții practice, cum ar fi distribuirea de obiecte sau identificarea cifrei corespunzătoare unui număr de elemente.

2. Clasificarea și ordonarea. Activitățile de clasificare presupun gruparea obiectelor după anumite criterii: culoare, formă, mărime, grosime, înălțime. De exemplu, copiii pot sorta jetoane colorate sau piese de construcție. Ordonarea presupune așezarea obiectelor în ordine crescătoare sau descrescătoare, dezvoltând astfel spiritul de observație și capacitatea de organizare.

3. Jocuri de logică și strategie. Jocurile precum puzzle-urile, domino-urile, jocurile de asociere și potrivire dezvoltă gândirea logică. În același timp, aceste activități încurajează cooperarea și comunicarea în cadrul grupului, având și un rol social.

4. Recunoașterea formelor geometrice. Copiii învață să recunoască și să denumească formele geometrice simple: cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi. Acestea sunt identificate în obiecte din jur și

sunt desenate sau confecționate din materiale diverse. Se utilizează tehnici precum modelajul, decupajul sau desenul pentru a fixa noțiunile.

5. Activități practice și situații concrete. Matematica este integrată în activitățile zilnice ale copilului: aranjarea mesei (numărul de farfurii, linguri), împărțirea jucăriilor, stabilirea programului zilnic. Astfel, copilul învață să aplice noțiunile matematice în viața reală, dezvoltându-și autonomia și simțul responsabilității.

Educatoarea are un rol esențial în organizarea și desfășurarea activităților matematice. Ea trebuie să adapteze conținuturile la nivelul de dezvoltare al copiilor, să utilizeze materiale atractive și să creeze un climat pozitiv de învățare. Este important ca activitățile să fie variate, să alterneze momentele de joc cu cele de concentrare și să permită exprimarea liberă a copiilor. Mediul educațional joacă, de asemenea, un rol important. Clasa trebuie să fie amenajată astfel încât să stimuleze curiozitatea și să ofere oportunități multiple de învățare. Colțul matematic poate conține materiale didactice variate: jetoane, cuburi, planșe, jocuri interactive, ceasuri, calendare.

Activitățile matematice în grădiniță contribuie la formarea unei baze solide pentru dezvoltarea cognitivă a copilului. Prin joc și explorare, copiii dobândesc noțiuni fundamentale care le vor fi utile pe tot parcursul vieții. Rolul educatoarei este esențial în ghidarea acestui proces, iar un mediu educațional stimulativ favorizează învățarea prin descoperire și implicare activă. În concluzie, matematica în grădiniță este mai mult decât o simplă disciplină: este o cale prin care copilul învață să înțeleagă și să interacționeze cu lumea din jurul său.

Bibliografie:

• Lespezeanu M., ”Tradiţional şi modern în învăţământul preşcolar”, Editura S.C. Omfal, 2007, Bucureşti;

„În jurul bradului de Crăciun”

Bucur Roxana-Adriana

SCENARIUL ZILEI

„În jurul bradului de Crăciun”

Prof. Bucur Roxana-Adriana

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

I. ADP (Activități de dezvoltare personală) – Întâlnirea de dimineață:

Integrarea copiilor în activitate se va face treptat, de când aceştia sosesc în gradiniţă, acordând atenţie respectării unui comportament civilizat la intrarea în sala de grupă.

Ziua debutează cu „Întâlnirea de dimineață”, cu tema „De vorbă cu bradul de Crăciun”. Preșcolarii vor fi așezați în semicerc, pe scăunele, pentru a putea stabili contactul vizual cu toți membrii grupei.

ETAPELE ACTIVITĂŢII:

Salutul de dimineaţă se realizează prin tehnica comunicării rotative. Salutul porneşte de la educatoare şi este continuat de toţi copiii grupei, fiecare salutându-şi colegul din partea dreaptă.

Copiii sunt salutați prin intermediul versurilor:

„Dimineața a sosit, Toți copiii au venit

În semicerc să ne-adunăm, Pe scăunele să ne așezăm, Cu toții să ne salutăm:

-Bună dimineața, dragi pitici, Mă bucur că sunteți aici.

A-nceput o nouă zi.

-Bună dimineața, copii!”

Prezenţa se va face la panou. Fiecare copil așază un globuleț pe brăduțul de la panou și spune „prezent”/

„prezentă”. Un copil va număra câte fete şi câţi băieţi prezenţi sunt. Se vor identifica copiii absenţi.

„După ce ne-am adunat Çi frumos ne-am salutat Colegii ne-am întâlnit, Cine oare n-a venit?”

Atenţia copiilor este îndreptată spre Calendarul naturii. Se completează împreună cu copiii, în timp ce purtăm o discuție despre anotimpul iarna, luna decembrie, data și anul, ziua, vremea, evenimentul zilei.

„Calendarul e-ncântat Că va fi iar completat.

Cu zăpadă, vânt sau ploaie Dar mai bine cu mult soare.”

Sunt adresate următoarele întrebări:

- Ce zi este astăzi? (sunt aşezate jetonele care indică ziua din săptămână și data respectivă).
- In ce lună a anului ne aflăm? (este aşezat jetonul care indică luna respectivă).
- În ce anotimp ne aflăm? (este aşezat jetonul care indică anotimpul corespunzător).

- Cum este vremea astăzi? (este aşezat jetonul care indică starea vremii din ziua respectivă).

Împărtășirea cu ceilalți – „Ce evenimente sărbătorim în luna decembrie?”

Se realizează o discuție despre evenimentele sărbătorite în luna decembrie, semnificația lor și rolul pe care îl au copiii cu ocazia acestor sărbători.

Noutatea zilei – Educatoarea spune copiilor că a găsit la ușa clasei o cutie și o scrisoare de la Zâna Iarnă. Aceasta a auzit de grupa lor, a buburuzelor, și de faptul că ei sunt copii cuminți, atenți și isteți și își dorește să îi ajute să cunoască semnificația evenimentelor ce au loc în această lună și cum se pregătesc pentru acestea, astfel trimițându-le materialele necesare desfășurării activităților de astăzi.

Preșcolarii își manifestă dorința de a vedea ce se găsește în cutie, motiv pentru care educatoarea citește scrisoarea și mai apoi, prezintă materialele aflate în cutie.

Astfel, copiii sunt familiarizați pe rând cu materialele de la fiecare centru pregătit și cu sarcinile pe care le au de îndeplinit pe parcursul zilei. Copiii se așază la centre, intuiesc materialele. Educatoarea îi anunță sarcinile

de lucru și le dă explicațiile necesare înțelegerii acestora. La sunetul bătăii din palme, copiii finalizează lucrul la centre.

Rutine: „Și eu pot împodobi bradul de Crăciun!” (deprinderea de a decora bradul de Crăciun pentru

sărbători) Sosirea copiilor Micul dejun

Așezarea mobilierului pentru activități Deprinderi igienico-sanitare

Tranziții: „Beteală colorată din mânuțe formată!” (joc de mișcare)

„Globulețul colorat, mai departe eu l-am dat!” (joc liniștitor)

a) „Dimineața a sosit Toți copii au venit

În cerc să ne adunăm

Çi cu toți să ne salutăm. ’’

b) ,,Bat din palme clap, clap, clap Din picioare trap, trap, trap

Ne învârtim, Ne răsucim,

Çi spre centre noi pornim.’’

c) „Sarcinile-am rezolvat. Am găsit încă ceva, Îndată noi vom afla.

Ce acum noi vom lucra”

d) ,,Bat din palme clap, clap, clap, Din picioare trap, trap, trap,

Ne învârtim, ne răsucim, Çi la baie noi pornim. ’’

II. ALA 1 (Activități liber alese):

In continuare se derulează activitatea de la centrele de interes. Copiii vor vizita centrele şi fiecare copil îşi va alege unde doreşte să lucreze mai întâi. Astfel, la centrul:

ARTĂ: Preșcolarii vor picta „Paste colorate, podoabe pentru brad” cu tempera.

JOC DE MASĂ: Preșcolarii vor modela „Beculețe pentru brad” din plastilină.

CONSTRUCȚII: Preșcolarii vor construi „Pădurea cu brăduți” din lego.

III. ADE (Activități pe domenii experențiale):

Activitate integrată: DLC+DOS „BRĂDUȚUL ÎMPODOBIT”

În continuare, se desfăşoară jocul didactic din cadrul Domeniului Limbă şi comunicare (Educarea limbajului): „Brăduțul împodobit”.

Scopul jocului: consolidarea deprinderii de a despărți corect în silabe, precum şi de a alcătui propoziţii corecte din punct de vedere gramatical.

Conținutul jocului: noțiuni generale despre elemente de decor ale bradului de Crăciun, elemente specifice anotimpului iarna;

Regulile jocului: Fiecare copil va denumi imaginea reprezentată pe jeton, precizând că rostirea denumirii reprezintă un cuvânt. Apoi, va preciza sunetul cu care începe cuvântul. Va despărți cuvântul în silabe prin bătăi de palme sau palparea bărbiei pentru fiecare silabă, precizând şi numărul silabelor. Copiii vor fi antrenaţi să alcătuiască propoziţii cu acel cuvânt. Copilul care a ales jetonul, îl așază pe acesta în brăduțul din fetru.

Elemente de joc: aplauze, ghicitori, recompense.

Se explică şi se demonstrează modul de desfăşurare, precizând sarcinile şi regulile jocului: voi alege

copilul cel mai cuminte, acesta va lua din săculeț un jeton, va denumi imaginea de pe jeton, va despărți cuvântul în silabe prin metoda palmei pusă sub bărbie, și va preciza numărul de silabe. Apoi, copilul respectiv va așeza jetonul în brăduțul din fetru și va alege un alt copil cuminte care va trebui să alcătuiască o propoziție cu acel cuvânt despărțit în silabe de coleg/ă.

Jocul de probă: Se execută o dată sau de două ori pentru a vedea dacă explicaţiile au fost înțelese.

Jocul propriu-zis: Mă voi plimba prin fața sau prin spatele preșcolarilor, alegându-l pe unul din aceștia pentru a exemplifica jocul.

Îi voi ajuta pe copii atunci când este cazul.

Complicarea jocului: Voi continua cu elementul: săculeț, însă după extragerea jetonului copilul va denumi imaginea, va spune pluralul cuvântului și îl va despărți în silabe (cuvântul la plural), numind numărul de silabe. Va alege un coleg care va alcătui o propoziție cu pluralul cuvântului.

Voi explica noțiunea de ”plural” prin exemple, urmând continuarea jocului.

DOS: lipire

Prezentarea modelului:

Se prezintă copiilor lucrările model. Se realizează descrierea acestora, cu ajutorul preșcolarilor.

Identificarea materialului necesar:

Copiii precizează materialele necesare pentru realizarea lucrării, orientându-se după lucrările model. (ex: hârtie și carton colorat, foarfecă, paste colorate, aracet, pensula, șablon-brad din carton).

Demonstrarea modului de lucru:

Se explică și se demostrează de educatoare, pe etape, modul de lucru:

Etapa I:

Să decupeze bradul, steaua și trunchiul din carton colorat, respectând linia punctată.

Etapa a II-a:

Să lipească bradul, steaua și trunchiul pe șablonul de carton.

Etapa a III-a:

Să lipească ordonat pastele pictate anterior.

Etapa a IV-a:

Să decoreze bradul cu diferite elemente (de exemplu, sclipici).

Criteriile de evaluare:

Se precizează oral criteriile pe care trebuie să le respecte copiii în realizarea lucrărilor:

-să respecte etapele de lucru;

-să lucreze îngrijit;

-să lucreze în liniște.

Exerciții pentru încălzirea mușchilor mâinii:

Înainte de a trece la realizarea propriu-zisă a lucrării, se efectuează câteva exerciții pentru încălzirea musculaturii mâinilor: „morișca”, „cântăm la pian”, „plouă”, „tună” etc.

„Pică ploaia pe burlane, Pic, Pic, Pic,

Cad castane dolofane, Poc, Poc, Poc,

Cârâie în pom o cioară, Cât, Cât, Cât,

Vai, ce frig este afară!

Bârr, Bârr, Bârr!”

Activitatea independentă:

Se cere copiilor să realizeze lucrarea, ținând cont de explicațiile primite. Copiii vor lucra, fiind acompaniați de fond muzical. Pe parcursul efectuării lucrărilor, copiii care întâmpină dificultăți vor fi ajutați și încurajați.

Când lucrările vor fi gata, acestea vor fi așezate la expoziție și se va face evaluarea lucrărilor, prin respectarea criteriilor de lucru, cu ajutorul metodei turul galeriei.

IV. ALA II (Activități liber alese):

„Caută globulețul ascuns” – joc de mișcare

Scopul jocului: dezvoltarea capacității preșcolarilor de a se ghida după indicațiile colegilor, pentru identificarea unui obiect ascuns.

Desfășurarea jocului: Copiii, așezați pe scăunele, aleg un glob din brad, pe care, unul dintre colegii lor îl vor asunde. Un alt coleg, care a fost cu spatele la grup, cu ochii închiși, trebuie să ghicească unde este globulețul ascuns, ghidat prin exprimarea cuvintelor cald, atunci când acesta se apropie de glob și rece, atunci când se

îndepărtează de el. Copilul care găsește globul, câștigă jocul. Jocul se încheie odată cu participarea tuturor copiilor.

„Brăduleți, adunarea!” – joc de mișcare

Scopul jocului: Menținerea tonusului ridicat și exersarea numărării în limitele 1-5.

Desfășurarea jocului: educatoarea explică copiilor regulile jocului, apoi așază copiii în cerc. Le spune un număr, iar aceștia se grupează rapid în funcție de numărul indicat. Cei care rămân negrupați, sunt scoși o tură din joc.

Exemplu: Copiii merg în cerc, educatoarea spune numărul 3, aceștia se grupează câte 3. Cei care nu pot forma un astfel de grup, ies o tură din joc.

Variante:

1. Educatoarea arată un jeton cu o cifră, fără a pronunța numărul. Preșcolarii se grupează în funcție de numărul identificat pe jeton.

2. Educatoarea bate din palme de 2, 3, 4 sau 5 ori. Copiii se grupează în funcție de numărul de bătăi.

RELAȚIA DEZVOLTARE – ÎNVĂȚARE - JOC LA VÂRSTA ANTEPREȘCOLARĂ

MITU LAURA

RELAȚIA DEZVOLTARE – ÎNVĂȚARE - JOC LA VÂRSTA ANTEPREȘCOLARĂ

Prof. MITU LAURA

Liceul Tehnologic Ferdinand I – Grădinița pp Ostroveni 2, Rm. Vâlcea

Introducere

Vârsta antepreșcolară, perioada cuprinsă între 1 și 3 ani, este considerată una dintre cele mai importante etape în dezvoltarea copilului. În această perioadă, copilul face primii pași în explorarea lumii, iar procesul de învățare este strâns legat de dezvoltarea sa fizică, emoțională, cognitivă și socială.

Jocul, ca activitate predominantă, devine principalul mijloc prin care copilul își descoperă și își dezvoltă abilitățile. Relația dintre dezvoltare, învățare și joc este una interdependentă, fiecare dintre aceste elemente contribuind în mod esențial la formarea personalității copilului.

Dezvoltarea la vârsta antepreșcolară

Dezvoltarea copilului la această vârstă are loc pe mai multe planuri:

1. Fizică: Copilul învață să meargă, să alerge, să manipuleze obiecte și să-și coordoneze mișcările. Aceste achiziții motorii permit participarea activă în diverse tipuri de joc.

2.Cognitivă: Curiozitatea specifică acestei vârste determină copilul să exploreze și să învețe prin experimentare. Începe să înțeleagă relații cauză-efect, să recunoască obiecte și să-și dezvolte gândirea simbolică.

3. Emoțională și socială: Copilul începe să-și exprime emoțiile, să interacționeze cu cei din jur și să formeze primele legături sociale.

Aceste transformări rapide creează un teren propice pentru învățare, iar jocul devine canalul principal prin care dezvoltarea are loc.

Învățarea prin joc

Învățarea la vârsta antepreșcolară nu este un proces formal, ci unul natural, spontan, care apare în contextul activităților zilnice, în special prin joc. Jocul asigură o punte între dezvoltarea copilului și achiziția de noi cunoștințe și abilități.

1. Rolul jocului în învățare: Jocul stimulează creativitatea, imaginația și gândirea critică. Prin manipularea obiectelor, copiii își dezvoltă abilități motorii, iar prin jocurile simbolice (de exemplu, prefăcându-se că sunt doctori sau bucătari), își exersează gândirea abstractă.

2. Tipuri de joc: La această vârstă, jocurile senzoriale și motorii sunt cele mai frecvente. Copiii explorează lumea prin simțuri, manipulare de obiecte și mișcare. Jocurile de rol și imitarea adulților contribuie, de asemenea, la dezvoltarea socială și la înțelegerea relațiilor interumane.

3. Legătura directă cu învățarea: Prin joc, copiii învață concepte precum culori, forme, dimensiuni și relații spațiale, dar și abilități sociale, cum ar fi colaborarea sau împărțirea.

Relația dintre dezvoltare, învățare și joc

Dezvoltarea, învățarea și jocul formează un triunghi esențial pentru creșterea sănătoasă a copilului. Dezvoltarea fizică și cognitivă permite copilului să participe activ în jocuri, iar jocul stimulează învățarea prin experiențe directe. În același timp, învățarea contribuie la dezvoltarea generală a copilului, pregătindu-l pentru etapele următoare din viață.

De exemplu:

- Jocurile de construcție dezvoltă coordonarea mână-ochi (dezvoltare), învățarea conceptelor spațiale (învățare) și creativitatea (joc).

- Jocurile de rol, cum ar fi „de-a familia”, ajută copilul să înțeleagă rolurile sociale (învățare), să își exprime emoțiile (dezvoltare) și să colaboreze cu alți copii (joc).

Concluzie

La vârsta antepreșcolară, relația dintre dezvoltare, învățare și joc este una complexă și interdependentă. Jocul nu este doar o activitate recreativă, ci și o cale fundamentală prin care copilul se dezvoltă și asimilează cunoștințe. Prin încurajarea jocului creativ și ghidarea copilului în activități adecvate vârstei, părinții și educatorii contribuie semnificativ la formarea unei baze solide pentru etapele ulterioare ale dezvoltării. Astfel, jocul devine nu doar o plăcere, ci și un mijloc esențial de învățare și dezvoltare.

Jocul-Metodă fundamentală în dezvoltarea elevilor din învățământul primar

Ionel-Dincă Marilena

Introducere

Jocul reprezintă una dintre cele mai eficiente metode de învățare în etapa primară, întrucât corespunde nevoilor naturale ale copilului: explorarea, mișcarea, curiozitatea și interacțiunea socială. Conform pedagogilor contemporani, jocul nu este doar un instrument recreativ, ci un cadru formativ în care copilul își exersează spontan capacitățile cognitive, limbajul, empatia, abilitățile de colaborare și autonomia personală. Prin integrarea jocurilor în activitățile didactice, învățătorul facilitează o învățare autentică, activă și motivantă, transformând lecția într-un spațiu de descoperire și creativitate.

Articolul de față analizează tipuri de jocuri potrivite pentru clasele I–IV și oferă exemple practice aplicabile în lecțiile de Limba și literatura română, Matematică, Dezvoltare personală și activități transdisciplinare.

1. Fundamentul pedagogic al jocului în învățământul primar

1.1. Jocul ca metodă activă de învățare

Pedagogia modernă accentuează importanța metodelor active, centrate pe elev. Jocul didactic, fiind o formă de învățare prin acțiune, sprijină implicarea totală a copilului. În timpul jocului, elevul își exersează simultan atenția, memoria, creativitatea și limbajul, fiind stimulat să găsească soluții și să respecte reguli.

Jean Piaget considera jocul drept „activitatea fundamentală prin care copilul își structurează gândirea”, iar Vygotsky sublinia rolul jocului în dezvoltarea funcțiilor superioare ale intelectului, deoarece presupune asumarea unor roluri, negocierea regulilor și colaborarea.

1.2. Beneficii cognitive și socio-emoționale

Integrarea jocurilor în lecții aduce multiple beneficii:

- Cognitive: dezvoltarea logicii, rezolvarea de probleme, consolidarea cunoștințelor.
- Limbaj: îmbogățirea vocabularului, exprimarea clară, argumentarea.
- Socio-emoționale: cooperare, empatie, gestionarea emoțiilor, încredere în sine.
- Motrice: coordonare, orientare spațială, control fizic.

2. Jocuri pentru dezvoltarea limbajului și a comunicării

2.1 „Telefonul fără fir educativ”

O versiune didactică a jocului clasic. Profesorul transmite un mesaj legat de lecție

(„Primăvara aduce primele flori colorate”). Elevii își transmit mesajul în șoaptă, iar varianta finală este comparată cu cea inițială.

Competențe dezvoltate: pronunție, atenție auditivă, ascultare activă, comprehensiune.

2.2 „Ghicește personajul!”

Elevii primesc indicii despre un personaj dintr-o poveste studiată. Când un elev ghicește personajul, trebuie să argumenteze răspunsul prin dovezi din text.

Recomandat pentru: comprehensiune, gândire deductivă, exprimare orală.

2.3 „Continuă povestea!”

Învățătorul începe o propoziție, iar elevii o continuă pe rând.

Ex.: „Într-o dimineață, în drumul spre școală, am întâlnit un mic animal care…”

Beneficii: imaginație, fluență verbală, cooperare.

3. Jocuri pentru matematică și dezvoltarea gândirii logice

3.1 „Vânătoarea de numere”

Profesorul ascunde cartonașe cu rezultate ale unor exerciții simple. Elevii trebuie să găsească numărul corect pe baza unui enunț matematic.

Exemplu: „Găsește suma 8 + 5”.

Dezvoltă: calcul mental, orientare spațială, atenție.

3.2 „Șirul magic”

Elevii primesc cartonașe cu numere sau operații. Scopul este formarea unui șir coerent (ex.: 3 → 3+4 → 7 → 7–2 → 5).

Beneficii: relații între numere, ordonare, colaborare în echipă.

3.3 „Construiește turnul!”

Cu lego sau cuburi, copiii construiesc un turn în funcție de reguli matematice: „fiecare nivel reprezintă un exercițiu corect”.

Dezvoltă: raționament logic, creativitate, coordonare, cooperare.

4. Jocuri pentru dezvoltarea socio-emoțională

4.1 „Roata emoțiilor”

Elevii rotesc roata cu fețe expresive (bucurie, teamă, furie, surpriză). După oprire, fiecare povestește o situație în care a simțit acea emoție.

Scop: recunoașterea emoțiilor, exprimarea trăirilor, prevenirea conflictelor.

4.2 „Păianjenul prieteniei”

Elevii formează un cerc. Primul copil spune o apreciere sinceră unui coleg și îi aruncă un ghem de lână. Firul formează o pânză simbolică a relațiilor pozitive din clasă.

Beneficii: coeziune, cultură pozitivă, respect reciproc.

4.3 „Semaforul înțelegerii”

Elevii primesc trei cartonașe: verde (am înțeles), galben (am nevoie de clarificări) și roșu

(nu am înțeles). În timpul lecției, elevii ridică un cartonaș pentru a comunica nivelul de înțelegere.

Scop: autoreglare, comunicare eficientă, feedback rapid pentru profesor.

5. Jocuri de mișcare și energizare

5.1 „Statui muzicale cu sarcini educative”

Pe muzică, elevii dansează; când muzica se oprește, copiii trebuie să răspundă rapid la o întrebare (ex.: „spune un sinonim pentru mare”, „spune un număr par”).

Beneficii: mișcare, atenție distributivă, consolidarea cunoștințelor.

5.2 „Semaforul culorilor”

Profesorul ridică cartonașe: verde – alergăm, galben – mers, roșu – stop.

Varianta educativă permite integrarea regulilor rutiere sau a reacțiilor rapide la instrucțiuni.

Beneficii: coordonare, autocontrol, respectarea regulilor.

5.3 „Țintele mobile”

Elevii primesc mingi mici din burete. Profesorul ridică un cartonaș cu o cerință:

- albastru – aruncă mingea către un coleg și spune un substantiv;
- roșu – aruncă mingea și spune un verb;
- verde – aruncă mingea și spune rezultatul unui exercițiu.

Beneficii: vocabular, asociere rapidă, mișcare controlată.

6. Integrarea jocurilor în curriculum și recomandări metodice

6.1. Adaptarea jocurilor la nivelul clasei

Profesorul trebuie să adapteze jocurile în funcție de:

- vârsta elevilor,
- nivelul de dezvoltare,
- obiectivele lecției,
- dinamica grupului.

Aceeași activitate poate fi simplificată pentru clasa I sau complexificată pentru clasa a IV-a.

6.2. Evaluarea prin joc

Jocurile pot funcționa ca formă de evaluare non-invazivă. Evaluarea prin joc reduce anxietatea, oferă un mediu relaxat și permite observarea autenticității competențelor.

6.3. Rolul profesorului

Învățătorul devine facilitator, moderator și observator. El stabilește reguli clare, menține un climat pozitiv și valorifică fiecare copil, asigurând participarea tuturor.

Concluzii

Jocul este un instrument esențial în formarea copilului din învățământul primar, oferind oportunități multiple de dezvoltare cognitivă, lingvistică, socio-emoțională și motrice. Exemplele prezentate demonstrează că activitățile ludice pot transforma lecția într-o experiență dinamică și atractivă, crescând motivația pentru învățare și facilitând dezvoltarea armonioasă a elevilor.

Pentru un învățământ modern și eficient, integrarea jocului nu este opțională, ci o necesitate pedagogică.

Bibliografie

1. Piaget, J. (1972). Psychology and Pedagogy. Penguin Books.

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

3. Huizinga, J. (1955). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Beacon Press.

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

5. Nicola, I. (2000). Tratat de pedagogie. Editura Aramis.

6. Golu, M. (2002). Fundamentele psihologiei. Editura Universitară.

7. Bocoș, M. (2013). Didactica pentru învățământul primar și preșcolar. Editura Paralela 45.

8. Jigău, M. (2010). Jocul – metodă de învățare. Institutul de Științe ale Educației.

9. Gardner, H. (2011). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. Basic Books.

Joc distractiv și de atenție – „Buchețelele vesele de flori”

Neagu Maria Daniela

Mijloc de realizare: Joc distractiv, de atenție și mișcare

Forma de organizare: Individual și pe grupuri mici

Scopul: Dezvoltarea atenției, a spiritului de observație, a capacității de orientare în spațiu, a vitezei de reacție și a spiritului competitiv, precum și consolidarea cooperării în grup.

Obiective operaționale:

Copiii vor fi capabili:

- să recunoască și să denumească florile reprezentate pe ecusoane;
- să se orienteze corect în spațiul de joc delimitat;
- să răspundă prompt la semnalele auditive (oprirea muzicii);
- să se grupeze corect conform cerințelor verbale;
- să respecte regulile jocului și indicațiile educatoarei;
- să colaboreze cu ceilalți copii pentru realizarea sarcinii.

Sarcina didactică:

Să se deplaseze liber în spațiul de joc pe ritmul muzicii, iar la oprirea acesteia să se grupeze rapid și corect în „buchețele” în funcție de cerințele date (tip de floare, culoare, număr de copii).

Metode didactice:

Explicația, demonstrația, conversația, jocul, exercițiul

Material didactic:

- Ecusoane cu flori (lalea, narcisă, zambilă etc.);
- Cercuri colorate (pentru delimitarea buchețelelor);
- Muzică („Floricică de pe șes”);
- Eventual: jetoane cu cifre sau culori.

Regulile jocului:

- Se respectă semnalul sonor;
- Nu se aleargă;
- Se colaborează cu colegii;

- Se respectă cerința educatoarei.

Descrierea jocului:

Etapa I – Încălzirea

Copiii poartă ecusoane cu flori și sunt așezați inițial în cerc. Educatoarea prezintă ecusoanele, iar copiii denumesc florile și culorile acestora. Se explică regulile jocului și se face o scurtă demonstrație.

Etapa a II-a – Jocul propriu-zis

Copiii dansează liber în cerc pe melodia „Floricică de pe șes”, respectând spațiul de joc.

La oprirea muzicii, educatoarea formulează cerințe variate, de dificultate progresivă:

1. Grupare simplă:

o „Formăm buchețele de lalele!”

o „Toate narcisele se adună în cercul din mijloc!”

2. Grupare după criterii duble:

o „Formăm buchețele de flori galbene!”

o „Lalelele roșii se adună într-un buchețel!”

3. Grupare numerică:

o „Formăm buchețele din 3 flori!”

o „În buchețel să fie exact 4 lalele!”

4. Grupare combinată:

o „Buchețel de narcise, format din 2 fete și un băiat!”

o „Buchețel de zambile albastre, în cercul verde!”

Copiii trebuie să se organizeze rapid, să comunice între ei și să verifice dacă respectă cerința.

Etapa a III-a – Complicarea jocului

Se introduce regula „floarea surpriză”: educatoarea arată un jeton sau rostește un indiciu (culoare, număr, poziție în spațiu – „în stânga”, „în mijloc”, „în spate”), iar copiii trebuie să identifice corect buchețelul.

Copiii care reușesc primesc aplauze sau un simbol de apreciere.

Etapa a IV-a – Încheierea jocului

Se realizează o scurtă conversație:

- „Ce floare ai avut?”
- „A fost ușor sau greu?”

- „Cum ai reușit să te grupezi?”

Se încheie cu mișcări de relaxare și un cântecel scurt.

Jocul și activitățile didactice – mijloace esențiale în dezvoltarea copilului preșcolar

DINCĂ MARILENA-ANTONIA

Jocul și activitățile didactice – mijloace esențiale în dezvoltarea copilului preșcolar

Autor: Dincă Marilena-Antonia

Școala Gimnazială ,,Aurel Solacolu”, com.Ogrezeni, jud.Giurgiu

1. Introducere

Educația timpurie reprezintă etapa fundamentală în formarea personalității copilului, având un impact major asupra dezvoltării sale ulterioare. În perioada preșcolară, jocul este forma dominantă de activitate, prin intermediul căreia copilul explorează mediul înconjurător, asimilează norme și valori și își dezvoltă competențele de bază. Prin joc, copilul învață să relaționeze cu ceilalți, să respecte reguli și să își exprime emoțiile într-un mod adecvat.

În grădiniță, jocul capătă valențe educative, fiind integrat în activitățile instructiv-educative sub îndrumarea cadrului didactic. Astfel, jocul nu mai este doar o activitate spontană, ci un instrument didactic esențial în realizarea obiectivelor educației preșcolare, contribuind la dezvoltarea armonioasă a copilului din punct de vedere cognitiv, socio-emoțional și fizic.

2. Fundamentarea teoretică a jocului în educația preșcolară

Importanța jocului în dezvoltarea copilului a fost evidențiată de numeroși psihologi și pedagogi. Jean Piaget consideră jocul o formă de adaptare la realitate, prin care copilul își structurează experiențele și își dezvoltă inteligența. Potrivit acestuia, jocul permite asimilarea realității în funcție de structurile cognitive existente, contribuind la consolidarea schemelor mentale.

Lev Vîgotski evidențiază rolul social al jocului, subliniind faptul că acesta contribuie la dezvoltarea funcțiilor psihice superioare. În cadrul jocului, copilul acționează în „zona dezvoltării proxime”, manifestând comportamente și abilități care depășesc nivelul său actual de dezvoltare. Jocul devine astfel un context favorabil pentru dezvoltarea autoreglării și a gândirii simbolice.

Curriculumul pentru educație timpurie plasează jocul în centrul demersului educațional, recomandând utilizarea activităților integrate și a metodelor interactive, adaptate particularităților de vârstă și individuale ale copiilor. Jocul este considerat un mijloc esențial pentru atingerea obiectivelor educaționale specifice nivelului preșcolar.

3. Jocuri de mișcare și rolul lor formativ

Jocurile de mișcare ocupă un loc important în activitatea desfășurată la grupă, contribuind la dezvoltarea motricității grosiere, a coordonării, a echilibrului și a rezistenței fizice. Aceste jocuri au un impact pozitiv și asupra dezvoltării socio-emoționale, favorizând cooperarea, spiritul de echipă și respectarea regulilor.

Jocuri precum „Ursul doarme”, „Statuile muzicale” sau „Semaforul” sunt frecvent utilizate în grădiniță, având rolul de a stimula atenția, reacția rapidă și autocontrolul. De asemenea, parcursurile aplicative pot fi adaptate nivelului de vârstă al copiilor, contribuind la formarea deprinderilor motrice de bază și la consolidarea încrederii în propriile capacități.

Jocul „Ursul doarme”

Scopul jocului este dezvoltarea atenției, a reacției rapide și a respectării regulilor. Copiii sunt așezați în cerc, iar unul dintre ei joacă rolul ursului, care „doarme” în mijloc. La semnalul educatoarei, copiii se deplasează cântând, iar la trezirea ursului, aceștia trebuie să fugă fără a fi atinși. Jocul stimulează autocontrolul și capacitatea de anticipare.

Jocul „Statuile muzicale”

Jocul contribuie la dezvoltarea simțului ritmic și a autocontrolului. Copiii se mișcă liber pe fond muzical, iar la oprirea muzicii trebuie să rămână nemișcați. Cei care se mișcă sunt eliminați temporar sau reintegrați printr-o sarcină simplă. Activitatea dezvoltă atenția distributivă și capacitatea de inhibare voluntară a mișcării.

Parcursul aplicativ

Parcursul aplicativ include elemente precum mersul pe vârfuri, sărituri, târâre, ocolirea obstacolelor și aruncarea la țintă. Acesta poate fi adaptat nivelului de vârstă al copiilor și contribuie la dezvoltarea coordonării, echilibrului și a orientării spațiale.

4. Jocuri didactice pentru dezvoltarea cognitivă și a limbajului

Jocurile didactice sunt concepute cu un scop educativ clar și urmăresc dezvoltarea gândirii, memoriei, atenției și limbajului. Acestea facilitează învățarea activă, bazată pe descoperire, stimulând curiozitatea și interesul copilului pentru cunoaștere. Printre jocurile didactice frecvent utilizate se numără „Ghicește obiectul”, care contribuie la îmbogățirea vocabularului și la dezvoltarea exprimării orale, „Unde se potrivește?”, joc de sortare și clasificare ce stimulează gândirea logică, și „Cine lipsește?”, joc destinat dezvoltării memoriei și atenției voluntare. Prin aceste jocuri, copiii învață într-un mod atractiv și accesibil, adaptat nivelului lor de dezvoltare.

Jocul „Ghicește obiectul”

Copiii identifică obiecte prin pipăit sau pe baza descrierii realizate de educatoare ori de colegi. Jocul contribuie la îmbogățirea vocabularului, la dezvoltarea exprimării orale și la stimularea gândirii logice.

Jocul „Unde se potrivește?”

Jocul presupune sortarea obiectelor sau imaginilor după diferite criterii: culoare, formă, mărime sau utilizare. Această activitate dezvoltă capacitatea de clasificare, gândirea logică și atenția.

Jocul „Cine lipsește?”

Copiii observă un grup de obiecte sau imagini, după care unul dintre elemente este ascuns. Sarcina copiilor este de a identifica elementul lipsă. Jocul stimulează memoria vizuală și atenția voluntară.

5. Activități creative și practice

Activitățile artistico-plastice și practice au un rol esențial în dezvoltarea creativității și a motricității fine. Prin pictură, colaj, modelaj sau activități practice, copilul își exprimă emoțiile, își dezvoltă imaginația și își formează deprinderi necesare pentru activitățile școlare ulterioare.

Utilizarea materialelor neconvenționale și reciclabile stimulează interesul copiilor și contribuie la formarea unor atitudini pozitive față de mediul înconjurător. Aceste activități încurajează originalitatea și gândirea creativă, oferind copilului posibilitatea de a-și manifesta liber personalitatea.

Exemple de activități creative și practice desfășurate la grupă

Activitățile creative contribuie la dezvoltarea motricității fine, a imaginației și a capacității de exprimare personală.

Activitatea de pictură cu materiale neconvenționale

Copiii utilizează bureți, degete, frunze sau periuțe pentru realizarea lucrărilor plastice. Activitatea stimulează creativitatea, expresivitatea și coordonarea mână–ochi.

Colaj din materiale reciclabile

Această activitate presupune utilizarea hârtiei, cartonului, capacelelor sau materialelor textile. Colajul dezvoltă spiritul ecologic, creativitatea și capacitatea de combinare a materialelor.

Modelaj din plastilină sau aluat

Prin modelaj, copiii își dezvoltă musculatura fină a mâinii, pregătindu-se pentru activitățile de scriere. Activitatea contribuie și la dezvoltarea răbdării și a concentrării.

6. Exemple de activități integrate (joc–învățare)

Activitățile integrate combină jocul, învățarea și creativitatea, oferind copilului o experiență educațională completă.

Activitatea „În vizită la fermă”

Copiii participă la jocuri de rol, imită sunetele animalelor, sortează imagini și realizează lucrări plastice. Activitatea dezvoltă limbajul, cunoștințele despre mediul înconjurător și cooperarea în grup.

Activitatea „Călătorie în lumea culorilor”

Prin jocuri de mișcare, exerciții de sortare și activități artistice, copiii își consolidează cunoștințele despre culori și își dezvoltă creativitatea.

6. Rolul educatoarei în valorificarea jocului

Educatoarea are rolul de facilitator al învățării, creând un mediu educațional stimulativ și securizant. Prin observare, ghidare și adaptare, cadrul didactic valorifică potențialul formativ al jocului, ținând cont de particularitățile individuale ale copiilor. Alegerea jocurilor și activităților trebuie realizată în funcție de obiectivele educaționale și de nevoile grupului de copii.

7. Concluzii

Jocul și activitățile didactice reprezintă piloni fundamentali ai educației preșcolare, asigurând o dezvoltare armonioasă a copilului. Integrarea jocului în demersul educațional contribuie la formarea competențelor cognitive, socio-emoționale și motrice, pregătind copilul pentru etapele ulterioare ale școlarității și pentru integrarea socială.

Bibliografie

1. Curriculum pentru educație timpurie, Ministerul Educației, București, 2019.
2. Piaget, J. (1972). Psihologia copilului. Editura Didactică și Pedagogică, București.
3. Vîgotski, L. S. (1978). Mind in Society. Harvard University Press.
4. Pânișoară, I.-O. (2010). Psihologia educației. Editura Polirom, Iași.

Jocuri didactice în învațamântul primar

AVRAM PETRONELA

JOCURI DIDACTICE ÎN ÎNVAȚĂMÂNTUL PRIMAR

Școala Gimnaziala Ziduri,

Prof.înv.primar, AVRAM PETRONELA

Învățământul primar reprezintă etapa fundamentală în formarea personalității copilului, având rolul de a dezvolta capacitățile cognitive, afective și sociale ale elevilor. Pentru ca procesul de învățare să fie eficient și atractiv, este necesar ca metodele de predare să fie adaptate particularităților de vârstă ale copiilor.

Jocul este o activitate naturală pentru copil, prin intermediul căreia acesta explorează lumea, comunică și își dezvoltă gândirea. Prin intermediul acestora, elevii învață într-un mod plăcut, activ și participativ, fără a resimți oboseala sau presiunea specifică metodelor tradiționale. Jocul stimulează curiozitatea, interesul pentru cunoaștere și dorința de implicare în activitățile școlare facilitând fixarea cunoștințelor.

În timpul jocurilor de grup, copiii învață să respecte reguli, să coopereze, să comunice eficient și să accepte atât succesul, cât și eșecul. Aceste experiențe sunt esențiale pentru formarea unui comportament social adecvat și pentru integrarea armonioasă în colectivul clasei.

Caracteristicile jocului didactic sunt:

- are un scop educativ clar;
- se bazează pe reguli bine stabilite;
- implică activ participarea elevilor;
- stimulează interesul și motivația pentru învățare.

Utilizarea jocurilor didactice în activitatea școlară are numeroase beneficii:

- facilitează înțelegerea noțiunilor abstracte;
- dezvoltă gândirea logică și creativă;
- îmbunătățește comunicarea orală;
- încurajează cooperarea și spiritul de echipă;
- crește încrederea în sine a elevilor.

Tipuri de jocuri și activități didactice

1. Jocuri didactice

Acestea sunt utilizate pentru consolidarea cunoștințelor la diferite discipline:

În cadrul orelor de Limba română, jocurile didactice pot viza:

- îmbogățirea vocabularului;
- formarea propozițiilor;
- recunoașterea părților de vorbire;
- citirea expresiva;
- stimularea creativității.

Exemple:

- „Cuvântul misterios” – elevii ghicesc un cuvânt pe baza unor indicii oferite de învățător.
- „Lanțul cuvintelor” – fiecare elev spune un cuvânt care începe cu ultima literă a cuvântului anterior.
- „Povestea continuă” – elevii construiesc împreună o poveste, fiecare adăugând o propoziție

La Matematică, jocurile contribuie la:

- exersarea operațiilor de calcul;
- recunoașterea numerelor;
- rezolvarea problemelor simple;
- dezvoltarea gândirii logice.

Exemple:

- „Magazinul” – elevii joacă rolul de vânzători și cumpărători, utilizând operații de adunare și scădere.
- „Cine rezolvă mai repede?” – concurs de rezolvare a exercițiilor.
- „Roata numerelor” – elevii rezolvă sarcini în funcție de numărul indicat.

Jocuri pentru cunoașterea mediului- dezvoltă curiozitatea și spiritul de observație al elevilor.

Exemple:

- „Ghicește animalul” – recunoașterea animalelor pe baza descrierii.
- „Anotimpurile” – asocierea imaginilor cu anotimpul corespunzător.
- „Harta magică” – identificarea elementelor geografice simple.

La Dezvoltare personala aceste jocuri contribuie la formarea abilităților de relaționare și la dezvoltarea inteligenței emoționale.

Exemple:

- „Roata emoțiilor” – elevii identifică și discută emoțiile.
- „Complimentul” – fiecare elev oferă un compliment unui coleg.
- „Lucrăm împreună” – activități de cooperare în grup.

Jocuri de mișcare

Jocurile de mișcare sunt foarte importante pentru menținerea echilibrului dintre activitatea intelectuală și cea fizică. Ele ajută la dezvoltarea armonioasă a corpului, la coordonarea mișcărilor și la consumarea energiei. În clasele I–IV, jocurile de mișcare pot fi introduse atât în cadrul orelor de educație fizică, cât și sub forma unor pauze active sau energizare în timpul lecțiilor.

Activități creative si artistice, precum desenul, modelajul, colajul sau dramatizarea, dezvoltă creativitatea, spiritul artistic și încrederea în sine.

Activitățile creative ocupă un loc important în învățământul primar, deoarece permit elevilor să-și exprime liber imaginația și emoțiile. Aceste activități includ:

- desenul și pictura;
- modelajul;
- colajul;
- dramatizarea unor povești sau texte literare.

Activități de grup și cooperative- încurajează colaborarea și comunicarea între elevi. Lucrul în echipă îi ajută pe copii să învețe unii de la alții, să-și exprime opiniile și să respecte puncte de vedere diferite.

Exemple de activități de grup includ:

- proiecte tematice;
- jocuri de rol;
- rezolvarea sarcinilor în perechi sau grupuri mici.

Învățătorul are un rol esențial în selectarea și organizarea jocurilor și activităților didactice. Acesta trebuie să adapteze jocurile la nivelul clasei, la obiectivele lecției și la particularitățile individuale ale elevilor. De asemenea, cadrul didactic trebuie să creeze un climat de învățare pozitiv, în care elevii să se simtă încurajați să participe activ.

- alege jocuri adecvate vârstei elevilor;
- explica regulile clar și concis;
- supraveghea desfășurarea jocului;
- încuraja participarea tuturor elevilor;
- valorifica rezultatele jocului în procesul de evaluare.

Jocurile și activitățile didactice reprezintă un element esențial al procesului educațional în învățământul primar. Prin integrarea acestora în mod constant și eficient, cadrul didactic poate

transforma lecțiile într-o experiență plăcută și formativă, contribuind la dezvoltarea armonioasă a elevilor din clasele I–IV și la formarea unei atitudini pozitive față de școală și învățare.

Bibliografie

1. Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Iași: Editura Polirom.
2. Cucoș, C. (2008). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.
3. Pânișoară, I.-O. (2015). Psihologia învățării. București: Editura Polirom.
4. Neacșu, I. (2010). Instruire și învățare. București: Editura Didactică și Pedagogică.
5. Crețu, C. (2009). Psihopedagogia copilului. Iași: Editura Polirom.
6. Ministerul Educației (2014). Curriculum pentru învățământul primar. București.

ARTA TRANZIENTĂ

MATEESCU GABRIELA

Arta tranzientă

prof.înv.primar Mateescu Gabriela

Școala Gimnazială Constantin Gerotă Calafat

Creativitatea este capacitatea de a genera idei noi, originale și utile, de a face conexiuni neașteptate între concepte și de a găsi soluții inovatoare la probleme. Ea se manifestă în diverse forme: în artă, știință, tehnologie, educație, dar și în viața de zi cu zi, atunci când găsim moduri neobișnuite și eficiente de a ne adapta la situații sau de a îmbunătăți ceva.

Caracteristici esențiale ale creativității:

Originalitate – idei care nu sunt comune sau convenționale.

Flexibilitate – capacitatea de a gândi în afara șabloanelor.

Fluență – generarea unui număr mare de idei într-un timp scurt.

Elaborare – dezvoltarea și detalierea ideilor inițiale.

Curiozitate – dorința de a explora, întreba, experimenta.

Tipuri de creativitate:

Creativitate expresivă – exprimarea spontană (ex: desenul unui copil).

Creativitate tehnică – găsirea unor soluții practice (ex: inventarea unui nou mecanism).

Creativitate artistică – exprimarea prin artă (muzică, pictură, literatură).

Creativitate științifică – formularea de ipoteze, teorii sau experimente inovatoare.

Este creativitatea înnăscută sau se învață?

Creativitatea este în parte înnăscută, dar poate fi cultivată și dezvoltată prin exercițiu, educație

și medii care o încurajează.

Creativitatea în procesul de învățământ este esențială pentru dezvoltarea gândirii critice, a autonomiei elevului și pentru adaptarea acestuia la cerințele unei societăți în continuă schimbare. Într-un mediu educațional care valorizează creativitatea, învățarea nu se reduce la memorare și reproducere, ci implică descoperirea, explorarea, formularea de întrebări și găsirea de soluții originale.

Iată câteva aspecte-cheie privind rolul creativității în educație:

1. Stimularea gândirii divergente

Creativitatea presupune capacitatea de a genera mai multe soluții pentru o problemă. În procesul educațional, aceasta poate fi încurajată prin:

-întrebări deschise,

-teme de cercetare,

-proiecte interdisciplinare,

-metode alternative de evaluare.

2. Metode didactice inovatoare

Profesorii creativi folosesc metode precum:

-învățarea prin joc (game-based learning),

-învățarea prin proiecte (project-based learning),

-storytelling,

-teatru educațional,

-brainstorming sau dezbateri.

3. Mediul de învățare flexibil

Un mediu prietenos și deschis stimulează curiozitatea elevilor. Clasele în care greșeala este acceptată ca parte a procesului de învățare sunt mai propice dezvoltării creative.

4. Tehnologia ca suport pentru creativitate

Instrumentele digitale (aplicații, platforme de colaborare, realitate augmentată etc.) pot sprijini exprimarea creativă prin crearea de conținut propriu (videouri, podcasturi, prezentări interactive).

5. Rolul profesorului

Profesorul devine un facilitator al învățării, nu doar un furnizor de informație. El creează context de învățare în care elevii pot experimenta, întreba și descoperi în mod activ.

6. Evaluarea creativă

Sistemele de evaluare ar trebui să includă și componente care valorizează originalitatea, soluțiile alternative, procesul de gândire și inovația, nu doar rezultatul final.

O metodă pe care m-am hotărât să o tratez este arta tranzientă.

Arta tranzientă (sau arta efemeră) este o formă de expresie artistică creată cu intenția de a exista doar temporar. Nu este destinată să dureze în timp, ci să se schimbe, să se degradeze sau să dispară complet, fie din cauza condițiilor naturale, fie prin acțiunea deliberată a artistului sau a publicului. Este adesea asociată cu mișcări artistice contemporane și concepte ca impermanența, procesul și momentul

prezent.

Caracteristici ale artei tranziente:

Temporaritate – Lucrarea este creată cu gândul că va dispărea: poate fi topită, arsă, demontată, mâncată sau pur și simplu lăsată să se dezintegreze.

Materiale neconvenționale – Se folosesc adesea materiale organice sau degradabile: gheață, frunze, nisip, alimente, textile, hârtie etc.

Contextualitate – Se integrează în contextul natural sau urban și uneori depinde de acesta.

Experiențial – Accentul se pune pe procesul artistic și experiența celui care interacționează cu arta,

nu pe produsul final.

Exemple de forme de artă tranzientă:

Land Art – creații realizate în natură, din elemente naturale.

Performance Art – reprezentații live, unde arta dispare odată cu încheierea actului.

Body Art – arta pe corp, cum ar fi body painting-ul, care este temporar.

Street Art temporar – graffiti sau instalații urbane care sunt curățate, demontate sau acoperite în timp.

Instalații cu gheață, lumânări, fum, baloane, etc. – se transformă și dispar odată cu timpul.

Cum se folosește arta tranzientă:

În educație – pentru a încuraja creativitatea și eliberarea de ideea de „produs final perfect”. Este folosită mult în pedagogia Reggio Emilia, mai ales cu copiii mici.

În terapie prin artă – pentru a elibera emoții, fără presiunea permanenței.

În activism – pentru a transmite mesaje sociale sau ecologice într-un mod spectaculos și memorabil.

În evenimente și festivaluri – ca parte din instalații temporare sau spectacole efemere.

Ca practică personală – pentru explorare artistică, mindfulness, și exprimare fără atașament.

Arta tranzientă este un concept folosit în cadrul pedagogiilor de inspirație Reggio Emilia sau care promovează conectarea copiilor cu natura.

Este o artă cu caracter non-permanent, cunoscută și sub numele de ”no glue art” (fără lipici).

Arta tranzientă se bazează pe metode simple, cu care fiecare dintre noi a experimentat la un moment dat, copii fiind sau adulți jucăuși.

Artă tranzientă la noi în curte, într-o zi cu soare ?

”Loose parts” (piesele libere) și arta tranzientă

Arta tranzientă se bazează mult pe lucrul cu elemente ale naturii, dar și cu ”loose parts” – așa numitele piese libere, care pot fi și obiecte care nu aparțin naturii.”

Nu contează rezultatul final, ci mai degrabă procesul prin care copilul ajunge să creeze ceva. Cu atât mai mult cu cât această artă este non-permanentă, nu ai foarte multe motive să te agăți de

rezultat. La final copilul rămâne cu creativitatea stimulată, iar părintele eventual cu o poză. Așadar, focusul este pe proces, nu pe produs! (Ruth Churchill Dower).

Arta tranzientă are finalul deschis

” Loose parts ” și arta tranzientă reprezintă tipuri de joacă și de creație cu final deschis (open ended play). Așadar, e necesar să le permitem copiilor să creeze și să se joace fix cum vor, fără a pune vreo presiune în acest sens. Important este să le asigurăm mediul necesar și să le facilităm ”invitații la explorare”.

Nu degeaba, în filosofia educațională Reggio Emilia, spațiul este considerat ”al treilea profesor”. Arta tranzientă le poate stimula enorm creativitatea copiilor și îi poate conecta cu natura Dacă ei ajung să vadă în natură o sursă de distracție, de joacă, de creație, atunci este excelent, pentru că își vor găsi de lucru oriunde ar fi.

Arta tranzientă are capacitatea de a acționa la un nivel profund în mintea, sufletul și spiritual unui copil. Deși în aparență poate părea o chestiune simplistă și banală, în realitate sunt multe tipuri de activități implicate în generarea unei ”bucăți” de artă tranzientă:

• Sortarea și gruparea materialelor

• Combinarea creativă a culorilor

• Crearea unui pattern sau a unei geometrii a elementelor (adeseori se întâmplă intuitiv)

• Aranjarea și rearanjarea elementelor, libertatea de a explora și de a o lua de la capăt, libertatea de a testa

un design și a face schimbări

• Munca de concept, identificarea unei idei și mai bune sau îmbunătățirea ideii inițiale

•Explorarea texturilor materialelor

•Consolidarea încrederii în sine a copiilor

•Încurajarea simțului autonomiei

• Procesarea unor emoții

• Dezvoltarea limbajului (atunci când copiii își prezintă creațiile sau elaborează povești pe marginea lor)

• Dezvoltarea unui simț al sinelui

EVALUARE INITIALA TEST GRUPA MARE

NICOLAE ELENA

EVALUARE INIȚIALĂ

Grupa mare „B” – „Albinuțele”

Modul: I – „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema săptămânii: Se întâmplă toamna

Tema zilei: Ne împrietenim cu toamna

Domeniul experiențial: Științe

Categoria activității: Cunoașterea mediului

Forma de realizare: Joc didactic outdoor

Scop: Identificarea nivelului de cunoștințe inițiale privind caracteristicile frunzelor și capacitatea de a observa, compara și exprima concluzii simple despre elemente din natură.

Obiective operaționale:

O1: să recunoască frunzele ca parte a plantelor;

O2: să identifice caracteristici vizuale ale frunzelor (culoare, formă, margini);

O3: să compare două frunze între ele;

O4: să formuleze observații simple despre frunze și natura înconjurătoare.

ITEMI

I1 – Recunoaște frunza ca parte a plantei – (2p)

Copilului i se arată o frunză și i se adresează întrebarea:

– Ce este aceasta? Din ce parte a plantei face parte?

– De unde crezi că provine această frunză?

Punctaj:

Răspunde corect și clar – 2p

Răspunde parțial – 1p

Nu răspunde sau are nevoie de sprijin – 0,5p

I2 – Identifică caracteristici vizuale ale frunzei – (2p)

Copilul primește o frunză și este rugat să o descrie:

– Ce culoare are?

– Cum este la atingere? Are margini netede sau zimțate?

Punctaj:

Descrie două caracteristici – 2p

Descrie o singură caracteristică – 1p

Are nevoie de sprijin – 0,5p

I3 – Compară două frunze – (3p)

I se oferă două frunze diferite și i se cere să le compare:

– Sunt la fel? Ce este diferit între ele?

– Care are margini mai zimțate? Care este mai mare?

Punctaj:

Face două comparații corecte – 3p

Face o comparație corectă – 2p

Are nevoie de sprijin – 1p

I4 – Formulează o observație despre frunze – (3p)

Copilul este rugat să spună o propoziție despre una dintre frunze.

– Ex: „Frunza galbenă este uscată și are margini ascuțite.”

– Educatoarea poate încuraja prin întrebări ajutătoare.

Punctaj:

Formulează propoziție completă, relevantă – 3p

Formulează propoziție simplă – 2p

Are nevoie de sprijin – 1p

Itemi

Punctaj

I1 – Recunoaște frunza ca parte a plantei – (2p)

Răspunde corect și clar – 2p

Răspunde parțial – 1p

Nu răspunde sau are nevoie de sprijin – 0,5p

I2 – Identifică caracteristici vizuale ale frunzei – (2p)

Descrie două caracteristici – 2p

Descrie o singură caracteristică – 1p

Are nevoie de sprijin – 0,5p

I3 – Compară două frunze – (3p)

Face două comparații corecte – 3p

Face o comparație corectă – 2p

Are nevoie de sprijin – 1p

I4 – Formulează o observație despre frunze – (3p)

Formulează propoziție completă, relevantă – 3p

Formulează propoziție simplă – 2p

Are nevoie de sprijin – 1p

Comportament atins (CA) – 8-10 p.

Comportament în dezvoltare (CD) – 4-8 p. Necesită sprijin (NS) – 0-3

Copilul sub influenţa familiei, grădiniţei şi a comunităţii

BĂRBULESCU ELENA ANDREEA

Copilul sub influenţa familiei, grădiniţei şi a comunităţii. Prof. BĂRBULESCU ANDREEA GRĂD.P.P.OSTROVENI 2, RM.VÂLCEA
MOTTO: ”Pentru a fi educatori perfecţi, ar trebui să fim conştienţi nu numai de ceea ce se petrece înlăuntrul nostru, dar şi de ceea ce simt acei cărora ne adresăm.” Andre Berge Între factorii educaţiei, familia a fost şi este considerată ca factor prioritar şi primordial deoarece, educaţia începe din familie unde se formează ” ceea ce este mai valoros pe lume-omul de caracter”, după cum afirma Loisel. Una din trăsăturile specifice educaţiei în familie este afectivitatea sporită. Orice educator trebuie să imprime activităţii sale educaţionale şi o tentă afectivă, dar, când este vorba de părinţi, aceasta este mult mai pronunţată, chiar şi atunci când, din prudenţă aceştia nu o afişează: copilul o simte, iar aceasta îi conferă un sentiment de securitate.În primii ani de viaţă formarea copilului se realizează mai ales sub influenţa părinţilor. Ei sunt primii agenţi de modelare a copilului. Mai târziu creşte rolul celor apropiaţi ca vârstă: colegii de grupă de la grădiniţă, colegii de clasă, copiii din vecinătatea locuinţei, prietenii. Deoarece, în orice împrejurare cei din jur supun copilul unui adevărat examen privind comportamentul, de la cele mai mici vârste asupra copilului acţionează două tipuri de influenţe: unele neintenţionate, spontane şi altele intenţionate reprezentând educaţia propriu-zisă. Procesul activităţilor cu caracter instructiv-educativ din grădiniţă constituie un proces de învăţare în care strategiile didactice sunt determinate de modul specific preşcolarului de a percepe lumea. Este vorba de un proces iniţial al unei modelări sistematice, gradate, de comunicare în sistemul conexiunii inverse unde finalităţile se proiectează în raport de cerinţele programei şi de posibilităţile reale ale grupului de preşcolari. La acest nivel de vârstă, dezvoltatea afectivă a fiecărui copil poate fi foarte diferită, iar mediul sociocultural, familial are o mare valoare. Dintre activităţile obligatorii desfăşurate în grădiniţă un rol foarte important în conturarea personalităţii preşcolarilor îl joacă educaţia civică.

Categoriile de activităţi desfăşurate în grădiniţă urmăresc iniţierea copilului, viitor cetăţean, în practicarea unui comportament activ, responsabil, capabil de toleranţă şi respect faţă de sine şi faţă de ceilalţi, conştient de drepturi şi datorii, liber şi deschis spre alte culturi.Pentru realizarea acestora trebuie selectate şi organizate tipuri de activităţi în funcţie de particularităţile de vârstă ale copiilor ,crearea unui climat afectiv plăcut diferit de cel al celorlalte activităţi, participativ şi stimulativ pentru copiii.Parteneriatul efectiv cu familia şi responsabilizarea acesteia faţă de educarea copiilor, precum implicarea comunităţii în activitatea şi decizia educativă reprezintă preocupări fundamentale din domeniul preşcolar. Comunicarea dintre grădiniţă-familie şi comunitate depinde de gradul de înţelegere a necesităţii acestor acţiuni şi decizii comune, precum şi de respectarea statutului fiecăruia, prin prisma rolului pe care îl are în devenirea copilului. Părinţii doresc adesea să participe în grădiniţe la educaţia şi dezvoltarea programului copiilor lor. Din această colaborare fiecare are de câştigat dar cel mai important câştig reprezintă creşterea, dezvoltarea şi educarea copiilor.Pentru aceasta, educatoarea trebuie să cunoască bine condiţiile vieţii de familie unde trăieşte copilul (condiţiile de igienă asigurate, regimul alimentar, programul de somn, distracţie, implicarea copiilor în

activităţile gospodăreşti, maniera de implicare a părinţilor în jocul copiilor, atitudinea acestora faţă de joc, natura relaţiilor părinţi-copii şi a relaţiilor cu fraţii, atmosfera emoţională a familiei, uşurinţa comunicării între membrii familiei,gradul de conştientizare din partea părinţilor a compexităţii anumitor dimensiuni de influenţă educaţională, concepţia părinţilor despre grădiniţă şi sarcinile acesteia). Participarea părinţilor la unele activităţi ale grădiniţei(şezători, vizite, excursii, activităţi comune, lecţii deschise, expoziţii ale copiilor) şi chiar implicarea acestora în organizarea, desfăşurarea lor le vor permite o mai bună cunoaştere a particularităţilor propriilor copii, a dificultăţilr pe care aceştia le întâmpină în activităţi.Parteneriatul grădiniţei cu familia implică informarea teoretică a părinţilor în problemele de psihopedagogie preşcolară.Educatoarea poate avea discuţii personale sau colective cu aceştia, dezbătând diverse teme: “Cum ne jucăm cu copiii noştri”,“Cum putem contribui la dezvoltarea limbajului copiilor”, “Care sunt problemele copilului singur la părinţi”.Se pot ţine lectorate cu părinţii şi şedinţe pe diferite teme în cadrul cărora sunt invitaţi specialişti(medici, logopezi, psihologi).Parteneriatul grădiniţă-familie, acţiunile comune desfăşurate, continuarea muncii educatoarei de către părinţi, implicarea acestora în acţiunile organizate în grădiniţă, transformarea unor deprinderi în obişnuinţe, de această colaborare , beneficiar este copilul care treptat prin modul de comportare va scoate în evidenţă rezultatele acestui parteneriat.

.Activitatea cu părinţii, ca parteneri, pentru a asigura dezvoltarea copilului în programul educativ din grădiniţă, poate deveni un start bun pentru a crea părinţilor respectul de sine, încredere în competenţele lor, făcându-i mai buni. Parteneriatul grădiniţă-familie se referă la construirea unor relaţii pozitive între familie şi grădiniţă, la o unificare a sistemului de valori care poate avea un efect benefic asupra copiilor atunci când aceştia văd educatoarea sfătuindu-se cu părinţii.Prin toate activităţile realizate în grădiniţă urmărim să-i facem pe copii să deosebească binele de rău, să ştie ce se cuvine şi ce nu se cuvine să facă, să fie toleranţi atât cu ei cît şi cu cei din jur . De la simple cunoştinţe şi fapte de viaţă să-i determinăm pe copii să aibă atitudini personale participative, să-i învăţăm că nu pot să trăiască singuri ci numai împreună cu ceilalţi.BIBLIOGRAFIE: “Programa activităţilor instructiv-educative în grădiniţa de copii”Bucureşti 2005 “Revista învăţământul preşcolar Nr.1-2/1994” Cucoş, C.,- Pedagogie şi axiologie, E.D.P., Bucureşti, 1995; Cucoş, C.,- Pedagogie, Ed. Polirom, Iaşi, 1996; Găvănescul I,- Curs de pedagogie, Cartea Românească, Bucureşti, 1991; Oancea I., V. Popescu- Şapte reguli pentru a avea un copil deştept Bucureşti

Modalităţi de formare a unei atitudini pozitive faţă de disciplina matematică

DUMITRU MARIA

Modalităţi de formare a unei atitudini pozitive faţă de disciplina

matematică

Dumitru Maria, Şcoala Gimnazială ,,Alexandru cel Bun" Bacău

În cadrul activității instructiv-educative, metodologia didactică trebuie să se desfășoare în deplină armonie și concordanță cu schimbările și noutățile survenite în ceea ce privește finalitățile educației, conținuturile învățământului și nu în ultimul rând, noile cerințe ale copiilor și ale societății.

„Atunci când ești liber, te poți juca, iar când te joci, devii liber." – Heidi Kaduson

În provocările lumii contemporane ne confruntăm tot mai des cu necesitatea de a utiliza în activitatea didactică și metode moderne de lucru, metode activ-participative, lucruri inovative, care reprezintă o provocare atât pentru noi, cadrele didactice, cât și pentru copii. Utilizarea unei metode tradiționale sau moderne nu poate eticheta o activitate instructiv-educativă ca fiind bună sau rea, motiv pentru care în reușita unei activități deseori îmbinăm metodele tradiționale cu cele moderne, activ-participative. Eficiența metodei nu este dată de metoda în sine, ci de felul în care ne raportăm la situația dată, de felul în care imaginația și creativitatea cadrului didactic își pune amprenta asupra activității didactice și de felul în care o utilizăm pentru a transmite, a consolida și/sau a evalua cunoștințele preșcolarilor.

Metoda cubului

Metoda cubului la disciplina matematica poate fi aplicată pentru a explora o situaţie matematică din diferite perspective cognitive. Este o metodă de învatare prin cooperare ce presupune explorarea unui subiect din mai multe perspective, permiţând abordarea complexă şi integratoare a unei teme.

Etapele pentru organizarea unor activităţi utilizând metoda cubului sunt:

- alegerea unităţii de învăţare şi a activităţilor de învăţare;
- pregătirea materialului didactic: confecţionarea unui cub pe ale cărui feţe s-au notat şase verbe corespunzătoare deprinderilor care trebuiesc exersate: descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează.

Fața 1 Albastru – verbul descrie;

Fața 2 Roșu – verbul compară;

Fața 3 Verde – verbul asociază;

Fața 4 Galben – verbul analizează;

Fața 5 Portocaliu – verbul argumentează;

Fața 6 Violet – verbul aplică.

• organizarea colectivului de copii/elevi prin împărţirea lui în 6 grupe, fiecare dintre ele examinând tema din perspectiva cerinţei de pe una dintre feţele cubului.

• Se atribuie rolurile membrilor fiecărui grup:

- ,,cititorul” – rostogolește cubul, citește verbul scris pe cub, apoi cerința scrisă pe fișă;

- ,,ascultătorul activ/cercetașul” repetă sarcina de lucru, o reformulează pentru a fi înțeleasă de fiecare membru al grupului;

- ,,interogatorul” adresează întrebări, solicită idei legate de modul de rezolvare a sarcinii de lucru de la membrii grupului;

- ,, liderul” va fi ,,raportorul” grupului, va trage concluziile, le va nota și le va comunica întregii clase;

- ,,verificatorul” realizează calculele, în același timp, cu ceilalți membri ai grupului.

• ,,Liderul” fiecărui grup va prezenta întregii clase modul în care grupul său a rezolvat cerința. Elevii din celelalte grupe vor aduce completări, vor adresa întrebări. Profesorul va evalua calitativ atât corectitudinea rezolvării sarcinilor de lucru, cât și modul de colaborare în echipă.

• La finalul orei, se vor afișa fișele de lucru ale fiecărei grupe, se vor formula concluzii asupra modului de lucru.

PROIECT DIDACTIC

Clasa: a III-a A

Disciplina: Matematică

Profesori: Dumitru Maria

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială ,,Alexandru cel Bun” Bacău

Unitatea de învățare: ,, Înmulțirea numerelor naturale în concentrul 0 – 10 000”

Subiectul lecției: Înmulțirea unui număr de trei cifre cu un număr de două cifre

Tipul lecției: recapitulare și sistematizare a cunoștințelor

Obiective operaționale:

a). cognitive:

OC1- să enumere proprietățile înmulțirii;

OC2- să definescă proprietățile inmulțirii;

OC3-să compare rezultatele obținute, utilizând terminologia matematică;

OC4- să afle numărul necunoscut;

OC5- să asocieze numărul necunoscut cu valoarea corespunzătoare;

OC6- să analizeze datele unei probleme;

OC7- să rezolve problema printr-un exercițiu;

OC8- să argumenteze rezultatul obținut;

OC9- să aplice proprietățile înmulțirii, pentru a calcula rapid.

b). obiective afective:

OA1- să participe cu plăcere la activitate;

OA2 – să coopereze armonios în cadrul activității;

OA3- să-și dezvolte interesul pentru studiul matematicii.

c).psiho-motrice:

OPM1 –să rostogolească cubul;

OPM2- să scrie rezolvarea exercițiilor.

Strategii didactice:

-Metode și procedee: metoda cubului; explicația, conversația,problematizarea, exercițiul;

-Resurse didactice: cub din carton, fișe de lucru;

-Forme de organizare: pe grupe.

Desfășurarea lecției

Captarea atenției:

Se realizează prin metoda cubului – metodă modernă de învățare prin cooperare. Se prezintă elevilor un cub cu fețele colorate diferit, fiind inscripționate cu următoarele verbe:

Fața 1: Albastru – verbul descrie;

Fața 2: Roșu – verbul compară;

Fața 3 : Verde – verbul asociază;

Fața 4: Galben – verbul analizează;

Fața 5: Portocaliu – verbul argumentează;

Fața 6 : Violet – verbul aplică.

Elevii sunt împărțiți în șase grupe.

Grupele numesc,, liderul” care va rostogoli cubul.

Fiecare grupă primește o fișă de lucru, corespunzătoare verbului de pe fața cubului rostogolit (descrie, compară, asociază, analizează, aplică și argumentează).

Se anunță obiectivele lecției de recapitulare. Se împart sarcinile de lucru pe grupe

(anexele 1-6).

Se citesc sarcinile de lucru, apoi sunt repetate acestea.

Se supraveghează activitatea elevilor și se dau indicații, dacă se solicită. Se soluționează situațiile în care nu toți elevii se implică în activități de grup, sau când un elev monopolizează toate activitățile.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII ELEVILOR:

Elevii care primesc fișa cu verbul ,,descrie”, vor avea:

- de enumerat proprietățile înmulțirii;
- de definit fiecare proprietate;
- de scris formulele corespunzătoare fiecărei proprietăți.

Elevii care primesc fișa cu verbul ,,compară”, vor compara rezultatele obținute de cei trei copii, utilizând terminologia matematică și operațiile matematice corespunzătoare.

Elevii care primesc fișa cu verbul ,,asociază”, vor afla numărul necunoscut, respectând ordinea efectuării operațiilor, vor afla numărul necunoscut aplicând terminologia matematică și formulele matematice, apoi vor asocia valoarea numărului necunoscut cu cele date.

Pentru grupa care va avea de analizat, sarcina de lucru va consta în analizarea problemei propuse, apoi în scrierea rezolvării problemei sub forma unui exercițiu.

Grupa care va primi o fișă cu verbul ,,argumentează” va avea de analizat și de justificat în scris valoarea de adevăr a unei întrebări dintr-o problemă. Li se cere elevilor să realizeze rezolvarea problemei, pentru a argumenta răspunsul dat.

Elevii din grupa ,,aplică” vor avea de aplicat proprietățile înmulțirii pentru a calcula rapid.

Evaluare:

După expirarea timpului de lucru, fiecare grupă de elevi va veni în fața clasei. Fiecare lider de grup va prezenta pe ,,Scaunul autorului” mai întâi sarcina de lucru, apoi modul de rezolvare. Se vor face aprecieri și se vor corecta eventualele erori.

Analiza S.W.O.T.

PUNCTE TARI:

- elevii rezolvă sarcinile de lucru cu plăcere;

-permite diferențierea sarcinilor de învățare;

-sporește eficiența învățării (elevii învață unii de la alții);

-poate fi aplicată în orice moment al lecției;

- se pot utiliza diferite forme de organizare: individual, frontal, perechi, grupe;

-resurse material accesibile. PUNCTE SLABE:

-timpul pentru pregătirea sarcinilor de lucru pentru profesor;

-durata organizării pe echipe;

-elevii buni nu sunt suficient de motivați.

OPORTUNITĂȚI:

Optimizarea metodei în urma experimentării acesteia la clasă.

Îmbinarea cu alte metode. AMENINȚĂRI:

-neimplicarea unor elevi;

-neîncadrarea în timp.

Modul de utilizare a metodei poate stimula creativitatea şi originalitatea

organizării unei lecţii de către educator/învăţător/ profesor ce-şi propune să atingă competenţe şi să formeze atitudini, valori, sentimente.

Anexele 1- 6

Descrie

Descrie cele șase proprietăți ale înmulțirii !

Aplică

Aplică proprietățile înmulțirii pentru a rezolva rapid, exercițiile următoare:

5 x 29 x 2 x 6 =

2 x 56 x 5 x 7 =

50 x 67 x 4 x 2 =

78 x 50 x 2 x 8 =

67 x 5 x 2 x 29 =

Compară!

Compară rezultatele obținute de către cei trei copii!

Irina calculează produsul dintre diferența numerelor 400 și 273 și cel mai mare număr par de două cifre diferite.

Amalia află întreitul numărului 75 mărit de 35 de ori.

Dan calculează diferența dintre produsul numerelor 223 și 34 și produsul numerelor 144 și 27.

Analizează!

Analizează datele problemei și scrie rezolvarea sub forma unui singur exercițiu!

Într-o livadă sunt 107 rânduri de meri a câte 35 de meri pe fiecare rând, 112 rânduri de peri a câte 25 de peri pe rând și 122 de rânduri de pruni a câte 23 de pruni pe rând.

Câți pomi fructiferi sunt în livadă?

Asociază!

Asociază numărul necunoscut cu rezultatul corespunzător!

15 x 256 – a = 3 200 7 100

b + 36 x 25 = 8 000 640

c – 85 x 25 = 6 899 221

2 x d + 169 x 17 = 3 115 9 024

Argumenteză!

Argumenteză dacă un fermier rămâne cu fructe nevândute după două săptămâni, știind că aduce la piață 126 de lăzi cu mere a câte 12 kg fiecare și 108 lăzi cu pere a câte 15 kg fiecare și vândut zilnic câte 150 de kg!

Exemple de jocuri și activități în educația timpurie

NEBUNU DANIELA

Exemple de jocuri și activități în educația timpurie

(3-7ani)

Conform lui Piaget, tipul de joc al copilului se modifică în strânsă legătură cu stadiul dezvoltării sale cognitive. Astfel, până la 2 ani, jocurile manipulative (de explorare şi manipulare a obiectelor) sunt cele dominante, de la 2 la 7 ani, jocul simbolic este cel corespunzător stadiului preoperaţional al gândirii, iar de la 7 la 12 ani şi mai departe, sunt jocurile cu reguli, corespunzătoare etapei operaţiilor concrete.

Dacă jocurile practice şi manipulative sunt specifice copiilor până la 3 ani, după această vârstă apar jocurile simbolice. Două categorii mari de jocuri se diferenţiază în funcţie de iniţiatorul jocului: Jocul liber – este tipul de joc pe care copilul îl utilizează tot timpul pe parcursul zilei îmbrăcând diferite forme. Fie că manipulează obiecte încercînd diverse mişcări şi experimente, fie că realizează anumite acţiuni pentru a obţine satisfacţie (parchează maşini, construieşte cazemate, rostogoleşte către o anumită destinaţie un obiect, leagă obiecte între ele pentru a obţine un şir pe care apoi îl deplasează trăgându-l după el etc., toate acestea copilul le realizează jucându-se. Nu sunt sarcini impuse de nimeni, îi fac plăcere şi astfel învaţă despre lucruri, despre efectele acţiunii sale asupra obiectelor şi, totodată, despre el, ce poate şi ce nu poate încă să facă. Educatoarea/adultul trebuie să îi acorde timp copilului pentru acest tip fundamental de joc, specific învăţării în copilăria timpurie. Este natural şi de aceea are un impact puternic asupra dezvoltării copilului în toate domeniile de dezvoltare.

Jocurile libere sunt jocurile alese, propuse, iniţiate de copil, fără intervenţia adultului. El singur îşi alege locul, jucăriile şi tipul de joc pe-l care doreşte. Jocul liber oferă educatoarei şansa de a cunoaşte cât mai bine copilul, fiind momentul în care copilul utilizează cunoştinţele, deprinderile, experienţele dobândite anterior, în contexte în care el se simte liber să se exprime. Limbajul şi acţiunile copilului în jocul liber vorbesc despre modul în care el percepe lumea din jurul lui. De exemplu, dacă îl observăm cum se joacă cu o maşinuţă, vom vedea ce lucruri ştie despre maşini, ce scenarii inventează inspirate din viaţa reală, în care apar personaje, evenimente, acţiuni aşa cum le-a perceput el, putem observa tipurile de raporturi pe care le stabileşte între personaje, precum şi limbajul utilizat. Sau dacă se joacă un joc simbolic, de tipul „ De-a...”, vom vedea cum copilul transpune în joc experienţe proprii fie ca „spectator” al evenimentelor din jurul lui, fie ca personaj principal. Jocul simbolic permite copilului totodată şi să transpună în „realitatea” lui, dorinţe, gânduri, frustrări, insatisfacţii, bucurii din viaţa lui şi sunt pline de semnificaţie, pentru că nu există cenzură în exprimarea sa în timpul jocului liber indiferent ce tip de joc e (simbolic, de manipulare, de construcţii, etc.).

Jocul didactic este iniţiat numai de către adult, scopul fiind acela de a urmări atingerea unor obiective educaţionale. Elementele joc se împletesc cu învăţare, reprezintă o formă utilizată în

activitatea educativă din grădiniţă. O serie de obiective propuse în cadrul proiectelor tematice se rezolvă prin această formă de organizare şi desfăşurare a actului educativ.

Exemple de jocuri didactice pot fi:

- Senzoriale senzoriale, de ghicire, de recunoaştere a unui obiect cu ajutorul simţurilor: “Ghici ce ai gustat!”; “Spune cum este?”; “Ce poţi spune despre?” ;

- Jocuri de analiză perceptivă vizuală, de reconstituire de imagini din bucăţele: “Loto flori, fructe, păsări, animale”, “Din jumătate – întreg”, “Jocul umbrelor”;

- Jocuri logice de comparare a obiectelor după criterii date şi de analiză, descriere, clasificare: “Mare, mic”, “Găseşte locul potrivit!” ;

- Jocuri gramaticale: “Eu spun una, tu spui multe” (singular-plural), “Spune al cui este?” (folosirea corectă a genitivului), “Cui trimit scrisoare?” (folosirea corectă a dativului), “Unde a zburat rândunica? (poziţii spaţiale);

- Jocuri de mişcare: „Cuibul rândunicilor”, „Ursul doarme”, „Ştafeta uriaşilor” etc.

Atât jocurile libere, cât şi cele didactice, în funcţie de deprinderile, capacităţile pe care le dezvoltă prin forma instrinsecă a jocului (tipul de activitate de bază a jocului) pot fi: Jocuri de manipulare - antrenează musculatura fină (premisă de bază în formarea deprinderilor de scris), capacităţile de coordonare a mişcărilor, controlul lor, precum şi coordonarea oculo-motorie. Prin manipularea obiectelor din mediul ce îl înconjoară, copilul începe să controleze posibilităţile de cunoaştere, de a schimba şi stăpâni realitatea. Un aspect foarte important este câştigarea independenţei de acţiune şi autocontrol. De exemplu, manipulând piesele jocurilor existente în centrele Joc de masă sau Ştiinţe (puzzle, Lego, mozaic, basme în bucăţele, jocuri educative, jetoane) copiii îşi dezvoltă: coordonarea ochi – mână, musculatura fină, capacitatea de discriminare vizuală, deprinderi de îmbinare, triere, aşezare în ordine, clasificare, numărare, punere în corespondenţă, percepţiile de culoare, mărime, formă; sociabilitatea; capacitatea de a rezolva probleme; sentimentul de bucurie la realizarea unor sarcini. Dimensiunea cognitivă, imaginativă, de gândire a jocului este doar un aspect al influenţei în învăţarea copilului atât la vârstele timpurii, cât şi pentru dezvoltarea ulterioară.

Jocul simbolic – copilul utilizează mediul pentru a pune în scenă realitatea aşa cum o percepe el, interpretează roluri, personaje reale sau imaginare. Aici este posibil ca Făt-frumos să plece cu racheta la palatul zânelor Scufiţa Roşie să meargă la bunicuţa împreună cu prietenii ei piticii. Copilul trebuie încurajat să găsească soluţii noi pentru personajele sale, să gândească asupra unor conexiuni între evenimente să motiveze cu argumente proprii acţiunile sale. Un aspect semnificativ al cunoaşterii la vârstele timpurii este dezvoltarea jocului simbolic în timp ce îşi construiesc reprezentări sofisticate asupra lumii, dar pentru aceasta au nevoie de oportunităţi de joc. Reprezentările simbolice reprezintă precursorul cititului atâta timp cât literele simbolizează sunetele. Relaţia dintre joc şi învăţarea literelor poate fi iniţiată de copii în jocurile spontane, ori de adult, atunci când ajută copiii să scrie poveştile create în cadrul jocului. “Doctorul” scrie reţete pentru pacienţii săi în jocul “De-a doctorii”; “bucătarul” face mâncare, prăjituri citind reţetele culinare, “poştaşul” citeşte adresele de pe scrisori…)

Prin jocul simbolic (deseori imitativ) e pusă în mişcare fantezia copilului care dă lucrurilor şi fiinţelor însuşiri pe care nu le au în realitate. Cărui băiat nu i-a servit un băţ, cu care se juca drept cal?! Covorul din cameră drept plajă sau pajişte?! Fiecare obiect în jocul copilului capătă o

importanţă, dar faţă de acesta el ia atitudine reală faţă de fiecare. Băţul care serveşte drept cal este mângâiat, i se dă mâncare, apă, este îngrijit, dar poate fi şi bătut după împrejurări; se urcă pe munte – pe pat, de fapt; se joacă pe plajă. Fetiţa se joacă cu păpuşa, o îngrijeşte când este bolnavă, o îmbracă, o culcă, îi dă să mănânce, dacă se comportă frumos o mângâie, dar o şi ceartă dacă nu vorbeşte frumos. Fetiţa, în jocul său, imită grija mamei pentru copii. Jocul imitativ îl ajută pe copil în învăţarea de a accepta şi de a trăi după anumite reguli şi norme, de a lucra prin cooperare cu alţii, pentru schimbarea acestor reguli pentru binele grupului. În cadrul acestui tip de joc copiii imită mersul animalelor, glasul acestora, îşi dezvoltă instinctul de auto-apărare şi instinctul de conservare. Prin asumarea unor roluri copiii pot desfăşura jocuri care sunt încadrate în jocul cu subiect din viaţa cotidiană. Astfel de jocuri sunt: „ Dea familia", „ De-a grădiniţa", „De-a strada". Aceste jocuri au subiecte alese din viaţa cotidiană. Jocul simbolic poate fi iniţiat de copil, în cadrul activităţilor alese şi atunci este un joc liber, sau poate fi propus de adult şi atunci devine o activitate care vizează utilizarea jocului simbolic pentru atingerea anumitor obiective. Pregătirea lor vizează: alegerea şi amenajarea locului de joc, alegerea jucăriilor şi pregătirea copiilor. În desfăşurarea acestor jocuri sunt avute în vedere următoarele aspecte: - crearea unor legături între conţinutul jocurilor simbolice şi conţinutul activităţilor care se desfăşoară (poate fi un joc care valorifică unele conţinuturi, deprinderi care au fost achiziţionate, exersate în cadrul unui proiect, a unei activităţi tematice); - asigurarea unui climat favorabil consolidării/extinderii prin jocul simbolic a conţinutului activităţii tematice sau a proiectului; - încurajarea copiilor pentru asumarea unor roluri cât mai diverse; Exemple de utilizare a jocului simbolic: Joc simbolic cu caracter anticipativ: jocul „De-a cofetarii" (pentru pregătirea unei salate de fructe) se organizează înaintea desfăşurării observaţiei „Fructe de toamnă" în Centrul de Ştiinţe. Desfăşurarea jocului oferă posibilitatea copiilor de a observa însuşirile caracteristice ale unor fructe (formă, mărime, culoare), prin intuirea lor prin toţi analizatorii, părţile componente de a respecta unele reguli de igienă. Copiii îşi dezvoltă un limbaj specific prin asumarea de roluri diferite (cofetar, consumator, producător de alimente etc.) Joc simbolic folosit drept cadru introductiv în desfăşurarea unor activităţi, de exemplu, înainte de a desfăşura activitatea de observare în centrul de Ştiinţe „ Flori de primăvară", din cadrul temei „Din lumea celor care nu cuvântă", se poate începe cu un joc simbolic intitulat „De-a grădinarul", în care copiii pot să interpreteze diferite roluri: de flori, de vânzător de flori, de grădinar, de fluturi, de albinuţe, etc.

În urma desfăşurării lecturii după imagini: „ Strada" la centrul Bibliotecă, se pot desfăşura jocurile: „ De-a circulaţia", „De-a strada" în centrul de Construcţii ş.a. În felul acesta copiii pun în practică cunoştinţele însuşite anterior. Ei vor respecta locul pe unde se circulă, ca pieton, reguli de circulaţie, semnalele luminoase, semnele de circulaţie etc.

Educatoarea poate interveni în organizarea şi desfăşurarea acestor jocuri prin:

• interpretarea unui rol mai complex (în interpretarea acestui rol, acţiunile educatoarei reprezintă un model pe care copiii îl preiau cu toate aspectele lui, inclusiv dialogul) .

• îmbogăţirea unui joc, prin demonstrarea unei noi acţiuni (…vine în vizită aducând flori şi ciocolată,…respectă reguli civilizate de comportare) sau extinderea conţinutului jocului, propunerea de situaţii problematice cărora copilul în timpul jocului trebuie să le găsească soluţii .

• corectarea lui prin sugestii verbale, întrebări, explicaţii, indicaţii, aprecieri, dezaprobări. Importantă este păstrarea plăcerii jocului!!!

Atât jocul simbolic cu subiecte din viaţa cotidiană cât şi cu subiecte din basme şi poveşti se desfăşoară fie individual (interpretând rolul unui personaj) , fie colectiv (transpunând scene din poveşti).

TEST DE EVALUARE INIȚIALĂ

PLEȘA ELENA

PROBĂ DE EVALUARE INIȚIALĂ

clasa a III-a

1. Scrie numere:

a) cu cifre:

șase sute treizeci şi nouă: nouă sute opt:

două sute doisprezece:

b) cu litere:

710-_____ 408-_____852-_____

2. Scrie în casete semnele: < ; > ; = ;

3. Încercuiește numerele impare, apoi ordonează-le descrescător:

829; 547; 88; 366; 571; 16; 940; 203; 154; 795; 517; 904.

_____; _____; _____; _____; _____; _____.

4. Rezolvă exercițiile:

696 – 254 =_____ 602 – 57 =_____ 9 x 4 =_____ 28 : 4 =_____

584+ 98 =_____ 276+324 =_____ 7 x 6 =_____ 24 : 3 =_____

5. Află numărul necunoscut:

a– 65 = 386 a + 117 = 300 a x 9 = 54 a : 5 = 7

a =_____ a =_____ a =_____ a =_____

a =_____ a =_____ a =_____ a =_____

6. Rezolvă respectând ordinea operațiilor:

5 + 5 x 5 =_____ 45 – 40 : 5 =_____ 6 x 4 + 7 x 8 =_____

= _____ = _____ = _____

7. Rezolvă, respectând cerința:

a) La diferența numerelor 74 şi 51, adaugă dublul numărului 6.

_____

_____

b) La triplul numărului 7 adaugă câtul numerelor 16 și 4.

_____

_____

c) Din produsul numerelor 5 și 9 scade jumătatea numărului 10.

_____

_____

8. Rezolvă problema:

Într-o cutie sunt 138 bile albe şi cu 79 mai multe bile negre.

Câte bile sunt , în total , în acea cutie?

Rezolvare

.....
.....
.....
..... R:_____

Descriptori de performanță

Compe- tența	Itemul	Calificativul		
		Foarte bine	Bine	Suficient
1.1	Scrie numere cu litere/cu cifre	6 numere	4 numere	2 numere
1.2				
1.6	Compară numere folosind semnele de relaţie <, >, =	6 numere	4 numere	2 numere
1.3	Identifică nr. impare şi le ordonează	6 numere	4 numere	2 numere
1.4				
1.5	Rezolvă operaţii matematice de adunare, scădere, înmulţire şi împărţire	9-10 exerciţii	6 exerciţii	3 exerciţii
1.4				

1.5 Află termenul necunoscut 4 exerciţii 3 exerciţii 2 exerciţii

1.4

1.5 Rezolvă exerciţii respectând ordinea operaţiilor 3 exerciţii 2 exerciţii 1 exerciţiu

1.6 Rezolvă enunţuri matematice 3 enunţuri 2 enunţuri 1 enunţ

5.2 Rezolvă probleme cu două sau mai multe operaţii întrebările, operaţiile şi răspunsul corecte întrebările şi operaţiile parţial corecteîntrebările sau operaţiile parţial corecte

Stabilirea calificativelor

ITEMI CALIFICATIVUL FINAL

Rezolvă integral şi corect 7–8 itemi/ sau variante apropiate FOARTE BINE

Rezolvă integral şi corect 4 – 6 itemi; incorect /parţial corect restul itemilor BINE

Rezolvă integral şi corect 2 – 3 itemi; incorect /parţial corect restul itemilor SUFICIENT

Rezolvă integral şi corect 1 item; incorect /parţial corect restul itemilor INSUFICIENT

JOCUL DIDACTIC – FUNDAMENT AL DEZVOLTĂRII COGNITIVE, SOCIALE ȘI EMOȚIONALE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Andrei Florentina

Educația timpurie constituie baza dezvoltării ulterioare a copilului, iar experiențele educaționale trăite în această perioadă influențează semnificativ formarea personalității și a competențelor de bază. La vârsta preșcolară, copilul învață predominant prin acțiune și interacțiune, iar jocul reprezintă forma fundamentală de activitate. Din această perspectivă, jocul didactic devine un instrument esențial în procesul de predare-învățare, asigurând o legătură eficientă între nevoia de joc și obiectivele educaționale.

Integrarea jocului didactic în activitățile zilnice contribuie la crearea unui climat educațional stimulativ, în care copilul se simte motivat, implicat și valorizat.

Jocul didactic este o activitate organizată, care îmbină elementele ludice cu sarcini de învățare clar formulate. Acesta se desfășoară după reguli simple, adaptate nivelului de vârstă al copiilor, și urmărește atingerea unor obiective educaționale specifice. Spre deosebire de jocul liber, jocul didactic presupune o intervenție pedagogică intenționată, orientată spre dezvoltarea anumitor competențe.

Prin caracterul său atractiv și flexibil, jocul didactic facilitează participarea activă a copiilor și transformă procesul de învățare într-o experiență plăcută și eficientă.

Jocurile didactice stimulează procesele psihice de bază, precum atenția, memoria și gândirea. Activitățile de observare, comparare, clasificare și rezolvare de situații-problemă contribuie la formarea gândirii logice și la dezvoltarea capacității de concentrare.

În cadrul jocurilor didactice, copiii sunt încurajați să formuleze răspunsuri, să își exprime ideile și să utilizeze un limbaj corect. Astfel, jocul devine un mijloc eficient de îmbogățire a vocabularului și de dezvoltare a exprimării verbale. De asemenea, jocurile cu conținut matematic sprijină înțelegerea noțiunilor elementare de număr, formă, mărime și relații spațiale.

Pe lângă dimensiunea cognitivă, jocul didactic are un impact semnificativ asupra dezvoltării socio-emoționale a copilului. Participarea la jocuri de grup îi ajută pe copii să învețe să colaboreze, să respecte reguli și să își asume roluri diferite. În acest context, copilul își dezvoltă abilități de comunicare, empatie și autocontrol.

Jocul oferă copilului oportunitatea de a trăi emoții variate și de a învăța să le gestioneze. Succesul în joc contribuie la consolidarea încrederii în sine, iar depășirea dificultăților sprijină dezvoltarea rezilienței emoționale.

Jocurile didactice care implică mișcarea, manipularea obiectelor sau activitățile grafice contribuie la dezvoltarea motricității fine și grosiere. Aceste activități pregătesc copilul pentru sarcini școlare viitoare, precum scrierea, și susțin dezvoltarea coordonării și a dexterității.

Prin combinarea mișcării cu sarcini cognitive, jocul didactic favorizează o învățare integrată și eficientă.

Jocul didactic reprezintă un pilon central al educației timpurii, având un rol determinant în dezvoltarea globală a copilului preșcolar. Prin valorificarea jocului ca metodă de învățare, cadrul didactic creează condiții optime pentru formarea competențelor cognitive, sociale și emoționale. Astfel, copilul este sprijinit să se dezvolte armonios și să își construiască o atitudine pozitivă față de învățare.

Bibliografie

- Breben, S., Metodica activităților instructiv-educative în grădiniță, Editura Aramis, București, 2007.
- Pânișoară, I.-O., Psihologia educației, Editura Polirom, Iași, 2015.
- Ionescu, M., Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2003.
- Ministerul Educației, Curriculum pentru educație timpurie, București, 2019.

ACTIVITĂȚILE INTEGRATE – ABORDARE HOLISTICĂ ÎN FORMAREA COMPETENȚELOR COPILULUI PREȘCOLAR

Ghioculescu Elena Denisa

Educația timpurie reprezintă o etapă fundamentală în dezvoltarea copilului, având un impact semnificativ asupra formării competențelor cognitive, socio-emoționale și comportamentale. În această perioadă, copilul percepe realitatea ca un tot unitar, iar învățarea se realizează cel mai eficient prin experiențe concrete și situații de viață apropiate universului său. Din această perspectivă, activitățile integrate constituie o modalitate adecvată de organizare a procesului educațional, deoarece valorifică învățarea globală și susțin dezvoltarea armonioasă a copilului.

Prin activitățile integrate, copilul este implicat activ în procesul de cunoaștere, fiind stimulat să observe, să exploreze, să comunice și să relaționeze. Această abordare contribuie la formarea competențelor de bază și la pregătirea copilului pentru integrarea ulterioară în mediul școlar.

Activitățile integrate reprezintă o formă de organizare a demersului didactic care presupune corelarea conținuturilor din mai multe domenii experiențiale, în jurul unei teme comune. Această abordare permite realizarea unor conexiuni semnificative între cunoștințe, facilitând înțelegerea și aplicarea acestora în contexte variate.

În educația timpurie, activitățile integrate sunt adaptate nivelului de vârstă al copiilor și se bazează pe învățarea prin joc, explorare și experimentare. Prin această abordare, copilul devine participant activ la propria formare, iar procesul educațional capătă un caracter dinamic și flexibil.

Activitățile integrate se fundamentează pe o serie de principii pedagogice esențiale pentru educația timpurie. Un prim principiu este cel al învățării centrate pe copil, care presupune respectarea ritmului individual de dezvoltare și valorificarea intereselor copiilor. Un alt principiu important este cel al învățării prin experiență, care pune accent pe implicarea activă a copilului în situații concrete de învățare.

De asemenea, activitățile integrate respectă principiul interdisciplinarității, prin combinarea conținuturilor din diferite domenii, și principiul continuității, asigurând o progresie logică a achizițiilor. Aceste principii contribuie la crearea unui demers educațional coerent și eficient.

Activitățile integrate au un rol semnificativ în dezvoltarea proceselor cognitive ale copilului preșcolar. Prin sarcini variate și situații de învățare complexe, copilul este stimulat să observe, să compare, să analizeze și să formuleze concluzii simple. Aceste activități contribuie la dezvoltarea gândirii logice și a capacității de rezolvare a problemelor.

Integrarea limbajului în activitățile cotidiene favorizează dezvoltarea vocabularului și a exprimării verbale. Copilul este încurajat să descrie, să explice și să argumenteze, dezvoltându-și astfel competențele de comunicare. Totodată, activitățile cu conținut matematic și științific sprijină formarea noțiunilor elementare necesare învățării ulterioare.

Dimensiunea socio-emoțională reprezintă un aspect esențial al dezvoltării copilului preșcolar. Activitățile integrate creează contexte favorabile pentru interacțiunea dintre copii, stimulând cooperarea, empatia și respectarea regulilor. Prin participarea la activități de grup, copilul învață să comunice eficient și să își gestioneze emoțiile.

În cadrul activităților integrate, copilul este încurajat să își exprime opiniile și să participe la luarea deciziilor, ceea ce contribuie la dezvoltarea autonomiei și a încrederii în sine. Experiențele pozitive trăite în cadrul acestor activități consolidează sentimentul de apartenență la grup și sprijină formarea unei imagini de sine pozitive.

Activitățile integrate oferă numeroase oportunități pentru stimularea creativității și a expresivității copiilor. Prin îmbinarea activităților artistice, muzicale și practice cu cele cognitive, copilul este încurajat să se exprime liber și să își valorifice potențialul creativ.

Creativitatea este stimulată prin activități de desen, modelaj, dramatizare și joc de rol, care permit copilului să își exprime ideile și emoțiile într-un mod personal. Aceste experiențe contribuie la dezvoltarea imaginației și a gândirii divergente.

Cadrul didactic joacă un rol esențial în proiectarea și implementarea activităților integrate. Educatoarea este responsabilă de selectarea temelor, de corelarea conținuturilor și de adaptarea activităților la nivelul de dezvoltare al copiilor. Printr-o planificare atentă, cadrul didactic creează contexte de învățare relevante și motivante.

De asemenea, educatoarea are rolul de facilitator al învățării, oferind sprijin și feedback, încurajând inițiativa și creativitatea copiilor. Observarea sistematică a progresului copiilor permite ajustarea demersului educațional și asigurarea progresului individual.

Activitățile integrate reprezintă o abordare educațională eficientă și adecvată specificului educației timpurii, contribuind la formarea competențelor de bază și la dezvoltarea armonioasă a copilului preșcolar. Prin corelarea conținuturilor și valorificarea învățării prin experiență, activitățile integrate sprijină dezvoltarea cognitivă, socio-emoțională și creativă a copilului. Implementarea consecventă a acestei abordări în grădiniță creează premisele unui parcurs educațional de succes.

Bibliografie

- Breben, S., Educația timpurie – repere metodologice, Editura Aramis, București, 2006.
- Iucu, R., Instruirea centrată pe elev, Editura Polirom, Iași, 2008.
- Pânișoară, I.-O., Psihologia copilului și a educației, Editura Polirom, Iași, 2015.
- Crețu, C., Psihopedagogia educației timpurii, Editura Polirom, Iași, 2016.

Activite matematica -Exercitiu cu material individual

MITRACHE ALINA

Activitate matematică – Exerciţiu cu material individual

EDUCATOARE: Prof. ed. timpurie MITRACHE ALINA

GRUPA: mare

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cine sunt/ suntem ?”

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ: „Fă mişcare zi de zi !”

DOMENIUL DE ACTIVITATE: Domeniul Ştiinţă

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activitate matematică

TEMA ACTIVITĂŢII: „Mai multe, mai puţine, tot atâtea…mingi”

FORMA DE REALIZARE: exerciţiu cu material individual

TIPUL ACTIVITĂŢII: consolidare

SCOPUL ACTIVITĂŢII: Consolidarea deprinderilor de apreciere a cantităţii prin

punere în perechi a elementelor a două mulţimi pentru a determina mulţimi cu tot atâtea, mai multe/mai puţine.

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

O1 – Să sorteze obiecte pentru a forma mulţimi;

O2 – Să numească mulţimile formate;

O3 – Să formeze perechi cu elementele a două mulţimi;

O4 – Să sesizeze mulţimea cu mai multe, mai puţine sau tot atâtea elemente;

O5 – Să adauge sau să înlăture un element pentru a obţine mulţimi cu mai multe, mai

puţine sau tot atâtea elemente;

O6 – Să verbalizeze, motivând acţiunea efectuată;

O7 – Să realizeze individual sarcinile fişei de lucru;

STRATEGII DIDACTICE:

a) Metode şi procedee: conversaţia, observaţia, explicaţia, demonstraţia, exerciţiul,

lucrul pe fişe, surpriza

b) Mijloace de învăţământ: coşuleţe, jetoane (mingi de fotbal, de baschet, de tenis), fişe de lucru individual, instrumente de scris.

c) Forme de organizare: frontal, individual

d) Resurse: umane: 21 copii preşcolari,

temporale: 30-35 minute

DESCRIEREA ACTIVITĂŢII (Ex. cu material individual) – ETAPE :

- Pregătirea şi distribuirea materialelor individuale: fiecare copil primeşte 2 trei coşuleţe şi jetoane colorate sub forma unor mingi (fotbal, baschet)

- Sortarea elementelor date şi formarea de mulţimi cu elemente de acelaşi fel : copiii asociază pe măsuţe elementele de acelaşi fel şi în fiecare coşuleţ se va constitui grupa mingilor de fotbal, grupa mingilor de baschet.

- Stabilirea corespondenţei elementelor mulţimilor date : se alege un element din prima mulţime şi se caută un corespondent din a doua mulţime. Se repetă acest proces până când toate elementele din prima mulţime au un corespondent din a doua mulţime. Elementele se vor aşeza de jos în sus, în două şiruri paralele.

- Verificarea corespondenţei : se observă perechile formate, se verifică dacă fiecare element din prima mulţime are un obiect corespondent în a doua mulţime. Se stabileşte că mulţimea care are elemente fără pereche este cea cu cele mai multe elemente.

- Stabilirea egalităţii : Se propun soluţii pentru ca cele două mulţimi să aibă tot atâtea elemente – se retrage sau se adaugă un element.

- Problematizare : se adaugă încă o mulţime de elemente (mulţimea mingilor de tenis). Se solicită stabilirea corespondenţei şi cu cea dea treia mulţime de elemente. Se exersează paşii parcurşi şi în prima etapă.

- Evaluarea şi încheierea activităţii – rezolvare de fişe individuale, aprecieri asupra desfăşurării activităţii, recompense.

Educația ca artă

Nechita Dora Cristina

EDUCAȚIA CA ARTĂ

Pornită încă din Antichitate ca o necesitate, forță conducătoare care pregătește oamenii pentru pace sau război, consider că azi educația este un cadou pe care-l facem celor mici pentru a putea trăi în lume. Are aceeași importanță, indiferent de timp sau spațiu. Dezideratele se schimbă, formatul adesea, dar niciodată relevanța și efectele.

Idealul educaţional al şcolii româneşti constă în dezvoltarea liberă, integrală şi armonioasă a individualităţii umane, în formarea personalităţii autonome şi creative. Pentru a atinge acest țel , cadrul didactic al acestui mileniu ia în calcul obiective, metode, activități, forme de organizare cât mai diverse, corelate cu tendințele actuale ale dezvoltării umane.

Niciodată educația nu a fost o activitate cu formă fixă . Vorbim de milioane de opinii, așteptări, chiar sentimente, toate îmbrăcate în forme diferite de construcție a unei simple lecții de curs. Și atunci este evident faptul că educatorul jonglează cu logică și presupuneri, cu impresii și convingeri, cu diverse atitudini, dar și strategii pentru a crea un mediu educațional cât mai propice dezvoltării copiilor.

Predarea , ca orice altă activitate a omului, vine din interior, ca o chemare, ca o flacără creatoare care rezită din latura artistică a umanității. De aceea cred că identitatea creativă unică a oricărui profesor trebuie să echilibreze, să coordoneze și să dezvolte un univers educativ propriu, în care să încurajeze relația de mentorat cu elevii săi. Pe lângă specialitate, un cadru didactic are în vedere pregătirea elevilor pentru a profita de oportunități și a-și desăvârși progresul profesional și personal. Iar modul în care se leagă obiectivele lecției cu intențiile elevilor de a învăța reprezintă o semnătură a profesorului- artist. Există, la nivel mondial, mișcări educaționale care pun accentul pe standardizare, altele accentuează importanța originalitîții și creativității, se prezintă actul de predare ca fenomen holistic, care produce satisfacție și transformare.

Arta de a preda leagă acele elemente de instrucție cu o complexă interrelaționare. În vreme ce instruirea menține în centrul de interes elemente ce pot fi măsurate și apoi translatate în principii, există și alte componente, care nu pot fi măsurate, cum ar fi relația profesor- elev, cursivitatea discursului, ba chiar filosofii de predare. Extinderea învățării bazate pe experimentare concretă pune probleme formelor de cunoaștere tradiționale și dispersează granițele dintre educația formală și cea informală. Unul dintre instrumentele de examinare folosite în învățarea prin descoperire este practica reflexivă. Este vorba despre întreg procesul de reflecție asupra practicii, locul in care lucrează este transformat în loc de studiu, crescând performanțele individuale în cadrul practicii efectuate. Această abordare , cea a practicii profesionale, accentuează importanța activităților concrete și valorizează inteligența înnăscută pentru acțiuni ce dezvoltă aptitudinile copiilor.

John Dewey, un renumit psiholog și pedagog american, numea profesorul: ”un artist, iubit, grădinar, compozitor, inginer social”și multe altele. Este neîndoielnic faptul că aceste metafore (

dar și multe altele) permit educației să înflorească. Educația ca formă artistică prosperă atunci când se permite cadrului didactic să -și exprime latura creativă a personalității. Profesorii de succes au putut să-și arate increderea în forțele copiilor și i-au îndemnat, susținut să-și dezvolte curiozitatea intelectuală. Libertatea de a transmite aceste trăsături provine din acele alegeri speciale pe care le face cadrul didactic în organizarea informațiilor din programă, modalitățile de captare a atenției, strategiile pe care le compune, dar și felul în care își arată sensibilitatea față de emoțiile elevilor. De aceea pedagogia de care dă dovadă un profesor poate fi asemuită cu paleta de culori a unui pictor sau notele unui muzician...căci exactitatea și arta pot merge mână în mână: pedagogia văzută ca știință predictibilă și măsurabilă, bazată pe observare și măsurare, pe de o parte, iar pe de altă parte tot ea pune în valoare capacitatea cadrului didactic de a produce atitudini și chiar sentimente față de învățare, determinând copilul să înțeleagă ce importante sunt cunoașterea și informația.

Profesorul care are în vedere aspectele moderne ale procesului instructiv-educativ realizează cât de puternice, impactante sunt conexiunile dintre învățare și emoții. De aceea cred că ar fi de menționat și modul în care trebuie să se transforme sala de clasă întru-un spațiu autentic, sigur pentru elevi ca să poată învăța, să se dezvolte și să-și mărească potențialul. Ducând ideea la alt nivel, scriitorul și criticul Jay Parini susținea în cartea sa, Art of Teaching, că nu e nimic natural în a fi profesor: sala de clasă e o scenă, iar cadrul didactic trebuie să joace diferite roluri. Un profesor bun pare să fie un aspect normal, dar nu este decât produsul unui nesfârșit antrenament...

Nu pot trece cu vederea problema centrală a învățământului actual (cu caracter global, nu doar o meteahnă mioritică), aceea că profesorul trebuie să găsească diverse metode de a face față numeroaselor perspective, cerințe care vin din partea copiilor, a părinților, a managementului școlar, chiar a puterii politice.

Un act educațional care să producă efectul scontat este un amestec dinamic de experiențe , competențe din multiple arii de strategii de învățare combinate cu o cunoaștere profundă a fiecărui elev din clasă, pentru că fiecare are setul său de nevoi la un moment dat.

Consider că putem vorbi despre predare ca o artă deoarece se exprimă o formă evidentă a abilității profesorului de a răspunde nevoilor individuale ale elevilor săi, căci acesta construiește, reconstruiește și chiar personalizează orele de curs: sunt tot atâtea metode de predare, câți profesori există!

Ken Bain , în lucrarea sa ” What the Best College Teachers Do”susține că, în mod ideal, cei interesați ar trebui să trateze predarea așa cum ar trata o creație intelectuală sau artistică: o lucrare științifică sau artistică foarte importantă, serioasă, un efort de pe urma căruia ai de câștigat prin observație atentă și analiză minuțioasă, prin revizuiri și rafinare, din discuții cu colegii și critică în pereche. Așadar, predarea ca o artă se poate învăța!

În cele mai multe situații, pedagogia se dezvoltă in mod natural, atâta vreme cât cadrul didactic acceptă experimente, învață din greșeli dar și din reușite, pentru a-și forma propriul stil sau și-l îmbunătățește. Nu se întâmplă totul peste noapte, este o acțiune de durată. Bineînțeles că există acum și o serie de materiale care pot să îl ajute în construirea de abordări, convingeri sau deprinderi care converg către o cheie a educării de calitate.

Cum arta e o expresie umană a lumii în care trăim, și educarea este o expresie a felurilor multiple în care gândim și învățăm despre lume. Această artă trebuie să exprime relațiile interumane,

deoarece felul în care cunoaștem lumea nu poate fi sec și examinat separat, ci îmbrăcat în răbdare, colaborare, transformare, empatie.

Așadar, educația se referă la formare, informare, sensibilizare, practicarea de activități care să ducă la dobândirea de cunoștințe, capacități și înțelegere, formându-se atitudini și comportamente. Poate fi privită ca artă dacă luăm în considerare felul cum un profesor reușește conexiunea cu elevii săi și le coordonează mințile spre cunoaștere. Iar pedagogia, ca artă a predării, are ca punct de plecare în primul rând respectul atât pentru contribuţia pe care toţi o aducem mediului de învăţare, cât şi pentru angajamentul asumat în ceea ce priveşte eforturile permanente de punere a bazelor unităţii şi diversității.

BIBLIOGRAFIE

Ken Bain, What the Best College Teachers Do, Harvard University Press, 2004

John Dewey, Experiență și educație, forum Educațional, 1986

Jay Parini, Art of Teaching, Oxford University Press,2005

Prof.CRISTINA NECHITA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR 12 BRAȘOV

PE TĂRÂM DE BASME ȘI POVEȘTI

DINCĂ ALINA

DINCĂ ALINA

Educaţie pentru dezvoltarea creativităţii și expresivităţii

limbajului oral;

Educaţie moral-civică ;

”PE TĂRÂM DE BASME

ȘI POVEȘTI”

-GHID METODIC-

RESURSĂ EDUCAŢIONALĂ DESCHISĂ

GRUPA MICĂ-MIJLOCIE-MARE

An școlar 2025- 2026

ARGUMENT

„Limba este lăcaşul de adăpost al Fiinţei!” –spunea Heidegger.

Să-i construim, cu grijă şi responsabilitate, lăcaşul de adăpost cel mai îngrijit cu putinţă fiinţei de mâine şi astfel, să ajutăm copilul să se construiască pe sine.

Grija pentru educarea limbajului la copii trebuie să constituie o preocupare permanentă a părinţilor şi mai ales a educatoarelor.Particularităţile vorbirii preşcolarilor sunt legate, în primul rând, de vârsta acestora. Limbajul se dezvoltă şi progresează ca un continuum la copil, iar nouă educatoarelor, ne revine sarcina de a organiza şi planifica experienţele de limbaj ale fiecăruia, în funcţie de ritmul propriu de dezvoltare.Drumul parcurs de copil în lumea limbajului, cu ajutorul educatoarei, de la vârsta de 3 ani şi până la 6 ani, este, de fapt, un drept incontestabil al etapei sale de dezvoltare, care îi conferă în etapa următoare, şcolară, şanse egale indiferent de mediul sau unitatea preşcolară din care provine .Este evident, aşadar, că un copil preşcolar nu poate şi nu trebuie să fie ţinut departe de mediul cultural al spaţiului căruia îi aparţine, gândind că aceasta este sarcina şcolii.

El trăieşte înconjurat de cărţi, reviste, ziare, afişe, filme; televizorul şi calculatorul fac parte integrantă acum din viaţa lui. E vorba deci de o provocare a acestui sfârşit de mileniu:

PARIUL LIMBAJULUI ŞI AL COMUNICĂRII CU OMUL MODERN.

Agresiunea audio-vizualului în domeniul informaţiilor, de multe ori facile şi nocive, lipsa posibilităţilor de selecţie, necesită găsirea unor modalităţi de atragere a copiilor către un univers plăcut, atractiv, relaxant, cum este acela al poveştilor. Cândva mirific, acest univers trebuie redescoperit de către copii, prin iniţierea şi parcurgerea unor teme interesante, bogate în conţinut informaţional, cu valenţe formative şi capabile să readucă în conştiinţa lor adevăratul sens al copilăriei.Literatura pentru copii, prin profunzimea mesajului, gradul de accesibilitate şi nivelul realizării artistice, se dovedeşte capabilă să intre într-o relaţie afectivă cu cei cărora le este destinată: copiii. Mesajul artistic al operelor pentru copii contribuie la educarea acestora în spiritul unor virtuţi morale alese (cinste, demnitate, adevăr, curaj).Prin limbajul specific al cărţii pentru copii, personajele, epicul dens, conflictul împins spre suspans şi senzorial, deznodământul fericit, literatura

pentru copii contribuie la formarea şi modelarea caracterelor, la stimularea dorinţei de cunoaştere şi perfecţiune. Formarea şi modelarea caracterelor, deprinderilor copiilor cu normele de comportare

civilizată a sentimentelor morale, curajul, perseverenţa, respectul pentru muncă, sunt cerinţe cărora opera literară, prin specificul ei, aduce o contribuţie majoră.

Proiectul de față oferă o astfel de ocazie de a-i convinge pe preşcolari să devină prietenii

cărţilor, aducându-le ca argument cuvintele lui Charles W.Eliot :

,,Cărţile sunt cei mai tăcuţi prieteni; sunt cei mai accesibili şi înţelepţi consilieri şi cei mai

răbdători profesori”.

COMPETENȚE GENERALE

I. Dezvoltarea creativităţii și expresivităţii limbajului oral

II. Educarea exprimării verbale orale corecte din punct de vedere fonetic, lexical și sintactic.

III. Dezvoltarea exprimării orale, înţelegerea și utilizarea corectă a semnificaţiilor structurilor verbale

Orale(accent pe formulele de început și final ale basmelor)

IV. Dezvoltarea capacităţii de a înţelege şi transmite intenţii, gânduri, idei.

COMPETENȚE SPECIFICE

1.Să înţeleagă şi să transmită mesaje simple, reacţionând adecvat la acestea.

2.Să participe activ la activităţi în calitate de vorbitor și ascultător.

3.Să distingă sunete ce compun cuvintele și să le pronunţe corect.

4.Să audieze un text reţinând ideile şi să demonstreze că l-a înţeles.

5.Să recepteze un text care i se citeşte sau i se povesteşte, înţelegând în mod intuitiv caracteristicile expresive și estetice ale acestuia.

6. Să fie capabil să creeze el însuşi structuri verbale, mici povestioare, utilizând intuitiv elemente expresive.

ACTIVITĂŢI DE ÎNVĂŢARE

- Exerciţii de ,, citire” a imaginilor şi de adecvare a acestora la textul audiat
- Prezentarea unor imagini şi identificarea momentelor acţiunii
- Audiții și vizionări de basme,povestiri,poezii
- Exerciţii de povestire / repovestire a textelor audiate, vizionate (fragmente),poezii
- Identificarea personajelor şi exprimarea propriilor opinii referitor la acţiunile acestora
- Jocuri exercițiu de recunoaștere a anumitor personaje
- Exercitii de imitare a personajelor din text (exerciții-joc)
- Exercitii de imaginație care au ca scop schimbarea finalului textului audiat
- Convorbiri

ELEMENTE DE CONŢINUT:

- Povești
- Audiții
- Diafilme
- Teatre de păpuși
- Dramatizări,
- Jocuri cu rol
- Activități creative (desene, puzzle, labirinturi etc.)
- Jocuri didactice

MODALITĂŢI DE EVALUARE:

- Orală: prin chestionare, jocuri de rol, mini-şezători pe diverse teme, observarea directă a comportamentului,programe educative.

 Scrisă: prin aplicarea fişelor individuale cu caracter interdisciplinar, prin executarea de lucrări individuale şi pe grupuri inspirate din conţinutul temelor propuse, prin concursuri de desene,concursuri de povestitori etc.

BIBLIOGRAFIE:

1.Bârsan, Nicoleta ,,Jocuri didactice specifice dezvoltării limbajului și comunicării orale a preșcolarilor

mari" Editura Didactică si Pedagogică,RA, Bucureşti, 1995

2.Curriculum pentru învăţământ preşcolar ,MECTS, 2008

3.Dumitrana, Magdalena - ,,Educarea limbajului în învăţământul preşcolar" vol II ,,Comunicare scrisă", Editura Compania , Bucureşti ,1999

4.Glava, Adina ,Glava , Cătălin –,,Introducere în pedagogia preşcolară",Editura Dacia,

Cluj-Napoca, 2002

5.Antologie de texte literare, editura ARAMIS PRINT,Bucureşti, 2005.

6. Lecturile copilăriei,editura EDUARD, antologie şcolară completă, Constanţa, 2007.

7.Să dezlegăm tainele textelor literare, edituraCARMINIS,Piteşti, 2004

8.Şi noi vom fi actori, culegere de dramatizări pentru copii, editura MĂIASTRA, Tg. Jiu, 2006.

LOCUL DESFĂŞURĂRII:

Sala de grupă/Sala de spectacole

GRUPUL ȚINTĂ : - preșcolarii grupelor mici, mijlocii și mari;

- cadrele didactice

MIJLOACE MATERIALE NECESARE PENTRU PREGĂTIREA ŞI DESFĂŞURAREA ACTIVITĂŢII:

- calculator, imprimantă,CD-uri,planșe cu imagini din povești, diplome, cărţi ilustrate pentru copii,

pliante, cărţi de colorat, jetoane, jucării, culegere de texte literare, măşti, diferite articole vestimentare;

DURATA:pe parcursul anului școlar

RESURSE UMANE:

- educatoare;
- preşcolari;
- părinți și bunici ai copiilor;

ACTIVITĂȚI:

1. „Scufița Roșie ” de Charles Perrault -audierea poveştii şi clasificarea faptelor şi a personajelor după criterii date (bine/rău, pozitiv/negativ)

2. „Recunoaşte personajul!”(Teatru de păpuşi. Evaluare: Joc)

3. „Desenează personajul preferat din poveste!”Desen.Expoziţie cu lucrările copiilor

4. „Cărui personaj îi aparţine această mască ?”Dramatizare -joc cu rol-„Scufița Roșie”

5. ,,Iedul cu trei capre”de Octav Pancu Iași –povestea educatoarei

6.,, Iedul cu trei capre”de Octav Pancu Iași –repovestirea copiilor

7.,, Iedul cu trei capre”de Octav Pancu Iași - dramatizare

8. „Ursul păcălit de vulpe ” de Ion Creangă -audierea poveştii şi clasificarea faptelor şi a personajelor

după criterii date (bine/rău, pozitiv/negativ)

9. „Ursul păcălit de vulpe”-audiție cântec

10.„Ursul păcălit de vulpe”-diafilm

11. Povestea,,Turtița” - audierea poveştii şi caracterizarea personajelor

12. ,,Turtița”-diafilm

13. ,,Turtița”- desen dintr-o scenă din povestea cu același nume

14. „Coliba Iepurașului” –povestea educatoarei

15. „Coliba iepuraşului”-teatru de păpuși

16. „Coliba iepuraşului”-repovestire după imagini

17.„ Recunoaște personajul!”—joc didactic-să recunoască personajele din poveştile studiate în cadrul

activităților

18.„Cel mai bun povestitor”—joc concurs;

JOCUL ȘI INTEGRAREA SA ÎN VIAȚA ȘCOLARULUI

ȘERBAN LUCIANA

Jocul și integrarea sa în viața școlarului

Propunător: profesor învățământ primar Șerban Luciana

Școala Gimnazială Nr.38 ”Dimitrie Cantemir” Constanța

Motto: ,,Copilul râde: Înțelepciunea și iubirea mea e jocul” Lucian Blaga

Copilăria este asociată vârstei absolute a jocului . Un om care nu s-a jucat în copilărie este frustrat toată viața pentru că jocul în toate formele sale aduce beneficii în planul antrenării funcțiilor cognitive și metacognitive, a motivației pentru învățare, a perseverenței, a abilităților de comunicare și relaționare socială, a dezvoltării integrale. Evoluția societății a făcut necesară crearea și implementarea unor metode active-participative în actul învățării, care oferă sprijinul necesar desfășurării optime al acestuia.

În învățământul primar ponderea utilizării jocurilor în activiatea didactică scade semnificativ comparativ cu învățământul preșcolar, însă dorința de joc caracteristică vârstei nu dispare. Jocul ocupă, evident, locul principal în viața copilului. În activitatea didactică, simpla anunțare a jocului atrage implicarea, interesul și bucuria de a învăța a școlarilor. Acesta este considerat o modalitate de prevenire și diminuare a abandonului școlar. Studiile au arătat că prezența jocului în activitatea școlară a contribuit la progresul de la nivel educațional.

„Toate jocurile sacre ale artei nu sunt decât imitaţii ale jocului fără sfârşit al lumii.” F. Schlegel.

Am avut bucuria să intru în posesia unor jocuri pe care le-am aplicat și eu la clasă și care au reprezentat momente de maximă bucurie pentru copii. Prezint câteva din jocurile la care elevii mei au fost încântați să participe :

„Palma de Anul Nou”

„Palma de Anul Nou” este o activitate simplă, dar extrem de puternică, prin care elevii își transformă obiectivele în imagini clare și ușor de ținut minte.

Cum procedăm?

1️⃣ Fiecare copil își desenează pe foaie conturul propriei palme – stânga sau dreapta.

2️⃣ În dreptul fiecărui deget, elevul scrie un obiectiv personal pentru anul 2026 (5 degete = 5 obiective).

3️⃣ Pentru clasele mai mari (clasa a III-a și gimnaziu), în palmă sau sub ea se adaugă 3 strategii/pași concreți pentru fiecare obiectiv:

* „Ce pot face ca să reușesc?”

* „Ce depinde de mine?”

* „Care este primul pas mic pe care îl pot face?”

De ce este o activitate valoroasă?

✨ îi ajută pe copii să-și clarifice visurile

✨ dezvoltă gândirea strategică

✨ transformă intențiile în acțiuni

✨ creează o imagine vizuală ușor de reținut, exact ca o „harta” personală a anului

La final, palmele se pot expune în clasă, într-un colț numit „Anul în palmele noastre”, pentru motivație pe tot parcursul anului.

Jocul este preluat din Lumea lui Știe Tot!

”Desene în făină”

Este o activitate simplă, ușor de realizat și absolut magică pentru această perioadă: desene de iarnă realizate direct în făină! Este nevoie de o tavă sau o foaie mai tare, un strat subțire de făină și imaginație din partea copiilor.

În doar câteva minute apar fulgi, brăduți, căsuțe ninse, oameni de zăpadă și tot felul de povești de iarnă create cu degetele.

Este o activitate care:

✨ dezvoltă motricitatea fină

✨ stimulează creativitatea

✨ aduce liniște, concentrare și bucurie

✨ îi face pe copii să simtă magia lunii decembrie

”Ghiozdanul fericirii și încrederii ”

Un ghid simplu pentru fiecare zi la școală

Ce punem în ghiozdan ????

* Răbdare – pentru momentele dificile sau când ceva nu iese din prima

* Curaj – să încercăm lucruri noi și să punem întrebări

* Bunătate – pentru colegi, profesori și oameni din jur

* Creativitate – pentru idei noi și exprimare liberă

* Curiozitate – pentru a descoperi și a învăța fără teamă

* Liniște interioară – câteva minute de respirație sau reflecție

* Prietenie și încredere – să fim sprijin pentru ceilalți

Mini-exerciții pentru ghiozdan

* Jurnal de fericire – notează 1–2 lucruri care te-au făcut fericit azi

* Mesaj pentru coleg – un bilețel cu un gând bun sau încurajare

* Respirație magică – 1 minut de respirație profundă înainte de test sau prezentare

* Cutiuța curiozității – notează întrebări sau idei noi pentru a nu uita să le explorezi

Cum îl folosim ⏰

* La începutul zilei: alegem ce instrumente luăm cu noi din ghiozdan

* În timpul zilei: observăm dacă folosim răbdarea, curajul, bunătatea etc.

* La sfârșit de zi: scoatem „ce a fost greu” și lăsăm acasă

"Imaginea care dispare”

Scopul acestui joc: Dezvoltarea atenției la detalii și a capacității de reconstrucție mentală a unei scene, pe baza observației și memoriei de scurtă durată.

Obiective:

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

* Să observe și să rețină detalii esențiale dintr-o imagine.

* Să redea oral sau în scris o descriere coerentă a scenei observate.

* Să colaboreze pentru a reconstrui, în echipă, o imagine complexă.

* Să înțeleagă importanța concentrării și a observației atente în procesul de învățare.

Materiale: * O imagine color, complexă (o scenă din natură, un peisaj urban, o ilustrație dintr-o carte, o fotografie cu mai multe personaje) * Proiector sau tablă interactivă / coli A4 imprimate* Foi albe și creioane pentru elevi

Desfășurare:

* Etapa 1 – Observă (2 minute)

Cadrul didactic afișează imaginea timp de 30–60 secunde.

Elevii trebuie doar să o privească atent, fără să scrie nimic. Se recomandă liniște totală.

* Etapa 2 – Dispare imaginea (1 minut) Imaginea este ascunsă.

* Elevii trebuie să descrie, din memorie, tot ce își amintesc: culori, obiecte, poziții, personaje, detalii.

Se poate face individual, în perechi sau pe grupe

* Etapa 3 – Reconstruiește (5–7 minute)

Fiecare grup primește o foaie și trebuie să deseneze sau să descrie în scris imaginea cât mai fidel.

* Etapa 4 – Verifică și compară (5 minute) Imaginea originală este afișată din nou. Elevii compară ce au reprodus cu originalul și notează ce detalii au omis. Se discută de ce unele elemente au fost uitate și cum ne putem antrena atenția.

Reflecție finală:

Cadrul didactic poate încheia cu o discuție: „Ce v-a ajutat să rețineți mai bine detaliile?”

„Ce înseamnă, de fapt, să fii atent?” „Cum ne poate ajuta atenția la detalii și în afara școlii?”

🪶 Variante:

* Nivel primar: imagine colorată cu animale, obiecte, peisaje.

* Nivel gimnazial: scene istorice, imagini științifice, diagrame, experimente.

* Nivel liceal: tablouri celebre, fotografii de presă, simboluri culturale.

Beneficii:

* Dezvoltă atenția voluntară și memoria vizuală;

* Antrenează limbajul descriptiv și gândirea logică;

* Creează o atmosferă ludică și competitivă;

* Ajută elevii să înțeleagă importanța detaliilor în orice domeniu.

”Propoziții cu sens”

Tipul jocului: Joc de limbaj, logică și creativitate

Vârsta recomandată: 7–16 ani

Număr de participanți: Individual sau pe echipe (2–5 elevi)

Materiale necesare:

* coli de hârtie sau fișe de joc

* creioane sau carioci

* un tabel cu literele alfabetului (A–Z)

Recomandări în modul de a se juca:

* Elevii aleg o categorie comună (ex: țări, animale, profesii, mașini etc.).

* Scriu 10 cuvinte care aparțin categoriei alese.

* Exemplu: Franța, Italia, Norvegia, Peru, Chile, Egipt, Grecia, Olanda, Cuba, Suedia.

* Se notează toate literele care apar în aceste cuvinte într-un tabel al alfabetului.

* Fără a adăuga alte litere, elevii sunt provocați să creeze propoziții cu sens, folosind doar literele disponibile.

* După ce o literă este folosită, ea poate fi tăiată sau bifată în tabel, pentru a urmări ce rămâne.

* Jocul continuă până când nu se mai pot forma propoziții noi.

Varianta pentru avansați:

* stabilește o temă pentru propoziții (ex: prietenie, natură, școală);

* se acordă puncte suplimentare pentru propozițiile creative, amuzante sau cu un mesaj frumos;

* se pot juca runduri pe timp limitat (ex: 2 minute per rundă).

Mesajul jocului:

Limbajul este oglinda gândirii noastre.

Cu fiecare cuvânt pe care îl alegem, ne construim propriile sensuri, propriile povești.

„Spune cu voce tare!”

Scopul jocului: Dezvoltarea încrederii în sine, a curajului de a vorbi în fața altora și a exprimării autentice. Copiii descoperă că fiecare voce este importantă și că, atunci când e folosită pentru bine, poate inspira și schimba lumea din jur.

Desfășurare: Introducere (2–3 minute):

Cadrul didactic întreabă:

– Când a fost ultima dată când ați spus ceva cu voce tare și ați fost mândri de voi?

– De ce uneori ne e teamă să vorbim?

Apoi le spune:

„Astăzi vom învăța să ne ascultăm vocea interioară. Fiecare dintre voi are ceva frumos de spus. Important e să o spună cu curaj.”

Momentul principal (10–15 minute):

Fiecare copil primește un cartonaș pe care scrie o propoziție care începe cu:

* „Eu cred că…”; * „Mie îmi place să…”; * „Eu pot să…”; * „Sunt mândru/mândră de mine pentru că…”

- Pe rând, elevii citesc cu voce tare propoziția lor în fața colegilor.

Ceilalți aplaudă sau spun: „Bravo!” la finalul fiecărei intervenții.

Reflecție :Discuție scurtă:

– Cum v-ați simțit când ați spus ceva despre voi?

– A fost greu să vorbiți în fața colegilor?

– Ce ați învățat din această activitate?

Mesaj pentru copii:

„Când spui cu voce tare ceea ce simți, îți asculți inima. Iar lumea are nevoie de oameni care au curajul să vorbească frumos, cu încredere și bunătate.”

🪄 Variante de aplicare:

* La limba română: exercițiu de exprimare orală – elevii pot continua propoziții creative.

* La educație civică: discuție despre dreptul la opinie și respectul față de ideile celorlalți.

* La arte: copiii desenează „vocea lor” – cum arată, ce culori are, ce spune.

Bibliografie:

1.Lumea lui Știe Tot!https://www.facebook.com/share/p/1CjfN561XD/

2. Ghidul animatorului, 855 de Jocuri și Activități, Unicef, Chișinău 2005

ELEFANTUL ELMER

Ciobeică Ștefania

ELEFANTUL ELMER

Prof.înv.preșcolar Ciobeică Ștefania

Școala Gimnazială Carmen Sylva, Structura Grădinița cu Program Prelungit nr. 9, Iași

Tehnica de lucru: Colaj

Materiale folosite:

-sârmă plușată;

-2 ochi mobili;

-hârtie colorată.

Instrumente și materiale de lucru necesare:

-lipici;

-foarfece;

-recipient plastic detergent.

Etape de lucru:

Acest elefant este realizat dintr-un recipient de plastic de la detergent și se poate folosi la diverse jocuri sau ca marionetă în activitățile de educare a limbajului.

1.Pentru început se desenează pe recipientul din plastic forma elefantului apoi se decupează după contur cu ajutorul foarfecelui.

2. Apoi se va lipi codița elefantului, care este realizată din sârmă plușată..

3. După se vor lipi ochii mobili.

4. Pentru realizarea petelor de pe elefant se va folosi hârtie colorată diversă decupată în pătrățele mici.

5.La sfârșit se vor lipi bucățile de hârtie pe elefant.

Clasă inversată

Moraru Aurelia Daniela

CLASĂ INVERSATĂ- METODĂ DE PREDARE ȘI ÎNVĂȚARE

PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE

MORARU AURELIA DANIELA

Clasa inversată” (în engleză flipped classroom) este o metodă modernă de predare și învățare, care schimbă ordinea tradițională a lecției.

Cum funcționează:

* În mod tradițional: Profesorul predă la clasă materia nouă, iar elevii fac teme acasă.

* În clasa inversată: Elevii învață acasă noțiunile teoretice (prin videoclipuri, materiale interactive, texte), iar la școală folosesc timpul pentru exerciții, aplicații, proiecte și discuții ghidate de profesor.

Avantaje:

* Elevii pot învăța în ritmul lor (punând pauză sau reluând explicațiile video).

* Timpul de la clasă este folosit pentru înțelegere profundă și aplicare practică.

* Profesorul poate oferi sprijin individualizat.

* Se dezvoltă gândirea critică și colaborarea.

Provocări:

* Necesită acces la tehnologie și internet.

* Presupune responsabilitate mai mare din partea elevilor.

* Profesorii trebuie să pregătească materiale de calitate.

Exemple:

* Profesorul trimite un videoclip cu explicația unei formule la matematică. Elevii îl urmăresc acasă. La clasă, nu se mai pierd 30 de minute pe predare, ci se rezolvă probleme, se discută aplicații și se clarifică neînțelegerile.

În predarea tradițională, profesorul explică lecția nouă în clasă, iar elevii ascultă și iau notițe. Acasă, elevii lucrează singuri la teme și exerciții, chiar dacă nu au înțeles complet explicația. Rolul profesorului este central, iar elevii sunt mai mult receptori de informație.

În clasa inversată, elevii parcurg conținutul teoretic acasă, folosind materiale pregătite de profesor (videoclipuri, prezentări, texte). La școală, timpul este folosit pentru aplicații practice, rezolvarea problemelor, discuții și clarificări. Profesorul devine ghid și sprijin, iar elevii sunt activ implicați în învățare.

În metoda tradițională, ritmul lecției este același pentru toți elevii, indiferent de nivelul lor de înțelegere. În clasa inversată, fiecare elev poate parcurge materialul în ritmul propriu, reluând explicațiile ori de câte ori este nevoie.

Evaluarea în predarea tradițională apare, de obicei, după predare și teme, sub formă de teste sau lucrări scrise. În clasa inversată, evaluarea este mai frecventă și continuă, bazată pe activitatea din clasă, colaborare și aplicarea cunoștințelor.

În final, metoda tradițională pune accent pe memorare și reproducerea informației, pe când clasa inversată pune accent pe înțelegere, aplicare practică și dezvoltarea gândirii critice.

PROIECT DIDACTIC – CLASĂ INVERSATĂ

Domeniul: Om și societate

Grupa: Mare (5–6 ani)

Tema: Emoțiile mele

1. COMPETENȚE VIZATE

• Dezvoltarea socio-emoțională: exprimarea, recunoașterea și gestionarea emoțiilor proprii și ale celorlalți.

• Dezvoltarea limbajului și comunicării: exprimarea verbală clară a trăirilor.

• Dezvoltarea cognitivă: identificarea cauzelor și efectelor emoțiilor.

2. OBIECTIVE OPERAȚIONALE

1. Recunoașterea principalelor emoții (bucurie, tristețe, furie, frică, surpriză).

2. Asocierea expresiilor faciale cu emoțiile corespunzătoare.

3. Exprimarea verbală a situațiilor în care au simțit o emoție.

4. Dezvoltarea empatiei.

5. Aplicarea unor modalități simple de reglare emoțională.

3. DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII – METODA CLASEI INVERSATE

Etapa premergătoare (acasă):

Copiii vizionează cu familia un filmuleț educativ „Povestea emoțiilor colorate” și colorează o fișă-jurnal cu emoțiile trăite peste zi.

Etapa în grădiniță:

1. Captarea atenției: „Cutia emoțiilor” – extragerea emoticoanelor mari.

2. Reactualizarea: discuție despre filmulețul vizionat.

3. Explorarea: activități pe centre („Colțul oglindă”, „Colțul poveștilor”, „Colțul artei”).

4. Fixarea: joc „Roata emoțiilor”.

5. Reflectarea: panoul „Cum mă simt azi”.

4. MIJLOACE ȘI MATERIALE DIDACTICE

Filmuleț educativ, fișe-jurnal, oglinzi, emoticoane, roata emoțiilor, povestioare ilustrate, materiale de desen, panou „Cum mă simt azi”.

5. STRATEGII DIDACTICE

Metoda clasei inversate, conversația euristică, jocul didactic, povestirea, observarea directă, activități practice.

6. EVALUARE

• Observarea comportamentului emoțional.

• Verbalizarea emoțiilor proprii.

• Fișa-jurnal completată acasă.

• Panoul „Cum mă simt azi” – autoapreciere.

7. EXTINDERE / CONTINUARE

• „Cartea emoțiilor mele” – fiecare copil desenează o emoție trăită.

• Joc de rol: „Cum îl ajut pe prietenul meu când e trist?”

• Crearea unui „Colț al liniștii” permanent în sala de grupă.

8. REFLECȚIE EDUCATIVĂ

Activitatea de tip „clasă inversată” implică familia și sporește autonomia copilului. Copiii sosesc pregătiți emoțional și cognitiv, iar timpul din grădiniță devine un spațiu de explorare și conectare. Tema emoțiilor dezvoltă empatia, reglarea emoțională și abilitățile sociale esențiale.

Evaluarea în învățământul preșcolar

Brașoveanu Ramona

Metode de evaluare în învățământul preșcolar

Prof.ed. timpurie: Brașoveanu Ramona

Grădinița ,,Carmen Sylva" Târgoviște,

Evaluarea în învățământul preșcolar reprezintă un proces esențial în activitatea educativă, având rolul de a urmări dezvoltarea copilului din punct de vedere cognitiv, socio-emoțional, fizic și al limbajului. Spre deosebire de învățământul primar, evaluarea la nivel preșcolar nu are caracter de notare sau clasificare, ci este una formativă, continuă și adaptată particularităților de vârstă ale copiilor.

Scopul principal al evaluării este de a cunoaște nivelul de dezvoltare al copilului și de a sprijini progresul acestuia. Evaluarea ajută cadrul didactic să:

- identifice nevoile și interesele copiilor;
- adapteze strategiile de predare-învățare;
- observe ritmul individual de dezvoltare;
- colaboreze eficient cu familia copilului.

Evaluarea în grădiniță are câteva caracteristici specifice:

- este continuă și sistematică;
- este predominant calitativă;
- se realizează prin joc și activități atractive;
- nu produce stres copilului;
- se bazează pe observarea comportamentului copilului în contexte naturale.

1. Observarea sistematică

Observarea este metoda fundamentală de evaluare în grădiniță. Aceasta constă în urmărirea comportamentului copilului în situații variate de învățare și joc, fără a interveni direct în activitatea sa.

Tipuri de observare:

- observare spontană – realizată zilnic, în contexte naturale;
- observare sistematică – bazată pe criterii clare și înregistrată în fișe sau grile.

Aspecte evaluate prin observare:

- comportamentul social;
- limbajul și comunicarea;
- motricitatea grosieră și fină;
- autonomia și adaptarea la grup.

Avantajul major al acestei metode este faptul că oferă informații autentice despre copil, fără a crea presiune sau stres.

2. Convorbirea

Convorbirea este o metodă orală de evaluare care se realizează sub forma unui dialog liber sau dirijat între educatoare și copil.

Rolul convorbirii:

- evaluarea nivelului de înțelegere a noțiunilor;
- dezvoltarea limbajului;
- stimularea gândirii și a exprimării personale.

Întrebările trebuie să fie clare, simple și adaptate nivelului de vârstă. Convorbirea poate fi individuală sau de grup și este frecvent integrată în activitățile zilnice.

3. Analiza produselor activității

Această metodă presupune evaluarea rezultatelor activităților realizate de copii, precum:

- desene;
- picturi;
- colaje;
- modelaje;
- construcții.

Prin analiza produselor activității se pot evalua:

- creativitatea;
- motricitatea fină;
- nivelul de concentrare;
- respectarea cerințelor.

Este important ca evaluarea să fie una pozitivă, axată pe progres și nu pe comparații între copii.

4. Jocul ca metodă de evaluare

Jocul reprezintă activitatea fundamentală a copilului preșcolar și, totodată, o metodă eficientă de evaluare.

Tipuri de jocuri utilizate:

- jocuri didactice;
- jocuri de rol;
- jocuri de mișcare;
- jocuri simbolice.

Prin joc, educatoarea poate evalua:

- achizițiile cognitive;
- capacitatea de rezolvare a problemelor;
- interacțiunea socială;
- respectarea regulilor.

Jocul oferă un cadru relaxant, în care copilul se exprimă liber și natural.

5. Portofoliul copilului

Portofoliul este un instrument complex și modern de evaluare, care reflectă evoluția copilului pe termen lung.

Conținutul portofoliului:

- lucrări reprezentative;
- fișe de evaluare;
- observații ale educatoarei;
- fotografii;
- aprecieri descriptive.

Portofoliul facilitează comunicarea cu familia și oferă o imagine clară asupra progresului copilului.

6. Fișele de evaluare

Fișele de evaluare sunt utilizate cu prudență și sunt adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor. Acestea pot avea formă ludică și atractivă.

Scopul fișelor:

- verificarea unor achiziții de bază;
- consolidarea cunoștințelor;
- observarea nivelului de autonomie.

Fișele nu sunt obligatorii și nu au caracter de testare strictă.

Bibliografie

1. Cucoș, C. (2008). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.
2. Pânișoară, I.-O. (2015). Psihologia copilului. București: Editura Polirom.
3. Glava, A., Glava, C. (2002). Didactica educației timpurii. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
4. Ministerul Educației. (2019). Curriculum pentru educația timpurie. București.
5. Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Activitatea integrată în grădiniță

DREGHICI ANCA ALEXANDRA

„Toamna își spune poveștile în culori, iar copiii le ascultă cu inimile pline de bucurie.”

(***)

Activitatea integrată este o formă de organizare a învățării la grădiniță care combină mai multe domenii experiențiale (de exemplu: limbaj, știință, estetic–creativ, om și societate, psihomotric etc.) într-o singură activitate sau într-o succesiune de activități care urmăresc o temă comună.

Este o metodă complexă și atractivă pentru copii, pentru că:

pornește de la interesele și experiențele lor de viață,

favorizează învățarea prin descoperire și joc,

oferă o viziune unitară asupra lumii.

Activitățile integrate se pot organiza:

Zilnic (sub forma zilei integrate, unde toate activitățile din zi au legătură cu aceeași temă) sau săptămânal, în cadrul unei teme de studiu (ex: „Toamna”, „Fructele și legumele”, „Animalele din curte”).

Activitatea integrată din grădiniţă conduce la realizarea unui scenariu bine gândit pentru o zi. Această activitate presupune o împletire de obiective care provin de la arii curriculare diferite, apelându-se la conţinuturi din diferite domenii. Săptămânal se vor desfăşura minim 3 activităţi integrate la grupa mică şi mijlocie şi 5 activităţi integrate la grupa mare.

Fiecare zi poate purta un nume astfel încât copiii să fie motivaţi în activitatea de învăţare, fiind expuse pe înţelesul lor ţintele pe care le dorim a fi realizate, precum şi eforturile pe care trebuie să le facă ei. În cadrul activităţii de învăţare, activitatea integrată deţine succesul pentru că într-un mod plăcut (joc în special) se abordează conţinuturi din diferite domenii pentru realizarea unor obiective comune. Prin această modalitate copilul se implică şi învaţă lucrând, fără a sesiza că această activitate este „impusă”.

Această modalitate de lucru demonstrează că întreg programul de lucru pe o zi reprezintă un tot, un întreg cu o organizare şi o structurare a conţinuturilor menite să elimine despărţirea ariilor curriculare, având ca finalitate realizarea obiectivelor propuse.

Tema „Poveștile toamnei” se desfășoară, de obicei, în lunile septembrie–noiembrie, când se observă în natură schimbările specifice anotimpului.

Jocuri de mișcare și distractive pentru copiii preșcolari

Lazin Georgiana

Jocuri de mișcare și distractive pentru copiii preșcolari

Prof. ed. Timpurie: Lazin Georgiana

Grădinița PN Carmen Sylva, Târgoviște

🎲 1. Jocul „Semaforul”

Tipul jocului: joc de mișcare cu reguli

Număr de copii: întregul colectiv

Spațiul: sala de grupă / curtea grădiniței

🎯 Scop:

Dezvoltarea vitezei de reacție, a atenției și a controlului mișcărilor în funcție de semnale verbale.

📏 Reguli:

1. Copiii se aliniază la o linie de start.
2. Educatoarea (sau un copil desemnat) este „semaforul”.
3. La comanda „verde”, copiii înaintează prin alergare ușoară.
4. La comanda „roșu”, copiii trebuie să se oprească imediat și să rămână nemișcați.
5. Copilul care se mișcă după comanda „roșu” face un pas înapoi sau execută o mișcare distractivă (ex.: o săritură).
6. Câștigă copilul care ajunge primul la „semafor”.

🏐 2. Jocul „Volei cu balonul”

Tipul jocului: joc de mișcare cu obiect

Materiale: 1–2 baloane, sfoară sau bandă pentru delimitare

🎯 Scop:

Dezvoltarea coordonării mână–ochi, a spiritului de echipă și a mișcărilor de aruncare și lovire.

📏 Reguli:

1. Copiii sunt împărțiți în două echipe, așezate de o parte și de alta a „fileului”.
2. Balonul este aruncat peste „fileu” cu palmele.

3. Fiecare echipă încearcă să mențină balonul în aer și să îl trimită înapoi.
4. Balonul nu trebuie prins, ci doar lovit ușor.
5. Dacă balonul cade pe podea, jocul se reia.
6. Se încurajează cooperarea, nu competiția excesivă.

🐾 3. Jocul „Animale la zoo”

Tipul jocului: joc de mișcare și imaginație

Materiale: cartonașe cu animale (opțional)

🎯 Scop:

Dezvoltarea motricității grosiere, a creativității și a capacității de a imita mișcări.

📏 Reguli:

1. Educatoarea numește un animal sau arată un cartonaș.
2. Copiii se deplasează imitând mișcările animalului respectiv:

- iepurele – sărituri,
- ursul – mers greoi,
- pasărea – bătăi din brațe,
- șarpele – târâre.

3. La semnalul „Stop!”, copiii se opresc.
4. Jocul continuă cu un alt animal.
5. Copiii trebuie să respecte spațiul colegilor.

🪩 4. Jocul „Urmărește liderul”

Tipul jocului: joc de mișcare cu imitare

Număr de copii: grupa mare

🎯 Scop:

Dezvoltarea coordonării generale, a atenției și a capacității de a reproduce mișcări.

📏 Reguli:

1. Un copil sau educatoarea este desemnat „lider”.
2. Liderul execută diferite mișcări (sărituri, mers pe vârfuri, rotiri, aplecări).
3. Ceilalți copii îl imită simultan.
4. După un timp stabilit, liderul este schimbat.

5. Copiii trebuie să fie atenți și să execute mișcările corect și în siguranță.

📚 Bibliografie și resurse utile

Iată câteva surse pe care le poți folosi pentru aprofundare (te pot ajuta și la scrierea lucrărilor academice sau planificarea activităților):

1. Calero-Morales, S., Vinueza-Burgos, G. d. C., Yance-Carvajal, C. L., & Paguay-Balladares, W. J. Gross Motor Development in Preschoolers through Conductivist and Constructivist Physical Recreational Activities: Comparative Research. Sports, 2023. (Studiu asupra dezvoltării motrice prin activități fizice pentru preșcolari.)

2. Masrun, Ardo Okilanda, Khairuddin, Jaka Utama, Andra Rizky Putra. Learning of gross motor skills based on fun games: a study of coordination development in 5–6-year-old children. Pedagogy of Physical Culture and Sports, 2025. (Articol despre dezvoltarea coordonării prin jocuri distractive.)

3. Ghid Repere metodologice nivel preșcolar – include sugestii de activități de mișcare și motricitate pentru preșcolari (disponibil pe portalul eduhr.ro).

4. Alina (Zamfir), Constantin N. Zâmbete prin joc și mișcare – Jocuri dinamice pentru preșcolari (referat universitar). (Conține exemple de activități interactive și jocuri.)

Dezvoltarea creativitatii limbajului la copiii preșcolari

Dumitrescu Maria

Dezvoltarea creativității limbajului la copiii preșcolari

Prof.ed.timpurie Dumitrescu Maria

Școala Gimnazială Smaranda Gheorghiu,

structură Grădinița cu PN carmen Sylva, Târgoviște

Dezvoltarea creativității limbajului la copiii preșcolari constituie un obiectiv fundamental al educației timpurii, având un impact major asupra formării personalității copilului și asupra integrării sale sociale ulterioare. Limbajul reprezintă principalul instrument prin care copilul comunică, își exprimă emoțiile, își structurează gândirea și își construiește relațiile cu cei din jur. În perioada preșcolară, limbajul se află într-un proces intens de dezvoltare, fiind marcat de o creștere rapidă a vocabularului și de apariția structurilor gramaticale din ce în ce mai complexe.

Creativitatea limbajului se referă la capacitatea copilului de a utiliza limbajul într-un mod original, expresiv și adaptat diferitelor situații de comunicare. Aceasta se manifestă prin inventarea de povești, utilizarea metaforelor simple, formularea de întrebări, jocuri de cuvinte și exprimarea liberă a ideilor. În această etapă de vârstă, copiii demonstrează o imaginație bogată, care, susținută corespunzător, contribuie la dezvoltarea gândirii divergente și a capacității de rezolvare creativă a problemelor.

Mediul educațional joacă un rol esențial în stimularea creativității limbajului. Un climat afectiv pozitiv, bazat pe siguranță, încurajare și respect reciproc, oferă copilului libertatea de a se exprima fără teama de a greși. Educatorul are responsabilitatea de a crea contexte de învățare variate, care să încurajeze comunicarea verbală și exprimarea creativă. Atitudinea deschisă a adultului, disponibilitatea de a asculta și de a valoriza ideile copilului contribuie semnificativ la dezvoltarea încrederii în sine și a dorinței de comunicare.

Jocul reprezintă activitatea fundamentală prin care se dezvoltă creativitatea limbajului la copiii preșcolari. Prin jocurile de rol, copiii își asumă diferite personaje și situații de viață, utilizând limbajul pentru a crea dialoguri, a exprima emoții și a rezolva situații imaginare. Jocurile de creație verbală, precum „continuă povestea”, „inventează un personaj” sau „spune ce s-ar întâmpla dacă…”, stimulează imaginația și capacitatea de exprimare verbală. În cadrul acestor activități, copiii sunt încurajați să utilizeze cuvinte noi, să construiască propoziții complexe și să își exprime ideile într-o manieră personală.

Un alt factor important în dezvoltarea creativității limbajului îl reprezintă contactul cu literatura pentru copii. Poveștile, basmele, poeziile și ghicitorile contribuie la îmbogățirea vocabularului și la dezvoltarea sensibilității față de limbajul artistic. Ascultarea și discutarea textelor literare îi ajută pe copii să înțeleagă structura narativă, să recunoască personajele și să anticipeze desfășurarea acțiunii. De asemenea, prin reinterpretarea sau dramatizarea poveștilor, copiii sunt stimulați să creeze variante proprii, să modifice finaluri și să își exprime liber imaginația.

Activitățile de comunicare verbală desfășurate zilnic în grădiniță au un rol esențial în stimularea creativității limbajului. Conversațiile libere, dialogurile dirijate și discuțiile în grup oferă copiilor oportunitatea de a-și exprima opiniile și de a învăța să asculte punctele de vedere ale celorlalți. Întrebările deschise, care solicită răspunsuri detaliate, contribuie la dezvoltarea fluenței verbale și a gândirii creative. În acest context, educatorul trebuie să evite corectarea excesivă a greșelilor de exprimare, punând accent pe mesajul transmis și pe originalitatea răspunsurilor.

Familia reprezintă un alt factor determinant în dezvoltarea creativității limbajului copilului preșcolar. Interacțiunile verbale din mediul familial, lectura împreună cu părinții și încurajarea copilului de a povesti experiențele zilnice contribuie la consolidarea competențelor lingvistice. Un mediu familial bogat în stimuli verbali sprijină dezvoltarea unui limbaj expresiv și creativ.

În concluzie, dezvoltarea creativității limbajului la copiii preșcolari este un proces complex și continuu, care necesită colaborarea dintre educator, familie și copil. Prin joc, literatură, comunicare și activități creative, copilul își dezvoltă nu doar limbajul, ci și gândirea, imaginația și capacitatea de relaționare. Investiția în stimularea creativității limbajului încă din perioada preșcolară reprezintă o bază solidă pentru succesul școlar și pentru dezvoltarea armonioasă a personalității copilului.

Bibliografie

1. Breben, S., Gongea, E., Ruiu, G. (2008). Metode interactive de grup. Editura Arves.
2. Vrasmaș, E. (2006). Educația copilului mic. Editura Pro Humanitate.
3. Ștefan, M. (2015). Jocul didactic în educația timpurie. Editura Didactică și Pedagogică.
4. Ionescu, M., Bocoș, M. (2017). Tratat de didactică modernă. Editura Paralela 45.
5. Curriculum pentru educația timpurie (2019). Ministerul Educației Naționale.

Micii romanasi

Andreea Baban

Perioada: 24. – 28. 11 . 2025 Tema proiectului: ,, Tema independenta''
Subtema: ,, Micii romanasi"

Ziua Luni – 24. 11 .2025 Marţi – 25. 11 .2025 Miercuri – 26. 11. 2025 Joi – 27 .11. 2025 Vineri – 28.11. 2025

Obiective urmărite Manifestarea curiozității și interesului pentru experimentarea și învățarea de lucruri noi

Capacitatea de a diferentia auditiv intensitatea unor sunete din mediul inconjurator si a sunetelor muzicale (incet – tare) / Capacitarea de a diferentia culorea ,forma si marimile obiectelor

Capacitatea ascultarii active a unui mesaj si alcatuirea propozitii simple despre obiecte si fiinte familiare, personaje din povesti, aspecte ale vietii sociale Capacitatea de sortare a obiectelor dupa un criteriu Manifestarea empatiei fata de celelalte persoane.Capacitatea initierii unor interactiuni pozitive cu copii de varste apropiate Capacitatea preșcolarilor de a sesiza modificarile materialelor in urma prelucrarii lor.

Rutine/tranziţii R1, R2,R3- activităţi de dezvoltare personală – deprinderi specifice

T: „ Jocul romanesc " (Meloritm),, Ciuleandra'' (folclorul copiilor); „ Stegulete colorate"

Tema întâlnirilor de dimineaţă Ce sarbatorim in prima zi de iarna? Ce este o parada militara? Care sunt simbolurile noastre nationale? Cum sarbatorim de ziua Romaniei? Care sunt mancarurile traditionale romanesti?

Alfabetizare

„ Pataniile lui Andrei de Ziua Nationala a Romaniei '' – povestirea educatoarei + filmulet educativ „ La Alba Iulia''

Alcatuire de propozitii simple -joc exercitiu

Manipulative

„ Gaseste si potriveste!''

joc de masa

Stiinţe

1 Decembrie pe intelesul copiilor - vizionare film educativ „ Simboluri 1 Decembrie''

Formare grupe de obiecte – ex. cu material individual

„ Portul romanesc''-formare grupe de obiecte, sortare de obiecte dupa criteriul culorii, formei si marimii – joc didactic

Artă

Arcul de Triumf

colorare „Steagul Romaniei ''

Pictura (culori primare) ,, Spectacol cu drone''

Mototolire si lipire

Joc de rol

,, De- a Ministrul Apararii''

Nisip şi apă „ Transee'' „ Tehnica militara''

Construcţii Steagul Romaniei „ Tun''

Joc în aer liber/ joc de mişcare ,, Vulpea roscovana''

joc de mișcare ,, Plimba papucul!''

Joc de atentie si miscare

Activităţi cu întreg grupul de copii

,, La tinta!''

Joc de atenție și mișcare ,, Vulpe , tu mi-ai furat gasca!''

Repetare joc cu text si cant

,, Desteapta-te romane! ''

auditie

,, Culegem flori''- repetarea mersului pe varfuri si pe calcaie ; joc linistitor : ,, Plimba leguma!''

,, Printre copaci''- predarea mersului cu ridicarea genunchiului la piept

, joc linistitor: ,, Cine te-a atins?'' ,, Tricolorul''

memorizare

Jocuri iniţiate de copii Mergem la parada militara!

Joc liber la alegerea copiilor „ De pe margine admiram ,cum soldatii defilau! ''

j. liber, la alegerea copiilor ,, Avioanele de lupta , ne-au impresionat!

Joc liber la alegerea copiilor „ Repetii pentru defilare ''

Joc liber la alegerea copiilor „ Vizitam Muzeul Etnografic''

j. liber, la alegerea copiilor

Rutine R5, R6,R7,R8- activităţi de dezvoltare personală – deprinderi specifice

Activitatea metodică

Tema întâlnirii metodice: ,, Activitatile integrate si eficienta lor in actul didactic.'' .

Profesor învăţământ preşcolar: Baban Andreea

Activitatea didactică de după-amiază

Perioada: 24. – 28.11. 2025 Tema proiectului: ,, Tema independenta'' Subtema: ,, Micii romanasi"

Ziua Luni – 24. 11. 2025 Marţi – 25. 11. 2025 Miercuri – 26. 11 .2025 Joi – 27. 11. 2025 Vineri – 28. 11. 2025

Alfabetizare

„ La parada militara"

Joc exercitiu (formulare de popozitii simple)„ Alex si Ziua Nationala a Romaniei ''

Vizionare film educativ si discutii pe baza filmului. ,, La muzeu„ !

(alcatuire de propozitii simple) -joc exercitiu

Manipulative

,,Memory games!''- joc de masa „ Găsește locul potrivit!"

Joc de masa G

Stiinţe

,,Marea Adunare de la Alba Iulia''- observare I „ La Targul traditional"- consolidare formarii grupelor de obiecte, sortare de obiecte după criteriul culorii, formei, mărimii; joc didactic

Artă

,, Principatele Romane ''- colorare „ Costumul popular"

pictura

„ Echipamente militare''

modelaj

Joc de rol

„ De-a militarii" „ De-a lunetistii"

Nisip şi apă

„ Dig de protectie''

Construcţii

„ Arcul de Triumf”

Joc în aer liber/ Joc de mişcare

„ Mersul soldatilor”

Joc de mișcare „Retragerea cu torte’’

Joc de atentie si miscare

Activităţi cu întreg grupul de copii

,, Deschide urechea bine!’’- joc de atenție ,,Vulpe ,tu mi-ai furat gasca! ’’

Repetare joc cu text si cant

,, Desteapta-te romane!’’

Consolidare auditie

,, Culegem flori!’’- repetarea repetarea mersului pe varfuri si pe calcaie ‘’; joc linistitor : ,, Plimba leguma!’’

,, Printre copaci’’

Consolidarea mersului cu ridicarea genunchiului la piept, joc linistitor: ,,Cine te-a atins?’’

„ Tricolorul”

Consolidare poezie

Jocuri iniţiate de copii ,,1,2 mergem toti in pasi vioi!’’

Joc liber la alegerea copiilor „ Masini de interventie pe strazi privim!”

j. liber, la alegerea copiilor „ Sa imitam mersul soldatilor !”

j. liber, la alegerea copiilor „Savuram si ne bucuram de gustul mancarurilor traditionale!”

Joc liber la alegerea copiilor „ Ne jucam si imitam ,militarii ii admiram!’’

j. liber, la alegerea copiilor

Rutine R9 – plecarea copiilor acasă - activităţi de dezvoltare personală – deprinderi specifice

Activitatea metodică

Tema întâlnirii metodice: ,, Activitatile integrate si eficienta lor in actul didactic.’’

Profesor învăţământ preşcolar: C. Stefania

Importanța jocului logico-matematic în dezvoltarea gândirii logice la copiii preșcolari

Mateoiu Raluca

Importanța jocului logico-matematic în dezvoltarea gândirii logice la copiii preșcolari

Prof. ed. Timpurie: Mateoiu Raluca

Școala Gimnazială Smaranda Gheorghiu

Structură Grădinița PN Carmen Sylva, Tîrgoviște

Jocul reprezintă forma fundamentală de activitate a copilului preșcolar, prin intermediul căreia acesta explorează mediul înconjurător, își dezvoltă gândirea și își formează primele structuri cognitive. În cadrul educației timpurii, jocul logico-matematic ocupă un loc deosebit de important, deoarece contribuie semnificativ la dezvoltarea gândirii logice, a capacității de analiză și a raționamentului. Prin joc, copilul asimilează noțiuni matematice de bază într-un mod accesibil, atractiv și adaptat nivelului său de dezvoltare.

Gândirea logică la copiii preșcolari se află într-un proces de formare și consolidare. În această etapă de vârstă, copilul operează predominant cu obiecte concrete, iar înțelegerea relațiilor matematice se realizează prin manipulare și experiență directă. Jocul logico-matematic oferă cadrul ideal pentru formarea noțiunilor de mulțime, număr, ordine, mărime, formă și relații spațiale. Prin activități ludice, copilul învață să observe, să compare, să clasifice și să stabilească relații între obiecte, dezvoltându-și treptat gândirea logică.

Un aspect esențial al jocului logico-matematic este caracterul său activ și participativ. Copilul nu este un simplu receptor de informații, ci un participant implicat în procesul de învățare. Manipularea materialelor didactice, rezolvarea de sarcini sub formă de joc și descoperirea soluțiilor stimulează curiozitatea și interesul pentru activitățile matematice. Astfel, copilul își formează o atitudine pozitivă față de matematică încă din perioada preșcolară.

Jocurile logico-matematice contribuie la dezvoltarea capacității de analiză și sinteză, esențiale pentru gândirea logică. Prin activități de sortare, clasificare și ordonare, copiii învață să identifice criterii, să stabilească asemănări și deosebiri și să organizeze informațiile în mod coerent. De exemplu, jocurile de clasificare a obiectelor după culoare, mărime sau formă îi ajută pe copii să înțeleagă relațiile dintre obiecte și să își dezvolte abilitatea de a gândi logic.

Un alt rol important al jocului logico-matematic îl constituie dezvoltarea limbajului matematic. În timpul jocului, copiii utilizează termeni precum „mai mult”, „mai puțin”, „egal”, „primul”, „ultimul”, „înainte” sau „după”. Acest limbaj specific contribuie la clarificarea gândirii și la exprimarea corectă a relațiilor logice. Educatorul are rolul de a ghida copiii, de a formula întrebări deschise și de a stimula verbalizarea proceselor de gândire.

De asemenea, jocul logico-matematic favorizează dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor. Prin intermediul jocurilor, copiii sunt puși în situația de a găsi soluții, de a verifica ipoteze și de a corecta eventualele greșeli. Acest proces contribuie la dezvoltarea perseverenței, a atenției și a flexibilității gândirii. Copiii învață că greșeala face parte din procesul de învățare și că pot găsi mai multe modalități de rezolvare a unei situații.

Jocul logico-matematic are și o importantă dimensiune socială. Activitățile desfășurate în grup sau în perechi stimulează cooperarea, comunicarea și respectarea regulilor. Copiii învață să aștepte rândul, să colaboreze și să își exprime punctul de vedere. Astfel, pe lângă dezvoltarea gândirii logice, jocul contribuie și la formarea competențelor sociale și emoționale.

Rolul educatorului este esențial în valorificarea potențialului formativ al jocului logico-matematic. Acesta trebuie să selecteze jocuri adecvate vârstei și nivelului de dezvoltare al copiilor, să creeze situații de învățare atractive și să asigure un climat educațional pozitiv. Prin adaptarea jocurilor la particularitățile fiecărui copil, educatorul poate stimula progresul individual și poate sprijini dezvoltarea armonioasă a gândirii logice.

În concluzie, jocul logico-matematic reprezintă un instrument educațional deosebit de valoros în dezvoltarea gândirii logice la copiii preșcolari. Prin activități ludice, copilul dobândește noțiuni matematice de bază, își dezvoltă capacitatea de analiză, raționament și rezolvare a problemelor, într-un mod natural și plăcut. Integrarea jocului logico-matematic în activitățile zilnice din grădiniță contribuie la formarea unei baze solide pentru învățarea matematicii și pentru dezvoltarea cognitivă ulterioară a copilului.

Bibliografie

1. Vrasmaș, E. (2006). Educația copilului mic. Editura Pro Humanitate.
2. Breben, S., Gongea, E., Ruiu, G. (2008). Metode interactive de grup. Editura Arves.
3. Ionescu, M., Bocoș, M. (2017). Tratat de didactică modernă. Editura Paralela 45.
4. Ștefan, M. (2015). Jocul didactic în educația timpurie. Editura Didactică și Pedagogică.
5. Curriculum pentru educația timpurie (2019). Ministerul Educației Naționale.

ACTIVITATE DIDACTICĂ - GEOGRAFIE, CLASA a V-a

ȚUNEA LUCIA

Activitate didactică – Geografie, clasa a V-a

prof. Țunea Lucia

Școala Gimnazială comuna Orțișoara

Tema: Orientarea pe hartă și punctele cardinale

Tipul activității: Activitate practică și interactivă desfășurată la clasă

Durata: 50 minute

Forma de organizare: Activitate frontală și pe grupe

Competențe specifice urmărite

- Identificarea punctelor cardinale pe hartă;
- Utilizarea corectă a elementelor de orientare pe hartă; - Dezvoltarea capacității de lucru în echipă.

Obiective operaționale

La finalul activității, elevii vor fi capabili să:

- recunoască punctele cardinale și intercardinale;
- se orienteze pe o hartă simplă;
- aplice noțiunile dobândite în situații concrete.

Resurse materiale

Hartă fizică a României, planșe cu puncte cardinale, fișe de lucru, tablă, markere. Desfășurarea activității

Etapa	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Timp
Moment organizatoric	Salutul și verificarea prezenței	Răspund la salut	5 min
Captarea atenției	Întrebări despre orientarea în spațiu	Răspund și dau exemple	5 min
Anunțarea temei	Prezintă tema și obiectivele	Ascultă explicațiile	5 min

Activitate practică	Împarte elevii pe grupe și oferă fișe de lucru	Lucrează în echipă	20 min
Evaluare	Discuții și corectarea sarcinilor	Participă activ	10 min
Concluzii	Sinteza lecției	Notează concluziile	5 min

Evaluare

Evaluarea se realizează prin observarea activității elevilor, analiza fișelor de lucru și participarea la discuții.

Tema pentru acasă

Realizarea unei schițe simple a cartierului propriu, cu indicarea punctelor cardinale.

O MANA INTINSA COPIILOR CU TULBURARI DIN SPECTRUL AUTISMULUI

NADABAN IOANA

O mână întinsă copiilor cu tulburări din spectrul autismului

Nădăban Ioana, Liceul Național de Informatică Arad

O problemă importantă a educației contemporane vizează integrarea copiilor cu tulburări din spectrul autismului în școlile de masă. Acești copii prezintă tulburări de dezvoltare și, din această cauză, e necesară cunoașterea și înțelegerea particularităților lor, pentru a le putea oferi șansa de a avansa optim în procesul de învățare.

Tulburările din spectrul autismului nu sunt afecțiuni de învățare. Ele limitează comunicarea și interacțiunea socială, afectând astfel grav domeniile de învățare importante precum dezvoltarea vorbirii și a limbajului, flexibilitatea în gândire și acțiune.

Autismul poate fi diagnosticat pe baza observațiilor comportamentale, atunci când apar limitări în comunicarea socială și interacțiune, însoțite de comportament rigid și repetitiv. Profesorii ar trebui să fie conștienți că un elev cu autism are limitări în comunicarea verbală și non-verbală, chiar dacă limbajul lor tehnic este corect. Ei nu înțeleg ce vrea să spună cealaltă persoană și nu se pot adapta la ceea ce le-a fost comunicat. Aceasta poate duce la probleme în relația dintre elevii cu autism, colegii lor și profesorii de la clasă. Copiii cu tulburări din spectrul autist manifestă tipare rigide, repetitive de comportament și interese restrânse. Persistă în rutine și prezintă rezistență la schimbare. Ei procesează informațiile cu totul diferit față de copiii cu dezvoltare tipică. Ei pot fi prea sensibili sau pre puțin sensibili la informațiile senzoriale. Lor le lipsește abilitatea de a integra informațiile transmise de organele de simț. Ei observă totul, dar nu pot prioritiza informațiile. Din această cauză, ei nu fac distincția între detaliile importante și cele fără relevanță. Ei nu pot percepe întregul, ci doar fragmente.

Agitația fizică și verbală (nivelurile ridicate ale vocii, emiterea de sunete, repetarea constantă a unor cuvinte), agresiunea verbală sau fizică, plânsetul, retragerea, ascunderea sunt toate semnale ce pot indica anxietatea la copiii cu autism. Ei pot fi ajutați să depășească aceste stări prin vizualizarea unor imagini în care sunt reprezentate. În foarte multe cazuri, anxietatea se manifestă prin violență. Este important ca educatorul să înțeleagă motivul agresiunii și să ia măsuri. De cele mai multe ori, agresiunea nu este direcționată în mod intenționat către o altă persoană, ci derivă din neînțelegeri.

La un moment dat, copiii cu autism devin conștienți că sunt diferiți. Dacă trec printr-o succesiune de experiențe de respingere și eșec, stima de sine scade și apare tendința de izolare. Aceasta se manifestă printr-un comportament pasiv, interes scăzut, iritare. Incapacitatea de a se face înțeles și de a-și exprima sentimentele în mod adecvat conduce la acumularea de frustrări. Dacă nu se intervine la timp, acestea pot duce la depresie.

În urma unei evaluări complete a copiilor cu autism, programa școlară poate fi modificată. Acesta este un proces dinamic de adaptare a programei naționale pentru a îndeplini cerințele de

învățare ale elevului cu nevoi speciale. El trebuie să aibă aceleași oportunități ca și colegii lui. În funcție de particularitățile sale individuale, cantitatea de informație sau numărul de activități pe care trebuie să le realizeze pot fi reduse. Dificultatea sarcinilor trebuie adaptată nivelului copilului. Predarea conceptelor și consolidarea informațiilor până la generalizare trebuie însoțită de materiale concrete. Pot fi foarte utile codurile de culori pentru a sublinia ce este important. Timpul de învățare sau de finalizare a sarcinilor și a testelor poate fi suplimentat cu câteva minute. Asistența personală din partea cadrului didactic menține concentrarea elevului pe o sarcină. Folosirea sprijinului din partea colegilor poate conduce la înțelegerea mai usoară a sarcinii. Mijloacele prin care poate răspunde elevul pot fi adaptate. De exemplu, în loc să dea răspunsul în scris, el poate răspunde oral. În activitățile de grup, copilul cu tulburări din spectrul autist poate să realizeze sarcinile mai simple.

Folosirea unui orar vizual este un instrument util care-i ajută pe elevii cu autism să facă față tranzițiilor. Unii elevi cu tulburări din spectrul autismului au abilități mai bune în ceea ce privește memoria mecanică și sarcinile spațial-vizuale. Altii pot excela în a-și aminti informațiile simple, dar pot avea dificultăți cu sarcinile complexe. Indiciile vizuale din mediul real al copilului sunt cele recomandate. Multe comportamente dificile apar deoarece elevii cu astfel de nevoi speciale nu pot anticipa la ce să se aștepte sau ce se va întâmpla. Spațiul fizic organizat clar, delimitat, îl ajută să se concentreze pe aspectele relevante ale sarcinilor și să învețe să lucreze independent. Rutina îi asigură confort. Perioada de concentrare a elevilor cu autism diferă foarte mult de la un copil la altul. De obicei, aceasta este mai mică decât a unui copil tipic. Pentru a facilita activitatea de învățare și pentru a o face să fie mai plăcută, se recomandă ca sesiunile de lucru să fie fragmentate. Pauzele scurte ajută la obținerea unor rezultate mai bune și previn apariția comportamentelor inadecvate. Pot fi folosite pauze scurte de relaxare, de ascultare a unei melodii preferate, de dans, sau de joacă. Acestea pot fi prezentate și ca recompense. Utilizarea unui sistem bazat pe recompense pentru motivarea copiilor și folosirea unor abordări diferite în a adapta predarea fac ca învățarea să fie mai eficace. Sprijinirea învățării va contibui la minimizarea frustrărilor copilului. Elevii trebuie recompensați atât pentru rezultatele bune, cât și pentru comportamentele adecvate. Acestea trebuie însoțite întotdeauna de lauda socială. În timp, va fi suficientă doar lauda verbală. Este foarte important ca elevul să înțeleagă foarte clar pentru ce a fost recompensat, pentru a nu se asocia recompensele cu un comportament nedorit. La copiii cu tulburări din spectrul autist există un foarte mare risc ca ceea ce crede cadrul didactic că este o recompensă, să nu fie percepută ca atare de către elev. Recompensa pentru comportamentul adecvat trebuie să vină cât mai repede, pentru a avea efectul dorit. Recompensele trebuie să fie mici, realizabile și cumulative. Elementul surpriză, prin acordarea unor premii suplimentare are efecte și mai puternice. Sunt utile, de asemenea, recompensele cooperative, pentru care este încurajată să colaboreze întreaga clasă. O recompense oferită nu se ia niciodată.

Dacă un elev demonstrează interes și talent într-un anumit domeniu, este oportună dezvoltarea abilităților specializate în direcția respectivă.

Utilizarea tehnologiei la îndemână (laptop, table inteligente, telefoane) sunt deosebit de utile în procesul de învățare, deoarece sunt intuitive, stimulează învățarea multisenzorială, respectă ritmul personal al fiecărui copil și oferă un feedback imediat. Principala dificultate în predarea la elevii cu tulburări din spectrul autismului constă în găsirea unui canal potrivit de comunicare cu aceștia. Mijloacele tehnologice, prin atractivitatea lor, pot reprezenta pârghii care facilitează această comunicare. Folosirea adecvată a computerelor și a altor dispozitive electronice sporesc atenția. Facilitează învățarea independentă a copiilor cu nevoi speciale. Folosirea tehnologiei

contribuie la dezvoltarea abilităților motorii fine. Le dezvoltă capacitatea de a generaliza și îi pune în situația de a realiza conexiuni între domenii diverse. Abilitățile de a le folosi în mod adecvat ajută la creșterea independenței în situații concrete de viață. Jocurile sunt considerate ca fiind o modaltate de a-i învăța pe copii să recunoască emoțiile. Este de evitat folosirea excesivă a acestor dispositive.

Elevii cu tulburări din spectrul autismului au dificultăți în a-i cunoaște și înțelege pe ceilalți. Nu sunt capabili să interpreteze emoțiile, astfel ca pot avea probleme cu exprimarea empatiei. Din această cauză, pot trece în aparență ca fiind egocentrici. Copiii tipici pot oferi modele în privința abilităților sociale.

Prin integrarea elevului cu tulburări din spectrul autismului în școlile de masă, i se oferă oportunitatea de a interacționa cu copii tipici și de a exersa comportamente sociale. Elevii care au în clasă un coleg cu nevoi speciale învață acceptarea și empatia. Ei pot fi implicați în activitățile de învățare ale copiilor cu nevoi speciale și aceasta contribuie la responsabilizarea lor. Învață să fie toleranți, să respecte diferențele și similitudinile. Își dezvoltă abilitățile sociale și își întăresc stima de sine pozitivă.

BIBLIOGRAFIE

1. Cucuruz Martinescu, Daniela, Autism. Cartea pentru părinți, Editura Licența Publishing, București, București, 2004;

2. Mureșan, Cristina, Autismul infantil. Structuri psihopatologice și terapie complexă, Editura Presa Universitară, Cluj-Napoca, 2004.

Fișă de lucru - clasa a VI-a

Ion Georgeta-Corina

Fișă de lucru – clasa a VI-a

Textul descriptiv. Substantivul

Prof. Ion Georgeta-Corina

Liceul Teoretic ”Iancu C. Vissarion

I Citește cu atenție textul următor, apoi rezolvă cerințele.

Peste case plumburii, departe, se zăresc doi plopi. (...)

Mă ridic de la masa mea, deschid ferestruicile și privesc în stradă. Trec oameni fericiți pe stradă, și soarele îmi zâmbește. Întâlnesc atâtea ispite când mă plec și privesc pe ferestruică. (...) Afară e soare mult și neliniște și ghicesc zbor de albine și ramuri înflorite.

(Mircea Eliade, Romanul adolescentului miop)

1. Transcrie o personificare din textul citit.
2. Rescrie toate prepozițiile, precizând felul acestora.
3. Precizează funcția sintactică a cuvintelor subliniate din ultimul enunț al textului.
4. Selectează din textul dat substantivele articulate hotărât și pe cele nearticulate.
5. Despre ce anotimp este vorba? Motivează răspunsul dat.

II Citește cu atenție textul următor, apoi rezolvă cerințele.

Micuța și frumoasa prințesă din pădurea fermecată avea, în părul negru și lung, flori de câmp multicolore. Pe degetele fine purta două inele din aur, cu diamante verzi, strălucitoare. Albaștrii ei ochi rotunzi priveau blând spre harnicii spiriduși ai pădurii de argint, care îi aduceau nenumărate daruri scumpe.

1. Scrie atributele care determină următoarele substantive: prințesa, părul, flori, ochi, spiriduși, daruri, precizând felul acestora.

2. Citește afirmațiile și stabilește dacă sunt Adevărate sau False:

a. Atributele micuța și frumoasa determină substantivul pădurea.

b. În primul enunț, există șase atribute.

c . Substantivul prințesă are funcție sintactică de Subiect.

d. În primul enunț sunt doar prepoziții simple.

e. În ultimul enunț există un singur substantiv articulat hotărât.

3. Ce părere ai despre prințesă? Exprimă-ți opinia, menționând două trăsături morale și două trăsături fizice ale prințesei, așa cum reies din textul citit.

4. Rescrie enunțurile și completează, în spațiul liber, la numărul plural, forma articulată hotărât a substantivelor dintre paranteze:

a. Toți (părinte) ... sunt bucuroși când își ajută (fiu) .

b. (Arbitru) ... de la meciul de ieri au luat toate (decizie) ...corecte.

c. (Poezie) ... citite în clasă dezvăluie și (emoție) ... noastre.

d. Coaja (ou) ... fierte e curățată de (copil) ... care iau micul dejun.

e. (Fluviu) ... mari sunt străbătute de (barcagiu) ... pricpuți.

5. Imaginează-ți casa/castelul în care locuiește prințesa și descrie subiectiv această locuință. Folosește un limbaj expresiv, cel puțin două personificări și cât mai multe atribute!

IMPORTANȚA JOCURILOR EDUCATIVE ÎN CLASELE PRIMARE CA SUPORT AL ÎNVĂȚĂRII ȘI AL CONSOLIDĂRII RELAȚIILOR DE GRUP

ALEXANDRU VIORICA

IMPORTANȚA JOCURILOR EDUCATIVE ÎN CLASELE PRIMARE CA SUPORT AL ÎNVĂȚĂRII ȘI AL CONSOLIDĂRII RELAȚIILOR DE GRUP

Alexandru Viorica

Prof. inv. primar la Școala Gimnazială Sfinții Constantin și Elena

În învățământul primar, procesul educațional trebuie adaptat particularităților de vârstă și nivelului de dezvoltare cognitivă, emoțională și socială al elevilor. Clasa a IV-a reprezintă o etapă de tranziție importantă, în care elevii își consolidează achizițiile fundamentale și își dezvoltă capacitatea de cooperare și responsabilitate. În acest context, jocurile educative devin o strategie didactică esențială, având rolul de a susține învățarea activă și de a facilita integrarea elevilor într-un colectiv funcțional.

Așa cum subliniază Cucoș (2014), „învățarea eficientă este aceea care implică activ elevul, stimulându-i curiozitatea și dorința de cunoaștere”. Jocul educativ răspunde acestor cerințe, fiind o metodă care îmbină dimensiunea cognitivă cu cea afectiv-motivațională.

Jocul educativ – fundament teoretic și valoare pedagogică

Din perspectivă pedagogică, jocul educativ este definit ca o activitate organizată, cu reguli clare, care urmărește atingerea unor obiective instructiv-educative. Cerghit (2006) consideră jocul didactic o metodă activă de învățământ, cu rol formativ complex, favorizând învățarea prin acțiune și experimentare.

Teoria socio-culturală a lui Vygotsky (1978) evidențiază faptul că jocul creează un cadru favorabil dezvoltării cognitive, întrucât elevii învață prin interacțiune socială, în zona dezvoltării proxime. În același sens, Piaget (1962) afirmă că jocul contribuie la dezvoltarea structurilor cognitive, fiind un mijloc prin care copilul asimilează realitatea.

Jocurile educative ca suport al învățării

Integrarea jocurilor educative în activitățile didactice facilitează învățarea activă și durabilă. Elevii nu mai sunt simpli receptori de informații, ci participanți direcți la construcția propriilor cunoștințe. Conform lui Bruner (1986), învățarea prin descoperire, susținută de metode ludice, stimulează gândirea critică și creativitatea.

Jocurile educative permit consolidarea noțiunilor deja predate, oferind un feedback imediat și reducând anxietatea asociată evaluării formale. Neacșu (2010) subliniază că învățarea este mai eficientă atunci când elevii sunt implicați emoțional și motivațional, aspecte susținute de activitățile ludice.

Rolul jocurilor educative în consolidarea relațiilor de grup

Pe lângă dimensiunea cognitivă, jocurile educative au un impact semnificativ asupra dezvoltării socio-emoționale. Activitățile desfășurate în echipă contribuie la formarea spiritului de cooperare, a empatiei și a respectului reciproc. Jinga și Istrate (2008) evidențiază faptul că metodele interactive creează un climat educațional pozitiv, favorabil învățării.

Prin joc, elevii învață să respecte reguli, să accepte diferențele de opinie și să rezolve conflicte într-un mod constructiv. Pânișoară (2015) consideră că relațiile sociale pozitive formate în mediul școlar au un impact major asupra adaptării și succesului școlar.

EXEMPLE DE JOCURI EDUCATIVE ȘI FIȘE DE LUCRU (CLASA a IV-a)

Limba română

Joc 1:

Vânătoarea de sinonime

Descriere: Elevii sunt organizați în echipe. Fiecare echipă primește un set de cuvinte și trebuie să identifice sinonime potrivite.

Fișă de lucru:

- Cuvânt: vesel → _____, _____
- Cuvânt: a merge → _____

_, _____

Joc 2: Povestea cooperării

Descriere: Fiecare elev adaugă o propoziție la o poveste începută de învățător, respectând coerența textului.

Fișă de lucru:

- Scrie o propoziție care să continue povestea, folosind un adjectiv și un verb la timpul trecut.

Matematică

Joc 1:

Circuitul fracțiilor

Descriere: Echipele parcurg un traseu rezolvând exerciții cu fracții.

Fișă de lucru:

Compară: 3/4 ___ 2/4

Colorează partea corespunzătoare fracției 1/2.

Joc 2:

Bingo mathematic

Descriere: Elevii primesc tabele cu rezultate, iar învățătorul enunță exerciții.

Fișă de lucru:

125 + 275 = _____

900 : 9 = ___

Educație civică

Joc 1:

Consiliul clasei

Descriere: Joc de rol privind luarea deciziilor în clasă.

Fișă de lucru:

- Propune o regulă pentru îmbunătățirea relațiilor dintre colegi.

Joc 2:

Drepturi și responsabilități

Descriere: Elevii asociază drepturile cu responsabilitățile corespunzătoare.

Fișă de lucru:

Drept: _____

Responsabilitate: _____

Concluzii

Jocurile educative reprezintă un instrument didactic valoros în învățământul primar, contribuind atât la eficientizarea învățării, cât și la consolidarea relațiilor de grup. Integrarea sistematică a acestora în activitățile educative sprijină dezvoltarea armonioasă a elevilor, pregătindu-i pentru etapele ulterioare ale parcursului școlar.

Bibliografie

Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Iași: Polirom.

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

Jinga, I., & Istrate, E. (2008). Manual de pedagogie. București: All.

Neacșu, I. (2010). Instruire și învățare. București: EDP.

Pânișoară, I.-O. (2015). Psihologia copilului modern. București: Polirom.

Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. New York: Norton.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society. Cambridge: Harvard University Press.

METODE MODERNE PENTRU PREDAREA MATEMATICII - exemple de activități -

Mănescu Mădălina

METODE MODERNE PENTRU PREDAREA MATEMATICII

- exemple de activități -

Profesor MĂNESCU MĂDĂLINA

Liceul Tehnologic Nucet, județul Dâmbovița

Predarea matematicii în era digitală necesită adaptarea metodelor tradiționale la noile cerințe ale elevilor și ale societății. Metodele moderne de predare pun accent pe interactivitate, gândire critică, colaborare și folosirea tehnologiei.

Învățarea prin descoperire (Discovery Learning): Elevii sunt încurajați să descopere concepte matematice prin explorare și rezolvare de probleme, în loc să le primească direct de la profesor.

Exemplu: Profesorul prezintă elevilor o serie de puncte desenate pe un grafic și îi roagă să observe modelul, să tragă concluzii privind formula funcției și să o deducă singuri.

"Avem punctele (1,3), (2,5), (3,7). Care ar putea fi regula? Puteți deduce ecuația funcției?" Elevii descoperă singuri că formula funcției este f(x)=2x+1.

Metoda problemelor (PBL - Problem-Based Learning): Se pornește de la o problemă reală sau contextuală care necesită aplicarea mai multor concepte matematice.

Exemplu: Elevii calculează reducerile la produse într-un magazin pe baza cataloagelor reale sau simulează bugetarea unui eveniment (ex. o excursie)."Dacă o pereche de pantofi costă 220 lei și este redusă cu 25%, cât plătești?"

Avantajul metodei este aplicabilitatea directă în viața reală.

Gamificarea (Gamification): Gamificarea constă în introducerea elementelor de joc (puncte, niveluri) în lecții pentru a crește motivația.

Exemplu: Utilizarea unei aplicații precum Kahoot, Quizizz sau Wordwall pentru verificarea cunoștințelor matematice sub formă de concurs interactiv.

Avantajul acestei metode este faptul că elevii învață cu plăcere și motivație crescută.

Tehnologia digitală și aplicațiile interactive: Profesorul utilizează în timpul lecțiilor tehnologiile moderne pentru a putea fi vizualizate de către elevi conceptele matematice abstracte.

Exemplu: Folosirea aplicației GeoGebra pentru a demonstra teorema lui Pitagora vizual sau pentru a explora graficul unei funcții. Profesorul folosește aplicația Desmos sau GeoGebra pentru ca elevii să introducă formule și să observe cum variază graficul când schimbă coeficienții.

Învățarea colaborativă (Cooperative Learning): Elevii lucrează în echipe pentru a rezolva probleme, fiecare membru având un rol.

Exemplu: Un grup de elevi rezolvă un sistem de ecuații. Unul dintre elevi scrie rezolvarea, alt elev verifică pașii, iar altul explică soluția în fața clasei.

Avantajele acestei metode sunt comunicarea, argumentarea, sprijinul reciproc între elevi.

Matematica în context STEM (zSTEM=Science, Technology, Engineering, Mathematics): Matematica în context STEM reprezintă integrarea acesteia cu știința, tehnologia și ingineria pentru a o face relevantă și aplicabilă.

Exemplu: Elevii primesc sarcină următorul proiect: construirea unei catapulte. Aceștia aplică trigonometrie și fizică pentru a calcula unghiul optim de lansare.

Avantajul acestei metode este că dezvoltă nu doar cunoștințe, ci și competențe esențiale: gândire critică, creativitate, colaborare

Flipped Classroom (Clasa inversată): Lecțiile teoretice se oferă acasă (prin videoclipuri), iar la clasă se fac aplicații practice.

Exemplu: Elevii urmăresc acasă un videoclip explicativ despre fracții, iar în clasă lucrează împreună la rezolvarea de probleme și jocuri cu fracții. Un alt exemplu: elevii urmăresc acasă un videoclip animat care explică Teorema lui Pitagora. La clasă elevii rezolvă probleme aplicate: măsoară laturile unor obiecte reale și verifică dacă formează triunghiuri dreptunghice.

Avantajul major al metodei îl constituie construcția colaborativă de cunoștințe în clasă.

Evaluarea formativă continuă: Folosirea de mini-teste, feedback imediat, autoevaluare, portofolii digitale pentru a urmări progresul elevului.

Exemplu: După o lecție, profesorul le dă elevilor un quiz de tip „exit ticket” cu 3 întrebări rapide pe hârtie sau în Google Forms. După corectare, acesta oferă elevilor feedback personalizat.

Avantajul metodei este faptul că profesorul își poate ajusta predarea în funcție de nevoile reale ale elevilor, iar elevul devine conștient de progresul său.

-

Borzos Mihaela Cecilia

-

Idei de Jocuri și Activități pentru Grupa Mare

Dobre Adina Raluca

🚀 Idei de Jocuri și Activități pentru Grupa Mare

🧠 Domeniul Limbă și Comunicare

- Jocul: Reporterii și Celebritățile (Dezvoltarea vorbirii)

o Descriere: Unii copii sunt "reporteri" și alții sunt "celebrități" (pot fi personaje din povești, animale, meserii). Reporterii pun întrebări (Cine ești? Ce faci? De ce ești important?), iar celebritățile trebuie să răspundă creativ, dezvoltând o mică poveste. Încurajează improvizația și ascultarea activă.

🔢 Domeniul Științe

- Jocul: Misiunea Cifrelor Pierdute (Numărare și Ordine)

o Descriere: Pe o hartă sau pe podea sunt ascunse "cifre pierdute" (cartonașe). Copiii primesc indicii care implică operații simple ("Caută cifra care este mai mare decât 5, dar mai mică decât 7") sau ordine ("Caută cifra care vine imediat după 3").

🎨 Domeniul Estetic și Creativ

- Jocul: Orchestra Culorilor (Muzică și Asociere)

o Descriere: Fiecare culoare primară (roșu, galben, albastru) este asociată cu un instrument muzical simplu (ex: roșu = toba; galben = clopoțelul; albastru = trianglul). Educatoarea ridică o culoare, iar copiii care au instrumentul asociat cântă. Dezvoltă ascultarea muzicală și coordonarea vizual-auditivă într-un context de orchestră.

💪 Domeniul Psiho-motric

- Jocul: Statuile Emoțiilor (Mișcare și Recunoaștere)

o Descriere: Copiii dansează pe muzică. Când muzica se oprește, educatoarea strigă o emoție (fericire, frică, tristețe, uimire, furie). Copiii trebuie să se oprească instantaneu și să înghețe într-o "statuie" care exprimă acea emoție cu fața și corpul.

”ÎNCERCAREA”

NIȚULETE CARMEN FLORENTINA

ÎNCERCAREA

Educație pentru societate- Lectura educatoarei

Prof. pentru educația timpurie Nițulete Carmen Florentina

Școala Gimnazială nr. 4 Vulcan

Activitatea propusă își are ca punct de plecare problemele întâlnite de-a lungul timpului, probleme legate de atitudinea copiilor de vârstă preșcolară atunci când pierd sau câștigă o întrecere, o competiției. Poezia își propune să prezinte copiilor ideea că fiecare dintre noi avem câte un talent, că nu întotdeauna câștigăm într-o întrecere, că o înfrângere nu ne face mai puțin buni și că orice joc merită jucat chiar dacă pierzi sau dacă ești învingător.

ÎNCERCAREA

de Carmen Nițulete

Pe-o alee mică,

O fetiță strigă,

Supărată foc:

-Eu nu mă mai joc!

-Nu-ți mai dau baloane!

-Nu-ți dau nici bomboane!

-Nu-ți dau trotineta!

-Nu-ți dau nici bicicleta!

Un băiețel scund

Și cu părul blond,

Pare supărat

Și cam încurcat.

-Oare ce-am greșit,

Din joc de-a ieșit?

Eu am câștigat

Concursul de alergat!

-Am ajuns chiar primul,

Am păstrat și ritmul,

Ea s-a mai oprit.

Deloc nu s-a zorit.

Și acum, cinstit,

Sunt mai pregătit.

Alerg repejor.

Iute-s de picior!

-Nu fi supărată!

Ești chiar talentată.

La cântat de ne-ntreceam,

Sigur, sigur, eu pierdeam!

-Vei mai pierde uneori!

Să câștigi, nu e ușor!

Dar, farmecul, se pare,

Stă chiar în ÎNCERCARE!!!

Textul dramatic ,, O scrisoare pierdută,, de I. L. Caragiale

Toma Carmen Mihaela

Textul dramatic

fișă de lucru

Prof. Toma Carmen Mihaela

Se dă textul:

ACTUL I, SCENA IV

[...]

TRAHANACHE: Ai puțintică răbdare! Să vezi... M-am gândit: să nu mă duc... să mă duc... să nu mă duc... ia, numai de curiozitate, să ma duc, să văz ce moft mai e și ăsta. Mă îmbrac degraba, Fănică, și mă duc.

TIPĂTESCU: La Cațavencu?

TRAHANACHE: Stăi, să vezi... la Cațavencu. Cum intru, se scoală cu respect și mă poftește pe fotel. "Venerabile"-n sus, "venerabile"-n jos. "Îmi pare rău că ne-am răcit împreună, zice el, că eu totdeauna am ținut la d-ta ca la capul județului nostru..." și, în sfârsit, o sumă de delicatețuri... Eu, serios, zic: "Stimabile, m-ai chemat să-mi arăți un docoment, arată docomentul!" Zice: "Mi-e teamă, zice, că o să fie o lovitură dureroasă pentru d-ta, și ar fi trebuit să te pregătesc mai dinainte, d-ta un bărbat așa de, și așa de..." și iar delicatețuri. Zic iar: "Stimabile, ai puțintică răbdare, docomentul"... El iar: "...că de, damele..." Să vezi unde vrea să m-aducă mișelul!... Biata Joițica! Să nu cumva să-i spui, să nu care cumva să afle! Cum e ea simțitoare!...

TIPĂTESCU: Ce! A cutezat? Mizerabilul! (se ridică turburat)

TRAHANACHE: (oprindu-l) Stăi, să vezi! "...că de, damele, zice, nu înteleg totdeauna meritele și calitățile morale ale bărbatului, și respectul care va să zică, ce trebuie să-i poarte..." În sfârsit (Tipătescu fierbe) ce s-o mai lungesc degeaba! După ce-i pui piciorul în prag și-i zic: "la ascultă, stimabile, ai puțintică răbdare: docomentul!" vede mișelul că n-are încotro, și-mi scoate o scrisorică... Ghici a cui și către cine?

TIPĂTESCU: (de abia stăpânindu-și emoția) A cui? A cui, nene Zahario?

TRAHANACHE: Stăi să vezi. (răspicat și râzând) A ta către nevasta-mea, către Joițica! Scrisoare de amor în toată regula... 'Ai? Ce zici d-ta de asta?

TIPĂTESCU: (turburat rău) Nu se poate, nu se poate!

TRAHANACHE: Am citit-o de zece ori poate: o știu pe dinafară! Ascultă: "Scumpa mea Zoe, venerabilul (adică eu) merge deseară la întrunire (întrunirea de alaltăieri seara). Eu (adică tu)

trebuie să stau acasă pentru că aștept depeși de la București, la care trebuie să răspunz pe dată; poate chiar să mă cheme ministrul la telegraf. Nu mă aștepta, prin urmare, și vino tu (adică nevastă-mea, Joițica), la cocoșelul tău (adică tu) care te adoră, ca totdeauna, și te sărută de o mie de ori, Fănică..." (privește lung pe Tipătescu, care e în culmea agitației)

TIPĂTESCU: (plimbându-se înfuriat) Nu se poate! O să-i rup oasele mizerabilului!... Nu se poate!

TRAHANACHE: (placid) Firește că nu se poate; dar ți-ai fi închipuit așa mișelie... (cu candoare.) Bine frate, înteleg plastografie, până unde se poate, dar până aci nu înteleg... Ei, Fănică, să vezi imitație de scrisoare! Să zici și tu că e a ta, dar să juri, nu altceva, să juri! (oprindu-se și privind pe Tipătescu, care se plimba cu pumnii încleștați; cu mirare și ciudă) Uite-te la el cum se turbură! Lasă, omule, zi-i mișel și pace! Ce te aprinzi așa? Așa e lumea, n-ai ce-i face n-avem s-o schimbăm noi. Cine-și poate închipui până unde poate merge mișelia omului!

(I.L.Caragiale, O scrisoare pierdută)

Cerințe:

1. Indică sensul contextual al cuvintelor: morale, simțitoare, mișelie. (6 puncte)

2. Ilustrează două tipuri de comic surprinse în textul dat. (6 puncte)

3. Prezintă rolul dialogului în textul dramatic . (6 puncte)

4. Explică motivul întâlnirii personajelor. (6 puncte)

5. Prezintă, în 30-50 de cuvinte, un registru stilistic folosit în text. (6 puncte)

6. Menționează rolul elementelor nonverbale și paraverbale în textul dramatic. (10 puncte)

7. Precizează, în 1-3 enunțuri, o trăsătură a personajului Trahanache, identificată în fragment, menționând mijlocul de caracterizare utilizat, ilustrându-l cu o secvență relevantă.

(10 puncte)

8. Prezintă relația dintre cele două personaje care participă la acțiune. (10 puncte)

9. Menționează rolul notațiilor autorului în fragmentul citat. (10 puncte)

10. Argumentează, în 150-200 de cuvinte, apartenența fragmentului suport la textul dramatic prin două exemple relevante . (20 de puncte)

Notă: se acordă 10 puncte din oficiu.

Excursiile școlare-oportunitate pentru învățarea prin investigație, într-un cadru nonformal

ALEXANDRU ELVIRA MARIA

Activitățile extrașcolare reprezintă un context ”altfel” de învățare. De cele mai multe ori, excursia-activitate ce se regăsește în categoria sus-numită, este privită de elevi și părinți un prilej de plimbare, dar, în calitate de cadru didactic, consider excursia un prilej de învățare nonformală.

Înainte de fiecare excursie, elevii primesc un set de întrebări legate de obiectivele pe care le vor vizita. Au timp la dispoziție pentru a investiga, pentru a formula răspunsuri. Pentru a asigura un caracter diferențiat, unii elevi primesc materiale suport pentru a le fi ghidată cercetarea, alții sunt sfătuiți să caute singuri surse de informare.. În timpul vizitei, regăsesc și recunosc în contexte concrete informațiile descoperite, își elucidează eventualele neclarități, ceea ce conduce la o învățare temeinică. Reîntorși în sala de clasă, utilizează rezultatele investigației în procesul de învățare a conținuturilor noi.

Excursie la Mânăstirea Curtea de Argeș-Frabrica de globulețe-Planetariu Pitești

Clasa a IV-a

Întrebări care vizează așezarea geografică a zonei vizitate

I. În ce județ se află localitățile vizitate?

În ce unitate de relief se află acest județ?

În ce direcție ne vom deplasa?(numește punctul cardinal)

Câți kilometri sunt între satul nostru și Curtea de Argeș?

Întrebări ce vizează obiectivul Mânăstirea Curtea de Argeș

II.Cum se numește domnitorul care a comandat construirea Mânăstirii Curtea de Argeș? Dar meșterul care a construit-o?

Ce se întâmpla noaptea cu ce zidea ziua?

Ce a făcut meșterul pentru ca zidurile să nu se mai surpe?

Cum au coborât zidarii de pe acoperișul mânăstirii?

Intrebări ce vizează obiectivul Fabrica de globulețe

III.În ce an și în ce țară a fost împodobit pentru prima dată un brad de Crăciun?

Cine a împodobit pentru prima dată în România un brad?(Regele Carol I, al cărui mormânt îl vor vedea la Mânăstirea Curtea de Argeș).

IV. Cum se obține sticla?(materia primă) Cum se face o sticlă(recipient)?

CONCLUZII

Pentru familiarizarea cu această metodă și pentru a se respecta particularitățile de vârstă ale elevilor, se poate aplica un parcurs gradual:

-investigația structurată: profesorul oferă problema de rezolvat, formulează întrebările, sugerează mai multe surse de informare, construiește un plan de sprijin pe care elevul îl urmează în timpul studiului;

-investigația ghidată: profesorul oferă problema de rezolvat, elevul construiește planul de rezolvare, formulează singur întrebări, alege surse de informare, caută și formulează răspunsurile;

-investigația deschisă: elevul generează singur problema de rezolvat și tot el contruiește întregul parcurs necesar rezolvării problemei.

Formulând întrebări și căutând răspunsuri referitor la temele investigate, se va înregistra o tranziție firească de la predarea-învățarea cu transmitere directă de informații, care are în centru profesorul, la predarea-învățarea centrată pe elev.

Utilizând această metodă, se constată că elevii anlizează materialele suport, filtrează informații, construiesc relații și conexiuni între noțiuni, le aplică în contexte noi de învățare, formulează concluzii, nu în ultimul rând, își dezvoltă competențe de studiu independent și mecanismele gândirii critice.

Bibliografie

Ciascai Liliana (coordonator), 2016, Model ciclic de predare-învățare bazat pe investigație, Editura Presa Universitară Clujeană.

Flick,B. Lederman, N.G.- Devloping understanding of scientific inquiry in secondary students, 2006

METODE ȘI PROCEDEE folosite în DESFAȘURAREA ACTIVITĂȚII

CIRIPOIU CRISTINA

METODE ȘI PROCEDEE folosite în DESFAȘURAREA ACTIVITĂȚII

Aria curriculară: Limbă şi comunicare

Disciplina: Limba și literatura română

Unitatea de învățare: ,,Citim, explorăm, câștigăm”

Subiectul lecţiei: Scrierea corectă a adjectivelor

1. Moment organizatoric

Se vizionează un filmuleț în pauză: https://www.youtube.com/watch?v=YNnAtQMf06U

Asigurarea climatului favorabil desfăşurării lecţiei. Organizarea elevilor si a materialelor didactice. Corectarea poziţiei în bancă.

Metode și procedee: audiția, vizionarea și conversaţia

Audiția, vizionarea și conversația sunt metode și procedee didactice esențiale în procesul de predare-învățare, folosite pentru a capta atenția, a facilita înțelegerea conceptelor și a stimula gândirea, fiind integrate în strategii mai complexe pentru un învățământ activ și interactiv. Ele pot fi verbale (conversația) sau non-verbale/audi-vizuale (audiția/vizionarea), toate având rolul de a activa elevul, nu doar de a-l informa.

2. Verificarea cunoştinţelor

Se reamintește titlul lecției anterioare: “Adjectivul – Poziția adjectivului față de substantiv”

Se solicită elevilor rezolvarea a două exerciții din culegere, în timp ce fcadrul didactic realizează controlul temei, aceasta fiind chiar din culegerea respectivă.

Sunt evidențiați elevii care au rezolvat corect tema, au scris caligrafic și au paginile culegerii îngrijite.

Metode și procedee: conversaţia, exercițiul și observația

Conversația, exercițiul și observația sunt metode didactice fundamentale, adesea clasificate ca tradiționale, vizând dezvoltarea competențelor practice, înțelegerea fenomenelor și interacțiunea orală, utilizate pentru a eficientiza procesul de învățare și a consolida cunoștințele dobândite, fiind complementare altor metode, mai moderne sau active.

3. Captarea atenţiei

Se proiectează pe tablă un exercițiu din manualul digital și se rezolvă de către un elev sub îndrumarea cadrului didactic. https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20IV-a/Limba%20si%20literatura%20romana/Uy5DLiBFRElUVVJBIFBB/#book/99

Metode și procedee: exercițiul

Exercițiul este o metodă prin care elevii aplică noțiuni teoretice (gramatică, vocabular, sintaxă), dezvoltă competențe specifice prin activități creative, de analiză și sinteză, asigurând o învățare eficientă.

4. Anunţarea temei și a obiectivelor urmărite

Se anunţă elevii că vor continua cu adjectivul, titlul lecției fiind: „Scrierea corectă a adjectivelor”.

Se scriu data şi titlul lecţiei pe tablă. Elevii sunt anunțați că se vor lucra diverse exerciţii.

Se comunică obiectivele operaţionale pe înţelesul acestora.

Metode și procedee: Explicaţia

Explicația este expunere verbală logică și argumentată, menită să lămurească un fenomen, o problemă, un concept.

5.Transmiterea noului conținut

Se prezintă la tablă un filmuleț din manualul digital –“Scrierea corectă a adjectivelor” și concomitent cadrul didactic scrie la tablă și elevii scriu în caiet definițiile și exemplele. https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20IV-a/Limba%20si%20literatura%20romana/Uy5DLiBFRElUVVJBIFBB/#book/99

Se vor forma 4 grupe a câte 7 elevi. (fișă- ANEXA 1)

Fiecare grupă va rezolva câte un exercițiu pe fișa primită. Elevii din fiecare grupă îşi vor alege câte un reprezentant care va completa fișa și va citi rezolvarea. La final toți elevii vor completa în culegere.

Se scrie pe tablă următoarea ghicitoare:

“Trup ghiduș, coadă roșcată

Sare-n cetina bogată.” (Veverița)

Se analizează în caiet cele trei adjective.

Ex.: ghiduș – adjectiv, se acordă în gen și număr cu substantivul pe care îl determină „trup” (n., sg.)

Metode și procedee: vizionarea, explicația și conversaţia

6. Fixarea cunoștințelor

Se împart fișe. Elevii au ca sarcină să identifice adjectivul și alte părți de vorbire colorându-le.

(ANEXA 2)

Metode și procedee: explicaţia, conversaţia, exercițiul

7. Asigurarea retenției și transferului

Se scrie pe tablă cuvântul central – ELEV și se completează de către elevi sub îndrumarea cadrului didactic „ciorchinele”, atribuindu-i substantivului cât mai multe însușiri, adjective.

(ANEXA 3)

Metode și procedee: metoda ciorchinelui, explicaţia, conversaţia

„Ciorchinele” este o metodă didactică de tip brainstorming neliniar, o tehnică activă de predare-învățare, care stimulează gândirea liberă, creativitatea și conexiunile între idei, utilizată pentru a explora un subiect central, a organiza informații și a dezvolta asocieri, fiind un instrument excelent pentru schematizare și consolidarea cunoștințelor. Această metodă grafică implică scrierea unui cuvânt-cheie în centrul unei pagini, în jurul căruia se ramifică idei, cuvinte și sintagme asociate, conectate prin linii, formând un "ciorchine" vizual.

8. Încheierea activității

Se comunică tema pentru ora următoare și se fac aprecieri asupra activităţii întregii clase şi aprecieri individuale.

Metode și procedee: conversația și explicaţia

CONEXIUNEA DINTRE EDUCAȚIA FORMALĂ, NONFORMALĂ ȘI INFORMALĂ

ȘTEFAN CAMELIA

Educația este un proces dinamic care poate lua multe forme, fiecare jucând un rol crucial în dezvoltarea cunoștințelor și abilităților. Înțelegerea diferențelor și asemănărilor dintre aceste forme de educație- formală, informală și non-formală- este esențială pentru a aprecia contribuțiile lor unice la creșterea personală și socială.

Educația formală, informală și non-formală se referă la procese educaționale distincte care funcționează în condiții diferite. Fiecare tip de educație are propriul scop, metode și rezultate.

Educația formală se referă la sistemul structurat de învățare întâlnit de obicei în școli, colegii și universități. În educația formală accentul este pus pe organizare și responsabilitate. Aceasta funcționează într-un mediu controlat, cu reguli și reglementări specifice. Procesul de învățare este metodic și conceput pentru a îndeplini standardele academice și profesionale. Un beneficiu major al educației formale este certificarea pe care o oferă.

Educația informală este primul tip de educație pe care indivizii îl experimentează, chiar înainte de a păși într-un cadru educațional formal deoarece are loc în mod natural în viața de zi cu zi, prin experiențe personale, interacțiuni și observații. Spre deosebire de educația formală, educația informală nu urmează o programă și nu necesită un instructor oficial. Este adesea autodirijată, indivizii căutând cunoștințe bazate pe nevoile și interesele lor.

Deși educația informală s-ar putea să nu fie la fel de măsurabilă ca educația formală, impactul său este profund. Ea modelează atitudini, comportamente și abilități practice, permite învățarea în diverse contexte. Este flexibilă, adaptivă și se adaptează foarte mult la propriul ritm, permițând indivizilor să se concentreze asupra subiectelor sau abilităților care îi interesează personal.

Educația non-formală este o cale de mijloc între educația formală și cea informală. Aceasta cuprinde activități educaționale planificate, dar nu la fel de rigid structurate ca educația formală. Educația non-formală poate avea loc în afara mediilor școlare tradiționale și include de obicei programe de educație, ateliere de dezvoltare a competențelor și inițiative de învățare bazate pe comunitate. Poate duce sau nu la certificare, dar rezultatele învățării sunt adesea axate pe dezvoltarea personală, competențe vocaționale sau dobândirea de cunoștințe specifice.

Educația non-formală poate fi văzută ca o punte între educația formală și cea informală. Are o abordare mai puțin rigidă, oferind mai multă flexibilitate în ceea ce privește ritmul de învățare, conținutul și metodele de livrare.

Educația non-formală este esențială pentru învățarea pe tot parcursul vieții. Aceasta joacă un rol important în dezvoltarea competențelor profesionale, creșterea personală și implicarea în comunitate.

Deși educația formală a fost mult timp piatra de temelie a dobândirii de cunoștințe, valoarea educației informale și non-formale nu poate fi subestimată. Fiecare tip de educație joacă un rol important în formarea unui individ complet și a unei societăți prospere. Educația formală ne echipează cu cunoștințe specializate și certificări care deschid uși către diverse oportunități de carieră. Educația informală ne învață să gândim critic, să ne adaptăm la schimbare și să navigăm prin complexitățile vieții. Educația non-formală oferă flexibilitatea și accesibilitatea necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții și dezvoltarea abilităților.

Pe măsură ce societatea continuă să evolueze, este esențial să recunoaștem interconectarea acestor forme educaționale. În loc să le privim ca entități separate, este mai benefic să le vedem ca fiind complementare. Prin îmbrățișarea punctelor forte ale educației formale, informale și non-formale, putem crea un ecosistem de învățare mai incluziv, divers și flexibil, care să fie benefic pentru toată lumea, indiferent de vârstă sau origine.

Cobra și suricatele- joc de atenție și mișcare

Bloju Manuela - Maria

Cobra și suricatele - joc de atenție și mișcare

Prof.educație timpurie: Bloju Manuela- Maria

Jocuri și activități liber-alese: ALA 2

Loc de desfășurare: sala de grupă/ curte

Scop: stimulare cognitivă prin joc, dezvoltare socio-emoțională

Grupa: mare

Copii: 18 maxim

Conducător de joc: 1

Timp: 10-15 minute (60 de secunde/ pereche cobră-suricată)

Elemente de joc:

- Ecusoane: cobre, suricate
- Cifre: 1-9
- Clopoței: 3 buc. Cusuți pe o panglică
- Fluier
- Aplauze
- Eșarfă: 1buc.

Desfășurarea jocului:

Copiii sunt așezați în cerc și sunt anunțați că se vor juca un joc nou care se numește Cobra și suricatele.

Conducătorul jocului va pune copiilor în piept un ecuson cu o imagine sugestivă (o cobră sau o suricată), iar pe spatele fiecărui copil va fi lipită o cifră (1, 2, 3,...9). După ce au primit ecusoanele și cifrele se vor împărți în două echipe în funcție de ecusonul primit. La semnalul conducătorului de joc (trei bătăi din palme) cele două echipe se vor așeza față în față. La semnalul conducătorului de joc (trei bătăi din palme), echipa cobrelor se va întoarce cu spatele la echipa suricatelor, astfel încât copiii să observe cifrele și să desemneze primul jucător din echipa cobrelor (cel care are pe spate cifra 1). După alegerea acestuia toată echipa cobrelor se va întoarce cu fața spre suricate, iar suricatele se vor întoarece cu spatele spre cobre pentru a alege suricata cu cifra 1 pe spate. După alegerea primilor jucători, cei care au pe spate cifra 1, cele două echipe vor forma un cerc, iar cei doi jucători cu cifra 1 pe spate vor merge în mijlocul cercului, cobra va avea în jurul taliei o

panglică pe care au fost prinși 3 clopoței și va mișca din când în când pentru a atenționa suricata că este într-un anumit loc, iar suricata va fi legată la ochi și va încerca să prindă cobra folosindu-se de auz sau de indicațiile colegilor din echipă. Pe parcursul jocului copiii care formează cercul nu au voie să-și dea drumul de mâni, pentru a nu permite cobrei să evadeze.

Jocul se termină atunci când suricata prinde cobra sau dacă timpul de 60 de secunde aferent celor doi jucători s-a scurs. Conducătorul de joc va folosi un fluier pentru a atenționa copiii ca timpul s-a scurs (va fluiera de 3 ori). În acest caz suricata va părasi jocul și va lua loc pe scaunel, pentru că nu a putut prinde cobra, iar cobra va continua jocul în cerc.

Se va trece la desemnarea jucătorilor cu cifra 2 pe spate urmând pașii de mai sus. Se procedează la fel și cu ceilalți jucători (cobre și suricate) până când toate cobrele au fost prinse sau toate suricatele au ieșit din joc.

După terminarea jocului echipele se vor schimba. Echipa cobrelor sa deveni echipa suricatelor și echipa suricatelor va deveni echipa cobrelor.

Literatura care îi învață pe copii să protejeze natura

Stochița Sidonia-Gabriela

Literatura care îi învață pe copii să protejeze natura

Prof. înv. primar Stochița Sidonia-Gabriela

Într-o perioadă în care copiii sunt tot mai expuși mediilor digitale, lectura rămâne una dintre cele mai eficiente și plăcute modalități de a cultiva imaginația, empatia și gândirea critică. Cărțile pentru copii nu au doar rolul de a distra, ci și pe acela de a forma valori, atitudini și comportamente responsabile. Prin povești accesibile și personaje cu care cei mici se pot identifica, lectura devine un instrument esențial de educație informală. În acest context, literatura care abordează relația omului cu natura capătă o importanță deosebită, contribuind la formarea unei conștiințe ecologice încă din primii ani de școală.

Seria de cărți Țup, semnată de Alex Donovici și ilustrată de Stela Damaschin-Popa, ocupă un loc special în literatura română contemporană pentru copii. Prin povești sensibile, personaje memorabile și mesaje profund umane, această serie reușește să îmbine lectura din plăcere cu educația morală, emoțională și ecologică. Volumul „Țup – Salvatoarea iernii" reprezintă un exemplu elocvent al modului în care literatura pentru copii poate deveni un instrument valoros de învățare și conștientizare.

Întreaga serie Țup este apreciată pentru coerența mesajelor sale și pentru modul delicat în care abordează teme importante precum prietenia, empatia, acceptarea diferențelor, curajul și grija față de ceilalți. Personajul principal, Țup, micuța ciocârlie fără aripi, este construit astfel încât copiii să se poată identifica ușor cu ea: este curioasă, uneori temătoare, dar mereu dispusă să ajute.

Cărțile din serie stimulează inteligența emoțională a copiilor și dezvoltă capacitatea de reflecție asupra propriilor acțiuni, oferind modele pozitive de comportament. Prin limbajul accesibil și ilustrațiile expresive, seria este potrivită atât pentru lectura individuală, cât și pentru activități didactice desfășurate în clasă.

„Țup – Salvatoarea iernii" și relația cu mediul înconjurător

În acest volum, tema centrală este amenințarea dispariției iernii, un element care poate fi ușor corelat, în context educațional, cu încălzirea globală și dezechilibrele climatice actuale. Deși povestea nu tratează explicit concepte științifice, ea creează cadrul ideal pentru discuții despre schimbările din natură și responsabilitatea oamenilor față de mediu.

Cartea poate fi interpretată ca un semnal de alarmă simbolic asupra:

- poluării pădurilor, care afectează habitatul animalelor;
- deșeurilor abandonate în natură, ce distrug echilibrul ecosistemelor;
- încălzirii globale, care modifică anotimpurile și ciclurile naturale.

Prin aventura lui Țup, copiii înțeleg că natura este fragilă și că fiecare acțiune, oricât de mică, poate contribui fie la distrugerea, fie la protejarea ei. Astfel, povestea devine un punct de plecare pentru formarea unei conștiințe ecologice timpurii.

Lectura cărții „Țup – Salvatoarea iernii” are un impact pozitiv semnificativ asupra copiilor, contribuind la:

- dezvoltarea responsabilității față de mediul înconjurător;
- creșterea sensibilității față de problemele naturii;
- formarea unei atitudini proactive, în care elevii sunt încurajați să fie „salvatori” ai mediului lor, asemenea lui Țup.

În plus, povestea facilitează dialogul între cadre didactice și elevi despre probleme actuale precum poluarea, reciclarea și protejarea pădurilor, adaptate nivelului de înțelegere al copiilor.

„Țup – Salvatoarea iernii” poate fi integrată cu succes în activitățile desfășurate în cadrul programului „Săptămâna verde”, oferind multiple posibilități educaționale:

- lecturi ghidate urmate de discuții despre schimbările climatice;
- activități practice despre colectarea selectivă a deșeurilor;
- proiecte artistice sau afișe cu mesaje ecologice inspirate din carte;
- jocuri de rol în care elevii identifică soluții pentru protejarea pădurilor și a animalelor.

Prin această abordare interdisciplinară, literatura devine un instrument eficient pentru educația ecologică și civică. Prin intermediul poveștilor, cei mici învață să iubească natura, să o respecte și să înțeleagă importanța protejării ei.

Îndemnarea copiilor către lectură nu înseamnă doar formarea unor cititori, ci și creșterea unor viitori adulți responsabili, capabili să acționeze conștient pentru protejarea pădurilor, a resurselor naturale și a echilibrului planetei. Astfel, cartea devine nu doar un obiect cultural, ci un prim pas spre o atitudine activă și responsabilă față de lumea în care trăim.

Fișă pentru clasa pregătitoare literele A, M, I, R, E, U, N, T,C,Ă

Matyas Iulia Gabriela

Fișă de lectură clasa pregătitoare cu literele

A, M, I, R, E, U, N, T, O, C, Ă

1. Scrieți litera mare de tipar ce corespunde fiecărei litere:

a c m n o r e t u i ă

2. Reprezentați grafic cuvintele:

macara Mălina mac camera creioane

camion tractor Iancu Irina carte

3. Realizați corespondența între cuvinte:

CURATĂ	ACRĂ	AMARE	MĂRUNTE	RĂNITĂ
rănită	curată	mărunte	amare	acră

4.Citește propozițiile:

Carmen e cu Anca.

Mălina mătură cămara.

Eu am turtă cu miere.

Iancu are o carte cu cai.

-Miriam, iată o carte nouă!

-E o carte cu reni.

Joc logico-matematic „Detectivii formelor geometrice”

Vechiu Teodora-Marilena

Educatoarea prezintă copiilor sub formă de surpriză săculețul fermecat adus de clovn. Le explică acestora că în săculeț se află cercuri, pătrate și triunghiuri colorate, de dimensiuni mari și mici. Copiii vor extrage pe rând câte o formă geometrică, vor preciza denumirea, culoarea și mărimea, după care o vor așeza într-una din cele trei cutii, în funcție de formă. Educatoarea le solicită copiilor să utilizeze în descrierea formei geometrice extrase conjuncția ,,și’’ (Acesta este un pătrat mare și roșu).

Complicarea jocului constă în aranjarea unor piese în tablou. Astfel, se prezintă o imagine mare cu un clovn, de pe hainele căruia lipsesc anumite forme geometrice. Copiii vor veni în ajutorul acestuia, pentru a fi pregătit de carnaval. Aceștia trebuie să identifice ce figuri lipsesc de pe costum și să le așeze, folosindu-se de cele sortate anterior. La finalul activității, educatoarea le spune copiilor că acum clovnul este fericit și pregătit pentru carnaval.

JOC DIDACTIC: „CUBUL CĂȚELUȘULUI”

GECZI LILIANA

JOC DIDACTIC: „CUBUL CĂȚELUȘULUI”

GECZI LILIANA, GPP ORSOLYA, ORADEA

Grupa: Mică

Categoria de activitate: Educarea limbajului

Tema: „Cubul cățelușului”

Tipul de activitate: Verificare si consolidare

Forma de realizare: Joc didactic interdisciplinar- folosirea metodei interactive de grup „Cubul”

Natura sarcinii (individuală/ colaborativă): colaborativă

Scopul activităţii: Dezvoltarea capacităţii de cunoaştere şi înţelegere a animalelor de casă, precum şi stimularea curiozităţii pentru investigarea acestuia;

Obiective stabilite: PREȘCOLARII:

1. vor descrie căţelul prin antrenarea analizatorului vizual (culoare, mărime);
2. vor observa asemănările si deosebirile faţă de un alt animal de casă, pisica;
3. vor descrie părţile componente ale corpului;
4. vor spune cu ce se hrăneşte;
5. vor explica în ce constă grija omului faţă de cățel și cu ce,, răsplătește” cățelul grija acestuia;
6. vor asculta, apoi vor învăța cântecul ,,Azi Grivei e mânios”;

DESCRIEREA SUCCINTĂ A MODALITĂȚII DE DESFĂȘURARE A ACTIVITĂȚII DIDACTICE

SARCINA DIDACTICĂ: Se imparte efectivul de copii in 6 subgrupuri, fiecare subgrup urmând să analizeze tema aleasă, „căşelușul”. In acest mod se împart sarcinile fiecărei grupe prin aruncarea cubului și preluarea sarcinii corespunzatoare numărului pe care cade cubul.

REGULI DE JOC: Fiecare grup răspunde pe rând conform cerinţei primite:

a) descrie cățelul;

b) compară cu pisica;

c) asociază cu grija data și primită;

d) analizează modul de viață, hrana;

e) aplică cele învățate pentru a răspunde la întrebări, și a învăța un cântec;

După fiecare răspuns educatoarea pune pe tăblița magnetică jetoane magnetice reprezentând răspunsul dat.

ELEMENTE DE JOC: Surpriza, aplauzele.

METODE ŞI PROCEDEE: explicaţia, conversaţia, demonstraţia, instructajul verbal, cubul, brainstorming.

MATERIAL DIDACTIC: cubul cu cele 6 fete divers colorate, imaginea cățelului și a unor planșe cu mediul și modul de viață al acestui animal, imagini reprezentând răspunsurile copiilor, imagini reprezentative pentru cântecel si poezie, cățeluși personalizate din carton folosite ca stimulente.

EVALUAREA: Continuu-formativă, observarea comportamentului copiilor, orală, aprecieri privind corectitudinea răspunsurilor copiilor.

DURATA: 15 min.

La sfârşitul activității, profesorul va face aprecieri individuale şi colective asupra modului de participare la activitate. Va împărți stimulente: ecusoanele din carton cu cățeluși personalizate, apoi se vor juca cu cățeii de pluș.

Profesorul poate trage următoarele concluzii la finalul activității:

Animalele sunt prietenii noștri, iar cățeii sunt dintre animalele cele mai loiale omului, care dacă sunt îngrijite, educate și ținute bine, ne pot aduce multe bucurii. Azi, voi dragi copii, ați dat dovadă, că aveți foarte multe informații despre câini, ceea ce vă va ajuta să fiți pe viitor niște gazde nemaipomenite pentru cățeii pe care poate îi aveți sau îi veți avea mai târziu.

BIBLIOGRAFIE:

https://www.didactic.ro/revista-cadrelor-didactice/metoda-cubului

Jocuri didactice

Țepurică Oana

Jocuri didactice

Jocul didactic contribuie atât la îmbogăţirea vocabularului, activizarea şi exersarea lui, cât şi la însuşirea unei exprimări clare, coerente, corecte din punct de vedere gramatical, la cultivarea independenţei în vorbire şi stimularea creativităţii în exprimarea orală.

Ludicul face parte din copilărie, astfel încât am încercat să-l fac parte a învățării în orele de comunicare în limba română cât mai mult posibil .

ANAGRAME

O anagramă este un cuvânt sau o frază formată prin rearanjarea literelor unui alt cuvânt sau frază.

1 . Profesorul pregătește o listă de cuvinte și creează anagrame pentru fiecare dintre ele.

2 . Elevii se împart în echipe de 3-4 persoane și lucrează împreună la rezolvarea anagramelor.

3. Profesorul distribuie fiecărei echipe o listă de anagrame sau va scrie anagramele pe tablă, astfel încât toate echipele să le poată vedea.

Echipele au un timp limitat pentru a rezolva un număr mai mare de anagrame.

4. După ce timpul expiră, fiecare echipă prezintă răspunsurile lor. Profesorul verifică răspunsurile și acordă puncte pentru fiecare anagramă rezolvată corect.

Echipa cu cele mai multe puncte la sfârșitul jocului este declarată câștigătoare

BINGO

Acest joc clasic poate fi ușor adaptat pentru a se potrivi nevoilor oricărei clase și se poate juca fie individual, fie în echipă. Este amuzant, interactiv și educativ în același timp. Iată cum se poate proceda:

1 . Pe o foaie de hârtie sunt trecute diverse sarcini, legate de un subiect sau o materie.

2. Fiecare copil sau echipă primește foaia cu sarcinile de îndeplinit.

3. Pe măsură ce elevii termină un rând pe orizontală, verticală sau diagonală strigă ,,BINGO!”.

DETECTIVII DE ERORI

Jocul ”Detectivii de erori” este excelent pentru evaluarea cunoștințelor copiilor la comunicare , scrierea corectă și ortografie. Iată care sunt regulile:

1 . Împărțiți clasa în echipe de 4 – 6 elevi și pregătiți propoziții care au fiecare o eroare (de exemplu greșeli de gramatică, ortografie, diverse erori) .

2. Aranjați elevii în linie. Primul elev din fiecare echipă trebuie să corecteze o greșeală în propoziția care i-a fost dată. Apoi, ei transmit cartonașul următorului coechipier. Următorul elev corectează o altă greșeală. Aceasta continuă până când fiecare membru al echipei a văzut cardul și crede că toate erorile sunt corectate.

3.Trec cardul în față pentru a finaliza ștafeta. Este declarată câștigătoare echipa cu cele mai multe erori găsite și corectate la sfârșitul jocului.

Bazar de Crăciun de Ziua Școlii

Lazăr Mariana Mihaela

Bazar de Crăciun de Ziua Școlii

Prof. înv. primar Lazăr Mariana Mihaela

Școala Gimnazială Nr. 12, Brașov

Motto: Este nevoie de o comunitate întreagă pentru a crește un copil.

Cu ocazia Zilei Școlii Gimnaziale Nr. 12, Brașov, pe data de 12 decembrie, comunitatea educațională a sărbătorit spiritul sărbătorilor de iarnă prin organizarea unui Bazar de Crăciun. Elevii clasei I B s-au pregătit din timp pentru acest eveniment care a reunit elevi, părinți și profesori într-o atmosferă caldă, plină de bucurie și solidaritate. Activitatea a avut ca scop nu doar celebrarea Crăciunului, ci și consolidarea relațiilor dintre școală și familie, dezvoltarea spiritului de echipă și promovarea valorilor precum generozitatea, creativitatea și implicarea civică.

Organizarea și desfășurarea activității

Bazarul de Crăciun a fost pregătit cu mult entuziasm de către elevii clasei I B, sub îndrumarea doamnei profesor pentru învățământul primar, Lazăr Mariana Mihaela și cu sprijinul activ al părinților. Elevii au avut o experiență solidă, deoarece încă de anul trecut au experimentat această activitate. Copiii au realizat, atât la clasă și acasă, diverse obiecte tematice: decorațiuni de Crăciun, felicitări, ornamente, lumânări decorative și mici cadouri handmade. Fiecare produs a reflectat imaginația, creativitatea și efortul elevilor.

Standurile bazarului au fost frumos decorate, iar elevii au avut rolul de mici comercianți, prezentând produsele, explicând modul de realizare și interacționând cu vizitatorii. Această experiență a contribuit la dezvoltarea abilităților de comunicare, responsabilitate și cooperare.

Implicarea părinților și a profesorilor

Părinții au avut un rol esențial în reușita evenimentului, sprijinindu-și copiii în realizarea produselor și participând activ la organizarea bazarului. Profesorii au coordonat activitățile, au încurajat colaborarea și au creat un cadru educațional sigur și motivant, în care fiecare copil s-a simțit valorizat.

Prezența cadrelor didactice, alături de părinți și elevi, a transformat bazarul într-un adevărat eveniment de comunitate, demonstrând importanța parteneriatului școală–familie în educația copiilor.

Valoarea educativă a bazarului

Bazarul de Crăciun a avut o puternică valoare educativă, integrând învățarea prin experiență cu elemente de educație financiară, civică și socio-emoțională. Elevii au învățat, într-un mod ludic și

accesibil vârstei lor, ce înseamnă schimbul de bunuri, stabilirea unui preț, gestionarea banilor și luarea deciziilor responsabile.

Prin rolurile asumate (vânzători, promotori ai produselor, organizatori), copiii au exersat noțiuni de bază precum: cât costă, câți bani primesc, ce rest trebuie să ofere, dar și importanța respectului față de munca proprie și a celorlalți. Activitatea a fost un exemplu reușit de colaborare între școală și familie, părinții fiind parteneri activi în procesul educațional.

Jocuri și activități interactive care au animat târgul

Pentru a crea o atmosferă dinamică și atractivă, bazarul a fost completat de o serie de jocuri educative cu tematică financiară, realizate cu sprijinul profesorilor și al părinților:

- Roata câștigului – copiii roteau o roată cu provocări simple ("spune cât costă produsul", "numără banii", "oferă restul corect"), consolidând noțiuni matematice și financiare.

- Magazinul clasei I – un joc de rol în care elevii cumpărau și vindeau produse folosind bani de jucărie, exersând dialogul, calculul și luarea deciziilor.

- Cutia surprizelor – fiecare copil extrăgea o sarcină legată de economisire, cumpătare sau generozitate (ex.: „Spune de ce este bine să economisim bani”).

- Vânătoarea de prețuri – copiii primeau un buget simbolic și trebuiau să aleagă produse fără a depăși suma alocată.

Aceste jocuri au contribuit la menținerea interesului și entuziasmului, transformând târgul într-un spațiu de învățare activă.

Parteneriatul școală–familie

Un element-cheie al reușitei bazarului a fost parteneriatul autentic dintre școală și familie. Părinții au fost implicați nu doar logistic, ci și educațional, explicând copiilor concepte financiare, sprijinindu-i în organizarea standurilor și participând la jocuri alături de ei.

Această colaborare a transmis copiilor un mesaj clar: învățarea este un proces comun, susținut atât la școală, cât și acasă. Evenimentul a consolidat relațiile de încredere și a creat un model de bună practică în educația timpurie.

Feedback de la elevi

Elevii au participat cu mult entuziasm și au împărtășit impresii pline de emoție:

- „Mi-a plăcut să vând decorațiunile de iarnă făcute de mine și să le explic oamenilor cum le-am realizat.”

- „A fost ca un Crăciun adevărat la școală. M-am simțit important.”

- „Cel mai mult mi-a plăcut că au venit părinții și profesorii și ne-au felicitat.”

Feedback de la părinți

Părinții au apreciat inițiativa și impactul pozitiv al activității asupra copiilor:

- „A fost o experiență minunată, care a adus bucurie și a consolidat relația dintre copii, părinți și școală.”

- „Copiii au învățat prin joc și implicare, iar rezultatele s-au văzut în entuziasmul lor.”
- „Astfel de activități dezvoltă încrederea în sine și spiritul de comunitate.”

Impactul educațional și dezvoltarea competențelor

Participarea la Bazarul de Crăciun a contribuit semnificativ la dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor de clasa I. Prin implicarea directă în activități practice, copiii și-au dezvoltat competențe de comunicare, gândire matematică, cooperare și autonomie. Interacțiunea cu adulții și colegii a favorizat creșterea încrederii în sine și asumarea responsabilității.

Din perspectiva educației financiare, elevii au făcut primii pași în înțelegerea relației dintre muncă, produs și valoare. Noțiuni precum economisirea, alegerea responsabilă și generozitatea au fost abordate într-un mod accesibil, adaptat nivelului de vârstă, prin joc și experiență directă.

Atmosfera evenimentului și implicarea comunității

Întregul eveniment s-a desfășurat într-o atmosferă festivă, specifică sărbătorilor de iarnă. Colindele, decorurile realizate de copii și zâmbetele participanților au transformat bazarul într-un spațiu al bucuriei și al învățării autentice. Membrii comunității școlare au interacționat deschis, schimbând idei, emoții și experiențe.

Prezența părinților și a profesorilor a oferit copiilor sentimentul de siguranță și validare, demonstrând că eforturile lor sunt apreciate. Evenimentul a devenit astfel un prilej de apropiere și consolidare a relațiilor dintre toți actorii educaționali.

Rolul profesorului în organizarea bazarului

Cadrul didactic a avut rolul de facilitator al învățării, ghidând elevii în procesul de realizare a produselor, organizare a standurilor și desfășurare a jocurilor. Prin întrebări deschise, încurajări și feedback constructiv, profesorul a sprijinit reflecția copiilor asupra experienței trăite.

Activitatea a fost atent planificată astfel încât să îmbine obiectivele curriculare cu dimensiunea festivă și comunitară a evenimentului.

Concluzii

Bazarul de Crăciun organizat cu ocazia Zilei Școlii la clasa I a fost un real succes, demonstrând că învățarea autentică se realizează prin experiențe semnificative și colaborare. Evenimentul a creat amintiri frumoase, a consolidat relațiile din comunitatea școlară și a oferit copiilor oportunitatea de a învăța valori esențiale pentru viață. Atmosfera de sărbătoare, implicarea tuturor participanților și zâmbetele copiilor au confirmat importanța unor astfel de activități în formarea armonioasă a elevilor.

Proiect didactic - Părțile principale de propoziție

Rotaru Roberta Mihaela

Proiect didactic – Părți principale de propoziție

Clasa: a IV-a

Disciplina: Limba și literatura română

Unitatea de învățare: File din cartea naturii

Subiectul lecției: Părți principale de propoziție

Tipul lecției: consolidare

Scopul lecției: dezvoltarea capacităților de a identifica și de a analiza părțile principele de propoziție, realizarea acordului dintre subiect și predicat.

Competențe specifice vizate:

2.5 Manifestarea interesului pentru participarea la interacțiuni orale;

3.5 Sesizarea abaterilor din textele citite în vederea corectării acestora;

4.1 Recunoaşterea şi remedierea greşelilor de ortografie şi de punctuaţie în redactarea de text.

Obiective operaționale:

O1- să găsească cuvinte cu sens opus pentru cuvintele date;

O2- să identifice subiectele și predicatele din textul dat;

O3- să alcătuiască propoziții conform cerinței date;

O4- să transforme propozițiile dezvoltate în propoziții simple;

O5- să identifice subiectele dintr-un text dat, analizându-le corect din punct de vedere morfologic;

O6- să ordoneze cuvintele în propoziții, identificând mai întâi subiectele și predicatele.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, observația.

Mijloace didactice: fișe de lucru, calculator.

Forma de organizare: frontal, individual.

Bibliografie:

- Vasile Molan , Metodica predării Limbii Române, Editura Petrion , București , 2009;

- Mariana Norel, Florentina Sâmihăian, (2006), Didactica limbii şi literaturii române, II, Proiectul pentru învăţământul rural, MEC;

Timp: 45 min

- Verificarea cunoștințelor anterioare

Pentru a verifica cunoștințele elevilor, propun un joc digital despre „Subiect”: https://wordwall.net/ro/resource/2089776

- Captarea atenției

Găsiți cuvintele cu sens opus celor din următoarea coloană. Fiți atenți! Folosind inițialele cuvintelor găsite de voi veți afla titlul lecției de astăzi. Care este acesta?

BOGĂŢIE - SĂRĂCIE

INUTIL - UTIL

TÂNĂR - BĂTRÂN

URĂ - IUBIRE

GENEROS - EGOIST

NECINSTIT - CINSTIT

VORBEŞTE - TACE

- Fixarea/consolidarea cunoștințelor

1.Subliniați cu o linie predicatele și cu două linii subiectele din următorul text:

Într-o dimineață de aprilie, Gelu, Mioara și Sorin au pornit împreună spre pădure. Ei erau voioși. Copiii au ajuns repede. Băieții se joacă cu o minge. Mioara culege flori de primăvară. În mijlocul naturii timpul trece foarte repede.

2. Alcătuiți câte o propoziție cu:

a) Subiect exprimat prin substantiv comun;

b) Subiect exprimat prin substantiv propriu;

c) Subiect exprimat prin prin pronume persoanl, persoana a II-a, număr singular;

d) Subiect exprimat prin trei substantive comune;

e) Subiect exprimat prin pronume personal, persoana I, număr plural.

3.Transformaţi propoziţiile dezvoltate în propoziții simple:

Codrul verde răsună de cântecul păsărelelor.

Rândunelele s-au întors la cuiburile lor.

Andreea adună flori de primăvară.

Mihai și Ioana aleargă în poiență după fluturi.

4. Formulează propoziții după următoarele scheme:

Subiect (pronume, pers. I, singular) + Predicat (verb, timp trecut)

Predicat (verb, pers. a III-a, plural, timp viitor) + Subiect (substantiv propriu multiplu)

5.Analizați subiectele din următoarele propoziții:

Băiatul scrie tema în clasă.

Tu ai mers la mare?

Ioana mănancă multe fructe.

Ele dansează la spectacol.

- Asigurarea retenției și a transferului

Elevii sunt solicitaţi să rezolve două exerciţii, pe o fişă de lucru individual.

Se aplică verificarea cu colegul de bancă a fişelor de lucru.

1. Recunoaşte cuvântul care poate fi predicat, apoi pe cel care poate fi subiect şi alcătuieşte propoziţii ordonând cuvintele de mai jos. Subliniază apoi subiectele.

a).florilor, zâmbește, multicolore, soarele ;

b). grădina, înflorit, din, bunicului, a, caisul.

2. Completează propozițiile cu subiecte potrivite:

(Cine?).....de primăvară adie printre ramuri.

S-au deschis (ce?).....florilor.

În poiană se joacă (cine?)..... .

"Prietenii cărţilor"

Ţuţu Ana-Maria

PROIECT EDUCAȚIONAL

GRĂDINIȚĂ – ȘCOALĂ – BIBLIOTECĂ

„PRIETENII CĂRȚILOR”

Coordonator:

Prof. înv. preşcolar: Ţuţu Ana-Maria

ARGUMENT

Lectura este una dintre cele mai importante surse de dezvoltare intelectuală, emoțională și morală a copilului. De la cele mai fragede vârste, contactul cu cartea și cu lumea poveștilor contribuie la formarea limbajului, a imaginației și a sensibilității estetice.

Parteneriatul educațional „Prietenii cărților” își propune să creeze punți între generații și instituții - între preșcolari, elevii de clasa a IV-a și biblioteca locală — pentru a cultiva dragostea pentru lectură și pentru a transforma cartea într-un prieten apropiat. Activitățile desfășurate în comun oferă copiilor ocazia să experimenteze bucuria descoperirii unei lumi pline de povești, să interacționeze, să învețe unii de la alții și să își exprime creativitatea prin desen, povestire și dramatizare.

Proiectul - parteneriat încheiat are drept scop desfăşurarea unor activităţi comune între Grupa Mică C și clasa a IV-a, pentru crearea şi dezvoltarea unor relaţii de colaborare, cooperare şi cunoaştere reciprocă între preșcolarii și elevii participanți la proiect, pe fondul cultivării interesului pentru lectură.

Prin intermediul acestui parteneriat, se urmărește formarea unor deprinderi de comportament cultural, dezvoltarea interesului pentru carte, dar și consolidarea colaborării între grădiniță, școală și bibliotecă, ca instituții ce contribuie la educarea armonioasă a copilului.

Scopul parteneriatului

Stimularea interesului copiilor pentru lectură, povești și carte, prin activități educative și recreative realizate în colaborare cu elevii și biblioteca locală.

Obiective

• Cultivarea plăcerii de a asculta și răsfoi povești.

• Dezvoltarea curiozității pentru carte și a comportamentului de cititor.

• Încurajarea colaborării și a învățării intergeneraționale între preșcolari și elevi.

• Formarea unui comportament adecvat într-o instituție culturală (bibliotecă).

• Dezvoltarea limbajului, a imaginației și a expresivității.

Grupul ţintă:- preşcolarii din Grupa Mică C

- școlarii din clasa a IV-a B

Beneficiari direcţi şi indirecţi:

- preşcolari
- scolari
- părinții acestora
- cadrele didactice și
- reprezentații bibliotecii.

Metode și tehnici de lucru:

- Conversația, explicația, povestirea
- Lectura după imagini
- Dramatizarea și jocul de rol
- Demonstrația și exercițiul
- Lucrul pe grupe mixte (preșcolari - elevi)
- Brainstorming („Ce am învățat din poveste?”, „Cum ne imaginăm finalul?”)
- Desenul, colajul, realizarea de postere tematice
- Vizite educative la bibliotecă

Rezultate așteptate

- Copiii manifestă interes crescut pentru carte și pentru activitățile de lectură;
- Se dezvoltă limbajul, imaginația, creativitatea și spiritul de cooperare;
- Se consolidează legătura dintre grădiniță, școală și bibliotecă;
- Preșcolarii și elevii dobândesc deprinderi de comportament cultural;
- Produse finale: carte ilustrată realizată de copii, expoziție de desene, colț tematic la bibliotecă;
- Se stimulează cooperarea și empatia între preșcolari și școlari.

Durata: NOIEMBRIE 2025-MARTIE 2026

Locul desfăşurării:

- Grădiniţa cu Program Prelungit “ Albinuţa”
- Școala Gimnazială „Iuliu Hațieganu“

 Biblioteca Județeană Octavian Goga - Filiala Traian Brad

Activități propuse

Luna Activitatea propusă Responsabili

Noiembrie „Lansarea parteneriatului „Prietenii cărților”;

-vizită comună la bibliotecă.

Educatoare

Învățătoare

Bibliotecar

Decembrie Activitate comună: „Poveste de iarnă” – lectură și dramatizare;

Grupa mică: Confecționarea personajelor din poveste;

Clasa a IV-a: Scrierea unei poezii dedicate iernii;

Biblioteca: Colț tematic de Crăciun. Educatoare

Învățătoare

Bibliotecar

Ianuarie Citim și învățăm împreună” – jocuri de rol și lecturi interactive.

Grupa mică: Povestiri după imagini;

Clasa a IV-a: Realizarea unui mini-jurnal de lectură;

Biblioteca: Promovarea lecturii prin afișe realizate de copii. Educatoare

Învățătoare

Bibliotecar

Februarie Personajul meu preferat” – creații plastice și prezentări;

Grupa mică: Modelaj cu plastilină;

Clasa a IV-a: Descrierea personajului în scris;

Biblioteca: Expoziție de lucrări comune. Educatoare

Învățătoare

Bibliotecar

Martie

Încheierea proiectului – expoziție comună „Prietenii cărților”

Grupa mică: Prezentarea „Cărții din mâinile mele”;

Clasa a IV-a: „Micii povestitori” – lectură publică;

Biblioteca: Diplome și feedback. Educatoare

Învățătoare

Bibliotecar

Modalități de evaluare

- Observarea sistematică a implicării copiilor în activități.

- Analiza produselor activității (desene, povești, postere, carte ilustrată).

- Discuții și feed-back între parteneri (educatoare – învățător – bibliotecar).

- Expoziții tematice și activități demonstrative.

- Aplicații practice și prezentări în cadrul bibliotecii.

Promovarea proiectului

 prezentarea programului proiectului în cadrul unor întâlniri între cadrele didactice iniţiatoare ale proiectului, preșcolari şi şcolari, între cadrele didactice şi părinţii elevilor;

 prezentarea proiectului în cadrul Cercului pedagogic;

 prezentarea portofoliului proiectului la Biblioteca Județeană

P

PROIECT DE ACTIVITATE - SACUL LUI MOȘ CRĂCIUN

ENE CARMEN-MONICA

Asigurarea condițiilor optime pentru desfășurarea activității:

-aerisirea sălii de grupă;

-așezarea măsuțelor și scăunelelor;

-pregătirea materialului didactic.

Voi prezenta copiilor un mesaj din partea spiridușilor lui Moș Crăciun. Aceștia le solicită copiilor ajutorul deoarece se apropie seara de Ajun, seara sfântă în care toți copiii așteaptă cadouri iar ei au foarte multe treburi de făcut. Ei doresc să grupeze jucăriile, decorațiunile pentru brad să le numere și să le așeze în cutii de cadouri pentru toți copiii lumii .

Sunteți de acord să le oferim ajutor spiridușilor?

Pentru a-i putea ajuta cât mai repede ne vom grupa în două echipe, echipa spiridușilor verzi și echipa spiridușilor roșii. și vom desfășura jocul Sacul lui Moș Crăciun!

Le voi spune copiilor că jocul se va desfășura sub formă de concurs și la final va fi desemnată echipa câștigătoare, iar atunci când un coechipier nu reușește sa dea un răspuns corect, pentru ca punctajul să nu revină celeilalte echipe, vor trebui să îl ajute.

Până la cât am învățat să numărăm?

Ce înseamnă crescător?

Dar descrescător?

Vor așeza în ordine crescătoare și descrescătoare cifrele de la 1-5.

Explicarea jocului

La semnalul educatoarei (sunetul de clopoțel), copiii vor închide ochii.

Educatoarea va așeza o cifră pe tabla magnetică și va solicita copiilor să realizeze o mulțime cu tot atâtea elemente cât indică cifra de pe tablă. Folosind versurile: „ Clopoțelul va suna/ Ghici cine se va juca.”copiii vor închide ochii. La al doilea semnal copiii vor deschide ochii iar copilul care a primit jetonul va răspunde: „ Acum eu mă voi juca / Și vă voi spune ceva...” și va rezolva sarcina didactică (va așeza la tablă o grupă formată din tot atâtea elemente) .

Jocul de probă:

Cu ajutorul unui copil se va desfășura jocul de probă pentru a se verifica înțelegerea explicațiilor.

Desfășurarea jocului propriu-zis:

Copilul numit, va veni la tablă și va rezolva sarcina realizând o mulțime cu tot atâtea elemente, cât indică cifra de pe tablă.

Jocul se repetă de mai multe ori .

Pentru fiecare răspuns corect echipa va primi câte o bulină.

Educatoarea numește pe rând cate un copil de la fiecare echipă să participe la joc pentru a le da șanse egale celor două echipe să câștige.

Varianta I

I „ Numără și așază ceea ce auzi”

Educatoarea va solicita copiilor să asculte cu atenție sunetul clopoțelului . Copilul numit conform regulii va spune de câte ori a sunat clopoțelul si va așeza la panou cifra corespunzătoare numărului de sunete auzite,

Jocul se repeta de mai multe ori.

Varianta a II-a

Al câtelea ren a plecat?

Pe tabla magnetică sunt așezate 2 siruri de jetoane ce reprezintă renii lui Moș Crăciun pregătiți de plecare , Folosind versurile: „ Clopotelul va suna/ Ghici cine se va juca.”copiii vor închide ochii. La al doilea semnal copiii vor deschide ochii iar copilul care a primit jetonul va răspunde: „ Acum eu ma voi juca / Și vă voi spune ceva...” și va rezolva sarcina didactică (va spune al câtelea ren a pleca).

Varianta a III-a

„Adevărat sau fals”

Educatoarea va prezenta copiilor câteva imagini cu probleme ilustrate, cerându-le să rezolve sarcina primită.

La sfârșitul jocului se vor număra punctele acumulate și se va desemna echipa câștigătoare.

Se fac aprecieri asupra participării copiilor la activitate şi privind contribuţia lor la reuşita echipei. Se împart stimulente

PROIECT DE ACTIVITATE - Povești la gura sobei

CRĂCIUN SORINA

Înainte de începerea activității va avea loc aerisirea sălii de grupă. Se va aranjarea mobilierului, se va pregăti materialul didactic necesar desfășurării activității. Se va asigura un climat afectiv corespunzător pentru buna desfășurare a activității.

Se realizează prin introducerea în sala de grupă a elementului surpriză, o scrisoare de la Mama Purcelușilor, care ne roagă să îi hrănim copiii. Ea ne-a lăsat un coș cu porumb la marginea pădurii.

Pentru a o ajuta pe mama purcelușilor, noi vom desfășura jocul „ Să hrănim purcelușul!”. Voi enunța obiectivele pe înțelesul copiilor.

Pentru jocul de mișcare „Să hrănim purcelușul!”, copiii vor fi așezați pe un rând, unul după altul, în fața traseului pe care îl vor avea de parcurs.

Explicarea jocului: voi explica copiilor în ce constă parcursul pe care îl au de realizat și anume:

- Plecarea de la linia de start fiecare copil va lua un porumb din coșul așezat lângă linia de start;
- Mersul printre copaci pe traseul indicat cu ajutorul porumbului;
- Hrănește purcelușul;
- Întoarcerea și predarea ștafetei.

Executarea jocului – toți copiii vor parcurge traseul conform indicațiilor primite. Voi urmări executarea corectă a mersului cu ocolire de obstacole, respectarea regulilor, predarea ștafetei.

După ce toți copiii au parcurs traseul ne vom așeza pe perne în semicerc pe tranziția :

„Trenulețul pleacă-acum.

Hai, copii, cu toți la drum!

Spre pernuțe ne îndreptăm,

Pas cu pas și zâmbitori!”

Vom realiza jocul distractiv: ,,Porumbul frige/porumbul s-a răcit’’. Copiii formează un cerc cu fața spre centru cercului, stând cu picioarele încrucișate. La semnalul,,Porumbul frige, copiii vor da știuletele de la unul la celălalt. Când voi spune: ,,Porumbul s-a răcit’’, aceștia se opresc. Se executa jocul de 2 ori.

Se fac aprecieri individuale și generale asupra desfășurării activității și a modului de participare al copiilor. Se oferă recompense – medalii.

Dezvoltarea copilului la vârstă preşcolară

Bisaro Claudia Emilia

Preşcolaritatea reprezintă etapa din viaţă în care se ţes multe dintre structurile de profunzime ale personalităţii. Nicio perioadă a dezvoltării psihice umane nu are caracteristici atât de numeroase, explozive, neprevăzute ca perioada preşcolară (3-6/7 ani): “Educaţia preşcolară nu se reduce la pregătire inteletuală, ci reprezintă mai cu seamă educaţia simţurilor, a comportării civilizate, a stăpânirii de sine, a voinţei, a creativităţii şi autonomiei personale, a atitudinii pozitive faţă de semeni şi mediul ambiant“.

Dezvoltarea fizică este puternic legată de alimentaţie şi de îngrijirile acordate copilului. Ritmul creşterii este diferenţiat, astfel că între 3 şi 4 ani creşterea este lentă, uşor intensificată spre sfârşitul preşcolarităţii. Se remarcă progrese importante în coordonarea motorie, în dezvoltarea musculaturii şi în osificarea cartilajelor. Se continuă procesul de osificare a oaselor metacarpiene şi a celor carpiene, proces ce se va încheia pentru primele între 9 şi 11 ani şi, pe la 12 ani, pentru următoarele. Nutriţia joacă un rol important în acest proces de maturizare, ca şi în dezvoltarea danturii. Se remarcă faptul că fetele au talia mai mică decât băieţii.

Din punct de vedere fizic, dezvoltarea este evidentă în perioada preşcolară. Aceasta este în principal pe verticală, câştigându-se în jur de 7 cm înălţime şi 2 kg greutate pe an. Între 3 la 6/7 ani are loc creşterea de la ±92 cm la ±116 cm, ca statură, şi o creştere de la ±14 kg la ±22 kg ponderal . Această creştere în înălţime şi în greutate este extrem de importantă, pentru că în reprezentarea copiilor ea este asociată cu dezvoltarea cognitivă (inteligenţa), având un rol în dezvoltarea stimei de sine.

Dezvoltarea motorie este deosebit de importantă pentru sporirea autonomiei, dar ea are semnificaţie şi pentru dezvoltarea psihică generală a copilului. Anumite tipuri de joc, mai cu seamă cele de mişcare şi de construcţii, cele de desen şi de modelare a plastilinei, alături de celelalte comportamente ocupaţionale, contribuie la creşterea preciziei mişcărilor, la consolidarea forţei fizice şi la dezvoltarea abilităţilor motorii. Ele facilitează însuşirea normelor comportamentale şi disciplinarea conduitelor.

Se dezvoltă abilităţi motorii grosiere, majoritatea fiind învăţate de la alţi copii, ceea ce subliniază importanţa prezenţei tovarăşilor de joacă. Se dezvoltă şi abilităţi motorii fine însuşite de la adulţi datorită circumvoluţiunilor cerebrale dezvoltate, fapt ce asigură tot mai mult un control mărit asupra mişcărilor: copilul toarnă sucul în pahar, mănâncă folosind furculiţa etc.

În ceea ce priveşte dezvoltarea psihică şi a trăsăturilor de personalitate, Cunoaşterea la vârsta preşcolară se realizează mai întâi pe baza senzaţiilor şi percepţiilor. De aceea pentru a obţine informaţii cât mai complete despre obiecte trebuie antrenate în procesul cunoaşterii cât mai multe simturi. La inceput dobândeşte denumirea obiectelor şi a părţilor lor componente, apoi descoperă insuşirile lor, le clasifică după asemănări şi deosebiri. De la perceperea însuşirilor contrastante copiii vor fi îndrumaţi spre descoperirea unor însuşiri mai puţin evidente, ceea ce ridică nivelul cunoaşterii.

La preşcolari, procesele senzorio-perceptive, legate de cele motorii şi acţionate suportă o serie de transformări. Tactul devine un simţ de control şi susţinere a văzului şi a auzului. Aceasta face ca întregul plan perceptiv să se subordoneze acţiunilor de decodificare a semnificaţiilor ce se conştientizează tot mai mult. Percepţia devine observaţie perceptivă şi este implicată în toate formele de învăţare. Senzaţiile şi percepţiile joacă un rol extrem de important pentru planul mintal şi al acţiunii desfăşurării în mediul socio-cultural. Copilul este atent la caracteristicile fiecărui membru al familiei, la identitatea acestora şi comportarea lor, precum şi la condiţiile de viaţă în activităţile şi profesiunilor umane. Încep să se consolideze generalizări cantitative, logica practică a relaţiilor; mărimea (lung, lat, înalt), cantitatea (mult, puţin, foarte puţin, deloc), spaţiile (lângă, pe, sub, aproape, departe, parte-întreg / puţin, nimic, tot, mai mult, mai puţin, sfert, jumătate, încă unul), succesiunea şi simultaneitatea (acum, după aceea, întâi, după, deodată), comparaţia (la fel, tot atât, etc.)

Gândirea copilului preşcolar este legată de reprezentările şi limbajul acestuia, dezvoltându-se în cadrul situaţiilor de viaţă, sub influenţa investigaţiei practice asupra fenomenelor din jur, prin intermediul operaţiilor de analiză, sinteză, comparaţie, abstractizare, generalizare. “Ieşind din faza simbolică, după vârsta de 3 ani, inteligenţa parcurge o etapă de inventivitate ce pregăteşte gândirea operativă complexă"

Gândirea copilului preşcolar se caracterizează prin foamea de cunoaştere, datorită curiozităţii. Marea frecvenţă a întrebării “de ce?” constituie un indiciu al acestei cerinţe de cunoaştere şi de sesizare de relaţii manifestate de gândirea copilului preşcolar. Gândirea copilului de vârstă preşcolară mică este elementară, primitivă, simplistă. Ea are un caracter animist, considerând toate obiectele şi fenomenele ca fiind însufleţite. Jean Piaget arată că până la 4-5 ani, copilul are o gândire prologică şi preoperatorie, după care urmează o gândire concret-intuitivă, care se extinde pe perioada vârstei şcolare mici.

În ceea ce priveşte memoria, datorită dezvoltării progresive a vorbirii, la copilul preşcolar, aceasta începe să capete particularităţi mai evoluate, să devină o memorie care operează activ cu reprezentări complexe, evocate verbal. La vârsta de 3-4 ani predomină memoria involuntară bazată pe asociaţii şi nu pe analiză. Acest lucru este posibil mai cu seamă ca efect al dezvoltării gândirii şi limbajului ce contribuie la ordonarea şi dinamizarea întregii activităţi psihice, pe măsura dezvoltării calităţilor memoriei, conţinutul celor memorate se îmbogăţeşte, iar reactualizarea acestuia se declanşează mai uşor.

În condiţiile jocului, memoria este mai productivă şi capătă un caracter voluntar la vârsta de 4-5 ani. În joc, copilul trebuie să memoreze, să recunoască, să reproducă, să redea conţinutul unei sarcini. El începe să conştientizeze cerinţa fixării şi păstrării sarcinilor ce-i revin. De aceea pe la 5-6 ani, el caută să utilizeze unele procedee de reproducere. Conţinutul memoriei este foarte bogat; se memorează mişcări, stări afective, imagini, cuvinte, idei. Experienţele arată că din 5 cuvinte prezentate o singură dată cu voce tare, copiii de 3-4 ani memorează în medie 1 cuvânt, cei de 4-5 ani câte 3 cuvinte, în timp ce cei de 5-6 ani aproximativ 4 cuvinte.

Atenţia este condiţia necesară a desfăşurării optime a tuturor proceselor informaţionale şi a obţinerii succeseului şcolar. De aceea, în preşcolaritate, în contextul întregii activităţii psihice, se dezvoltă formele atenţiei voluntare şi o serie de calităţi ale acesteia, cum sunt: volumul, stabilitatea, concentrarea şi altele.

Se manifestă foarte activ atenţia involuntară datorită activităţii sale de orientare, explorare (fiinţa scotocitoare). Această formă va activa complementar cu atenţia voluntară, cea din urmă

fiind susţinută mai întâi de joc, care creează condiţii propice pentru realizarea legăturii conştiente între motiv şi scop.

Atenţia voluntară este alimentată de dorinţele şi intenţiile copilului de a finaliza activitatea. Volumul atenţiei se modifică şi cuprinde 4 obiecte. Concentrarea şi stabilitatea atenţiei creşte de la 5-7 minute la preşcolarul mic, la 12-14 minute la preşcolarul mijlociu şi la 20-25 de minute la cel mare în situaţii obişnuite şi chiar 45-50 de minute în joc, în audiţia ori vizionarea de diafilme, teatru de copii etc. De aceea, “fixarea unor sarcini de către adult, precizarea obiectivelor unor activităţi, exprimarea caldă, clară, expresivă, solicitarea copilului prin întrebări sunt mijloace ce ar putea contribui la dezvoltarea şi educarea atenţiei copiilor.”

Limbajul reprezinta una dintre cele mai importante aptitudini pe care le achizitioneaza copilul Vocabularul este format din aproximativ 1. 500 de cuvinte intelese si/sau pronuntate. Prescolarul mic intelege intr-o oarecare masura faptul ca literele si cuvintele au inteles si reuseste chiar sa scrie cateva litere. prescolar, acesta fiind totodata un element cheie in insusirea unei bune educatii in scoala.

Defectele de pronunţare din perioada vârstei de 3-4 ani se datoresc lipsei de consolidare a mecanismelor care participă la actul vorbirii, precum şi prin dezvoltarea necorepunzătoare a capacităţii funcţionale a analizatorului auditiv verbal în sensul că nu se face, cu claritate, discriminarea sunetelor şi articulaţiilor fonematice ale cuvântului.

Dacă defectul de pronunţie mai ales a sunetelor “b”, “r”, “s”, “ş”, “t”, persistă şi în perioada 5-6 ani atunci trebuie consultat un logoped, deaorece aceasta este perioada când stereotipul verbal trebuie să fie constituit. In acest caz, o mare importanţă il are nivelul de dezvoltare a auzului fonematic. Auzul fonematic implică atenţia auditivă, memoria verbală, capacitatea de a diferenţia fonemele (sunetele) asemănătoare şi de a realiza analiza şi sinteza fonematică. “De mare importanţă pentru organizarea psihică şi psihocomportamentală este apariţia, încă din subperioada mică a preşcolarităţii a limbajului interior. Pe baza limbajului interior, copilul are posibilitatea de a-şi urmări mintal acţiunile ce le desfăşoară, de a introduce, ajustări, de a-şi regla conduitele în funcţie de scopurile propuse şi situaţiile ivite.”

Preşcolaritatea este vârsta jocului, având o dublă semnificaţie: pe de o parte, el este cadrul în care se manifestă, se exteriorizează întreaga viaţă pishică a copilului, iar pe de altă parte jocul constituie principalul instrument de formare şi dezvoltare a capacităţilor psihice ale copilului, nici una dintre funcţiile şi însuşirile lui psihice neputând fi concepute şi imaginate în afara jocului. J. Piaget concepe ca “jocul este adaptare, adică asimilare şi demodare.” Piaget clasifică jocurile în: jocul exerciţiu, jocul simbolic, jocul cu reguli şi jocul de construcţie.

Pentru a se putea integra şi coopera eficient cu cei din jur, copilul trebuie să atingă un anumit nivel al socializării în care nu este suficientă numai posedarea unor calităţi în planul dezvoltării psihice, ci presupune şi o modalitate de percepere şi considerare a calităţilor celor cu care vin în contact. Chateau arată că “sufletul şi inteligenţa devin mai mari prin joc. Un copil care nu ştie să se joace este un mic bătrân, un adult care nu va şti să gândească. Jocul oferă copiilor un izvor inepuizabil de impresii care contribuie la îmbogăţirea cunoştinţelor despre lume.”

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE CONSULTATE

Elisabeta Voiculescu, Pedagogie preşcolară, Ed. Aramis, Bucureşti, 2001

Albu, Gabriel, Copilăria, afectivitatea şi sensul evoluţiei personalităţii, Revista învăţământul preşcolar, nr. 3-4/2000

Bachus, A., Copilul de la 3 la 6 ani, Ed. Teora, Bucureşti, 1998

Ministerul Educației Naționale. (2019). Curriculum pentru educație timpurie. București: Institutul de Științe ale Educației

MODALITĂȚI DE DEZVOLTARE A ABILITĂȚILOR DE LECTURĂ PRIN TRANSDISCIPLINARITATE

CRĂCIUN IONUȚ

MODALITĂȚI PRAGMATICE DE DEZVOLTARE

A ABILITĂȚILOR DE LECTURĂ PRIN TRANSDISCIPLINARITATE

PROF. CRĂCIUN IONUȚ

COLEGIUL NAȚIONAL „CANTEMIR-VODĂ”, BUCUREȘTI

Competențele literale-lectorale, trăsăturile caracteriale, comportamentele literare și aptitudinile pentru literatură reprezintă valori ale educației literar-artistice, evident, obținute prin educație și instruire. Astfel, unul dintre obiectivele-cheie ale receptării/interpretării literaturii este formarea la elevi a competenței lectorale, definită de Paul Cornea (op. cit., p. 96) ca ”totalizare a cunoștințelor necesare citirii și înțelegerii textelor”. Competența lectorală o impune și pe cea literară, care, conform exegetului român, nu se reduce la o problematic a ”achiziției”, trăsătura ei definitorie fiind creativitatea, deoarece în orice lectură literară nu e vorba doar de utilizarea diverselor convenții, ci de capacitatea de a inventa sensuri complementare, de a stabili legături și de a produce interferențe (Paul Cornea, op. cit., p. 98). În formarea acestor competențe, conceptul de transdisciplinaritate devine indispensabil traseului educațional și facilitează realizarea misiunii educației. Abordarea operelor literare, implicit a lecturii, din perspectivă transdisciplinară este foarte eficientă și pragmatică pentru a motiva elevul pentru învățare. Forma de cooperare între discipline diferite cu privire la problematică, ”a cărei complexitate nu poate fi surprinsă decât printr-o convergență și o conturare prudent a mai multor puncte de vedere” (Lucian Ciolan, op. cit, p. 126), este transdisciplinaritatea, care devine, în același timp, stimulativă, pentru că necesită îmbinarea diferitelor metode și mijloace de gândire.

În această ordine de idei, menționăm printre multiplele activități ce urmăresc formarea competenței de lectură a elevilor prin prezentările de carte, desfășurate, mai ales, din perspective transdisciplinare. Acestea pot fi organizate o dată pe lună și urmăresc, pe lângă obiectivul de bază, formarea cititorilor, și implicarea elevilor în activități diferențiate, de cele mai multe ori ținând cont de tipul de înteligență dominant. Astfel, comprehensiunea de ansamblu a unei cărți, cum ar fi O călătorie spre centrul pământului, de Jules Verne, la clasa a VI-a, de exemplu, ținând cont și de raportul realitate-ficțiune, impune mai multe cunoștințe din diverse domenii, precum: geografie, geologie, fizică, biologie etc. Pentru explicarea unor termini necunoscuți, specializați, profesorul poate apela la transdisciplinaritate, provocând elevii să descopere aceste cuvinte din imagini, mulaje, filmulețe etc., elemente care pot completa foarte bine ora de lectură/literatură; de asemenea, elevii pot confecționa vulcani, pot rerezenta scoarța pământului, pot aduce figurine ce reprezintă dinozauri, aspecte care facilitează înțelegerea raportului realitate-ficțiune în opera lui Jules Verne. În cadrul acestei activități, profesorul poate să le mai solicite elevilor să prezinte traseul expediției personajelor cărții fie la hartă, fie în power-point, fie prin desen. Alte sarcini de natură transdisciplinară ar mai fi: colectarea de informații despre toponimele din roman,

compararea proiectelor realizate, stabilind deosebirile și asemănările față de realitate și determinând gradul de imaginație al autorului. În urma acestei activități, profesorul poate constata mult mai ușor dacă elevii au înțeles textul, gradul de ficțiune al romanului, dacă au fost în stare să stabilească legături între secvențele literare și experiențele lor de viață, dacă pot face conexiuni cu alte discipline, care contribuie la o descifrare mai amplă a textului. Profesorul poate fi ajutat și de tehnologie, apelând la internet. Portalul, numit atât de poetic Europeana (http://www.europeana.eu/portal/), se doreşte a fi un mediu pentru inspiraţie şi idei, punând la dispoziţia utilizatorilor peste 4 milioane de itemi digitali din moştenirea culturală europeană aflaţi în muzee, galerii de artă, arhive, biblioteci, colecţii audio-vizuale. Pot fi găsite în acest portal: Imagini – picturi, desene, hărţi, fotografii şi imagini ale unor obiecte de muzeu, texte – cărţi, ziare, scrisori, jurnale şi documente de arhivă, sunete – muzică, discursuri, emisiuni radio, înregistrări video – filme, jurnale de ştiri cinematografice şi TV. Acest portal, extrem de bine organizat şi cu o bogăţie informaţională excepţională, este o invitaţie la lectură şi la descoperirea valorilor moştenirii culturale europene.

O altă practică eficientă prin care se dezvoltă transdisciplinar abilitățile de lectură este utilizarea instrumentului Web 2.0, Vocaroo, ce permite înregistrarea gratuită a mesajelor audio în format mp3, sub forma unui link. De exemplu, după ce este prezentată o carte elevilor de clasa a noua (Cartea de nisp, de Jorge Luis Borges), li se propune să realizeze un discurs de 2-4 minute în care să-și exprime opinia cu privire la nevoia omului de fantastic sau despre fantasticul din jurul nostru. După ce elevii înregistrează discursul pe platforma Vocaroo, expediază linkul profesorului. Se recomandă ca profesorul să le spună elevilor să se documenteze înainte de a face discursul și să fie exigenți cu ei înșiși. Vocaroo se va dovedi a fi un instrument eficient în dezvoltarea/evaluarea competenței de lectură și de producere de text personalizat, în cunoașterea și respectarea normelor ortoepice, a elementelor verbale și paraverbale.

Un alt mijloc de dezvoltare a competențelor de lectură folosind dimensiunea transdisciplinară este ”Punctul de informare” pe care un elev poate să îl ceară atunci când dorește să completeze discuția din clasă cu o informație dintr-un alt domeniu, necesară înțelegerii contextului socio-cultural, politic, psihologic, religios etc. De exemplu, atunci când se discuta la clasa a șaptea Negustor lipscan, de Mihail Sadoveanu, despre cum Damian Cristișor a călătorit cu trenul prin țări străine, un elev a dorit să completeze cu diverse informații despre tren, despre mecanismul de funcționare, despre primele trenuri etc., el fiind pasionat de trenuri. Colegii lui erau foarte interesați să audă acele informații, iar ora următoare mi-au spus că au citit și ei pe Wikipedia câteva lucruri despre trenuri, iar copilul care a deschis discuția despre trenuri a adus câteva fotografii și un tren confecționat de el în vacanță. De atunci, am creat această activitate (”Punctul de informare”), prin care elevii aduc interesante completări din diverse domenii, bucurându-se că pot participa la oră și ”altfel”, crescând și mai mult stima lor de sine, orele devenind mai interesante și mai interactive.

”Traseul didactic – o călătorie la librărie” este o metodă ce poate contribui în mare măsură la dezvoltarea plăcerii de a citi, la consolidarea relațiilor de parteneriat cu părinții, cu librăriile, la cultivarea valorilor, la plăcerea de a avea cărți și la grija deosebită față de acestea. La începutul fiecărui an școlar în duc pe elevii de gimnaziu la ”locul meu secret”, așa cum îl numesc eu – o librărie anticariat de la Universitate, unde sunt și cărți vechi, și cărți noi. Ceea ce mă bucură este reacția lor de entuziasm când văd un anticariat burdușit cu mii de cărți și dorința lor de a cumpăra cartea potrivită; de aceea îmi pun întrebări despre fiecare carte pe care o găsesc pentru a ști despre ce e vorba, îmi cer să le recomand ceva care ”să li se potrivească”. De asemenea, se

consolidează încrederea între profesor și elevi și se construiește o echipă bazată pe colaborare și respect. Este foarte important acordul părinților la această activitate (au fost unii părinți care au vrut să ne însoțească), colaborarea cu librarul și atenționarea de vizita ce urmează să fie făcută. Vizita la librărie poate fi completată cu alte sarcini, precum: în timpul deplasării pe jos, elevii să rețină cât mai mult străzi, instituții, să li se povestească despre diverse clădiri importante. La întoarcerea în clasă, elevii vor fi solicitați să scrie o compunere despre activitatea efectuată. Această activitate este foarte atractivă pentru elevi, ea devenind memorabilă, emoționantă, contribuind la dezvoltarea competențelor-cheie, iar lectura poate căpăta statutul de stil de viață.

O activitate interesantă și foarte atractivă pentru copii este cea în care, la începutul fiecărei ore, timp ce 5-10 minute, câte doi elevi prezintă în fața clasei cartea citită într-un mod inedit: unii intră în pielea personajului și, foarte teatral, povestesc la persoana întâi ce li s-a întâmplat, alții s-au costumat în personajul preferat, alții au citit pasajele cele mai interesant, alții au vrut să fie ca la o conferință și toată lumea îi punea întrebări despre carte, altii au adus afișe, prăjituri etc. Copiii abia așteaptă să citească o carte pentru a veni în fața colegilor să o prezinte. Profesorul evaluează prezentarea prin întrebări de tipul: Ce semnificație are titlul? Ce valoare morală ai învățat din text? Care e citatul tău preferat? Cum ai schimba sfârșitul operei? De ce recomanzi cartea colegilor tăi? Ce ai face dacă ai fi în locul personajului principal? Fiind foarte persuasivi și siguri pe ei, elevii își dezvoltă abilitatea de a comunica, de a gândi critic, de a regăsi valori morale în operele lor, își dezvoltă competența de lectură, îmbinând literatura cu arta (teatru, muzică, desen).

Așadar, orele de limba și literatura română, abordate transdisciplinar, formale și nonformale, sunt contexte adecvate și adevărate momente de trăire emoțională, intelectuală, morală. Aceste perspective generează noi dimensiuni de interpretare a textului artistic, îi ajută pe elevi să înțeleagă semnificația comunicării artistice prin cuvânt, în raport cu celelalte tipuri de comunicare, îi ajută să își construiască o viziune holistică asupra lumii, îi ajută să se cunoască pe sine și să descopere noi orizonturi, experiențe umane uluitoare și formatoare.

Referințe bibliografice:

1. Ciolan Lucian, (2008). Învăţarea integrată - fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, București: Editura Polirom

2. Cornea, P. (1988). Introducere în teoria lecturii, Bucureşti: Editura Minerva

3. Costea Octavia, (2006). Didactica lecturii. O abordare funcţională, Iași: Editura Institutul European

4. Pamfil, A. (2008). Limba şi literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise. Piteşti: Editura Paralela 45

5. Pavelescu Marilena, (2010). Metodica predării limbii și literaturii române, București: Editura Corint

6. Sâmihăian Florentina, (2014). O didactică a limbii și literaturii române, București: Editura Art

Modele de activități ludice integrate în activitățile de învățare

Teodorescu Mihaela

Exempul de activitate ludică integrată la domeniul științe, jocul realizat se numește “Copil lângă copil”, acest joc constă în a își atinge diferite părți ale corpului. Preșcolarii fac grupe de câte doi, iar educatoarea va spune anumite indicații pe care aceștia trebuie să le facă “cot la umăr”, “genunchi la cot” etc. Fiecare pereche de preșcolari vor trebui să respecte indicațiile date.

“Pisica năzdrăvană”, activitate ludică ce poate fi integrată cu ușurință în cadrul activităților din domeniul psiho-motric, acest joc constă în realizarea unui cerc în care preșcolarii sunt asezați câte 2 unul cu fața la celălalt. Un copil care nu are pereche va trebui să alerge în jurul cercului și să se așeze în spatele unui copil care care se află în exteriorul cercului. Dacă copilul îl vede nu primește provocare, dar dacă nu îl vede când se așează cel păcălit va primi o provocare amuzantă după care vor fi ei cei care vor alerga în jurul cercului.

”Dirijorul” este un joc ce poate fi integrat în cadrul activităților din domeniul psihomotric. Acest joc constă în așezarea participanților în cerc și fiecare dintre ei pășesc pe rând în centrul cercului, unde vor efectua mișcări libere de dans, iar toți ceilalți le vor imita mișcările. Jocul “Glob-Beteală-Brad” poate fi integrat tot la activitățile din domeniul psiho-motric. Acest joc este un joc de atenție, rapiditate și totodată distractiv. Celebrele denumiri de suc reprezintă cele 3 comenzi importante pe care preșcolarii vor trebui să le respecte.

Educatoarea le va oferi preșcolarilor comenzile într-o ordine aleatoare. La comanda Glob- toți preșcolarii vor trebui să se așeze, la comanda Beteală- toți preșcolarii se vor ridica și vor sta drepți și la comanda Brad- toți copiii vor trebui să facă o săritură. Preșcolarii care nu sunt atenți la comenzi vor trebui să facă o pedeapsă.

Jocul „Telefonul fără fir” se prezintă a fi un joc amunzat pentru preșcolari, acest tip de joc se poate integra la activitățile de educare a limbajului din cadrul domeniului limbă și comunicare. Pentru acest joc preșcolarii stau așezați unul lângă altul, primul copil șoptește rapid celui de lângă el un cuvânt la ureche iar acesta la rândul lui spune colegului de lângă ceea ce a înțeles. Sarcina care îi revine ultimului jucător este de a spune cu voce tare cuvântul care l-a înțeles. În majoritatea cazurilor cuvântul care ajunge la final seamănână foarte puțin, spre deloc cu primul cuvânt, fapt pentru care copiii se vor amuza.

Jocul “Ghicește animalul” acest tip de joc ajută la activitățile instructiv-educative cu privire la animalele sălbatice și cele domestice. Jocul constă în mimarea animalelor pe care preșcolarii le văd pe jeton. Vor veni pe rând în față, vor extrage un jeton și vor mima acel animal, vor numi ei un coleg care să răspundă, dacă persoana aleasă nu ghicește atunci allege pe alticineva. După ce a fost ghicit animalul mimat, copilul care a mimat va trebui să descrie animalul (să spună ce fel de animal este domestic/sălbatic, să spună ce mănâncă).

În cadrul domeniului om și societate atunci când preșcolarii învață despre meserii, activitatea instructive-educativă poate avea elemente ludice prin realizarea jocului

“Meseriile părinților”, preșcolarii vin pe rând în față și vor trebui să imite meseria mamei sau a tatălui. După ce imită aleg un coleg care să numească meseria pe care tocmai a imitat-o. Preșcolarul care ghicește meseria imitată va veni la rândul lui în față să imite.

Jocul “Cine adună cele mai multe obiecte”, acest joc se integrază cu ușurință la activitățile instructive-educative unde se învață formele geometrice. Jocul constă în adunarea a cât mai multe obiecte în funcție de forma spusă de către educatoare. Educatoarea poate să le ceară obiecte rotunde, aceștia în 15 secunde vor trebui să ia cât mai multe obiecte rotunde și să le aducă la scaunul lor, jocul continuă până când vor aduna obiecte ce reprezintă formele geometrice învățate.

În cadrul activităților instructive-educative din cadrul domeniului științe ce au ca tema animalele domestice pot fi integrate elemente ludice prin urmatoarea activitate: “Poftiți la masă”, această activitate constă în a împărți preșcolarilor câte o coronită pe care se află un animal, în funcție de ce mâncare spune educatoarea că este preșcolarii care au acel animal, pe rând vor trebui să ajungă la mâncare prin sărituri pe traseul cu amprente de animale orientate în diferite direcții (înainte, stânga,dreapta).

La lecția cu emoții, în cadrul domeniului om și societate în cadrul activității instructiveducative elementele ludice pot fi integrate prin mimarea anumitor emoții. Activitatea se numește “Emoțiile lui Rainbow”, în cadrul acesteia preșcolarii vor veni pe rând în față să mimeze emoția reprezentată pe silueta pe care o vor extrage din coșuleț, după prezentarea emoției vor spune și o situație când ei au trăit acea emoție.

Activitatea “Moșul pierdut”, în cadrul activității de învățare a numerelor, educatoarea urmărește ca preșcolarii să numere crescător și descrescător până la 10, elmentul ludic este moșul care nu știe să ajungă la casa numărul șapte iar preșcolarii vor trebui să rezolve sarcinile de pe traseu.

Exemple de jocuri didactice utile pentru dezvoltarea limbajului

Barbu Livia Alexandra

Joc didactic: Meseriile-Ce folosește?

Comportamente vizate:

2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului

3.2. Discriminează/diferențiază fonetic cuvintele, silabe, sunete și asociază sunete cu litere

Obiective operaționale:

-să denumească uneltele/instrumentele specifice

-să identifice meseriile

- să asocieze uneltele cu meseriile

-să identifice câte cuvinte are propoziția formulată

Materiale didactice:

-jetoane cu instrumente

-roată cu meserii

-mascota

Desfășurarea activității:

Educatoarea pregătește o roată pe care sunt siluete ce reprezintă diferite meserii. Preșcolarii vor fi așezați în semicerc iar în fața lor va fi o măsuță pe care se află roata și jetoane pe care sunt ilustrate unelte specifice meseriilor. Copiii sunt anunțați că muncitorii și-au amestecat uneltele între ei și au nevoie de ajutor lor pentru a își găsi fiecare ustensilele. Pentru a putea face asta mai întâi vor trebui să le denumească meseria.

Astăzi însă veți mai avea un ajutor, și anume pe ursulețul Meșterici care va merge de la copil la copil până când educatoarea va spune stop. În față vom veni pe rând în funcție de preșcolarul la care s-a oprit, acela va veni și va învârti roata meseriilor. Când roata se învârte toți colegii vor spune: “Roata se învârtește. Unde crezi că se oprește?”. Preșcolarul din fața clasei va denumi meseria la care s-a oprit roata, după care va lua un jeton cu un instrument care să corespundă meseriei. Acesta va formula o propoziție în care va specifica numele uneltei și a cui este unealta care este în imagine, și va spune câte cuvinte are propoziția formulată. Pentru a identifica câte cuvinte are propoziția toți copiii vor bate din palme în timp ce rostesc propoziția spusă de cel din față, astfel propoziția are atâtea cuvinte câte bătăi din palme am avut. Fiecare copil este aplaudat

de către ceilalți colegi după ce răspunde, la finalul activității educatoarea le oferă aprecieri cu privire la modul în care s-a desfășurat activitatea și le oferă câte o bomboană.

2. Joc didactic: Grădina cu flori de primăvară

Comportamente vizate:

2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii

2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare

3.2. Discriminează/diferențiează fonetic cuvinte, silabe, sunete și acociază sunete cu litere

Obiective operaționale:

-să denumească florile din coș

-să transforme singularul în plural

-să despartă în silabe cuvintele date

- să formuleze propoziții simple

Materiale didactice:

-coș

-jetoane care reprezintă flori și numere

-zambilă

Desfășurarea activității:

Preșcolarii sunt așezați în semicerc pe scăunele. Sunt puși să închidă ochii pentru a le fi adusă în față o surpriză. Educatoare aduce în fața copiilor o zambilă. Preșcolarii sunt întrebați dacă știu denumirea florii. După identificarea denumirii acesteia sunt întrebați în ce anotimp apare această floare, și ce alte flori mai cunosc ei care apar în același anotimp.

După ce preșcolarii spun florile pe care le știu sunt anunțati că vor învăța mai multe flori de primăvară. Zambila va merge din mână în mână la preșcolari iar atunci când educatoarea va spune Stop acel copil care are floarea în mână va veni în fața clasei, până la măsuța unde este coșul fiecare copil va merge în pași de broscută, pe varfuri sau pași de furnică. Când ajunge la măsuță va extrage din coșuleț un jeton și va denumi floarea de pe el. După denumirea florii va desparte cuvântul în silabe împreună cu colegii. Despărțirea cuvântuli în silabe se va realiza prin bătăi de palme, va asocia jetonul cu cifra conform numărului de silabe pe care îl are denumirea florii. Pentru următorul jeton se va proceda la fel, va merge floarea din mână în mână până când educatoare spune stop.

Atunci când s-au terminat jetoanele din coș activitatea continuă cu jocul eu spun una tu spui mai multe, preșcolarii vor trebui să spună pluralul florilor de primăvară, spre exemplu: un ghiocel, mai mulți ghiocei. În încheierea activității preșcolarii vor trebui să formuleze scurte propoziții cu privire la florile învățate, cum ar fi: “Zambila este mov”, “Lalelele sunt colorate”. Fiecare răspuns oferit

în timpul desfășurării activității va fi recompensat cu aplauze din partea colectivului și o ștapilă pe mână din partea educatoarei

SOCIALIZAREA COPILULUI LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

ȘERBAN MARCELINA

Socializarea copilului la vârsta preșcolară

Prof. educație timpurie Șerban Marcelina

Grădinița cu P.P. „Licurici”, Galați – Structură a Grădiniței cu P.P. Nr.64, Galați

Prin esența sa, omul este o ființă socială. „Prin procesul de socializare se constituie integrarea socială și identitatea persoanei. Procesul, ca atare, are o evoluție ontogenetică ce se supune celei social-istorice prin intermediul tradițiilor, mentalităților, nivelului de cultură și civilizație transmis din generație în generație” (U. Șchiopu, apud. Ghe. Tomșa, N. Oprescu, 2007, p. 85).

Copilul se naște într-o anumită societate, cu un anumit tip de cultură și civilizație, cu trăsături specifice. La nașterea copilului, socialul reprezintă un dat, ceva preexinstent în care el urmează să se integreze și în același timp să îl influențeze prin intermediul dezvoltării propriei personalități.

Socializarea copiilor, integrarea lor socială reprezintă un proces continuu, dinamic, complex care angrenează o mulțime de factori și condiții.

Familia, ca agent de socializare, reprezintă primul micromediu în care copilul dobândește primele experiențe de socializare: crearea de relații cu persoane semnificative, manifestarea diferitelor tipuri de comportamente sociale învățate prin imitație și observare, modelul oferit de către adult și consecințele care decurg natural sau logic din realizarea diferitelor comportamente. Calitatea acestora va fi influențată și va căpăta trăsături specifice în funcție de starea socio-economică și culturală a acesteia.

Grădinița, un alt agent de socializare cu un aport deosebit în dezvoltarea abilităților sociale ale copilului, reprezintă un alt micromediu în care, pe măsura creșterii și îmbogățirii experiențelor de viață, copilul este pus în situația de a stabili relații atât cu fiecare adult (educatoarea, personalul de îngrijire, medical) și copil în parte cât și cu tot grupul. Astfel, prin intermediul specificității mediului, copiii se raportează în mod direct unii la alții, se cunosc mai bine, cunosc drepturi și obligații, își regleză conduita în funcție de reguli, norme și așteptările celorlalți, învață să coopereze și își dezvoltă autonomia în relație și acțiune. Grădinița devine astfel, agentul cu „incontestabila superioritate din punctul de vedere al independenței, încrederii în sine, adaptabilității sociale și curiozității intelectuale dovedite de copiii care au frecventat această instituție, avantaje care se mențin timp de mulți ani după ce copilul a părăsit-o” (P. Osterrieth apud. Ghe. Tomșa, N. Oprescu, 2007, p. 84).

Sociabilitatea ca aptitudine de a stabili și întreține relații cu alteritatea și totodată componentă indispensabilă a integrării sociale a individului, se fundamentează în cadrul jocului.

Astfel, jocul devine unul dintre cele mai importante mijloace de socializare ale copiilor, întrucât, în cadrul lui, copiii experimentează forme incipiente de conviețuire și colaborare socială.

Mildred Parten, specialistă în sociologie, a studiat stadiile jocului la copiii mici, realizând în 1932 o clasificare a jocurilor, clasificare și în prezent utilizată pentru a defini modul în care copiii interacționează între ei și cu mediul lor de viață.

Mai jos vom realiza o descrie succintă a fiecărui tip de joc, precum și a tipurilor de socializare asociate (C. Terebush, 2020, p.104-108):

 Jocul pasiv-copilul observă activitățile ludice dar nu participă la ele. Stă deoparte și nu pare să fie interesat de jocuri sau pare că nu știe cum să se alăture celorlalți copii. Pe de o parte, unii copii ezită pentru că încearcă să-și dea seama cum să intre în grup, iar pe de altă parte, alții chiar simt nevoia unui răgaz pentru a observa jocul celorlalți. A nu ne strădui să socializăm și a ne mulțumi doar să privim pentru o vreme, este un comportament normal, natural, firesc.

 Jocul individual-copilul se joacă de unul singur și nu este atent la alte activități care se petrec în sala de grupă. De regulă, față de situația descrisă anterior, adultul simte o mulțumire, așa că, de cele mai multe ori, nu insistă ca acest copil să interacționeze. Dacă apare un alt copil, de regulă, adultul se simte obligat să mijlocească interacțiunea. Atunci când, verbal și/sau nonverbal, copilul indică nevoia/dorința de a se juca singur, este bine ca adultul să învețe și celălalt copil să i-o respecte, așteptând disponibilitatea sau orientându-și atenția către altcineva sau altceva (joc, jucărie etc.).

 Jocul bazat pe observare-copilul îi privește pe alții cum se joacă și vorbește, poate, cu ei, dar nu participă la activitatea lor. De multe ori, mai ales pentru copiii introvertiți, observarea celorlalți și interacțiunile de scurtă durată, sunt moduri prin care restabilesc conexiunea cu ceilalți, revenind pe ”scena socială”. Copiii introvertiți, caută în mod firesc să ia o pauză (de cele mai multe ori, momentele de singurătate îi ajută să-și recapete energia), să se implice mai degrabă în activități pasive sau individuale, după care să revină în grup, găsind spontan sau cu ajutorul educatoarei modalități acceptabile din punct de vedere social de restabilire a interacțiunii cu ceilalți.

 Jocul în paralel-specific antepreșcolarității și parțial, preșcolarității mici, acest tip de joc este un jalon important în procesul de socializare al tuturor copiilor. Disponibilitatea de a sta în proximitatea fizică a altui copil fără a avea dorința de a colabora sau abilitățile sociale necesare pentru așa ceva, este un pas important în procesul de învățare. Tot așa cum, mai întâi, trebuie să fie capabili să identifice literele alfabetului atunci când nu sunt așezate în ordine pentru a putea stăpâni cititul sau scrierea, copiii trebuie mai întâi să demonstreze că sunt capabili să se joace unii lângă alții și să își observe reciproc prezența, pentru a putea menține interacțiunea în timpul jocurilor.

 Jocul bazat pe asocieri-copiii se joacă separat dar interacționează între ei. În timpul acestui tip de joc copiii, deși nu iau parte împreună la o singură activitate, manifestă de multe ori gesturi și comportamente agresive, ca urmare a nevoii de a-și atinge scopul individual. Cu toate că, în sine, comportamentele sunt indezirabile social, ele reprezintă un indicator al dezvoltării socializării întrucât, acum copiii încep să se observe și să interacționeze reciproc. De asemenea, reacțiile de tipul: smulsul jucăriei din mâinile altui copil, aruncarea cu lucruri, izbucnirile în plâns au legătură cu abilitățile de comunicare insuficient dezvoltate și nu neapărat cu caracteristicile sociale ale copilului.

 Jocul bazat pe cooperare-specific parțial preșcolarității mijlocii și preponderent celei mari, este tipul de joc în care copiii colaborează între ei, în care fiecare joacă un rol în activitatea desfășurată.

În concluzie, fiecare tip de joc aduce un aport sporit în procesul holistic de socializare al copilului, independent de vârstă și de modul de raportare la lumea exterioară.

Ca adulți, suntem responsabili de regulile de socializare pe care le oferim celor mici spre „învățare”, dar mai ales de modul în care le aplicăm. Noi reprezentăm modelele la care copiii se raportează atunci când vine vorba despre comportamentele considerate dezirabile din punct de vedere social; de la noi învață modalitățile prin care oamenii pot interacționa; de la noi învață bunele maniere; de la noi învață să îndeplinească diferite roluri sociale în diferite contexte. Așadar, cu cât ne folosim mai mult de joc, întrucât cunoștem că cei mici nu pot da greș atunci când se joacă, cu atât copilul va fi mai conștient de sine, de locul cel mai potrivit pentru el în micro și macromediul social, mai tolerant, mai sociabil.

BIBLIOGRAFIE

1. Terebush, C. (2020), Educația integrată a preșcolarilor. Cum să le stimulăm mințile aflate în dezvoltare, Editura Trei, București

2. Tomșa, Ghe., Oprescu, N. (2007), Bazele teoretice ale psihopedagogiei preșcolare, Editura V&I Integral, București

Competitiv fără comparații: motivația copilului

Bejenaru Felicia

Competitiv fără comparații: motivația copilului

Prof. Bejenaru Felicia

Școala Gimnazială Nr. 1 Motru

Motivarea elevilor reprezintă un pilon esențial al educației în ciclul primar. Pentru ca învățarea să fie eficientă și plăcută, aceasta trebuie să pornească din dorința copilului de a înțelege, explora și de a se autodepăși. Rolul profesorului nu este doar de a transmite cunoștințe, ci și de a ghida elevii să descopere bucuria învățării și satisfacția progresului personal.

Îmi doresc ca elevii mei din clasa I să învețe cu plăcere și să fie implicați activ în propria lor învățare. Consider că motivația trebuie să pornească din dorința copilului de a descoperi lucruri noi, de a înțelege și de a se autodepăși, nu din teama de note sau din comparații cu colegii.

Îi motivez pe copii prin activități care le permit să urmărească propriul progres. De exemplu, îi încurajez să țină un portofoliu cu lucrările lor, astfel încât să poată vedea cât au învățat de la o activitate la alta. Le propun jocuri educative și activități practice, precum construcții cu cuburi, desen sau experimente simple, pentru a-i ajuta să învețe cu plăcere și să descopere lucruri noi.

Activitățile practice, portofoliile de lucru și autoevaluările ghidate permit fiecărui copil să experimenteze succesul și să simtă că are un rol activ în propria învățare.

Îi încurajez să participe la concursuri și olimpiade școlare, care sunt reglementate oficial de Ministerul Educației și fac parte din educația formală și extrașcolară. Aceste activități le oferă posibilitatea de a-și măsura progresul personal, de a-și consolida cunoștințele și de a experimenta motivația intrinsecă într-un cadru constructiv. În loc de competiție între colegi, eu promovez provocarea personală, astfel încât fiecare copil să se străduiască să-și depășească propriile limite.

Lucrez constant cu părinții pentru a-i sprijini să-și cunoască mai bine copiii și să-i motiveze acasă. Aceștia participă săptămânal la ore de consiliere și orientare și o dată pe lună la o sesiune de educație parentală.

Îi învăț cum să observe progresul copiilor, să aprecieze efortul depus și să creeze un mediu acasă care susține curiozitatea și autonomia. Astfel, motivația devine un proces comun: eu ofer contexte de învățare stimulative, iar părinții sprijină dorința copilului de a învăța și de a se autodepăși.

Motivarea elevilor din clasa I combină dorința de a învăța, implicarea activă și provocarea personală. Participarea la concursuri reglementate oficial și sprijinul constant al părinților și profesorului transformă învățarea într-un proces plin de sens, care dezvoltă autonomia, stima de sine și curiozitatea naturală a copiilor.

Elevii învață să fie responsabili pentru propria lor învățare și să se bucure de fiecare reușită, fără comparații inutile între colegi.

Bibliografie:

1. Ministerul Educației Naționale – Norme metodologice privind organizarea și desfășurarea competițiilor școlare (Monitorul Oficial)

https://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocumentAfis/304753

2. Ministerul Educației Naționale – Regulamente pentru olimpiade și concursuri școlare

https://edu.ro/regulamente_olimpiade_concursuri_scolare_in_vigoare

3. Upper School – „Concursurile școlare înseamnă mai mult decât obținerea locului I”

https://upper.school/concursurile-scolare-inseamna-mai-mult-decat-obtinerea-locului-i

Nevoile-expresii emoționale și comportamentale ale copilului

Hurjui Maria

Nevoile-expresii emoționale și comportamentale ale copilului

Prof. educație timpurie, HURJUI MARIA

Grădinița cu P.P. Nr.64/structură Grădinița cu P.P. „Licurici”, Galați

Nevoile reprezintă tensiunile interioare ale copilului care iau forma diferitelor expresii și manifestări emoționale.

Atunci când are o nevoie satisfăcută, copilul exprimă emoții mai degrabă „pozitive”, are o stare de bucurie, de plăcere, de bine. Însă, dacă nevoia nu îi este satisfăcută, copilul exprimă mai degrabă emoții „negative”, care iau forma reacțiilor de discomfort, neliniște, dorință de a „scăpa” din acea stare.

Conform piramidei nevoilor elaborată în 1940 de psihologul american Abraham Maslow, copilul are nevoie să-i fie satisfăcute următoarele nevoi:

✓ Nevoile fiziologice: hrană, băutură, haine, adăpost, somn suficient;

✓ Nevoia de siguranță: protecție și siguranță fizică și psihologică; siguranță obiectivă, dar și emoțională legată de temerile și anxietățile sale. Are nevoie de stabilitate și de prezența constantă a adulților de referință;

✓ Nevoia de apartenență și de iubire: acceptare necondiționată din partea grupului de apartenență și/sau de referință, crearea de legături de prietenie și de manifestare a unor comportamente prietenoase sub forma gesturilor de iubire și tandrețe;

✓ Nevoia de stimă de sine: imagine de sine pozitivă, încredere în sine, respect față de sine și alteritate, sentimentul de a se face util, recunoscut și apreciat de ceilalți, cu alte cuvinte: asigurarea premiselor construirii propriei identități personale;

✓ Nevoia de autorealizare: cristalizată spre sfârșitul adolescenței, această nevoie are trebuință să i se pună bazele încă din copilăria mică prin valorizarea resurselor personale, asigurarea contextelor în care copilul să poată să învețe, să exploreze, să

creeze, să inventeze, să-și exerseze priceperi, deprinderi, abilități, competențe.

Mai jos vom reda, într-un tabel, manifestările emoționale și comportamentale ale copilului corelate cu nevoile și satisfacerea/nesatisfacerea lor (C. Neuville, 2020, p. 32-34):

2

Nevoi satisfăcute	Nevoi nesatisfăcute
Nevoi fiziologice: copilul mănâncă și doarme bine, este în mare formă în timpul zilei și adorme ușor noaptea.	Nevoi fiziologice: copilul este deseori obosit și se chinuie să adoarmă, nu mănâncă, ronțăie câte ceva din când în când.
Nevoia de siguranță: copilul este deseori calm și senin, încrezător, relaxat și visează frumos; îi place ambianța liniștită și respectă regulile cu plăcere.	Nevoia de siguranță: copilul este deseori neliniștit, stresat, tresare ușor și are frecvent coșmaruri. Vede pericole peste tot și tatonează de multe ori terenul.
Nevoia de iubire: copilul spune des „Te iubesc!”, are prieteni, este deschis față de ceilalți, râde și oferă cu ușurință îmbrățișări.	Nevoia de iubire: copilul nu prea spune sau nu spune deloc „Te iubesc!”, se izolează deseori, întâmpină dificultăți în relaționarea cu ceilalți.
Nevoia de stimă: copilul este mândru de el, se place pe sine și are încredere în sine; are multe reușite în planul activităților pe care le desfășoară.	

Nevoia de stimă: copilul nu este conștient de propria valoare, își minimalizează eforturile și nu are încredere în el. Nu se prea place.
Nevoia de recunoaștere: copilul are curajul să spună ce simte, ce gândește, își exprimă dorințele pentru că se simte ascultat, încurajat și pus în valoare.
Nevoia de recunoaștere: copilul caută întotdeauna complimentele, vrea să fie primul, nu își asumă propriile idei, păreri fiindcă nu se simte recunoscut pentru ceea ce este.
Nevoia de respect: copilul este politicos, respectă regulile și este deprins cu bunele maniere.
Nevoia de respect: copilul folosește uneori un vocabular vulgar, întrerupând discuțiile; nu îi place să-și împartă jucăriile sau alte lucruri cu ceilalți și nici nu respectă regulile colective.
Nevoia de autonomie: copilului îi face plăcere să se joace singur sau cu ceilalți sau să realizeze diferite activități, știe să exprime ce îi place și ce nu sau ce vrea să facă și ce nu.
Nevoia de autonomie: copilului nu îi place să se joace singur sau să realizeze diferite activități; are mereu nevoie de alții pentru a-l liniști sau a-l încuraja, altfel se simte abandonat.

Nevoia de apartenență: copilul are prieteni foarte buni, îi plac jocurile în echipă și îi

Nevoia de apartenență: copilul nu prea are prieteni, se izolează deseori, se plictisește și

3

place să se simtă parte integrantă din familie/grup de covârstnici.

se plânge că se simte singur sau respins de ceilalți.

Nevoia de învățare: copilului îi face plăcere să observe, să descopere, să experimenteze, să încerce lucruri noi; îi place să meargă la grădiniță.

Nevoia de învățare: copilul se plictisește repede atunci când desfășoară diferite activități școlare; are impresia că toate acestea sunt inutile și lipsite de interes.

Nevoia de joacă: copilul se înveselește din orice; imaginația îl ajută să se joace singur sau cu ceilalți; îi place să se distreze la maximum.

Nevoia de joacă: copilul nu prea știe niciodată ce să facă, așa că ajunge deseori să se uite la televizor/tabletă/telefon dar nici așa nu pare să se distreze prea tare.

Nevoia de stabilitate: copilul preferă ritualurile, micile obiceiuri, reperele temporare, plimbările periodice în aceleași locuri, îi place să mănânce și să se culce la aceeași oră. Această rutină îi convine și îl

liniștește.
Nevoia de stabilitate: copilului nu îi este ușor să respecte un anumit program; nu prea are obiceiuri regulate; uneori pare puțin confuz, împrăștiat sau epuizat.
Nevoia de varietate: copilului îi place să încerce lucruri noi, să-și schimbe obiceiurile, să își mute obiectele prin cameră, își schimbă des decorațiunile, stilul de a se îmbrăca.
Nevoia de varietate: copilul pare să se învârtă în cerc într-o rutină sau într-o viață lipsită un pic de „viață”. Se plictisește repede, ba chiar, câteodată, face o criză, aparent fără motiv.
Nevoia de comunicare: copilului îi place și simte nevoia să vorbească despre ceea ce i se întâmplă și este sincer interesat și deschis la ceea ce comunică ceilalți.
Nevoia de comunicare: copilul fie nu intră aproape deloc în legătură cu ceilalți, stă deseori singur sau tăcut, fie monopolizează mereu discuția, vorbește mult și ține monologuri, fără a-i asculta pe cei din jur.
Nevoia de mișcare în aer liber: copilului îi place să iasă afară, să se joace, să se miște, să alerge, să se cațere etc.
Nevoia de mișcare în aer liber: pentru copil, a ieși din casă pare un efort supranatural sau dimpotrivă, cere voie să iasă afară dar, neavând ocazia, ajunge să facă crize în casă

din orice. Pierde frecvent controlul asupra
propriilor emoții, gesturi; i se întâmplă să fie
agresiv fără să aibă, aparent, un motiv
justificat. Trece de la puseuri de energie la
4
momente de oboseală și epuizare totală.

Tabelul 1. Nevoi satisfăcute/Nevoi nesatisfăcute ale copilului

BIBILIOGRAFIE

1. Neuville, C. (2020), Caietul părintelui. Emoțiile, Editura Litera, București

2. Petrovai, D. (2009), Ghid pentru dezvoltarea abilităților socio-emoționale ale copiilor în vârstă de 3-10 ani-Instrumente și metode pentru profesioniștii care lucrează cu copiii, Fundația Copiii noștri, București

3. Petrovai, D., Preda, V., Petrică, S., Brănișteanu, R. (2012), Pentru un copil sănătos emoțional și social. Ghid practic pentru educatorul care construiește încredere, Editura V&I Integral, București

Importanța evaluării, autoevaluării și feedback-ului constructiv în ciclul primar în orele de matematică

bejenarufelicia@yahoo.com

Importanța evaluării, autoevaluării și feedback-ului constructiv în ciclul primar în orele de matematică

Prof. Bejenaru Felicia

Școala Gimnazială Nr. 1 Motru

Matematica este frecvent percepută de elevii din ciclul primar drept o disciplină dificilă, abstractă sau chiar intimidantă, mai ales în primii ani de școlaritate.

Această percepție este influențată nu doar de specificul conținuturilor, ci și de modul în care procesul didactic este organizat, în special de strategiile de evaluare utilizate.

Evaluarea, prin formele și funcțiile sale, are un rol determinant în modelarea atitudinii elevilor față de învățare, în consolidarea încrederii în propriile capacități și în stimularea motivației intrinseci pentru matematică.

În acest context, evaluarea depășește rolul tradițional de măsurare a performanțelor și devine un instrument pedagogic esențial pentru susținerea și optimizarea procesului de învățare.

1. Evaluarea – componentă integrantă a procesului de învățare

În învățământul primar, și cu precădere în predarea matematicii, evaluarea trebuie abordată ca parte constitutivă a demersului didactic, nu ca o etapă separată sau exclusiv sumativă. Practicile evaluative centrate exclusiv pe teste sau calificative pot induce elevilor o viziune rigidă asupra matematicii, asociată exclusiv cu ideea de răspuns corect sau greșit, fără a evidenția progresul individual și efortul depus.

Prin contrast, evaluarea formativă, realizată sistematic prin observații structurate, sarcini de lucru variate și adaptarea intervenției didactice în funcție de răspunsurile elevilor, oferă informații relevante atât cadrului didactic, cât și elevului, cu privire la nivelul de înțelegere și la dificultățile întâmpinate. Această formă de evaluare permite reglarea procesului de predare-învățare în timp real și sprijină dezvoltarea competențelor matematice într-un mod progresiv și personalizat.

Un exemplu relevant din practica didactică îl constituie utilizarea fișelor de observație în timpul activităților ludice de numărare sau de rezolvare de probleme. În astfel de contexte, învățătorul poate urmări modul în care elevii aplică strategiile de adunare sau scădere, notând progresele și dificultățile observate. Evaluarea realizată constant oferă o perspectivă dinamică asupra evoluției fiecărui elev și fundamentează deciziile pedagogice ulterioare.

2. Feedback-ul constructiv – factor determinant al motivației și autoreglării

Feedback-ul constructiv reprezintă o componentă esențială a evaluării formative, având un impact direct asupra motivației și autoreglării învățării. Acesta nu se limitează la acordarea unui calificativ, ci constă în furnizarea unor informații clare și specifice referitoare la performanța elevului, la aspectele reușite și la cele care necesită îmbunătățire, precum și la modalitățile concrete de progres.

Un feedback eficient este orientat spre procesul de învățare, nu spre persoana elevului, și transmite mesajul că succesul este rezultatul efortului susținut și al reflecției. În cadrul orelor de matematică, formulările de tipul „Greșit!" pot fi înlocuite cu intervenții constructive, precum:

- „Ai realizat corect operația de adunare, însă este necesar să verifici numărul unităților din rezultat."

sau

- „Strategia aleasă este interesantă; haide să analizăm și varianta descompunerii numărului în zeci și unități."

Cercetările recente evidențiază faptul că feedback-ul perceput de elevi ca sprijin în dezvoltarea competențelor contribuie semnificativ la creșterea motivației intrinseci pentru matematică, întrucât susține sentimentul de competență și dorința de implicare activă în sarcinile de învățare.

3. Autoevaluarea – elevul, actor activ al propriei învățări

Autoevaluarea reprezintă un demers educațional prin care elevul este implicat activ în analiza propriului progres, dezvoltându-și capacitatea de reflecție și responsabilitatea față de învățare. Prin intermediul autoevaluării, accentul se mută de la controlul extern exercitat de profesor către autoreglarea învățării de către elev.

În ciclul primar, acest proces poate fi facilitat prin utilizarea unor instrumente adaptate vârstei, precum rubrici simplificate, liste de verificare sau jurnale de învățare.

În clasa pregătitoare, autoevaluarea poate începe cu întrebări accesibile, de tipul:

„Am respectat toți pașii?"

„Ce am reușit astăzi la matematică?"

„Ce aș putea face diferit data viitoare?"

Astfel de reflecții contribuie la dezvoltarea autonomiei în învățare, la formarea capacității de autocorectare și la asumarea responsabilității pentru propriul parcurs educațional, competențe esențiale pentru succesul școlar pe termen lung.

4. Rolul evaluării corecte în formarea unei atitudini pozitive față de matematică

O evaluare corectă, transparentă și centrată pe progres îi transmite elevului mesajul că matematica nu este o sursă de anxietate, ci un domeniu în care evoluția este posibilă și vizibilă.

Printre efectele semnificative ale unei astfel de abordări se numără creșterea motivației intrinseci, consolidarea încrederii în propriile capacități și promovarea unei înțelegeri profunde a conceptelor matematice.

Elevii care primesc feedback orientat spre competență și progres manifestă o dorință crescută de implicare în activitățile de învățare și o reducere a anxietății asociate disciplinei.

Totodată, evaluările care solicită explicarea raționamentelor, comunicarea soluțiilor și analiza greșelilor favorizează dezvoltarea gândirii critice și creative, transformând matematica într-un domeniu relevant și atractiv.

5. Exemple de strategii evaluative aplicabile la matematică

În practica didactică pot fi valorificate numeroase strategii evaluative, precum: evaluarea formativă zilnică realizată prin observații sistematice în timpul activităților de grup; utilizarea fișelor de autoevaluare la finalul lecțiilor; redactarea jurnalelor de matematică, în care elevii reflectează asupra strategiilor utilizate; precum și oferirea de feedback oral și scris, clar și punctual, adaptat nivelului de dezvoltare al elevilor.

6. Concluzii

Evaluarea, autoevaluarea și feedback-ul constructiv constituie piloni esențiali ai unui climat educațional favorabil învățării. În cadrul orelor de matematică din ciclul primar, în special în clasa pregătitoare, o abordare evaluativă adecvată poate transforma percepția elevilor asupra matematicii dintr-un obstacol într-o experiență cognitivă stimulativă.

Prin utilizarea strategiilor formative, prin feedback clar și prin implicarea activă a elevilor în procesul de învățare, cadrele didactice pot contribui la formarea unor elevi autonomi, încrezători și cu o atitudine pozitivă față de matematica de astăzi și de mâine.

7. Bibliografie:

Studii și articole științifice

- Aust, L. et al. „Effects of formative assessment on intrinsic motivation in primary school mathematics instruction”, European Journal of Psychology of Education (2024). Springer
- **Formative assessment in mathematics: Mediated by feedback's perceived usefulness and students' self-efficacy”, Learning and Instruction (2019). ScienceDirect
- Panadero et al. „A Systematic Review on Students’ Perceptions of Self-Assessment”, Educational Psychology Review (2023). Springer

Resurse didactice și pedagogice

- Evaluarea în învățământul preuniversitar, Vol. I (2022) — capitol despre tehnici și metode de evaluare în ciclul primar. edituraarabela.ro
- Articol despre strategii moderne de evaluare a competențelor matematice în revista Educație Deschisă (2023). educatiedeschisa.com

Rebus-Analizatorul vizual

Cotoi Roxana Teodora

A-B- organul văzului

1. Tunică mijlocie, cu rol de hrănire.....

2. Imaginea se formează la nivelul encefalului, în lobul .....

3. Defect de vedere.....

4. Conține 10 straturi de celule.....

5. Irisul prezintă central.....

6. Lentilă biconvexă.....

1. coroida, 2. occipital, 3. hipermetripia, 4. retina, 5. pupila, 6. cristalinul

Activități de prelectură la preșcolari

Bisaro Claudia Emilia

Activități de prelectură la preșcolari

PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE

BISARO CLAUDIA EMILIA

GRĂDINIȚA P.P. ,,LICURICI” GALAȚI(STRUCTURĂ

A GRĂDINIȚEI CU P.P. NR, 64 GALAȚI)

Activitățile s-au desfășurat în cadrul programului curricular „În lumea poveștilor”, ce a avut în vedere obiective referitoare stimularea curiozităţii, imaginaţiei, perseverenţei, încrederii în forţele proprii, formarea unei gândiri creative, flexibile, stimularea interesului pentru carte şi dezvoltarea gustului pentru citit precum și formarea treptată a unui vocabular adecvat, a unei vorbiri fluente şi logice.

Aplicarea acestor activități constituie o modalitate de stimulare a vorbirii prin intermediul unor metode și tehnici inovative, specifice vârstei, care, utilizate frecvent în activităţile organizate îi va determina pe copii să participe activ, determinând astfel creşterea performanţelor în domeniul limbajului şi a comunicării.

În continuare voi prezenta o serie de activităţi din cadrul programului educațional.

Activități de prelectură

Rutinele de gândire vizibilă sunt mini-strategii scurte, ușor de învățat, care se utilizează în mod repetat cu scopul creșterii abilității de a gândi.

Activitatea 1. „Văd...cred că...mă întreb” – „Ursule brun, ursule brun, tu ce vezi?” de Eric Carle

Scop: Dezvoltarea imaginației, a gândirii și capacității de selectare; dezvoltarea/activizarea vocabularului; consolidarea deprinderii de a formula propoziții simple/dezvoltate, corecte din punct de vedere gramatical și cu sens logic.

Îmbogăţirea vocabularului activ și pasiv ca urmare a experienţei cognitive proprii și a transferului de informaţii dintre adult si copil;

Obiective operaţionale:

O1 - Să descrie imaginea utilizând cuvinte și expresii învățate anterior;

O2 – Să răspundă la întrebările formulate pe metoda „văd..cred că..mă întreb”;

O3 – Să formuleze întrebări cu privire la ce reprezintă imaginea.

Strategii didactice:

- Metode si procedee: expunerea, explicaţia, observaţia, metoda gândirii vizibile;
- Material didactic: carte, imagini, flipchart;
- Forme de organizare: frontal, individual;

Desfăşurarea activităţii:

Pentru această activitatea am ales cartea uriașă „Ursule brun, ursule brun, tu ce vezi?” de Eric Carle, ce urmează a fi lecturată. Prezint copiilor o imagine cu ursul brun, din poveste, prin zoom in, pas cu pas, pe bucățele, de sus în jos, astfel încât copiii să vadă doar o parte din imagine și să facă predicții prin tehnica gândirii vizibile: Văd.. Cred că… Mă întreb…

Am desenat pe tabla de flipchart tabelul predicțiilor;

Văd... Cred că... Mă întreb...

Prezint copiilor o parte din imagine, apoi adresez întrebarea „Ce vedeți”?, continui cu întrebarea „Ce credeți ce este în imagine?” și „La ce vă duce cu gândul?”.

Predicțiile copiilor se trec în coloana 1, 2 și 3. Am formulat 2-3 idei pe care le-am trecut în cele trei coloane apoi mai descopăr o parte din imagine și continui șirul de întrebări.

După ce am introdus copiii în tema ce urmează a fi prezentată se continuă cu lecturarea cărții „Ursule brun, ursule brun, tu ce vezi?” de Eric Carle.

Itemi:

I1- Manifestă imaginație și creativitate în formularea ideilor.

I2- Formulează propoziții simple/dezvoltate cu sens logic și corecte din punct de vedere gramatical;

I3- Formuleze întrebări cu privire la ce reprezintă imaginea.

Această tehnică este avantajoasă deoarece determină preșcolarii să reflecteze la conţinutul care va fi studiat ulterior, facilitează anticiparea unor evenimente, procese sau acţiuni şi permite compararea ideilor personale cu cele ale colegilor de grupă.

Prin această tehnică preșcolarii işi dezvoltă procesele gandirii, imaginaţia, creativitatea care conduc la activizarea vocabularului.

Activitatea 2. Tehnica „coperți vorbărețe”: „Bruno-emoțiile ne unesc” de Andreea Chiru-Moga

Scop: Formarea deprinderii de a se exprimă oral prin povestirea după imagini, identificarea detaliilor relevante pentru înțelegerea textului precum și dezvoltarea spiritului de observație și imaginație.

Obiective operaţionale:

O1- Să identifice elementele ilustrate pe coperta cărții(titlul, autorul, imaginile);

O2- Să-și exprime opinia referitoare la interpretarea imaginilor de pe copertă;

O3 -Să se exprime fluent, expresiv utilizând formule specifice poveştilor si dialogul;

Strategii didactice:

- Metode si procedee: observaţia, explicaţia, expunerea, conversaţia;
- Material didactic: cartea „Bruno-emoțile ne unesc” de Andreea Chiru-Moga, coli albe, creioane, carioci;
- Forme de organizare: frontal, individual;

Desfăşurarea activităţii:

Prin această activitate se urmărește ca preșcolarii să învețe să citească imaginile unei cărți. În această activitate ne vom concentra pe lectura copertelor 1 și 4. Educatoarea invită preșcolarii să identifice titul și autorul cărții, punându-se accent pe diferențierea textului scris de imagine. Pentru a le trezi curiozitatea preșcolarilor despre povestea ce urmează a fi lecturată, li se adresează următoarele întrebări:

Ce vedeți pe copertă?

Cum îl puteți descrie pe ursuleț?(trist, fericit, furios, etc.)

Ce alte elemente mai vedeți?

Ce credeți că exprimă curcubeul?

Ce elemente ale naturii vedeți pe copertă?

Ce credeți că reprezintă ele?

Prin aceste întrebări invit copiii să facă propriile predicții și observații și să își pună propriile întrebări.

În evaluarea activității li s-a cerut copiilor să coloreze pe coala albă personajul principal din poveste, așa cum și-l imaginează ei, apoi se continuă lecturarea textului poveștii „Bruno-emoțile ne unesc” de Andreea Chiru-Moga.

Itemi:

I1- Identifică titlul, autorul și imaginile de pe copertă;

I2- Manifestă imaginație și creativitate în formularea ideilor;

I3- Se exprime fluent, expresiv utilizând formule specifice poveştilor si dialogul.

BIBLIOGRAFIE

Lespezeanu M., (2007), Traditional si modern in invatamantul prescolar - o metodica a activitatilor instructiv – educative, Editura Esențial

Mancaș A., Stoicescu D., Sarivan L. (2013) „Provocarea lecturii: ghid metodologic pentru dezvoltarea competenței de receptare a mesajului scris” , Editura Didactică și pedagogică

Revista Învățământului Prescolar (2006) Nr 1-2, „Dezvoltarea limbajului preșcolarilor sub aspect fonetic, București, Ministerul Educației și Cercetării Institutul de Stiinte ale Educației

Lectura textului «Elefantul» de Alexandr Kuprin

CARACONCEA CRISTINA ELENA

Lectura textului „Elefantul” de Alexandr Kuprin

Model de activitate didactică integrată pentru ciclul primar

PROF. ÎNV. PRIMAR CARACONCEA CRISTINA-ELENA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIRCEA CEL BĂTRÂN” GIURGIU

1. Activități înainte de lectură

✓ Discuție introductivă: Îi întreb pe copii ce știu despre elefanți. De exemplu:

Cum își imaginează un elefant?

Ce calități cred că are un elefant?

Cum s-ar simți dacă ar primi un elefant cadou?

✓ Anticiparea poveștii: Prezint titlul și cere-le să ghicească despre ce ar putea fi vorba.

2. În timpul lecturii

✓ Lectură pe roluri – Dacă textul are dialoguri, îi las pe copii să interpreteze personajele.

✓ Explicarea cuvintelor noi – Se notează cuvintele mai dificile și se explică cu exemple simple.

✓ Pauze pentru întrebări – Oprire din loc în loc și se întreabă ce cred că se va întâmpla mai departe.

3. După lectură

✓ Discuție despre text

De ce era fetița tristă?

Cum a ajutat elefantul la vindecarea ei?

Ce crezi că simbolizează elefantul? (prieteni adevărați, dorințe împlinite, sprijin emoțional)

✓ Joc de rol: Împart copiii în grupuri și îi las să redea scene importante din poveste.

✓ Desen sau colaj: Le cer să deseneze scena care le-a plăcut cel mai mult sau să creeze o carte ilustrată.

✓ Scrisoare către elefant: Fiecare elev poate scrie o scrisoare ca și cum i-ar mulțumi elefantului pentru ajutorul său.

Bonus: Învățăm prin joacă!

✓ „Adu un elefant”: Le pot spune să aducă de acasă un pluș sau o jucărie care să reprezinte un elefant, apoi fiecare își poate imagina o aventură cu el.

Prin aceste metode, copiii vor înțelege mai bine povestea și mesajul său emoționant. Iată câteva activități alternative pentru a face lectura mai atractivă și interactivă:

1. Povestea în imagini

✓Împart textul în mai multe secvențe și ofer copiilor imagini (sau îi las să deseneze ei scene din poveste).

✓Îi rog să aranjeze imaginile în ordinea corectă și să explice ce se întâmplă în fiecare.

2. Jurnalul Mariei (personajul principal, dacă e vorba de această variantă a poveștii)

✓Le cer elevilor să scrie câteva pagini din jurnalul Mariei, descriind ce a simțit când a primit elefantul. Pot folosi propoziții scurte și desene pentru a-și exprima gândurile.

3. Dezbatere: Este un elefant un cadou potrivit?

✓Împart clasa în două echipe: una susține că un elefant este un cadou perfect, cealaltă susține că nu.

Îi las să își argumenteze punctul de vedere.

4. Scrisoare de la Elefant

✓Le spun copiilor că Elefantul le-a scris o scrisoare în care își povestește aventura. Fiecare elev poate imagina și scrie ce ar spune Elefantul despre călătoria sa până la Maria.

5. Ce-ar fi fost dacă…? Propun scenarii alternative:

✓Ce s-ar fi întâmplat dacă Maria nu primea elefantul?

✓Dacă în loc de un elefant, ar fi primit un alt animal?

✓Cum ar fi fost povestea dacă se întâmpla în zilele noastre?

6. Puzzle cu citate

✓Scriu replici importante din text pe bucăți de hârtie și le amestec. Elevii trebuie să le potrivească și să explice în ce context au fost spuse.

7. Interviu cu un personaj

✓Un elev joacă rolul unui personaj (Maria, tatăl ei sau elefantul). Restul clasei îi pun întrebări despre cum s-a simțit în diferite momente ale poveștii.

Structura lecției (aprox. 45 min - 50 min)

1. Discuție introductivă (5 min)

Îi întreb ce știu despre elefanți și dacă și-ar dori unul ca animal de companie. Ce credeți că se întâmplă în poveste, doar bazându-vă pe titlu?

2. Lectură interactivă (15 min)

Citesc povestea cu pauze pentru întrebări. Explic cuvintele mai dificile pe măsură ce apar.

3. Joc rapid - „Puzzle cu citate” (10 min)

Scriu 4-5 replici importante din poveste pe bucăți de hârtie.

Împart copiii în echipe și îi las să ghicească cine a spus fiecare replică și în ce context.

4. Activitate creativă – „Scrisoare de la Elefant” (10 min)

Fiecare copil scrie sau desenează un mesaj scurt de la Elefant pentru Maria. (Ex: „Mă bucur că te-am făcut fericită!”, „A fost o aventură minunată să ajung la tine!”)

5. Concluzie și impresii (5 min)

Îi întreb ce le-a plăcut cel mai mult și ce au învățat din poveste. Opțiuni pentru un cântecel:

✓ 1. „Elefantul Cici” – Un cântec simplu și vesel despre un elefant prietenos. Sau se poate inventa o variantă scurtă pe melodia „Are mama o fetiță”:

„Am un elefant pe nume Cici, E mare, blând și tare micii!

Cu trompa lungă mă gâdilă, Și pe Maria o veselă!”

✓ 2. „Un elefant se legăna” – Deja cunoscut de copii, îl pot cânta la final, schimbând versurile:

"Un elefant la Maria a ajuns,

Fetița bolnavă s-a bucurat nespus!"

✓ 3. Improvizație muzicală – Îi las pe copii să inventeze un mic refren despre Elefant și Maria. Se poate bate din palme ritmul și lăsa să completeze versurile.

1. Desenul Elefantului și Mariei

Le pot cere elevilor să deseneze un moment cheie din poveste, cum ar fi Maria și Elefantul sau scena în care elefantul își folosește trompa pentru a o ajuta pe Maria.

2. Desenul „Un elefant în oraș”

Îi pot provoca să imagineze cum ar arăta un elefant în mijlocul unui oraș sau al unui parc de distracții. Cum s-ar comporta? Ce ar face?

3. Colaj cu animalul preferat

O altă idee ar fi să le cer să facă un colaj despre „animalul lor ideal” folosind diferite tehnici: desen, lipit hârtie colorată, etc.

4. Desen în echipă

Împart clasa în grupuri, fiecare grup având sarcina de a desena o scenă diferită din poveste. După ce termină, fiecare grup poate explica ce au desenat și de ce au ales acea scenă.

✓ Un alt scenariu de lecție:

1. Lectura activă - pentru ca elevii să înțeleagă esența poveștii (15-20 min).

2. Un desen simplu - fiecare copil poate crea o scenă sau un personaj din poveste (10- 15 min).

3. Un cântecel - pentru a încheia lecția într-un mod vesel și memorabil (5-10 min).

SAU

1. Introducere și Discurs despre Elefanți (5-7 min)

Încep cu o discuție introductivă despre elefanți: ce știu copiii despre elefanți, cum își imaginează ei acest animal, ce cred că înseamnă un cadou atât de mare. Pot folosi și imaginea unui elefant pentru a le stimula imaginația.

2. Citirea activă a textului (15 min)

Se citește fragmentul „Elefantul" de Alexandr Kuprin. Se oprește din când în când pentru a pune întrebări de verificare, dar și întrebări de opinie: De ce crezi că fetița era tristă? Ce crezi că simțea elefantul când ajungea la fetiță? Ofer și explicații pentru cuvintele mai dificile.

3. Desenul (10-12 min)

După ce au înțeles povestea, le cer să deseneze un moment important din poveste, cum ar fi Maria și Elefantul sau altă scenă preferată. Îi las să își exprime imaginația și să fie creativi.

4. Cântecelul despre Elefant (5-8 min)

Se cântă un cântecel despre elefant sau îi las să își creeze un refren despre Elefant și Maria. Acest lucru îi va ajuta să asocieze povestea cu un moment vesel și memorabil.

5. Concluzia lecției și impresii (5 min)

La final, îi întreb ce le-a plăcut cel mai mult și cum ar descrie elefantul în câteva cuvinte. Închei lecția într-un mod pozitiv, mulțumindu-le pentru participare și creativitate.

Iată câteva glume cu elefanți:

1. De ce nu pot elefanții să ascundă în copaci?

Pentru că sunt prea mari! …Și pentru că îi vezi mereu râzând printre crengi!

2. Ce face un elefant când vrea să se ascundă într-un măr? Se vopsește în verde!

3. Cum îți dai seama că ai un elefant în frigider? Se vede urma uriașă de trompă în unt!

4. De ce nu poartă elefanții ochelari de soare? Pentru că arată deja prea cool!

5. Ce a zis șoarecele când a văzut un elefant venind spre el?

„Uau! Cred că am exagerat cu brânza!"

6. De ce nu joacă elefanții cărți în junglă?

Pentru că le e frică de cărțile de joc (joc-urile de cărți)!

7. Cum bagi un elefant în frigider în trei pași?

1. Deschizi frigiderul.

2. Pui elefantul înăuntru.

3. Închizi frigiderul.

8. Cum bagi o girafă în frigider?

1. Deschizi frigiderul.

2. Scoți elefantul.

3. Pui girafa.

4. Închizi frigiderul.

Iată câteva curiozități interesante despre elefanți:

1. Sunt cele mai mari animale terestre – Elefanții africani pot ajunge la peste 4 metri înălțime și cântăresc peste 6.000 kg.

2. Au o memorie excelentă – Expresia „memorie de elefant” e adevărată. Își pot aminti drumuri, surse de apă și chiar fețele altor elefanți sau oameni.

3. Trompa e un instrument uimitor – Are peste 40.000 de mușchi și o folosesc pentru a respira, mirosi, ridica obiecte, bea apă și comunica.

4. Comunicarea se face și prin sunete subsonice – Emit vibrații joase pe care oamenii nu le aud, dar alți elefanți le percep de la kilometri distanță.

5. Plâng, râd și își jelesc morții – Elefanții au un comportament emoțional dezvoltat. Își recunosc morții și uneori revin la locul unde a murit un membru al familiei.

6. Folosesc noroiul ca protecție solară – Se tăvălesc în noroi pentru a-și proteja pielea de soare și insecte.

7. Au o sarcină extrem de lungă – O femelă elefant poartă puiul în pântece aproximativ 22 de luni, cea mai lungă gestație dintre toate mamiferele.

Iată câteva curiozități amuzante despre elefanți:

1. Le este frică de albine! – Deși sunt uriași, elefanții fug dacă aud zumzet de albine. Fermierii din Africa folosesc stupi ca garduri pentru a-i ține departe de culturi.

2. Pot „detecta” ploaia de la zeci de kilometri – Elefanții simt vibrațiile din sol și pot anticipa o furtună care vine chiar și de la 150 km depărtare.

3. Se scarpină cu ajutorul copacilor – După o baie cu noroi, se freacă de trunchiurile copacilor, ca să-și curețe pielea. Uneori îi doboară din greșeală!

4. Au un fel de „mâna stângă” și „mâna dreaptă” la trompă – Unii elefanți preferă să-și răsucească trompa spre stânga sau dreapta când apucă ceva, exact cum noi suntem stângaci sau dreptaci.

5. Fac băi cu bule! – În captivitate, unii elefanți adoră să se joace cu apă cu spumă și se comportă ca niște copii mari în cadă.

Iată câteva idei de jocuri educative cu tema elefanților, potrivite pentru copii:

1. „Adevărat sau fals?”

– Spuneți câte o afirmație despre elefanți (ex: „Elefanții pot plânge”).

– Copiii ridică carton verde pentru „adevărat” și roșu pentru „fals”.

2. „Cine sunt eu?” – Elefantul misterios

– Un copil mimează un elefant sau un comportament (ex: ridică ceva cu „trunchiul”), ceilalți ghicesc.

3. „Elefantul povestitor”

– Fiecare copil spune câte o propoziție despre elefanți, continuând firul poveștii anterioare.

4. „Trunchiul lung” – Concurs de suflat

– Copiii suflă cu un pai o bilă de vată pe un traseu, imitând cum ridică elefantul lucruri cu trunchiul.

5. „Memoria de elefant”

– Joc de memorie cu carduri ce conțin imagini și fapte despre elefanți. Întorc pe rând câte două carduri să le potrivească.

Metode folosite în gândirea critică:

1. Metoda „DA – NU – POATE”

– Se oferă afirmații legate de text (ex: „Elefantul trăiește doar în Africa”).

– Elevii trebuie să decidă:

DA – dacă e sigur adevărat, NU – dacă e fals,

POATE – dacă nu se știe sigur din text (necesită deducție/logică).

2. Metoda „Cubului”

Elevii analizează elefantul (ca personaj sau animal) din 6 perspective:

- Descrie-l (cum arată, unde trăiește),
- Compară-l (cu un alt animal),
- Asociază-l (cu o idee – ex: înțelepciune),
- Analizează-l (ce trăsături are, cum e construit textul),
- Aplică-l (unde e folosit elefantul – în cultură, povești),
- Argumentează pro/contra (de ce ar fi bine să protejăm elefanții

3. Metoda „Știu – Vreau să știu – Am învățat” (K-W-L)

– Înainte de lectură: Ce știu despre elefanți?

– Ce vreau să aflu din text?

– După lectură: Ce am învățat nou?

4. Tehnica „Concentrică”

– Se pune o întrebare esențială: „De ce este important să protejăm elefanții?”

– Elevii oferă răspunsuri în cercuri concentrice: de la informații din text, la argumente personale.

5. Metoda „De ce? Pentru că...”

– Elevii formulează răspunsuri argumentate. Exemplu:

Întrebare: De ce este elefantul considerat un animal inteligent? Răspuns: Pentru că are o memorie excelentă și rezolvă probleme.

6. Tehnica „Dublului jurnal”

– Se împarte o fișă în două coloane:

* În stânga – citate sau informații importante din text.

* În dreapta – reacția elevului: ce înțelege, ce îl surprinde, cu ce e de acord sau nu

7. „Pălăriile gânditoare” (Edward de Bono)

Elevii abordează subiectul elefantului din 6 perspective:

- Albă: fapte și informații (unde trăiește, ce mănâncă)

- Roșie: emoții (ce simți când vezi un elefant?)

- Neagră: riscuri/problematici (vânătoarea, dispariția)

- Galbenă: părți pozitive (rol în ecosistem)

- Verde: idei creative (cum îl putem proteja?)

- Albastră: rezumă concluziile și direcționează discuția.

8. Metoda „5 întrebări esențiale” (cine, ce, când, unde, de ce?)

– Elevii extrag din text răspunsurile-cheie, apoi formulează concluzii. Ex.:

* Cine? – Elefantul

* Ce? – Este cel mai mare animal terestru

* Unde? – Trăiește în Africa și Asia

* Când? – De mii de ani

* De ce? – Are un rol important în natură

9. Cubul

Elevii explorează subiectul prin 6 sarcini diferite:

1. Descrie: Cum arată elefantul?
2. Compară: Cu ce alt animal l-ai putea compara?
3. Asociază: Ce simbolizează elefantul în diferite culturi?
4. Analizează: De ce este important în lanțul trofic?
5. Argumentează: Elefanții ar trebui protejați. De ce?
6. Imaginează-ți: Dacă ai fi un elefant, ce ai face într-o zi?

10. Diagramă Venn

Compară două animale (ex. elefantul și rinocerul) din punct de vedere al habitatului, hranei, caracteristicilor. Elevii identifică asemănări și deosebiri.

11. Metoda R.A.I. (Recunosc – Apreciez – Întreb)

* Recunosc: ceva ce au aflat nou
* Apreciez: ceva ce le-a plăcut în text
* Întreb: ceva ce vor să afle în plus

12. Linia timpului

Dacă textul include date sau evoluții (ex: cum a fost domesticit, cum s-a redus numărul lor), elevii pot construi o linie cronologică.

13. Proiect de opinie (mini-eseu)

Temă: „De ce trebuie să protejăm elefanții?”

Elevii formulează o opinie personală și aduc 2-3 argumente.

14. Jurnalul personajului

Scriu un scurt text ca și cum ar fi un elefant – o zi din viața lui.

Elevii pot face și Origami. Ex: Bing Videos

Utilizarea softurilor educaționale în activitatea la grupa de preșcolari

Vrabie Mariana

În contextul actual al digitalizării și al dezvoltării rapide a tehnologiilor informatice, integrarea softurilor educaționale în activitatea instructiv-educativă la grupa de preșcolari devine nu doar o opțiune, ci o necesitate. Aceste instrumente moderne contribuie la diversificarea metodelor de predare, la stimularea interesului copiilor și la adaptarea procesului educațional la nevoile generației digitale.

Ce sunt softurile educaționale?

Softurile educaționale sunt aplicații informatice concepute special pentru a sprijini procesul de învățare. Acestea pot include jocuri interactive, animații, exerciții de dezvoltare cognitivă, povești digitale sau aplicații care stimulează limbajul, motricitatea sau creativitatea. La nivel preșcolar, softurile trebuie să fie intuitive, atractive vizual și adaptate nivelului de înțelegere al copiilor.

Beneficiile utilizării softurilor educaționale la preșcolari

1. Stimularea învățării prin joc

Copiii învață cel mai eficient prin joc. Softurile educaționale oferă activități ludice care susțin învățarea prin experimentare, descoperire și repetiție.

2. Creșterea motivației și a implicării

Animațiile, sunetele și elementele interactive captează atenția copiilor și le mențin interesul pe parcursul activităților.

3. Adaptarea la stiluri diferite de învățare

Fiecare copil are propriul ritm și stil de învățare. Softurile permit personalizarea sarcinilor, astfel încât fiecare copil să lucreze în ritmul său.

4. Dezvoltarea competențelor digitale timpurii

Interacțiunea cu mediul digital îi ajută pe copii să se familiarizeze cu noile tehnologii și să dobândească abilități esențiale pentru viitor.

5. Sprijin pentru educatoarele în organizarea activităților

Softurile pot fi folosite ca resurse suplimentare pentru consolidarea unor noțiuni, verificarea cunoștințelor sau organizarea unor centre de activitate.

Exemple de activități cu softuri educaționale

- Utilizarea aplicațiilor de învățare a literelor și cifrelor (ex: „ABC Kids”, „Khan Kids”).
- Participarea la povești interactive digitale, unde copilul alege acțiunea personajelor.

- Activități de sortare, clasificare sau puzzle-uri interactive care dezvoltă gândirea logică.
- Exerciții de pronunție și vocabular cu aplicații de tip audio-vizual.

Recomandări pentru o utilizare eficientă:

- Selectarea atentă a softurilor, în funcție de vârstă, conținut educațional și caracteristici ale grupei.
- Limitarea timpului de ecran, conform recomandărilor specialiștilor în dezvoltare timpurie (maximum 30 minute/zi).
- Supravegherea și ghidarea copilului în utilizarea aplicațiilor, pentru a valorifica experiența digitală în scop educativ.
- Integrarea echilibrată cu activități tradiționale, în aer liber, artistice sau motrice.

Exemple de softuri educaționale potrivite pentru grupa de preșcolari, structurate pe categorii de dezvoltare:

🔤 Dezvoltarea limbajului și comunicării

1. ABC Kids – Tracing & Phonics

Aplicație interactivă pentru învățarea literelor, a sunetelor și a trasării acestora. (EN)

2. Khan Academy Kids

Platformă completă care include povești, activități de vocabular, jocuri de asociere, dezvoltarea limbajului expresiv și receptiv. (EN)

3. Starfall ABCs

Soft educațional care ajută copiii să învețe literele și sunetele prin cântece, jocuri și povești animate. (EN)

🔢 Dezvoltarea cognitivă (cunoștințe despre mediul înconjurător, logică, matematică)

1. Moose Math (de la Duck Duck Moose)

Jocuri educative pentru învățarea numerelor, adunării, scăderii, sortării și clasificării.

2. Endless Numbers

Animații distractive care introduc concepte matematice într-un mod jucăuș.

3. Thinkrolls

Joc logic care dezvoltă gândirea critică, rezolvarea de probleme și înțelegerea cauzalității.

🎨 Dezvoltarea creativității și expresiei artistice

1. Toca Boca Series (ex. Toca Life: World, Toca Kitchen, Toca Hair Salon)

Jocuri deschise care încurajează creativitatea și jocul de rol într-un mediu digital sigur.

2. Drawing for Kids – Doodle Games

Aplicație care învață copiii să deseneze prin pași simpli și animații prietenoase.

3. Sago Mini World

O suită de jocuri creative, cu personaje drăgălașe și activități simple de construire și explorare.

🧠 Dezvoltarea socio-emoțională și a abilităților de viață

1. Avokiddo Emotions

Joc care ajută copiii să înțeleagă emoțiile prin reacțiile unor personaje animate la diverse acțiuni.

2. Daniel Tiger's Grr-ific Feelings

Activități bazate pe serialul educativ care sprijină dezvoltarea emoțională și comportamentul prosocial.

3. Pepi Play (Pepi Hospital, Pepi House etc.)

Jocuri tematice despre viața de zi cu zi, ce încurajează empatia și învățarea socială prin joc de rol.

💻 Platforme educaționale online cu conținut românesc

1. Învățăm cu Pixi

Soft educațional în limba română, cu jocuri logice, povești și activități multimedia pentru preșcolari.

2. Educația Online – Didactic.ro (secțiunea pentru preșcolari)

Oferă acces la jocuri interactive și resurse create de educatori români.

3. Kidibot

Platformă românească care folosește provocările și competiția pozitivă pentru a stimula învățarea.

Concluzii

Utilizarea softurilor educaționale în activitatea cu preșcolarii reprezintă o oportunitate valoroasă de modernizare a procesului didactic. Cu o selecție adecvată și o utilizare responsabilă, aceste instrumente pot contribui semnificativ la dezvoltarea globală a copilului și la crearea unui mediu educațional atractiv, interactiv și eficient.

DEZVOLTAREA AUZULUI FONEMATIC LA CLASA PREGĂTITOARE

BĂLĂNESCU CAMELIA LEONTINA

Auzul fonematic (sensibilitatea fonemică) este abilitatea de a percepe, distinge și manipula sunetele individuale (foneme) din cuvinte. Este o componentă esențială a alfabetizării timpurii: copii cu o bună conștiință fonemică învață mai ușor corespondența sunet-literă, decodarea și scrierea. La clasa pregătitoare (vârste ~6 ani) intervențiile formative, ludice și frecvente sunt cele mai eficiente.

Principii pedagogice

1. Progresivitate - se pleacă de la sarcini simple (discriminare auditivă sunet-sunet, rime) spre sarcini mai analitice (segmentare, manipulare fonemică).

2. Multisenzorialitate - combină auditivul cu vizualul, kinesteticul și verbalul.

3. Ludicitate - jocurile și mișcarea cresc motivația și atenția.

4. Repetiție distribuită - scurte activități frecvente (5–10 min/zi) dau rezultate mai bune decât lecțiile ocazionale lungi.

5. Feedback imediat și diferențiat - adaptare la ritmul fiecărui copil (intervenții remediale pentru cei care întâmpină dificultăți).

Metode și tehnici (cu exemple practice)

1. Jocuri de discriminare auditivă

• „Ascultă și arată”: învățătorul spune două cuvinte aproape identice (ex.: „masă” – „mașă” sau „carte” – „parte”) iar elevii ridică cartonașul corect sau ies la tablă să marcheze pe o linie dreaptă.

• Variantă cu sunete inițiale/finale: profesorul pronunță cuvinte care diferă printr-un singur sunet (ex.: „pat” / „bat”) și copiii ridică degetul dacă aud sunetul /p/.

2. Jocuri cu rime și ritm

• „Gaseste rima”: profesorul spune un cuvânt, copiii caută alte două-trei cuvinte care rimează.

• Cântece rimante și poezii scurte — stimulează percepția structurii silabice și fonemice.

3. Segmentare și combinare (blending)

• Exerciții de „unire a sunetelor”: profesorul pronunță sunetele separate (ex.: /p/ – /a/ – /t/) și copiii trebuie să le unească și să spună cuvântul („pat”).

• Carduri cu foneme: asociază fiecare sunet cu o imagine/figură pentru a facilita unirea auditivă.

4. Izolare și identificare a fonemelor

• „Unde îl auzi?”: profesorul spune un cuvânt; elevii arată dacă sunetul țintă apare la început, mijloc sau sfârșit. (ex.: sunetul /m/ în „măr”: început).

• Jocuri cu bile/monede: dacă sunetul apare la început, pui o bilă în caseta „început” etc.

5. Manipularea fonemelor (avansat)

• Adăugă / elimină / schimbă: elevii modifică un cuvânt prin schimbarea unui sunet (ex.: schimbă /b/ în /p/ din „ban” → „pan”). În clasa pregătitoare se introduce treptat, pe suport multisenzorial.

• Jocuri „ce rămâne?”: profesorul spune „dacă scoatem sunetul /s/ din «soare», ce rămâne?” — activitate facilă cu suport vizual.

6. Pași de dezvoltare prin activități multisenzoriale

• Activități motorii: copii bat din palme sau sar la fiecare sunet auzit (segmentare în silabe).

• Litere tactile: scriere cu degetul în nisip/pasta de modelat în timp ce se emite sunetul (/s/, /m/), întărind legătura sunet-literă.

• Carduri pictogramă + sunet: fiecare fonem are un simbol; copiii aranjează simbolurile pentru a construi cuvinte.

7. Minimal pairs (perechi minimale)

• Exerciții care contrapun cuvinte ce diferă printr-un singur fonem (ex.: „par” – „bar”, „pin” – „bin”) pentru a antrena discriminarea fină.

8. Activități computerizate și aplicații (opțional)

• Jocuri educative care antrenează segmentarea, blending-ul și recunoașterea sunetelor — utile ca supliment, nu ca înlocuitor al interacțiunii umane.

Exemple de lecție scurtă (10 minute) — rutine zilnice

1. Încălzire (2 min) — cântecel rimat (ex.: 2 versuri rimante).

2. Exercițiu central (5 min) — „Ascultă și ridică” cu sunet țintă /p/ (10 itemi).

3. Consolidare (2 min) — segmentare în silabe pe carduri ilustrate (copiii bat la fiecare silabă).

4. Reflecție / temă scurtă (1 min) — familie: găsiți 2 cuvinte care încep cu /p/.

Evaluare și monitorizare

• Screening inițial la începutul anului: sarcini simple de discriminare auditivă, identificare de sunet inițial și rime.

• Evaluări formative: observație zilnică, fișe scurte (3–5 itemi) aplicate săptămânal.

• Portofoliu: înregistrări (audio/video) cu activitățile copilului, exemple de lucrări.

• Criterii: atenție la numărul de greșeli în sarcini de segmentare/blending, abilitatea de a izola sunete, progres în recunoașterea sunet-literă.

Adaptări pentru copii cu dificultăți

• Reduce complexitatea (mai puține sunete), folosește suport vizual mai intens, repetare crescută, sesiuni individuale scurte. Colaborează cu consilierul școlar/logopedul pentru strategii țintite.

Implicarea familiei

• Sugerează activități scurte de 5 minute: jocuri cu rime, „ghicește sunetul”, citirea de poezii ritmate, spunerea unor cuvinte și rugarea copilului să le segmenteze în silabe.

Resurse și materiale

• Cartonașe cu imagini, jetoane pentru poziții (început-mijloc-sfârșit), nisip/pastă pentru scris, planșe cu simboluri fonemice, fișe scurte de evaluare și cântece rimante.

Dezvoltarea auzului fonematic la clasa pregătitoare trebuie să fie structurală, frecventă, ludică și multisenzorială. Intervențiile scurte și repetate, combinate cu evaluare formativă și implicarea familiei, asigură fundația pentru citire și scriere fluente. Identificarea timpurie a copiilor cu dificultăți permite intervenții eficiente.

Bibliografie:

1. National Reading Panel. (2000). Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction. U.S. Department of Health and Human Services.

2. Snow, C. E., Burns, M. S., & Griffin, P. (Eds.). (1998). Preventing Reading Difficulties in Young Children. National Academy Press.

3. Programa școlară pentru învățământul primar / Ghiduri metodologice pentru clasa pregătitoare — Ministerul Educației

Proiect educațional ,, Zâmbete sănătoase"

Popa Sanda-Daniela

Prof. înv. primar Popa Sanda-Daniela

Şcoala Gimnazială ,,Iuliu Haţieganu" Cluj-Napoca

PROIECT EDUCAȚIONAL

GRĂDINIȚĂ – ȘCOALĂ - ORGANIZAȚIA STUDENȚILOR STOMATOLOGI

"ZÂMBETE SĂNĂTOASE"

AN ŞCOLAR 2025-2026

ARGUMENT

Educația pentru sănătate reprezintă o componentă esențială a formării personalității copiilor încă din primii ani de viață. În perioada preșcolară și primii ani de școală, copiii își formează deprinderile de bază, iar igiena personală — în special cea orală — este una dintre cele mai importante. De aceea, este necesară o colaborare strânsă între instituțiile de educație și specialiștii din domeniul medical, care să ofere informații corecte, adaptate vârstei, și activități atractive prin care copiii să învețe într-un mod plăcut și interactiv.

Parteneriatul dintre grupa mică – grădiniță, clasa a IV-a – școală și Organizația Studenților Stomatologi are ca scop principal promovarea sănătății orale și a comportamentelor igienico-sanitare corecte. Prin activitățile propuse, copiii vor învăța nu doar cum să-și îngrijească dantura, ci și de ce este important să adopte un stil de viață sănătos. În plus, contactul cu studenții stomatologi oferă un model pozitiv, iar colaborarea între preșcolari și elevii mai mari favorizează învățarea prin exemplu și consolidarea relațiilor intergeneraționale.

Totodată, activitățile din cadrul parteneriatului dezvoltă competențe sociale, de comunicare și cooperare, oferind copiilor prilejul de a lucra în echipă, de a-și exprima opiniile și de a-și valorifica creativitatea. Aceste experiențe contribuie la formarea unei atitudini responsabile față de sănătate și la consolidarea legăturilor dintre școală și mediul universitar.

În final, proiectul își propune să demonstreze că educația pentru sănătate poate fi atractivă și eficientă atunci când este realizată prin parteneriate active și implicare comunitară.

Scopul parteneriatului

Dezvoltarea unei atitudini pozitive față de igiena orală și sănătatea generală prin activități educative, interactive și creative desfășurate în colaborare cu elevii din clasa a IV-a și studenții stomatologi.

Obiective

• Formarea unor deprinderi corecte de igienă orală la preșcolari și elevi;

• Promovarea colaborării între grădiniță, școală și mediul universitar;

• Stimularea curiozității copiilor privind profesiile din domeniul medical;

• Dezvoltarea spiritului de echipă și a abilităților sociale;

• Crearea de contexte educative comune între grădiniță și școală.

Grupul ţintă:- preşcolarii din Grupa Mică C

- școlarii din clasa a IV-a B

Beneficiari direcţi şi indirecţi:

- preşcolari
- scolari
- părinții acestora
- cadrele didactice și
- voluntarii OSS.

Metode și tehnici de lucru

- conversația, explicația, demonstrația;

- jocul didactic și jocul de rol;

- învățarea prin cooperare (activități comune între preșcolari și școlari);

- observarea directă și experimentul;

- activități practice și demonstrative;

- brainstorming, studiul de caz, dezbaterea (pentru elevii de clasa a IV-a);

- creația artistică și modelajul;

- utilizarea materialelor vizuale și digitale (imagini, machete, prezentări).

Rezultate așteptate

- Copiii dobândesc deprinderi corecte de igienă orală și alimentație echilibrată;

- Se dezvoltă atitudini pozitive față de vizita la medicul stomatolog;

- Se consolidează colaborarea între grădiniță, școală și organizația studenților stomatologi;

- Se stimulează cooperarea și empatia între preșcolari și școlari;

- Părinții devin mai conștienți de importanța formării obiceiurilor sănătoase încă de la vârste mici;

- Crește gradul de implicare al studenților voluntari în activități educative.

Durata: OCTOMBRIE 2025-IUNIE 2026

Locul desfăşurării:

- Grădiniţa cu Program Prelungit “ Albinuţa”
- Școala Gimnazială „Iuliu Hațieganu“

Activități propuse

Luna Activitatea propusă Responsabili

Octombrie Prezentarea interactivă pentru preșcolari și școlari

„Dințișori veseli și curați” – discuții, mascote, imagini, jocuri;

-prezentare interactivă și quiz pentru școlari.Educatoare

Învățătoare

Studenți

Voluntari Stomatologie

Noiembrie Atelier practic „Cum ne spălăm corect pe dinți”

-Activitate comună: elevii de clasa a IV-a demonstrează periajul corect împreună cu studenții de la Stomatologie Educatoare,

Învățătoare

Studenți

Voluntari Stomatologie

Decembrie Activitate cu părinții: „Obiceiuri sănătoase acasă” – discuții și recomandări Educatoare

Învățătoare

Studenți

Voluntari Stomatologie

Ianuarie Poveste educativă: „Zâmbetul care luminează lumea”

Colaj “Zâmbetul familiei mele” – preșcolari

Mini-proiect “Un zâmbet sănătos în fiecare zi” - școlari Educatoare

Învățătoare

Studenți

Voluntari Stomatologie

Februarie Concurs „Zâmbetul cel mai curat”

– jocuri și recompense simbolice pentru preșcolari

-concurs de afișe pentru școlari Educatoare

Învățătoare

Studenți

Voluntari Stomatologie

Martie Atelier de creație: “Zâmbetul vesel”

-activitate comună, realizarea unui colaj: școlari și preșcolari Educatoare

Învățătoare

Studenți

Voluntari Stomatologie

Aprilie Vizită la Facultatea de Medicină Dentară – întâlnire cu studenții și prezentare de materiale Educatoare

Învățătoare

Studenți

Voluntari Stomatologie

Mai Campania „Zâmbesc frumos, mănânc sănătos”

-activitate comună: standuri cu fructe și legume, jocuri senzoriale și postere realizate de școlari pentru preșcolari Educatoare

Învățătoare

Studenți

Voluntari Stomatologie

Iunie Evaluare finală

-activitate comună– expoziție de desene, postere și prezentări orale „Dințișorul prietenos” și feedback de la părinți.Educatoare

Învățătoare

Studenți

Voluntari Stomatologie

Modalități de evaluare

• Observarea directă a comportamentului copiilor privind igiena dentară;

• Realizarea de desene și fișe tematice;

• Feedback din partea părinților și voluntarilor;

• Fotografii din timpul activităților (cu acordul părinților).

Promovarea proiectului

Promovarea activităților se va realiza prin:

- panouri și afișe în grădiniță și școală;
- expoziții tematice („Zâmbetul prietenos”, „Dințișori veseli”);
- articole și postări pe site-ul instituțiilor și al organizației studenților stomatologi;
- partajarea fotografiilor și rezultatelor (cu acordul părinților) pe canalele de comunicare internă;
- realizarea unei broșuri sau colaj foto final cu cele mai reușite momente din proiect.

JOCURI DIDACTICE PENTRU ELEVI JUCAUSI

STAN ANA MARIA

JOCURI DIDACTICE PENTRU ELEVI JUCĂUȘI

Prof. înv. primar Stan Ana-Maria

Școala Gimnazială ,,Vasile Pârvan” Bârlad

Joc didactic: „Detectivii sunetelor”

Scop:

Dezvoltarea auzului fonematic și a capacității de comunicare orală a elevilor prin identificarea și utilizarea corectă a sunetelor în cuvinte.

Competențe urmărite:

- Receptarea și înțelegerea mesajelor orale în contexte familiare;
- Identificarea sunetului inițial și final din cuvinte simple;
- Pronunțarea corectă a cuvintelor;
- Exprimarea orală clară, respectând regulile comunicării;
- Manifestarea interesului și a participării active la activități de tip joc.

1. Moment organizatoric

Învățătorul salută elevii, verifică prezența și asigură pregătirea materialelor necesare (cartonașe, imagini, fișe).

2. Captarea atenției

Învățătorul prezintă o lupă de jucărie și le spune elevilor că vor deveni „detectivi ai sunetelor”. Se creează un climat ludic și motivant pentru participare.

3. Reactualizarea cunoștințelor

Se poartă o conversație dirijată despre sunetele și literele învățate anterior. Elevii dau exemple de cuvinte cunoscute.

4. Anunțarea temei și a obiectivelor

Învățătorul explică pe înțelesul elevilor că vor identifica sunetul de la începutul și de la sfârșitul cuvintelor prin joc.

5. Desfășurarea activității – Joc didactic

Învățătorul rostește un sunet, iar elevii caută imagini sau obiecte din clasă care încep cu acel sunet. Fiecare elev numește cuvântul și precizează sunetul inițial sau final. Activitatea se completează cu exerciții pe fișe.

6. Fixarea și evaluarea

Elevii participă la un joc oral rapid („Spune un cuvânt care începe cu…”). Învățătorul apreciază răspunsurile și implicarea elevilor.

7. Încheierea activității

Se formulează concluzii, se oferă feedback pozitiv și se recompensează elevii prin aprecieri verbale sau simbolice.

Joc didactic: „Coșul cu numere”

Scop:

Consolidarea deprinderilor de numerație și calcul matematic elementar prin activități ludice, stimulând gândirea logică și cooperarea.

Competențe urmărite:

- Recunoașterea și citirea numerelor naturale;
- Utilizarea numerelor în contexte simple de viață;
- Efectuarea de adunări și scăderi cu numere mici;
- Compararea numerelor folosind semnele corespunzătoare;
- Colaborarea și respectarea regulilor în activitățile de grup.

1. Moment organizatoric

Învățătorul salută elevii, verifică prezența și pregătește materialele (coș cu cartonașe, jetoane).

2. Captarea atenției

Se prezintă „coșul fermecat cu numere”, stârnind curiozitatea elevilor și dorința de a participa la joc.

3. Reactualizarea cunoștințelor

Elevii numără oral, recunosc numerele și răspund la întrebări simple legate de numerație.

4. Anunțarea temei și a obiectivelor

Învățătorul explică faptul că vor lucra cu numere, rezolvând exerciții prin joc.

5. Desfășurarea activității – Joc didactic

Elevii extrag pe rând cartonașe cu numere din coș și rezolvă cerințe: adunări, scăderi, comparări. Activitatea este alternată cu lucrul individual pe fișe.

6. Fixarea și evaluarea

Se realizează exerciții orale rapide. Învățătorul urmărește corectitudinea și modul de lucru al elevilor.

7. Încheierea activității

Se sintetizează rezultatele activității și se oferă feedback pozitiv elevilor pentru implicare.

Proiect didactic de activitate

Duta Marilena Tatiana

PROIECT DIDACTIC DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Profesor Educație Timpurie Duță Marilena Tatiana

Grupa mare A ,,Omiduța veselă”

MOTTO:

“Când păsarelele-au venit

Natura-ntreagă a-nverzit

Un vânt adie-n miez de noapte,

Spargându-se-n cauș de soapte

Si-adie lin, neîncetat,

Spunând :

HRISTOS A ÎNVIAT!”

PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Grădinița cu Program Prelungit nr. 14 Târgoviște

GRUPA: mare A ,,Omiduța veselă” (nivel II: 5-6 ani)

EDUCATOARE: Duță Marilena Tatiana

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?”

VALOAREA: Dragostea

TEMA SĂPTĂMÂNII: ,,Sărbătorile pascale”

TEMA ZILEI: „Mi-a șoptit un iepuraș”

TIPUL ACTIVITĂȚII: Mixtă (însușire de noi cunoștințe și consolidare de priceperi și deprinderi)

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Formarea capacității de exprimare orală, de despărțire în silabe, a priceperii de a folosi corect în vorbire formele de singular/plural, a deprinderii de a alcătui propoziții dezvoltate cu ele, corecte din punct de vedere gramatical

- COMPONENȚA ACTIVITĂȚII:
- ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE:
- DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE

Categoria de activitate: EDUCAREA LIMBAJULUI

Tema activității: „Să-l ajutăm pe iepuraș!”

Mijloc de realizare: joc didactic (Exersarea deprinderii de a despărți cuvinte în silabe, precizarea formei de singular/plural și formularea de propoziții)

Sarcina de joc: să denumească corect imaginile și să realizeze analiza fonetică a respectivelor cuvinte (despărțirea în silabe, identificarea formei de plural, alcătuirea de propoziții).

Regulile jocului:

- grupa va fi împărțită în doua echipe (Țopăilă și Urechilă);

- probele cuprind aceleași sarcini;

- colegii de echipă au voie să se ajute între ei;

- fiecare răspuns corect va fi recompensat cu câte un ou în coș;

- câștigă echipa care adună cele mai multe ouă.

Elemente de joc : surpriza, aplauzele, mânuirea materialului, întrecerea, recompensa.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

O1: să recunoască cel puțin o imagine din cutia cu surprize;

O2: să despartă în silabe cuvântul sugerat de imagine;

O3: să precizeze numărul de silabe;

O4: să denumească pluralul cuvintelor;

O5: să formuleze enunțuri clare și corecte din punct de vedere gramatical;

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE:

Conversația, explicația, expunerea, demonstrația, jocul didactic, învățarea prin descoperire, învățarea prin cooperare, exercițiul, tehnica comunicării rotative, turul galeriei, brainstorming, cvintetul, piramida.

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT:.

Laptop, boxe, jetoane cu diverse imagini de Paște, bagheta, plicuri, scrisoarea bunicii „Cum ne pregătim de sărbătoarea de Paști”, cutie din carton surpriză îmbrăcată cu imagini specifice de Paști, coș cu ouă, iepuraș de pluș, diplome, fleep-chart, ecusoane.

RESURSE UMANE: preșcolari

FORME DE ORGANIZARE A GRUPEI DE PREȘCOLARI: frontal, individual, pe grupe

FORME DE EVALUARE:

Continuă – formativă: prin observarea comportamentelor copiilor, analiza produselor activității şi corectarea răspunsurilor, prin întrebări, aprecieri verbale, îndrumări individuale, recompense.

DURATA: 30 minute

BIBLIOGRAFIE:

1. Ministerul Educației Naționale - „Curriculum pentru învăţământul preşcolar”, 2019;

2. Antonovici Ș., ,,Jocuri – exerciții pentru activități alese”, Editura Aramis, București, 2000;

3. Breben S., Gongea E., Ruiu G.,Fulga M.,– “Metode interactive de grup” –ghid metodic, Editura Arves, 2006;

4. Culea L., Sesovici A., Grama F., Pletea M., Ionescu D., Anghel N., ,,Activitatea integrată din gădiniţă”. Editura Publishing House, București, 2008;

5. Munteanu C., ,,Ghid pentru învățământul preșcolar”, Editura Polirom, Iași, 2009;

6. Preda V., ,,Metodica activităților instructiv-educative în grădinița de copii”, Craiova, Editura Sitech, 2010;

7. Tătaru L., Glava A.,, Chiș O., ,,Piramida cunoașterii - Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar”, Editura Diamant, București, 2014.

WEBGRAFIE:

1. https://youtu.be/hAIzLyD3Sog?si=mIt0W-PLVdSLBCkG

2. https://wordwall.net/resource/66806429

SCENARIUL ZILEI

Captarea atenției se prezintă sub forma unui colet surpriză. În cutie copiii descoperă un coș cu ouă roșii, un iepure de pluș și câteva imagini. Se citește copiilor scrisoarea din colet. Scrisoarea este trimisă de bunica Mariei, o fetiță mai mică care va frecventa școala din toamnă, care le povestește că se apropie sărbătoarea Paștelui și ca-re-i roagă să o învețe să despartă cuvinte în silabe și să formuleze propoziții cu ele.

Anunţarea temei şi a scopului activităţii se va realiza prin următoarele versuri:

,,Soarele de dimineața

S-a spălat frumos pe față

Și-a ieșit în lumea mare

Să ne zică: Salutare!

Hai, copii și vom ieși,

Soarelui îi vom zâmbi,

Să ne fie viața plină,

De căldură și lumină.

Sfintele Paști va veni,

Ouă roșii vom ciocni.”

Introducerea în activitatea de educarea limbajului se realizează după împărțirea în două echipe a copiilor și cu iepurașul care are în cutiuță un plic în care sunt jetoane cu imagini de Paște. Copilul atins cu bagheta în urma numărătorii: ”Bagheta călătorește/ Și la tine se oprește!”, va alege un jeton, recunoaște și denumește imaginea, desparte cuvântul în silabe și precizează numărul de silabe. Pentru orice răspuns corect se va spune mesajul: ”Bravo, ai răspuns corect/Și primești bulină-n piept!”. Apoi se alege un alt copil, care precizează plurarul cuvântului sugerat de imagine și formulează o propoziție. Fiecare răspuns corect v-a primi câte un ou pentru coșul echipei.

Cu ajutorul tranziției: „Eu sunt Iepurașul Țup”– joc cu text și cânt, copiii părăsesc sala de grupă.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

EVENIMENTUL/SECVENȚA DIDACTICĂ

OB.

OP.

CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC

STRATEGII DIDACTICE

FORME DE EVALUARE

METODE ȘI

PROCEDEE MIJLOACE

DE

ÎNVĂȚĂMÂNT FORME

DE

ORGANIZARE

1.MOMENTUL ORGANIZATORIC Se creează condiţii optime pentru desfăşurarea activităţiilor:

- aerisirea sălii de grupă;

- aranjarea mobilierului;

- pregătirea materialului didactic;

- organizarea colectivului. Conversația

Explicația

Mese

Scaune Frontală

2. CAPTAREA

ATENȚIEI

Captarea atenței se realizează printr-o surpriză, un copil de la școală le aduce un colet surpriză. Acesta conține: un iepure de pluș cu o scrisoare, un coș cu ouă roșii și mai multe imagini. Conversația

Colet

Iepure de pluș

Scrisoare

Frontală

3. ANUNȚAREA

TEMEI ȘI A

OBIECTIVELOR Se citește copiilor scrisoarea din colet.

Se prezintă copiilor tema zilei ,, Mi-a șoptit un iepuraș" obiectivele și modul de desfășurare a activității.

Astăzi vom juca jocul „Să-l ajutăm pe iepuraș!". Conversația

Explicația

Scrisoarea

Colet

Frontală

Observarea sistematică a copiilor

4.DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII

O1

O2

Se desfășoară ADE – Domeniul limbă și comunicare unde copiii vor juca jocul didactic „Să-l ajutăm pe iepuraș!”activitatea va fi desfășurată frontal cu toți copiii, respectând toate etapele jocului didactic. Copiii vor fi anunțați ca se vor juca cu silabe, cuvinte, propoziții, ca jocul pe care-l vor desfășura se va realiza sub formă de concurs.

Desfășurarea jocului

Preșcolarii vor fi împărțiti în două echipe (echipa lui Țopăilă,cu roșu si echipa lui Urechilă, cu albastru).

a)explicarea și demonstrarea jocului

Educatoarea explică felul în care se desfășoară jocul: copiii de la ambele echipe vor veni pe rând la panou, vor alege un ou pe spatele căruia se află un jeton și vor rezolva sarcinile solicitate.

b)jocul de probă

În timp ce explică regulile, educatoarea va și demonstra modul de aplicare a acestora.

c)desfășurarea propriu-zisă a jocului

Educatoarea solicită un copil să vină la panou pentru a realiza un joc de probă, în vederea unei mai bune înțelegeri din partea tuturor copiilor a sarcinilor pe care le vor avea de îndeplinit.

Câte un copil de la fiecare echipă, va alege pe rând un jeton, va denumi imaginea de pe acesta, va despărți cuvântul în silabe - specificând și numărul acestora. Colegii săi de echipă vor alcătui cât mai multe propoziții care să includă cuvântul a cărui imagine este reprezentată pe jeton.

Jocul continuă până la epuizarea jetoanelor. Rezolvarea tuturor cerințelor referitoare la imaginea de pe un jeton este recompensată cu aplauze și cu câte un ou în coșul echipei.

Complicarea jocului

Fiecare echipă își va desemna câte un reprezentant care va avea ca sarcină să vină la laptop, unde, folosind aplicația wordwall, va alege câte un cuvânt și să recunoască numarul de silabe ale acestuia.

Pentru îndeplinirea corectă a cerințelor, fiecare echipă va mai primi câte un ou.

Conversația

Explicația

Jocul didactic

Expunerea

Conversația

Explicația

Demonstrația

Observația

Explozia stelară

Ecusoane

Panou

Ouă cu jetoane

Ouă

Coșuri

Aplicația wordwall

https://wordwall.net/resource/66806429

Frontală

Frontală

Individuală

Observarea sistematică a copiilor

Observarea sistematică a copiilor

Chestionări sistematice

5.OBȚINEREA PERFORMANȚEI

Pe un flanelograf sunt așezate, în formă de piramidă imagini cu litere. Reprezentanții unei echipe au de selectat și de așezat imagini care încep cu sunetul respectiv; cealaltă echipă trebuie să numere silabele care alcătuiesc fiecare cuvânt și să așeze în dreptul lor cifra corespunzătoare.

Conversația

Piramida Flanelograf

Marker

Imagini cu litere

Cifre

Frontală

Individuală Aprecieri verbale

6. EVALUAREA

ACTIVITĂȚII

7.ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI Se cere copiilor să „compună” Iepurașului o scurtă poezioară(prin metoda cvintetului).

Primul vers: Cine este? (denumeşte subiectul - un cuvânt)

Al doilea vers: Cum este? (2 adjective - 2 cuvinte)

Al treilea vers:Ce face ? (acţiuni,verbe -3 cuvinte)

Al patrulea vers: Ce simţi pentru?(sentimente - 2 cuvinte)

Al cincilea vers: Descrie iepurașul într-un cuvânt! (un cuvânt)

Se va desemna echipa câștigătoare prin numărarea ouălelor acumulate în coș. Cvintetul Flip-chart

marker Frontală

Individuală Aprecieri verbale

8.ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII Voi face aprecieri generale și individuale asupra creativității realizării sarcinilor de lucru și asupra comportamentului copiilor pe parcursul activității. Copiii primesc recompense.

Tranziție: ,,Rândul iute să-l formăm/ Lângă ușă ne- așezăm./ Și cumînți să așteptăm, / Este timpul să plecăm!” . Explicația

Conversația Recompense

Frontală

Individuală Aprecieri verbale

"Micul Pieton și Prietenul Polițistului – Un Start în Siguranță"

Chirilă Florentina

Parteneriatul a fost inițiat din convingerea fermă că educația pentru siguranță și prevenirea comportamentelor violente trebuie să înceapă în etapa preșcolară, formând baza unei conduite civice responsabile.

Proiectul se va derula între Grădiniță și Biroul de Siguranță Școlară și Poliția Rutieră din cadrul Inspectoratului de Poliție Județean.

- Siguranța Rutieră: Polițiștii de la Rutieră vor susține o serie de ateliere practice axate pe învățarea, prin joc, a regulilor de circulație esențiale pentru preșcolari, ca pietoni și pasageri.

Metoda Aplicată: Se amenajează un miniorășel rutier în curtea grădiniței, unde copiii exersează traversarea pe "zebră" și respectarea semafoarelor, consolidând priceperile motorii și cognitive.

- Prevenirea Violenței (Bullying-ul): Ofițerii de la Biroul de Siguranță Școlară introduc, într-un limbaj adaptat vârstei, concepte de bază despre respectul reciproc, empatie și bullying (fenomenul "faptei rele").

Metoda Aplicată (Antiviolență): Se folosesc povești, jocuri de rol și păpuși pentru a ilustra situații de conflict și metode non-violente de rezolvare, învățându-i pe copii să ceară ajutorul unui adult.

Un aspect crucial este organizarea de sesiuni de informare cu părinții, susținute de polițiști și psihologi, pentru a promova un comportament parental adecvat și pentru a stopa violența intrafamilială.

Parteneriatul facilitează un schimb de bune practici, oferind educatoarelor instrumente suplimentare pentru gestionarea situațiilor conflictuale și prevenirea agresiunilor (inclusiv a celor de tip bullying) în colectivitate.

Rezultate Imediate: Copiii vor dobândi o înțelegere mai clară a consecințelor acțiunilor lor, manifestând o creștere a vigilenței în trafic și o mai bună gestionare a emoțiilor negative.

Prin acest parteneriat, vom reuși să schimbăm percepția copiilor și părinților față de Poliție, care a fost percepută ca un partener de încredere în procesul de educație timpurie pentru siguranță și comportament.

Programul va fi integrat în planul anual al grădiniței, asigurând continuitatea activităților preventive și consolidarea deprinderilor și aptitudinilor civice dobândite în perioada preșcolară.

Parteneriatul "Micul Pieton și Prietenul Polițistului – Un Start în Siguranță" este extrem de benefic pentru copiii preșcolari (3-6 ani) deoarece abordează nevoi esențiale de dezvoltare și siguranță specifice acestei vârste, utilizând metode adecvate.

JOCUL DIDACTIC – STRATEGIE EFICIENTĂ ÎN ACTIVITATEA INSTRUCTIV-EDUCATIVĂ LA CLASA I

STANCU ELENA

Autor: Stancu Elena

Instituția: Școala Gimnazială Brezoaia – Brezoaele

Județ: Dâmbovița

JOCUL DIDACTIC – STRATEGIE EFICIENTĂ ÎN ACTIVITATEA INSTRUCTIV-EDUCATIVĂ LA CLASA I

Introducere

Jocul didactic reprezintă una dintre cele mai eficiente strategii de învățare în învățământul primar, în special la clasa I, unde trecerea de la activitatea ludică specifică grădiniței la învățarea școlară propriu-zisă trebuie realizată gradual și echilibrat. Prin intermediul jocului, copilul învață activ, participativ și conștient, într-un climat emoțional pozitiv.

Scopul acestei lucrări este de a oferi cadrelor didactice din învățământul primar o culegere de idei de jocuri și activități didactice aplicabile la clasa I, menite să sprijine dezvoltarea competențelor de bază prevăzute de programa școlară și să eficientizeze procesul instructiv-educativ.

Importanța jocului didactic în clasa I

La vârsta școlară mică, jocul constituie o formă naturală de manifestare și învățare. Integrarea jocului didactic în activitatea la clasă: - stimulează interesul și motivația pentru învățare; - dezvoltă limbajul și gândirea logică; - favorizează cooperarea și comunicarea între elevi; - contribuie la formarea comportamentelor pozitive; - sprijină evaluarea formativă.

Jocul didactic devine astfel o metodă activ-participativă care valorifică experiența concretă a elevilor și facilitează învățarea durabilă.

Jocuri și activități pentru dezvoltarea limbajului

1. Jocul „Cuvântul magic”

Scop: Îmbogățirea vocabularului și dezvoltarea exprimării orale.

Competențe vizate: Exprimarea corectă a mesajelor orale; utilizarea vocabularului adecvat.

Materiale: Cartonașe cu imagini sau cuvinte.

Mod de desfășurare: Învățătorul propune un cuvânt, iar elevii identifică sinonime sau cuvinte înrudite semantic. Activitatea poate fi realizată frontal sau pe grupe.

Beneficii: Dezvoltă fluența verbală și încrederea în sine.

2. Completează propoziția

Scop: Dezvoltarea creativității și a coerenței în exprimare.

Competențe vizate: Formularea de enunțuri corecte.

Materiale: Fișe de lucru sau tablă.

Mod de desfășurare: Elevii completează oral sau în scris începuturi de propoziții oferite de cadrul didactic.

Beneficii: Stimulează imaginația și exprimarea liberă.

Jocuri și activități pentru matematică

3. Vânătoarea numerelor

Scop: Consolidarea recunoașterii și ordonării numerelor naturale.

Competențe vizate: Utilizarea numerelor în contexte variate.

Materiale: Cartonașe cu numere.

Mod de desfășurare: Numerele sunt ascunse în clasă, iar elevii le descoperă și le ordonează crescător sau descrescător.

Beneficii: Învățare prin mișcare și cooperare.

4. Construim cu forme geometrice

Scop: Recunoașterea formelor geometrice plane.

Competențe vizate: Identificarea și utilizarea formelor geometrice.

Materiale: Forme geometrice decupate.

Mod de desfășurare: Elevii creează imagini sau obiecte folosind formele primite.

Beneficii: Dezvoltă gândirea spațială și creativitatea.

Activități pentru dezvoltarea socio-emoțională

5. Roata emoțiilor

Scop: Recunoașterea și exprimarea emoțiilor.

Competențe vizate: Manifestarea unor comportamente adecvate în relațiile cu ceilalți.

Materiale: Cartonașe cu emoții.

Mod de desfășurare: Elevii identifică emoțiile și descriu situații în care le-au trăit.

Beneficii: Dezvoltă empatia și inteligența emoțională.

Jocuri de mișcare și energizare

6. Simon spune

Scop: Dezvoltarea atenției și a coordonării.

Competențe vizate: Respectarea regulilor și reacția promptă la stimuli.

Materiale: Nu necesită materiale.

Mod de desfășurare: Elevii execută doar comenzile precedate de formula „Simon spune”.

Beneficii: Crește capacitatea de concentrare.

Concluzii

Jocurile și activitățile didactice prezentate contribuie la crearea unui climat educațional pozitiv și la formarea competențelor de bază ale elevilor de clasa I. Utilizarea sistematică a jocului didactic face procesul de învățare mai atractiv, mai eficient și mai adaptat nevoilor elevilor.

Bibliografie

- Cerghit, I., Metode de învățământ, Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Curriculum național pentru învățământul primar.
- Programa școlară pentru clasa I.

PROIECT DIDACTIC

STAN FLORINA

PROIECT DIDACTIC

DATA: 05.12.2025

UNITATEA DE ÎN VĂȚĂMÂNT: Grădinița cu Program Prelungit Nr. 14 Târgoviște

EDUCATOARE: Prof. înv. Preșcolar Stan Florina

NIVEL: I - Grupa combinată „Minionii”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este / a fost și va fi aici pe Pământ?”

PROIECT TEMATIC: „Au fost, sunt și vor mai fi”

TEMA PROIECTULUI/SĂPTĂMÂNALĂ: „Moș Nicolae”

TEMA ACTIVITĂȚII: ”Pregătirile pentru Moș Nicolae”

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activități liber alese (ALA):

Artă: Ghetuțe drăgălașe – lipire

Știință: Pe urmele lui Moș Nicolae – labirint

Joc de rol: De-a spiriduții Moșului

Construcții: Atelierul lui Moș Nicolae

TIPUL DE ACTIVITATE: Mixtă (însușire şi consolidare de cunoştinţe, priceperi şi deprinderi)

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Formarea deprinderilor de ascultare activă și de receptare a mesajului oral.

Consolidarea unor abilități specifice nivelului de dezvoltare motrică.

Formarea și dezvoltarea capacității de a stabili și menține interacțiuni cu alți copii prin jocuri și mijloace artistice.

OBIECTIVE: La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

O1 – Să lipească vată și fulgi într-un spațiu dat, în vederea realizării ghetuței;

O2 – Să construiască prin alăturarea și suprapunerea cuburilor atelierul lui Moș Nicolae;

O3 – Să așeze materialele avute la dispoziție pe urmele Moșului;

O4 – Să imite rolul spiridușilor Moșului, pregătind mici „cadouri” sau „surprize”, modelând aluatul și folosind forme specifice pentru a-l ajuta pe Moș Nicolae;

O5 – Să manifeste spirit cooperant în realizarea sarcinilor primite.

STRATEGII DIDACTICE:

- Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, tehnica comunicării rotative, observația, metoda „Explozia stelară” (adaptată), metoda „Amestecă-Îngheață-Formează perechi”

- Mijloace de învățământ: stea, vată, fulgi din hârtie, lipici, ghetuțe din carton, șervețele umede, cuburi, pietre, pânză, diverse boabe, planșe cu urme, aluat, forme, șorțulețe, tavă

FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual, în perechi

DURATA: 35-40 minute

BIBLIOGRAFIE:

- Curriculum pentru educaţie timpurie 2019;

- Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani, Dr. Mihaela Ionescu, Ed. VANEMONDE

- Laborator preşcolar – ghid metodologic, Ezechil, L., Lăzărescu P., Ed. V&I, INTEGRAL Bucureşti (2001);

- Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează Curriculum-ul pentru educație timpurie, 2019.

ACTIVITATE STEAM

PĂTRU ADRIANA ELENA

Activitate STEAM

Educatoare: Pătru Adriana Elena

Grupa: mijlocie

Tema activității: Povești pentru cei mici

Tipul activității:Formare de priceperi și deprinderi

Scopul activității:Formarea deprinderii de a construi diferite obiecte și personaje folosind piesele lego, antenând imaginația și gândirea creativă în rezolvarea sarcinii.

Categorii de activități:

ALA: Construcții: Eu și prietenii/ Povești de iarnă

Obiective operaționale: La sfârșitul activității preșcolarii vor fi capabili:

O1- să construiască cu ajutorul pieselor lego diferite obiecte respectând tema dată;

O2- să creeze o poveste pe baza construcției realizate pe care să o prezinte colegilor.

Strategia didactică:

1. Metode și procedee:conversația, explicația, exercițiul, storytelling
2. Mijloace de învățământ: cuburi, lego duplo, lego emotion
3. Forma de organizare: în grup

Metode de evaluare: observarea produselor activității, evaluarea orală

Durata: 20 minute

Bibliografie:

- Curriculum pentru educația timpurie – 2019
- https://tehnicavizuala.ro/solutii-educationale-interactive/legor-education/legor-education-seturi?srsltid=AfmBOoqx-3UTwtWeLGmK1P31nPujgF33hDG9EiYNKzW8FI0MrpRcSBOM

Desfășurarea activității:

Activitatea se desfășoară în centrul Construcții. Copiii vor lucra în grup, câte 5, folosind setul Lego Emotion sau Lego Duplo. Tema activității este “Eu și prietenii”, iar prin îmbinarea și suprapunerea pieselor lego emotion aceștia vor realiza personaje care exprimă diferite emoții. Fiecare copil va

contribui creativ la realizarea temei propuse. Toate personajele vor face parte dintr-o poveste, iar copiii vor crea împreună povestea.

În următoarea etapă a activității, grupul va desemna un reprezentant care utilizând metoda Storytelling va prezenta în fața grupei macheta și povestea creată.

Activitate remedială - Clubul de lectură și scriere creativă

Mangiurea Luminița

Propunător

Cadru didactic –

Perioada

Septembrie – Iunie

Durată

2 ore/săptămână

Grup-țintă

Elevi din clasa a IV-a cu dificultăți majore în citire și scriere

Justificare

Analizele interne și observațiile la clasă au evidențiat un grup vulnerabil de elevi care prezintă dificultăți fundamentale de alfabetizare – nu știu să citească fluent sau să scrie corect. Aceste carențe afectează grav capacitatea lor de a înțelege conținuturile școlare, participarea activă la lecții și încrederea în sine, crescând riscul de abandon școlar. Proiectul propus răspunde acestei nevoi urgente prin activități specifice, personalizate, într-un cadru prietenos, interactiv și adaptat vârstei.

Titlul cursului

„Clubul de lectură și scriere corectă – Găsim curajul în cuvinte”

Scopul

Dezvoltarea abilităților funcționale de citit și scris ale elevilor cu dificultăți severe de alfabetizare, în vederea reducerii decalajelor de învățare și a prevenirii abandonului școlar.

Obiective generale

- Îmbunătățirea capacității de decodare, citire fluentă și înțelegere a mesajului scris.

- Dezvoltarea exprimării scrise corecte, coerente și adaptate vârstei.

- Stimularea motivației pentru lectură și învățare prin activități atractive și adaptate.

- Întărirea stimei de sine și a încrederii în propriile abilități de comunicare.

Obiective specifice

- Formarea deprinderii de a citi zilnic, chiar și texte scurte.

- Corectarea erorilor de bază în scriere: omisiuni, confuzii literale, dezacorduri simple.
- Creșterea vocabularului activ și pasiv.
- Identificarea mesajului principal dintr-un text simplu.
- Producerea de texte scrise scurte (fraze, paragrafe, scurte compuneri).
- Dezvoltarea abilităților de auto-corectare și revizuire a propriilor texte.

Metodologie

- Abordare individualizată: adaptarea activităților la nivelul fiecărui elev.
- Învățare prin joc: jocuri de litere, rime, scriere creativă ghidată.
- Lectură ghidată și citire în perechi: pentru încurajarea celor reticenți.
- Utilizarea de materiale vizuale și audio: imagini, povești audio, benzi desenate.
- Feedback pozitiv constant și implicarea elevului în propria progresie.

Resurse necesare

- Manuale de lectură adaptată / fișe remediale
- Table magnetice, litere mobile
- Caiete speciale de scriere
- Povești audio, fișe ilustrate
- Jocuri educative (Scrabble, Domino cu cuvinte, puzzle cu propoziții)
- Diplome, semne de carte, stickere motivaționale

Evaluare

- Evaluare inițială, formativă și finală prin fișe, observații și texte scrise.
- Portofoliu individual cu texte redactate pe parcurs.
- Autoevaluare simplificată (cu smiley-uri, scale de progres).
- Fișă de progres lunar completată de cadrul didactic.

Rezultate așteptate

- Creșterea capacității de citire fluentă la cel puțin 80% dintre participanți.
- Îmbunătățirea exprimării scrise și diminuarea greșelilor fundamentale.
- Dezvoltarea unei atitudini pozitive față de citit și școală.
- Reducerea riscului de abandon și creșterea integrării școlare.

Magia Iernii

Ciupercă Cristina

Proiect de activitate integrata cu durat de o zi Domeniul Stiinte si Domeniul Om si Societate

NATURA, IZVOR DE SĂNĂTATE

MILITARU DANIELA

NATURA, IZVOR DE SĂNĂTATE

prof. înv. primar MILITARU DANIELA

ŞCOALA GIMN. „MIRCEA CEL BĂTRÂN” GIURGIU

JUD. GIURGIU

Activitatea de protejare a mediului înconjurător începe cu mediul familial. Comportamentul ecologic se realizează în primul rând prin puterea exemplului şi apoi, prin cea a cuvântului. La întrebarea „Ce îţi doreşti pentru copilul tău?” majoritatea părinţilor răspund „Sănătate!”. Dar sănătatea oamenilor nu depinde oare de sănătatea mediului? Suntem conştienţi că pentru a fi sănătoşi trebuie să trăim într-un mediu natural sănătos?

Planeta suferă din cauza neglijenţei oamenilor. Ei nu conştientizează întotdeauna răul pe care îl fac prin impactul activităţilor pe care le întreprind asupra mediului. De cele mai multe ori, motivaţi de diferite interese, oamenii desfăşoară activităţi care pot genera dezastre ecologice cu efecte a căror remediere poate fi costisitoare şi greu de aplicat.

Trăim pe aceeaşi planetă şi avem datoria să o protejăm. Pentru a evita distrugerea mediului trebuie să cunoaştem legile acestuia şi să le aplicăm. În acest sens şcoala trebuie să transforme sentimentele de admiraţie faţă de frumuseţile naturii în convingeri şi deprinderi de protejare a mediului înconjurător. Acest lucru se realizează prin intermediul disciplinelor de învăţământ, dar şi prin activităţi extraşcolare şi extracurriculare ce cuprind acţiuni de ecologizare.

Pe parcursul anilor am participat împreună cu elevii mei la diferite proiecte pe teme de mediu. În cadrul acestora am desfăşurat diverse activităţi. De fiecare dată am început cu amenajarea unui „Colţ verde” în sala de clasă unde am promovat proiectul respectiv prin elaborarea unor norme de protecţie a mediului. Copiii au realizat pliante, dar şi afişe tematice pe care le-au distribuit colegilor şi celorlalte cadre didactice.

Ceea ce le-a plăcut foarte mult copiilor au fost paradele eco unde s-au confecţionat costume din diverse materiale reciclabile (hârtie, pungi de plastic). Atât elevii mei, cât şi părinţii acestora au participat cu mult interes şi entuziasm la aceste activităţi.

Un alt gen de activitate care a avut succes a fost confecţionarea de machete din cutii de lapte, detergenţi, doze de aluminiu cu care am participat la diverse concursuri pe teme de mediu.

Am desfăşurat activităţi de ecologizare a parcului din oraş, plantare de puieţi şi flori, precum şi confecţionarea de căsuţe pentru păsările. Tot în acest sens s-au colectat deşeuri (hârtie, pet-uri, doze de aluminiu) şi s-au predat către centrele de reciclare.

La finalul fiecărui proiect sau activităţi extracurriculare s-au amenajat expoziţii cu fotografii reprezentative, dar şi desene şi colaje tematice. Copiii au înţeles că orice gest cât de mic contează deoarece gesturile mici pot avea efecte foarte mari.

Un exemplu la îndemână şi pe înţelesul tuturor este povestea „Fata babei şi fata moşneagului" de Ion Creangă. La ora de lectură toţi elevii au apreciat comportamentul fetei moşului şi au dezaprobat pe cel al fetei babei. Mesajul ecologic al acestei poveşti este că natura este generoasă cu cei care au grijă de ea, dar îi pedepseşte aspru pe cei care o distrug sau neglijează.

Din multitudinea de activităţi am înţeles că atunci când copilul este implicat direct, participă, descoperă, valorifică cunoştinţe, priceperi şi deprinderi poate fi educat ca un adevărat ecolog.

Dacă vom reuşi să insuflăm copiilor dragostea pentru natură, generaţiile viitoare vor beneficia de un aer curat şi un mediu sănătos, iar natura va fi aşa cum este ea „Curată, frumoasă şi darnică".

BIBLIOGRAFIE:

1.Ionescu A.; Săhleanu, V; Bândei, C. – Protecţia mediului înconjurător şi educaţia ecologistă, Bucureşti, Editura Ceres, 1989.

2.Iordache V., Ardelean F. – Ecologie şi protecţia mediului, Edit Matrixrom, 2007

Aplicații didactice privind convergențe metodologice, interdisciplinaritatea și adaptabilitatea în procesul educațional

Căimăcanu Marinela Mădălina Luminița

Procesul educațional contemporan solicită cadrele didactice să depășească granițele metodelor tradiționale și să construiască situații de învățare flexibile, relevante și centrate pe elev. Convergența metodologică, interdisciplinaritatea și adaptabilitatea devin astfel instrumente esențiale în proiectarea și desfășurarea activităților didactice eficiente.

Un prim exemplu de convergență metodologică poate fi valorificat într-o lecție de limba română la ciclul primar sau gimnazial, având ca obiectiv dezvoltarea competenței de înțelegere a textului. Activitatea poate debuta cu metoda tradițională a lecturii explicative, în care profesorul clarifică sensul unor cuvinte-cheie. Ulterior, elevii pot fi implicați într-o activitate modernă de tip învățare prin cooperare, fiind organizați pe grupe care identifică ideile principale, mesajul textului sau caracteristicile personajelor. Convergența dintre explicație, conversație și lucrul pe echipe conduce la o învățare activă și la consolidarea achizițiilor.

Interdisciplinaritatea poate fi exemplificată printr-o activitate integrată limba română – științe ale naturii – educație civică, având ca temă „Protejarea mediului”. Elevii pot lectura un text informativ despre importanța pădurilor, pot analiza rolul copacilor în menținerea echilibrului ecologic și pot realiza, în echipă, un afiș sau o prezentare cu mesaje ecologice. Activitatea stimulează competențele de comunicare, gândirea critică și responsabilitatea civică, oferind elevilor posibilitatea de a aplica cunoștințele în contexte reale.

Un alt exemplu de aplicare interdisciplinară poate fi realizat printr-un proiect educațional care îmbină matematica și educația tehnologică. Elevii pot măsura diferite obiecte din clasă, pot realiza tabele cu datele obținute și pot calcula perimetrul sau aria unor suprafețe. Activitatea dezvoltă competențe matematice, dar și abilități practice, precum utilizarea instrumentelor de măsurare și interpretarea datelor.

Adaptabilitatea procesului educațional este ilustrată prin activități diferențiate, concepute pentru a răspunde diversității elevilor. De exemplu, în cadrul unei lecții de consolidare, profesorul poate propune sarcini pe niveluri de dificultate: exerciții de bază pentru elevii care întâmpină dificultăți, sarcini de aprofundare pentru cei cu ritm mediu și provocări suplimentare pentru elevii avansați. Astfel, fiecare elev este implicat activ și își poate valorifica potențialul.

Utilizarea tehnologiei digitale reprezintă o altă modalitate eficientă de adaptare. Platformele educaționale, aplicațiile interactive sau jocurile didactice online pot fi integrate în activitățile de predare-învățare pentru a crește motivația elevilor și pentru a facilita feedback-ul imediat. De exemplu, evaluarea formativă poate fi realizată prin chestionare interactive, care permit profesorului să identifice rapid dificultățile și să ajusteze demersul didactic.

Rolul cadrului didactic este esențial în implementarea acestor strategii. Profesorul devine un mediator al învățării, care creează contexte stimulative, încurajează colaborarea și susține

dezvoltarea competențelor transversale. Prin reflecție pedagogică și adaptare permanentă, cadrul didactic poate transforma activitățile educaționale în experiențe semnificative pentru elevi.

În concluzie, aplicarea convergențelor metodologice, a interdisciplinarității și a adaptabilității în activitatea didactică contribuie la crearea unui proces educațional modern, eficient și incluziv. Exemplele prezentate demonstrează că aceste abordări pot fi integrate firesc în practica de zi cu zi, sprijinind formarea unor elevi activi, creativi și capabili să facă față provocărilor societății contemporane.

Bibliografie:

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

2. Joița, E. (2006). Instruirea constructivistă – o alternativă. București: Editura Didactică și Pedagogică.

3. Pânișoară, I. O. (2017). Ghidul profesorului modern. București: Editura Polirom.

4. Cerghit, I. (2008). Metode de învățământ. Iași: Editura Polirom.

5. Potolea, D. (2012). Fundamentele pedagogiei. București: Editura Didactică și Pedagogică.

CURRICULUM ȘCOLAR

NEGRILĂ ANGELICA

CURRICULUM ȘCOLAR

Prof. înv. primar Negrilă Angelica,

Școala Gimnazială Castranova, Dolj

“Curriculumul centrat pe elev” versus „Curriculumul centrat pe disciplina şcolară”

La începutul secolului al XX-lea, un grup important de pedagogi, psihologi, medici şi dascăli acuzau cu vehemenţă instituţia şcolară pentru lipsa ei de adecvare la nevoile copiilor şi la cerinţele pieţei muncii.

Pregătirea curriculumului centrat pe elevi pune accentul pe asigurarea metodelor şi condiţiilor organizatorice de natură să-i angajeze pe acestia în activităţile de învăţare pe care le vor dori, vor fi consultaţi în legătură cu alegerea făcută, participă la stabilirea ordinii în care vor fi abordate diferitele conţinuturi.

Materialele de învăţare sunt alese de elevi, nu există un orar fix, timpul este utilizat în mod flexibil, după cât este necesar şi după interesul elevilor. Gruparea elevilor este şi ea concepută în mod flexibil şi se realizează în funcţie de interesele comune care îi reunesc la un moment dat pe anumiţi elevi. Spaţiul şcolar utilizat are caracteristici similare. Sala de clasă este doar locul central de întâlnire. Activităţile de învăţare se pot desfăşura în oricare alt loc din interiorul şcolii sau din afara ei, în funcţie de condiţiile necesare pentru studierea unui anumit lucru care îi interesează pe elevi. În general, profesorul este o persoană care învaţă împreună cu elevii săi.

Avantajele unui asemenea curriculum :

- răspunde direct unor trebuinţe şi interese de cunoaştere şi de acţiune ale elevilor, ceea ce determină creşterea motivaţiei intrinseci a învăţării;
- intensifică participarea elevilor la activitatea de învăţare;
- pune accentul pe dezvoltarea potenţialului individual de care dispune fiecare elev.

Dar în același timp putem avea și dezavantaje:

- nu pregăteşte în mod adecvat pentru viaţă, întrucât nu se preocupă de scopurile sociale ale educaţiei şi de transmiterea sistematică a moştenirii culturale a umanităţii;
- nu asigură o bază comună de pregătire a elevilor;
- activităţile de învăţare sunt adeseori organizate inadecvat pentru însuşirea unor abilităţi şi a unor cunoştinţe indispensabile oricărui om;
- cei mai mulţi profesori nu au fost pregătiţi să lucreze cu elevii în această manieră;

• face dificilă trecerea elevilor de la o şcoală la alta şi intrarea lor în forme superioare de învăţământ care au păstrat structura academică tradiţională.

Curriculum centrat pe disciplina școlară

Curriculum centrat pe disciplina şcolară este o paradigmă a învăţământului tradiţional, fiind construit şi realizat în spiritul logicii conţinuturilor domeniilor ştiinţifice transpuse didactic. Pornind de la ipoteza că nevoile educaţionale şi interesele cognitive sunt aceleaşi pentru toţi elevii, procesul curricular se desfăşoară în mod previzibil după o schemă clasică: selectarea conţinuturilor de către profesor – expunerea materialului nou, prin apelul la exemple alese de profesor – exerciţii aplicative – învăţarea prin receptare şi reproducere – aprofundarea şi recapitularea – evaluări, al căror obiect este volumul de cunoştinţe dobândit de către elevi, realizate prin chestionări orale, probe scrise şi examene periodice.

Avantaje:

_ educatul beneficiază de o organizare logică a conţinutului de învăţat;

_ asigură o modalitate sistematică şi eficientă de însuşire a patrimoniului cultural;

_ corespunde modului în care au fost pregătiţi să predea cei mai mulţi profesori;

Dezavantaje:

_ fragmentarea excesivă a informaţiilor, ceea ce are drept consecinţă uitarea rapidă a acestora;

_ îndepărtarea de lumea reală;

- nu acordă atenţie abilităţilor, nevoilor, intereselor şi experienţelor personale de viaţă ale elevilor;

_ reduce motivaţia de învăţare;

_ încurajează pasivitatea şi superficialitatea în învăţare;

_ noile acumulări ale cunoaşterii vor face necesară crearea a tot mai multe discipline de studiu.

Aspect	Curriculum centrat pe elev	Curriculum centrat pe disciplină
Focus	Nevoile, interesele și ritmul elevului	Conținutul specific al disciplinelor
Rolul profesorului	Ghid și facilitator	Autoritate și sursă principală de cunoștințe
Metode de predare	Interacțiune, proiecte, activități creative	Predare tradițională, lecții structurate
Evaluare	Personalizată, formativă	Standardizată, sumativă
Flexibilitate	Foarte flexibil, adaptat elevilor	Mai rigid, axat pe programă
Abilități dezvoltate	Competențe generale și specifice	Cunoștințe teoretice profunde

Ambele modele au roluri importante în educație și pot fi complementare. Un curriculum modern trebuie să integreze elemente din ambele abordări, combinând rigoarea disciplinară cu flexibilitatea centrată pe elev, pentru a forma indivizi bine pregătiți pentru provocările vieții moderne.

Bibliografie:

Bunăiaşu, C.M.(2011). Proiectarea şi managementul curriculumului la nivelul organizaţiei şcolare. Bucureşti: Editura Universitară.

Potolea, D. şi Manolescu, M. (2005),Teoria şi metodologia curriculumului. M.Ed.C.: Proiectul pentru Învăţământul rural

”Integrarea echipamentelor tehnice în activitățile educaționale la grădiniță”

BOCIAT PETRONELA

Lucrarea conține câteva idei referitoare la importanța folosirii instrumentelor digitale la grădiniță. Acestea captează atenția copiilor, le stimulează curiozitatea și facilitează înțelegerea noțiunilor abstracte prin imagini, sunete și animații atractive.La vârsta preșcolară, învățarea se realizează preponderent prin joc, iar tehnologia poate deveni un instrument valoros atunci când este utilizată adecvat. Jocurile educaționale digitale contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a memoriei, a atenției și a creativității. De asemenea, copiii pot învăța să colaboreze, să respecte reguli și să își exprime ideile într-un mod interactiv. Prin contactul controlat cu tehnologia, aceștia dobândesc competențe digitale de bază, utile pentru etapele următoare ale educației.

Metode moderne aplicate în învățământul primar

Pop Dina-Claudia

METODE MODERNE APLICATE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

MOTTO:

,,Baza oricărei formații intelectuale, civice, morale, trebuie pusă în anii școlii primare.” (Ștefan Augustin Doinaș)

Orice strategie didactică este rezultatul interacţiunii mai multor procedee, este o succesiune de operaţii, urmărind multiple obiective didactice, de aceea alegerea unei strategii se face în funcţie de anumite criterii ca: conţinutul informaţional, particularităţile de vârstă şi individuale, situaţia concretă etc. Strategia didactică nu este însă doar o simplă tehnică de lucru, ci este o manifestare şi expresie a personalităţii cadrului didactic, oglindind tehnica de lucru şi concepţia celui care o utilizează. Deci, strategia didactică este in acelaşi timp „tehnică şi artă educaţională” (I. Nicola)

Strategiile didactice sunt realizate cu ajutorul metodelor de predare şi învăţare (informative şi activ-participative, de studiu individual, de verificare si evaluare). Strategia nu se confundă cu metoda sau cu metodologia didactica. Metoda vizează o activitate de predare-învățare-evaluare. Strategia vizează procesul de instruire în ansamblu și nu o secvență de instruire.

Metodele activ-participative se împart în mai multe categorii:

I. Metode de predare-învățare interactivă în grup:

- Metoda predării/învățării reciproce
- Metoda Jigsaw (Mozaicul)
- Metoda schimbării perechii
- Metoda piramidei
- Cubul

II. Metode de fixare și sistematizare a cunoștintelor și de verificare:

- Tehnica florii de nufăr
- Harta cognitivă (conceptuală)
- Diagrama cauzelor și a efectului
- Metoda R.A.I.
- SINELG (Sistemul Interactiv de Notare pentru Eficientizarea Lecturii și Gândirii)
- Știu/Vreau să știu/Am învățat

III. Metode de rezolvare de probleme prin stimularea creativității:

- Brainstorming
- Metoda pălăriilor gânditoare
- Studiul de caz
- Phillips 6/6
- Tehnica 6/3/5
- Metoda Frisco
- Sinectica
- Metoda ciorchinelui

IV. Metode de cercetare în grup:

- Tema sau proiectul de cercetare in grup
- Portofoliul de grup

Voi descrie mai jos câteva dintre metodele amintite.

METODA CUBULUI

Presupune explorarea unui subiect din mai multe perspective.

Etape:

- realizarea unui cub, pe ale cărui fețe sunt scrise cuvintele: descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează;

- anunțarea temei;

- împărțirea clasei în 6 grupe, fiecare grupă analizând câte o temă de pe fețele cubului;

- redactarea finală și împărtășirea ei celorlalte grupe;

- afișarea formei finale pe tablă sau pe foi de flipchard.

ȘTIU, VREAU SĂ ȘTIU, AM ÎNVĂȚAT

Etape:

- construirea unui tabel pe tablă, cu următoarele coloane: Știu / Vreau să știu /Am învățat

- se lucrează pe grupe, fiecare grupă va nota câte o idee în prima coloană, cu privire la tema enunțată;

-coloana din mijloc va fi completată cu întrebări, care pot fi produse în urma dezacordului privind unele detalii sau de curiozitatea elevilor;

-se lecturează textul;

- în urma lecturii, vor fi completate în continuare primele două coloane, dupa caz, precum și cea de-a treia.

METODA PALĂRIILOR GÂNDITOARE

Este o tehnică interactivă, de stimulare a creativității elevilor, bazată pe interpretarea de roluri, în funcție de pălăria aleasă. Sunt șase pălării gânditoare, fiecare având câte o culoare: alb, roșu, galben, verde, albastru și negru.

Culoarea pălăriei definește rolul:

Alb - obiectivitate, neutralitate; informează

(Ce informații avem, lipsesc, vrem să avem?)

Roșu - perspectiva emoțională; ce simte despre...

(Îmi place/nu-mi place / Sentimentul meu e că…)

Galben - optimism, gândire constructivă, idei

(Care sunt avantajele? Sigur vom găsi soluții…)

Verde - creativitate, soluții

(Soluția ar fi să…/ Succesul ar fi garantat dacă…)

Albastru - arbitrajul discuției; clarifică

(Care sunt ideile principale? Care este următorul pas?)

Negru - pesimism, negativism, relevare a erorilor, a neajunsurilor

(Care sunt erorile? Ce riscuri există? Ce nu putem cunoaște?)

METODA FRISCO seamănă cu cea prezentată anterior, deoarece presupune, ca şi aceasta, interpretarea unor roluri, de data aceasta în număr de patru: conservatorul, exuberantul, pesimistul, optimistul. Metoda are următoarele etape: etapa propunerii problemei de către profesor sau elevi; etapa organizării colectivului, în care se explică rolurile şi se stabilesc “actorii” care le vor interpreta; etapa dezbaterii colective în care sunt interpretate rolurile şi susţinute punctele de vedere; etapa sistematizării ideilor emise şi a concluzionării.

METODA MOZAICULUI (JIGSAW) este bazată pe conceptual de team learning, deci pe învăţarea în echipă – deloc întâmplător, este denumită şi metoda grupurilor independente. Presupune împărţirea clasei de elevi în grupe de lucru, în cadrul cărora fiecare membru primeşte o sarcină de studiu în care trebuie să devină expert, în aşa fel încât ulterior să îşi iniţieze şi colegii cu privire la subiectul respectiv.

Etapele acestei metode sunt: pregătirea materialului de lucru, organizarea colectivului în echipe de învăţare de câte 4-5 elevi, constituirea grupurilor de experţi, reîntoarcerea în echipa iniţială de învăţare şi evaluarea.

Fiecare dintre metodele prezentate înregistrează avantaje şi dezavantaje, important fiind însă momentul ales pentru desfăşurarea lor si resursele materiale disponibile. Dascălul este acela

care are puterea decizională şi capacitatea de a alege ceea ce ştie că se poate desfăşura în propriul colectiv de elevi, ținând cont de particularitățile fiecărei clase.

Metodele prezentate sunt o parte a unei posibile strategii activizatoare, premize ale dezvoltării inteligențelor multiple.

BIBLIOGRAFIE:

1. Cojocariu, Venera Mihaela, Teoria şi metodologia instruirii, Ed. Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 2002.

2. Ionescu, M., Radu, T., Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj – Napoca, 2001.

3. Silvia Breban, Elena Gongea, Georgeta Ruia, Mihaela Fulga, Metode interactive de grup – ghid metodic, Editura Arves, București, 2002.

Jocuri de spargere a gheții

Beresca Mihaela Elena

Jocuri de spargere a gheții

Prof.înv.primar, Beresca Mihaela Elena

Școala Gimnazială „Aurelian Stanciu”, Salcea, Sv.

În sensul lor originar, jocurile de „spargere a gheții” presupuneau „activități scurte gândite să ofere profesorului și grupului de elevi șansa de a interacționa înainte de începutul activității” (Conder, 2008, p.59).

Jocurile de „spargere a gheții” este departe de a se opri aici, pentru că acestea sunt multiplu orientate, având simultan și rolul de a introduce participanții în activități mai complexe.

Exemple de jocuri „de spargere a gheții” folosite în cadrul învățământului primar:

1. „Așază bățul”

Toți jucătorii stau așezați în cerc cu ochii închiși. Un copil merge tiptil în jurul cercului și așază bățul în spatele unui jucător din cerc. Continuând cu ochii închiși, ceilalți jucători trebuie să spună dacă cred că bățul este în spatele lor. Apoi deschid ochii și verifică. Cel care are bățul în spatele său, continuă jocul.

2. „Personaje celebre”

Doi jucători sunt aleși pentru a li se spune un personaj. Ceilalți trebuie să ghicească personajul punând întrebări la care cei doi vor putea răspunde doar cu da sau nu. Dacă răspunsul la întrebarea lor este da, atunci cel care a întrebat, poate pune altă întrebare. Dacă răspunsul este nu, este rândul unui alt jucător să întrebe. Câștigător este primul jucător care ghicește personajul.

3. „Am fost la magazin și am cumpărat…”

Toți jucătorii stau în cerc. Un jucător începe jocul spunând: „Am fost la magazin și am cumpărat…” alegând să spună un articol.

Următorul jucător trebuie să spună același lucru ca jucătorul anterior și să adauge un alt articol. Jocul continuă cât de mult este posibil.

4. „Găsește diferența”

Jucătorii formează un cerc. Trei jucători merg în mijloc. Toată lumea trebuie să îi privească atent. Apoi, cei trei jucători din mijloc ies din clasă și își schimbă ceva între ei. La întoarcere, jucătorii din cerc trebuie să descopere diferențele.

5. „Luptând cu ursul”

Se începe prin a spune o poveste despre o persoană care mergea prin pădure și din întâmplare se întâlnește cu un urs. Copiii sunt rugați să dea un răspuns format dintr-un singur cuvânt, în care să spună ce ar face ei într-o asemenea situație.

6. „La plimbare prin pădure”

Se începe prin a invita copiii într-o plimbare imaginară prin pădure, unde au de trecut peste un obstacol (sunt curajoși), găsesc o poieniță frumoasă (sunt bucuroși), apare un iepuraș dintr-un tufiș (sunt speriați/uimiți), trec peste un pod (sunt curioși), ajung la marginea pădurii și văd un curcubeu (sunt veseli).

Bibliografie:

1. Ion Ovidiu Pânișoară, Enciclopedia metodelor de învățământ, editura Polirom, Iași, 2022.

2. Jocuri pentru clasă - Cartonașe (creat de profesori) (twinkl.ro)

„Jocuri de exprimare a emoțiilor”

PÎȚU FLORICA

Jocuri de exprimare a emoțiilor

Material realizat de profesor înv. primar, PÎȚU FLORICA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „AURELIAN STANCIU” SALCEA, jud. SUCEAVA

- Fericirea înseamnă.....

Copiilor li se cere să realizeze un desen care să ilustreze cum este să fii fericit. Se pot folosi culori, forme, linii sau imagini care exprimă fericirea.

Copiii pot face liste cu diverse categorii: oameni, locuri, lucruri, activități (care îi fac fericiți), iar elevii mai mari pot să povestească în detaliu o întâmplare care i-au făcut fericiți în ziua respectivă.

- Cum merge un om fericit

Având în vedere faptul că emoțiile și corpul sunt strâns legate între ele, putem să ne ajutăm de corp pentru a deveni conștienți de felul în care ne simțim. Acest joc îi ajută pe copii să experimenteze diferite emoții și să învețe să își controleze propriile trăiri. El contribuie la dezvoltarea emoțională a copiilor, dar este si un prilej de bună dispoziție.

Descrierea jocului

Mai întâi, solicitam copilul să se plimbe prin clasa așa cum face el de obicei, timp de un minut. Apoi, trebuie să schimbe felul de a merge, și să se plimbe ca un om foarte grăbit. Se plimba ca un om grăbit cam un minut, după care spune-i să schimbe tipul de mers, și de data asta să meargă ca un om foarte nervos. Lasă-l să se plimbe ca un om foarte nervos încă un minut. Propune-i apoi să schimbe mersul, și să se plimbe ca un om foarte supărat. După ce se plimbă un minut ca un copil supărat, invită-l să se plimbe ca un om temător.

Rând pe rând, invită-l să experimenteze timp de câte un minut mersul unui om nesigur, a unul copil plictisit, a unui copil curios, a unuia încrezător, apoi mersul unui copil vesel, a unui copil optimist, a unui copil fericit, si apoi mersul unui om mândru de sine.

Este important să păstrezi ordinea în care îi prezinți emoţiile: mai întâi pe cele negative şi apoi pe cele pozitive. Dacă copilul experimentează emoţiile negative la început, se și eliberează de ele. De asemenea, faptul că la sfârșit trăiește emoții pozitive îl va face să rămână cu o stare de spirit bună.

După ce copilul a încercat toate tipurile de mers, întreabă-l cum i-a fost cel mai uşor să meargă, şi ce tip de mers nu i-a plăcut deloc.

Concluzii:

• Observând felul în care participă copilul la joc, îţi poţi da seama mai multe despre viața lui emoțională. Dacă micuțul are dificultăţi să meargă ca un om care are o stare de spirit bună, este posibil ca și în viața de zi cu zi să trăiască prea puțin din acea emoție (unor copii le vine foarte greu să meargă ca nişte oameni fericiţi, în acel moment se opresc şi ies din joc). Dacă copilul refuză să meargă ca un om care are o stare negativă (furie, tristeţe, etc.), este posibil ca el să se simtă copleşit de acea stare, şi să se teamă să o experimenteze, pentru ca emoţia să nu pună stăpânire pe el.

• Copiilor le vine mai ușor să experimenteze mersul unui om care are aceeași stare de spirit pe care o au ei de obicei. Unui copil care in majoritatea timpului se simte furios îi va veni foarte ușor să meargă ca un om nervos. De asemenea, copiilor le vine mai greu să meargă cu o stare de spirit cu care nu sunt obișnuiți (spre exemplu un copil care este foarte rar furios nu prea va ști cum să meargă atunci când i se cere să se plimbe ca un om nervos).

• Prin acest joc, copilul învaţă şi faptul că el poate să aibă acces la o stare de spirit pozitivă, dacă doreşte acest lucru. Pentru un copil care este în majoritatea timpului trist, doar faptul de a simula starea de veselie şi încredere în sine îl poate face să se simtă mai bine.

Având în vedere că jocul se termină într-o notă optimistă și că îl face pe copil să se simtă bine, el este foarte potrivit și în momentele în care observam că micuțul tău este plictisit sau supărat.

 Recunoaște emoția!

Fiecare emoţie pe care o avem trezeşte în corpul nostru anumite reacţii. Spre exemplu, când suntem bucuroşi simţim o senzaţie de relaxare şi uşurare și luăm o poziție destinsă, când suntem furioşi simţim o strângere a stomacului și luăm o poziție încordată. Corpul nostru reacţionează permanent la emoţiile ce ne străbat, chiar dacă nu suntem conştienţi întotdeauna de ele. Copiii învață treptat să recunoască și să denumească propriile trăiri, ca parte a dezvoltării emoționale. Jocul ,, Recunoaste emotia!,, îl ajută pe copil să intre în contact cu propriile sentimente și să își conștientizeze mai bine reacțiile emoționale.

Fiecare mimează rând pe rând o emoţie, şi celălalt trebuie să îşi dea seama despre ce emoţie este vorba.

Exemple de situaţii:

v Ţi-a căzut îngheţata pe care tocmai ai primit-o

v Turnul de cuburi pe care l-ai construit este dărâmat de un coleg

v Nimeni nu vrea să se joace cu tine la şcoală

v Primeşti o veste bună Cineva primeşte un cadou

v O persoană fuge de un pericol

v Eşti călcat pe picior sau te loveşti

Concluzii :Chiar dacă pare o sarcină simplă, ultima parte din joc ce presupune mima emoţiilor este destul de dificilă. Pentru că fiecare dintre noi avem o reacţie diferită la aceeaşi emoţie, şi ne exprimăm emoţiile diferit, este mai greu să ne dăm seama cu exactitate ce emoţie trăieşte celălalt. De aceea este important să nu consideri greşelile tale sau ale copilului ca ceva rău, ci ca pe ceva firesc. Este indicat să pui accentul pe momentele în care copilul reuşeşte să ghicească, și să nu

îl certi când greșește.Poţi aplica întrebările de la acest joc ori de câte ori copilul experimentează o emoţie puternică, dar nu ştie să o exprime.

În acest caz, poţi să-l ajuţi să îşi dea seama ce simte întrebându-l mai întâi Ce simţi acum în corp? Ce senzaţii ai? În felul acesta, pornind de la corp, copilul îşi poate da seama ce emoţii are. Dacă reuşeşte să spună cum se simte în acele momente, el se şi eliberează parţial de respectiva emoţie.

Ești urât când ești furios!!!!!!!!!!!!

- Scântei de furie

Spuneți-le copiilor că furia poate fi exprimată prin diverse modalități: în imagini, în cuvinte scrise sau spuse.

Cereți copiilor să își aleagă o culoare sau mai multe culori care exprimă furia. Apoi trebuie să deseneze cum consideră ei că este să fii furios. Încurajați libertatea de expresie și acceptarea necondiționată a sentimentelor de furie.

În plus, copiii pot descrie sentimentele de furie în cuvinte. În această etapă, este foarte important ca tu să-ți asiguri copilul că nimeni nu va citi ce a scris, decât dacă el dorește.

Un ultim pas este acela de a încuraja copiii să scrie o scrisoare unei persoane pe care sunt furioși. În scris, fiecare trebuie să spună exact cum se simte și de ce.

Ce se urmărește:

Prin intermediul acestui exercițiu, copiii pot învăța să exprime furia în cuvinte în loc să refuleze aceste sentimente sau să aibă izbucniri violente / comportament antisocial. Un alt lucru important care poate ajuta la stăpânirea furiei este deținerea și scrierea într-un jurnal.

Bibliografie

Andreea Chiru Maga Bruno - Emoțiile ne unesc, Editura Pandora Publishing, 2000

Derlogera Şerban (2006)-Teabuilding, Bucureşti, Amaltea;

*** (2000) - Pachetul de resurse al liderului cercetaş, Bucureşti, ONCR.

Învățarea prin joc, echilibru sau focalizare în funcție de nevoile identificate

TUDOR LĂCRĂMIOARA ELENA

Învățarea prin joc, echilibru sau focalizare în funcție de nevoile identificate

În lumea complexă a educației preșcolare, se pune adesea întrebarea esențială: „Cum ar trebui să se desfășoare procesul de învățare pentru a satisface nevoile individuale ale fiecărui copil?". Un răspuns fascinant și în creștere îl găsim în învățarea prin joc. Însă, în drumul său spre a deveni o metodă centrală, se ridică dilema: este învățarea prin joc un echilibru subtil între joacă și învățare sau o focalizare riguroasă pe nevoile identificate ale copiilor? Prin explorarea acestui paradox, putem înțelege cum să atingem armonia în procesul educativ al copiilor preșcolari.

În primul rând, definim învățarea prin joc ca pe o metodă educațională care integrează joaca în procesul de învățare, având potențialul de a transforma sala de clasă într-un loc captivant și stimulant. Această abordare nu numai că încurajează dezvoltarea abilităților cognitive, ci și promovează interacțiunea socială și dezvoltarea emoțională. În timp ce nevoile identificate ale copiilor pot varia semnificativ, de la abilități lingvistice la dezvoltarea socială, este important să vedem cum învățarea prin joc poate fi un instrument echilibrat pentru a le satisface.

Un aspect crucial al învățării prin joc este capacitatea sa de a adapta conținutul la nivelul de înțelegere al fiecărui copil. De exemplu, un joc care implică sortarea formelor poate să fie personalizat pentru a se potrivi nevoilor unui copil care are nevoie de mai multă stimulare cognitivă sau, dimpotrivă, pentru un copil care are nevoie de un ritm mai lent. Acest echilibru între structură și flexibilitate permite învățării prin joc să devină o platformă adaptabilă, capabilă să țină cont de diversitatea nevoilor preșcolarilor.

Pe de altă parte, focalizarea pe nevoile identificate aduce în prim-plan o abordare mai direcționată și personalizată. Prin evaluări constante și monitorizare atentă, educatorii pot identifica rapid nevoile specifice ale fiecărui copil și pot proiecta activități educaționale pentru a aborda aceste nevoi în mod specific. Această focalizare poate oferi copiilor un traseu educațional clar și bine definit, ghidându-i pas cu pas pe drumul dezvoltării lor.

Totuși, există riscul ca o focalizare strictă pe nevoi să subestimeze valoarea imprevizibilă și creativă a jocului. Prin crearea unui mediu în care copiii au libertatea de a explora și a descoperi, învățarea prin joc încurajează gândirea laterală și dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor într-un mod natural și non-formal. Un echilibru substanțial între structură și libertate este esențial pentru a permite copiilor să-și dezvolte abilitățile într-un mod holistic.

Pe măsură ce explorăm mai adânc această relație complexă dintre învățarea prin joc și focalizarea pe nevoi identificate, este important să luăm în considerare și impactul asupra dezvoltării sociale a copiilor. Învățarea prin joc oferă o platformă naturală pentru interacțiuni sociale, cooperare și dezvoltare a abilităților de comunicare. În timp ce copiii se implică în activități

ludice, ei învață să colaboreze, să împărtășească și să rezolve conflicte, abilități cruciale pentru integrarea lor în comunitatea școlară și mai târziu în viața adultă.

Cu toate acestea, focalizarea pe nevoi identificate poate aduce o atenție mai accentuată asupra dezvoltării individuale și, implicit, asupra abilităților sociale. Prin abordarea personalizată, educatorii pot identifica nevoile sociale ale copiilor și pot crea contexte în care aceștia să-și dezvolte abilitățile sociale într-un mod adaptat specific lor. Astfel, această focalizare poate contribui la formarea unor indivizi conștienți și empatici, pregătiți să interacționeze armonios cu ceilalți.

Educația preșcolară nu trebuie doar să ofere cunoștințe, ci să dezvolte în mod integrat copiii, pregătindu-i pentru provocările viitoare. Prin urmare, ar trebui să ne întrebăm cum învățarea prin joc și focalizarea pe nevoi identificate pot colabora pentru a sprijini dezvoltarea holistică. S-ar putea argumenta că învățarea prin joc oferă cadrul general, în timp ce focalizarea pe nevoi furnizează ajustările fine, asigurându-se că niciun copil nu este neglijat în parcursul său de învățare.

Un exemplu concret poate fi acela al unui joc de rol care implică o „țară a meseriilor". În acest joc, copiii pot explora diferite roluri, dezvoltând creativitatea și gândirea critică prin simularea experiențelor de viață cotidiene. În paralel, educatorii pot observa și identifica abilitățile și interesele individuale ale copiilor, oferind apoi suport și îndrumare suplimentară acolo unde este necesar.

În concluzie, abordarea ideală în educația preșcolară pare să fie o sinteză armonioasă între învățarea prin joc și focalizarea pe nevoi identificate. Această colaborare poate crea un mediu educațional flexibil, care să valorizeze diversitatea și să încurajeze dezvoltarea integrală a fiecărui copil. În final, nu este vorba despre a alege între echilibru și focalizare, ci despre a găsi moduri creative de a integra ambele în procesul educativ, oferind astfel copiilor preșcolari o fundație solidă pentru succesul lor viitor.Deși poate părea că învățarea prin joc și focalizarea pe nevoi identificate sunt abordări opuse, ele pot colabora armonios pentru a crea un cadru educațional eficient. Echilibrul dintre structură și libertate, între joacă și direcționare, oferă oportunități ample pentru ca fiecare copil să își atingă potențialul. Astfel, nu trebuie să vedem aceste două abordări ca fiind în conflict, ci mai degrabă ca părți ale unei întregi, contribuind la modelarea unui mediu educațional care să răspundă în mod adecvat și creativ la nevoile diversificate ale copiilor preșcolari.

Bibliografie

1. Anghelache, Valerica (coord.), Metodica activităților instructiv- educative din grădiniță, Editura didactică și pedagogică, R.A. București, 2017.

2. Albulescu, Ion, Horațiu Catalano (coord.), Sinteze de pedagogia învățământului preșcolar, Didactica Publishing House, București, 2019.

3. Ștefan, C. Kallay, E. Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari. Ghid practic pentru educatori, Editura ASCR, Cluj-Napoca, 2007.

Responsabilitatea preșcolarilor

BUDĂU LAURA ELENA

Responsabilitatea preșcolarilor

prof. înv. preșc.: Elena-Laura Budău

Grădinița Pinochio, Bacău

Motto: ,,Fericit, ori nefericit, omul are nevoie de alt om, căci nu trăiește decât pe jumătate când trăiește doar pentru el!" (Jacques Delille)

Copiii pot fi învățați de mici să își assume responsabilități pe măsura capacităților adaptate nivelului lor de dezvoltare. Asumarea responsabilității pentru propriile acțiuni și decizii reprezintă anticiparea și asumarea consecințelor acțiunilor proprii, căutand binele propriu și al celorlalți. Este important ca părinții să își învețe copiii ce înseamnă asumarea responsabilității gândurilor, acțiunilor și deciziilor să îi facă conștienți în privința consecințelor acestora în funcție de vârsta și capacitatea de întelegere și învățare specifice fieărei vârste.

Copilul învață să fie responsabil prin imitarea adulților și prin aprobarea socială, care reprezintă o recompensă. Faptul de a fi lăudat, încurajat și aprobat de către adulții semnificativi din viața lui, cresc stima de sine a copilului și îl motivează să fie responsabil. Efortul părinților trebuie îmbinat cu cel al educatorilor, rezultatele fiind vizibile în timp. Fiecare copil este diferit;

acest lucru este exact ceea ce îl face să fie special. Există câteva lucruri esenţiale, comune tuturor copiilor: toţi au nevoie de dragoste, de securitate, hrană bună şi exerciţiu. Fiecare copil are nevoie să se simtă protejat şi acceptat; are nevoie ca ceilalţi să-l placă. Fiecare micuţ simte nevoia să fie călăuzit. Toţi copiii cresc şi se dezvoltă după acelaşi model. Ceea ce diferă este ritmul personal al fiecăruia.

Pornind de la trebuinţele preşcolarilor am putea încerca o definiţie a meseriei de educatoare: dragoste pentru copii; respect faţă de interesele şi capacităţile copiilor; capacitatea de a implica preşcolarii, conştient şi activ, în activităţile de învăţare, precum și în alte tipuri de activități educative, de responsabilizare socială și de voluntariat; încredere în capacităţile copiilor şi încurajarea lor permanent. Pentru a asigura dezvoltarea socio-emoțională a copiilor, este necesar ca întreaga noastră activitate la grupă să cuprindă activități, acțiuni sau elemente care să asigure formarea și dezvoltarea la copii a abilităților de interacțiune cu adulții, cu copiii de vârste apropiate, de a accepta și respecta diversitatea, formarea comportamentelor prosociale.

Responsabilizarea copilului preșcolar este o aptitudine ce trebuie învățată, iar părinții au

un rol esențial în acest sens. Părinții trebuie să fie dispuși să acorde libertatea copilului pentru: a lua decizii; a demonstra că pot face un lucru; a învăța din propriile greșeli. Învățarea și însușirea responsabilități ajută la maturizarea copilului și reprezintă o poartă deschisă către succes.

Responsabilitatea își are influența în multe părți din dezvoltarea copilului. Îl ajută să fie autonom, să se descurce pe propriile puteri, să nu depindă de ceilalți. Un copil responsabil câștigă încrederea celor din jur, fără ezitare.

BIBLIOGRAFIE:

-Legea nr. 195/2001– Legea voluntariatului,

-www.voluntariat.ro

INVATAREA PRIN JOC

STAN ANA MARIA

Învățarea prin joc - echilibru sau focalizarea în funcție de nevoile identificate

Prof.înv.pesc : Stan Ana Maria

Jocul este activitatea predominantă în copilărie, de cele mai multe ori efectuată de bună voie, cu finalități diferite și dimensiuni formative.

Jocul poate fi transformat în metodă de învățare, el contribuie la asigurarea bunei dispoziții și angrenarea copilului în învățare într-o manieră distractivă.

Învățarea prin joc se referă la acumularea de noi cunoștințe, deprinderi și priceperi prin intermediul jocului.

În general jocurile sunt gândite să acopere părți ale educației și dezvoltării copilului, într-o notă relaxantă.Fiecare tip de joc are o finalitate specifică sau mai multe finalități, ancorate în diferite etape ale dezvoltării.Jocurile fiind diferite, oferă un bagaj mare de cunoștințe dacă sunt aplicate corect și la momentul potrivit particularităților copilului(vârstă, stare de sănătate, interes etc.).

În primul rând, voi enumera câteva tipuri de joc:

- Joc pe perechi,
- Joc senzorial,
- Joc de construcție,
- Jocul exercițiu,
- Joc de mișcare,
- Joc muzical,

Tote aceste tipuri de joc enumerate mai sus activează în anumite perioade a dezvoltării copilului și intervine ca un mod de învățare.

Jocurile de rol, de exemplu, ajută la pregătirea copilului pentru viața de adult. Copilul prin joc se transpune în personaje reale precum: părinții, educatoarea, doctorul, polițistul etc.Astfel ia parte la tot felul de noi cunoștințe și le consolidează prin joc.Materialele/jucăriile cu care aceștia se joacă sunt la fel de importante. Ele implică dezvoltarea senzorială, creativitatea, dibăcia, coordonarea mână-ochi, dezvoltarea motricității fine etc.Regulile pot fi parte din orice categorie de joc.

Acestea cresc sentimentul responsabilității încă din copilărie, într-o manieră atractivă și distractivă.Dacă jocul nu are reguli sau pur și simplu se renunță la ele, capacitatea de creativitate și imaginație vor crește, dar se vor diminua alte beneficii. Depinde de ce urmărești la dezvoltarea copilului.

Jocul didactic este o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată.

Este orientat spre finalitatea: învățare prin joc.

Organizarea jocului didactic presupune:

- Realizarea unei atmosfere ludice, cu muzică potrivită, lumină, sală aerisită și elemente de decor bine aranjate.
- Pregătirea materialului didactic la îndemâna copiilor și a coordonatorului de joc.
- Desfășurarea jocului în sine care presupune respectarea următoarelor:

– introducerea în joc care se poate face pe o altă tonalitate a vocii (mai joasă), cu metode precum ghicitorile, surprizele sau imagini etc.,

– anunțarea titlului și a scopurilor pe care ne dorim să le atingem pe parcursul/la finalul jocului,

– descoperirea materialului didactic,

– explicarea sarcinilor și regulilor jocului,

– executarea jocului didactic care se poate desfășura în două moduri: coordonată de cadru didactic/coordonator (cel care inițiază jocul) sau participarea cadrului didactic la joc,

– complicarea jocului care se face prin introducerea noilor reguli, a altor metode de rezolvare a problemelor sau a altor materiale didactice etc.

- Încheierea jocului este momentul în care copiii ies din atmosfera distractivă și se trece la evaluarea jocului.
- Evaluarea jocului didactic este ultimul moment al activității, unde cadrul didactic/coordonatorul jocului formulează o concluzie. Dacă este cazul, aceasta este etapa de înmânare a premiilor.

Avantaje ale jocului

- dezvoltarea cognitivă, mai ales când prin joc cei mici sunt provocați să compare, clasifice, analizeze, ordoneze.
- dezvoltarea inteligenței emoționale și a IQ-ului de grup.
- dezvoltarea creativității și a imaginației.
- formarea anumitor deprinderi de luru, precum încadrarea într-un anumit timp sau anumit ritm.
- dezvoltarea fizică.
- conștientizarea importanței regulilor în viață.
- însușirea de noi cunoștințe etc.

Jocul didactic nu trebuie neapărat să fie condus de cineva cu pregătire pedagogic.Urmând pașii de mai sus, în orice joc pe care îl alegeți, cu siguranță veți forma o atmosferă de învățare prin joc potrivită copiilor.

Jocul a fost și este cea mai distractivă metodă de învățare pe care copilul o aplică încă din primele luni de viață.

“CĂSUȚA CU POVEȘTI”

CRĂCIUN ELENA DANIELA

Grupa mică

ACTIVITATE OPȚIONALĂ

“CĂSUȚA CU POVEȘTI”

ODN-1 opțional ca disciplină nouă integrat la nivelul mai multor arii curriculare

Educarea limbajului

Cadru didactic propunator

- Prof. Crăciun Elena Daniela

Motto:

“Cartea indeplineste nu numai misiunea de a ne pune in contact cu semenii nostril departati in timp si spatiu; cartea indeplineste fapta de mirare de a ne face sa traim in afara de minciuna, nedreptate si prejudecata”

(M. Sadoveanu)

ARGUMENT

“A fost odata ca niciodata… Asa incepe povestea pe care orice copil isi doreste sa o traiasca.”

In momentul in care copilul dvs. deschide una din cartile de povesti illustrate incepe aventura magica. Imaginati-va cat de incantati vor fi sa descopere ca povestea este cu si despre ei, despre prietenii lor, familiile, orasul lor si despre multi eroi cunoscuti si inca necunoscuti si multe altele! Fiecare poveste se concentreaza pe o anumita tema si este conceputa in asa fel incat sa trezeasca dorinta copilului de a citi, descoperind noi aventuri si noi personaje

"Citeste-i copilului tau!" este un indemn adesea adresat parintilor... Desi iti doresti foarte mult sa creezi o legatura cu micutul tau si prin intermediul povestilor, totusi timpul nu iti permite sa zabovesti in fiecare zi in camera lui, pentru o ora de basme...de aceea aceasta sarcina ii revine educatoarei.

Schimbarea tonului vocii de fiecare data cand actiunea iti cere acest lucru.-, vorbind pe "mai multe voci" - voce groasa, voce subtire, imitand personajele, gasind un stil pentru fiecare dintre ele in parte , folosind zgomote "ascutite", fluieraturi, interjectii si onomatopee, copilul va fi captivat de aceasta lume "vie"prin vocea educatoarei .

Implicandu-l pe cel mic in lectura ii va placea sa se simta util si important. Lectura povestilor le poate fi benefica celor mici in mai multe feluri. Probabil ca cea mai mare importanta o are timpul pe care il veti petrece impreuna si posibilitatea de a va crea, in acest fel, mai multe puncte de

legatura si de interes. Veti petrece clipe minunate, iar implicarea intr-o asemenea activitate poate avea loc aproape oricand si oriunde. Atunci cand te pregatesti sa incepi "ora de lectura", tine cont de faptul ca atmosfera trebuie sa fie una calda, placuta, relaxanta, atat pentru el, cat si pentru tine. Copilul stie ca urmeaza un moment in care se simte in siguranta alaturi de tine. Tocmai de aceea, asigura-te ca aveti amandoi loc pe canapea, in pat sau intr-un sezlong, sau creeaza o atmosfera placuta in sala de grupa. Daca ii place sa il tii in brate sau in poala, fa-i hatarul; daca ii place sa stea jos pe dusumea pe permute coboara alaturi de el, doar este ora lui! Inveleste-l bine cu o paturica sau, si mai bine, acoperiti-va amandoi si nu uita cartea! Nu este recomandat sa il "bombardezi" pe cel mic cu nesfarsite istorioare inca de la inceput. S-ar putea sa nu obtii decat efectul contrar - il vei speria si nu isi va dori prea curand sa asiste la "prelegerile" tale. Nu uita ca la varsta prescolara se plictisesc repede!

De aceea, dragi colege si dragi parinti, cautati sa redeveniti copii!

Creatiile literare alese ca suport al acestui optional sunt, deopotriva, accesibile si profunde. Mesajul este profund, forma de prezentare a mesajului este accesibila si atractiva.

Povestile selectate sunt in concordanta cu:

- Gradul dezvoltarii psihice (gandire, limbaj, imaginatie, emotii si sentimente morale si estetice);
- Sfera de interese, trebuinte si preocupari;
- Posibilitatea de intelegere a farmecului artistic.

OBIECTIVE CADRU

- Formarea capacitatii de a audia si recepta un text literar;
- Formarea capacitatii de a reproduce continutul unui text literar, folosindu-se atat de mijloace lingvistice proprii, cat si de limbajul textelor literare receptate;
- Dezvoltarea interesului pentru lectura si cultivarea dragostei fata de creatiile nationale sau universale ale literaturii pentru copii;
- Dezvoltarea creativitatii si expresivitatii limbajului oral.

OBIECTIVE DE REFERINTA

- Sa urmareasca linia unei povesti concomitent cu imaginile din carte, ori ascultand povestea spusa sau citita de educatoare;
- Sa asculte si sa reactioneze adecvat la povesti transmise fie prin citire, fie prin povestire;
- Sa demonstreze înţelegerea textului apelând la diferite modalităţi: repovestire, dramatizare, desen;
- Sa identifice personajele, sa le descrie si sa aprecieze comportamentul lor, exprimandu-si adeziunea fata de modelele pozitive;
- Sa inteleaga, in mod intuitiv, caracteristicile expresive si estetice ale textului;

- Sa utilizeze calitatile expresive ale limbajului oral si ale celui corporal in transmiterea unor idei si sentimente;
- Sa realizeze mini-dramatizari, pornind de la textul unei povestiri, utilizând vorbirea dialogata, nuantarea vocii, intonatia, cu sprijinul educatoarei, folosind indicatiile sugerate de text;
- Sa fie capabil sa creeze el insusi (cu ajutor) povestiri, rime si mici dramatizari;
- Sa manifeste grija si interes fata de carte, ca bun de valoare;
- Sa manifeste curiozitate si placere pentru lectura.

TEMELE TEXTELOR LITERARE SUNT:

- Povesti despre natura si vietuitoare.
- Povesti despre universul copilariei.
- Povesti si povestiri cu talc si morala.

Temele propuse se vor centra pe una dintre urmatoarele componente urmarite pe parcursul unui an scolar:

- Audierea unui text literar (receptare);
- Repovestirea textelor audiate;
- Crearea de scurte texte (rime, povestiri dupa model, dupa ilustratii, cu inceput dat);
- Transpunerea textelor literare in limbajul altor arte (dramatizare, confectionarea de carti proprii cu povesti, desene, masti);

BIBLIOGRAFIE:

Programa activităţilor instructiv-educative în grădiniţa de copii, Bucureşti—2000

Magdalena Dumitrana --Educarea limbajului în învăţământul preşcolar, volumul I—Comunicarea orală

Constanţa Cuciinic,-- În căsuţa cu poveşti , Editura Aramis

PIRAMIDA IN TRANSDISCIPLINIARITATE

MELUȚĂ BEATRICE

PIRAMIDA IN TRANSDISCIPLINIARITATE

Prof. Meluță Beatrice

Colegiul Național Ferdinand I Bacău

Piramida în transdisciplinaritate este o metodă de a reprezenta gradul de complexitate și de interconectare dintre diferitele domenii de cunoaștere și disciplinare. Aceasta încearcă să arate cum diversele discipline se pot conecta și interacționa între ele pentru a rezolva probleme complexe, care depășesc granițele disciplinare tradiționale.

Piramida în transdisciplinaritate este compusă din cinci niveluri:

Nivelul 1: Disciplinele clasice - Acest nivel reprezintă domeniile tradiționale de cunoaștere, cum ar fi matematica, fizica, chimia, biologia, literatura etc.

Nivelul 2: Interdisciplinaritatea - Acest nivel reprezintă colaborarea și integrarea între două sau mai multe discipline tradiționale, cum ar fi fizica și biologia, economia și psihologia etc.

Nivelul 3: Multidisciplinaritatea - Acest nivel reprezintă colaborarea și integrarea între două sau mai multe discipline tradiționale, fără o conexiune strânsă între ele.

Nivelul 4: Transdisciplinaritatea - Acest nivel reprezintă abordarea problemei dincolo de granițele disciplinare tradiționale și implică colaborarea și integrarea între diferite domenii de cunoaștere, cum ar fi științele naturii, științele sociale, arte și umaniste etc.

Nivelul 5: Meta-disciplinaritatea - Acest nivel reprezintă abordarea problemei prin intermediul unor noi paradigme și modele de gândire, care depășesc limitele disciplinei și care implică abordări transversale și înțelegerea problemelor din perspectiva globală.

Astfel, prin intermediul piramidei în transdisciplinaritate, se poate observa cum disciplina matematică poate fi integrată în abordarea transdisciplinară a problemelor, dar și cum această abordare poate depăși limitele matematicii și implica colaborarea cu alte domenii de cunoaștere. De exemplu, în studiul și înțelegerea schimbărilor climatice, matematica poate fi utilizată pentru a modela și a analiza datele, dar acest proces poate fi completat prin colaborarea cu alte domenii, precum biologia, geografia, sociologia și economia.

In geometrie ,in privinta piramidei s au descoperit multe elemente ce s au definit de a lungul timpului.

Nu se cunoaste exact originea cuvantului "piramida ". Unii istorici ii atribuie originea in greaca veche legandu-l de filozofia lui Platon care vedea, intr-un tetraedru regulat, simbolul focului.

Eudoxus din Knidos (n. 410 sau 408 i.Hr. - d. 355 sau 347 i.Hr.) a fost un astronom si matematician grec, discipol al lui Platon, cunoscut mai ales pentru faptul că a fost printre primii care a incercat să formuleze o teorie privind miscarea planetelor.

Eudoxus a avut contibutii importante in teoria proportiilor in situatia in care termenii proportiei sunt numere irationale. Ideile sale vor fi expuse mai tarziu in "Elementele" lui Euclid.

In 1872 chiar Dedekind, fundamentandu-si teoria numerelor reale, recunoaste ca a fost inspirat de ideile lui Eudoxius.

Theon of Smyrna a fost un filosof si matematician ale carui lucrari au purtat amprenta scolii pitagoreice.Principala sa opera "Expositio rerum mathematicarum utilium ad Platonem legendum" este mai degraba un manual pentru matematicieni decat un comentariu asupra scrierilor lui Platon. Theon abordeaza subiecte de teoria numerelor cum ar fi numere pare si impare, numerele prime, numerele perfecte, numere Pell si multe altele.

Archytas (428 i.Hr. - 347 i.Hr.) a fost un filosof, matematician, astronom si strateg militar grec. A fost un continuator al scolii pitagoreice si bun prieten cu Platon.Archytas a fost un matematician remarcabil, demonstrand ca $\sqrt{2}$ este numar irational si fiind primul care a aplicat geometria in mecanica si aritmetica in muzica.A descoperit curba care ii poarta numele sustinand credința pitagoreică in extinderea infinită dincolo de cosmos. Craterul "Archytas" de pe Luna poarta acest nume in onoarea sa.

Menelau din Alexandria (c. 70 - 140 d.Hr.) a fost un matematician și astronom grec.A avut contributii valoroase in domeniul geometriei si i se atribue conceptul de geodezica.

In "Sferica", Menelaus se ocupa cu geometria sferica si aplicatiile acesteia in astronomie, fiind singura lucrare a lui Menelaus care a supravietuit intr-o traducere araba. A ramas in istorie prin celebra teorema care ii poarta numele, privitoare la coliniaritatea a trei puncte.

Pappus din Alexandria (c. 290 – c. 350) a fost unul dintre ultimii mari matematicieni greci ai antichității.

Principala sa lucrare este de fapt un tratat in opt volume in care abordeaza mai multe ramuri ale matematicii printre care geometria, matematica recreativa, dublarea cubului, poligoane si poliedre.

A introdus notiunea de raport anarmonic iar in geometrie numele sau este legat de teorema care ii poarta numele. Intr-una din cartile sale face o sinteza a continutului tratatelor epocii elenistice.

Piramida (descriere si reprezentare). Tetraedrul - notiuni teoretice

Tetraedrul regulat are toate fetele triunghiuri echilaterale congruente si este unul din cele cinci tipuri de poliedre regulate cunoscute inca din antichitate.

In disciplina matematica, tipurile de piramidă sunt formele în care pot fi clasificate acele corpuri geometrice care au o bază, care poate fi orice poligon, și fețele lor laterale, care sunt triunghiuri, care coincid într-un singur punct extern.

Piramidele pot fi clasificate în funcție de diferite criterii, așa cum vom vedea mai jos:

Tipuri de piramidă în funcție de forma sa

Piramidele pot fi clasificate pe baza unor criterii diferite. De exemplu, pot fi:

Linii drepte: Înălțimea care unește vârful piramidei cu punctul de mijloc al poligonului care este baza. Fețele laterale sunt triunghiuri isoscele (cu două laturi egale).

Oblic: Înălțimea piramidei se extinde până la un punct diferit de centrul bazei. Fețele sale laterale nu sunt triunghiuri isosceli.

Tipuri de piramide în funcție de regularitatea lor

De asemenea, în funcție de regularitatea bazei sale, poate fi:

Regulat: Când baza este un poligon regulat (cu toate laturile și unghiurile interioare de aceeași măsură). La fel, toate fețele laterale sunt triunghiuri isoscel egale între ele.

Neregulat: Baza este un poligon neregulat, cu laturi de diferite lungimi, iar fețele sale laterale sunt, de asemenea, diferite între ele.

Tipuri de piramide în funcție de convexitatea lor

În mod similar, în funcție de convexitatea bazei sale, poate fi:

Convex: Dacă baza este un poligon convex (cu toate unghiurile interioare mai mici de 180º).

Concav: Dacă baza este un poligon concav. Adică, cu cel puțin un unghi interior mai mare de 180º și o diagonală exterioară față de poligon.

De asemenea, trebuie remarcat faptul că un caz special al unei piramide este tetraedrul regulat, unde atât baza, cât și fețele sunt triunghiuri echilaterale egale între ele.

De retinut, în funcție de numărul de laturi ale bazei, piramida poate fi patrulateră, dacă este un patrulater, pentagonal, dacă este un pentagon, hexagonal, dacă este un hexagon etc.

Tetraedrul

Piramida este figura geometrica ce are ca baza un poligon, iar fetele laterale triunghiuri.

Elementele geometrice ale unei piramide:

baza piramidei: ABC;

fata laterala: VAC, VAB, VBC;

muchia bazei: AB, AC, BC;

muchia laterala: VA, VB, VC;

inaltimea: VO;

apotema bazei (daca baza este un poligon regulat): OD;

apotema piramidei (daca piramida este dreapta): VD.

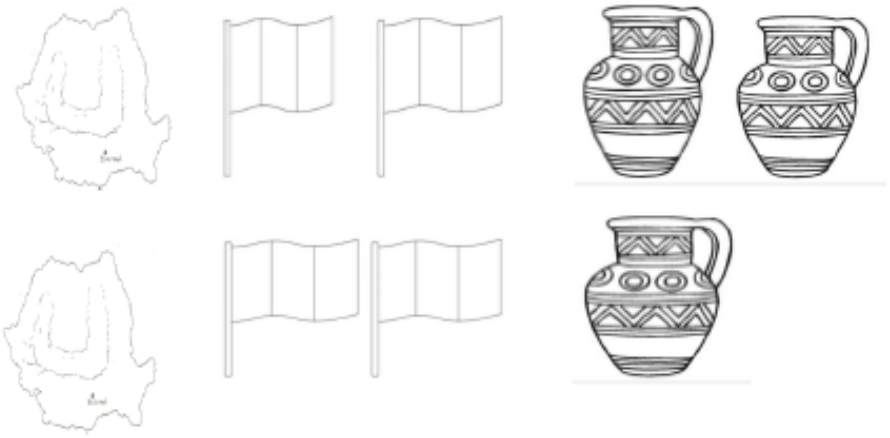
1 DECEMBRIE

Prof.înv.preșcolar: Matei Silvia,G.P.N. Vadu Săpat.

1. Colorează simbolurile României.



2. Formează prin încercuire mulțimi de același fel. Colorează mulțimea cu cele mai puține elemente.



3. Unește punctele pentru a scrie numele țării: ROMÂNIA

ROMÂNIA

ROMÂNIA

WORKSHEET – MY DAILY ROUTINE- clasa a V-a

Prof. Zaharioiu Ioana

Scoala Gimnaziala Magura, Com. Mihaesti

1. Match the verbs with the correct meanings. Match 1–8 with a–h.

1. wake up ___
2. have breakfast ___
3. brush my teeth ___
4. get dressed ___
5. go to school ___
6. have lunch ___
7. do my homework ___
8. go to bed ___

a. put on my clothes
b. eat my first meal of the day
c. leave home and go to school
d. clean my teeth
e. get out of bed in the morning
f. eat in the middle of the day
g. study after school
h. go to sleep at night

2. Complete the sentences with the correct verb from the list below.

wake up – have – brush – get – go – have – do – go

1. I _____ up at 7 o'clock.
2. I _____ breakfast at 7:15.
3. I _____ my teeth after breakfast.
4. I _____ dressed at 7:40.
5. I _____ to school at 8 o'clock.
6. I _____ lunch at 1 o'clock.
7. I _____ my homework in the afternoon.
8. I _____ to bed at 10 o'clock.

3. Choose the correct answer.

1. I wake up / go to bed at 7 o’clock.
2. I have / do breakfast in the morning.
3. I brush / wash my teeth after breakfast.
4. I go / have to school at 8 o’clock.
5. I have lunch in / at the afternoon.
6. I do / make my homework after school.
7. I watch TV in / at the evening.
8. I go to bed at / on 10 o’clock.

4. Put the words in the correct order to make sentences.

1. up / I / at 7 o’clock / wake
   → _____
2. breakfast / have / I / at 7:15
   → _____
3. my teeth / I / brush / every morning
   → _____
4. school / go / I / to / at 8 o’clock
   → _____
5. lunch / have / I / at 1 o’clock
   → _____
6. homework / do / I / my / after school
   → _____
7. TV / watch / I / in the evening
   → _____
8. bed / go / I / to / at 10 o’clock
   → _____



EDITURA ROMCONCEPT