Pași spre Performanță:

Resurse și Activități pentru Educație de Calitate

Volumul 1

ISBN 978-630-95213-3-0



2026

CUPRINS

IDEI DE JOCURI PENTRU ÎNVĂȚAREA SCRIERII CU CIFRELE ROMANE I, V, X (CLS III) ……. 1-4
Importanța consilierului școlar în grădiniță……..……..5-6
PIRAMIDA IN TRANSDISCIPLINIARITATE……...……7-9
CLASA GRAMATICALĂ A SUBSTANTIVULUI……...……..10-12
TERRA SI VIITORUL CIVILIZATIEI……..…….……..13-15
FIȘĂ DE LUCRU PENTRU ELEVI CAPABILI DE PERFORMANȚĂ…….16-19
RESURSE EDUCAȚIONALE……20
Cazul unui copil supradotat……...…….21-23
Regele junglei! - Proiect didactic…….……..24-26
Test de evaluare – Limba și literatura română - Clasa a II-a…….27-28
JOCURI ADAPTATE ELEVILOR CU CES……..…….29-30
Importanța abordării STEM / STEAM……..31-32
„Animația, metodă interactivă”……..33-34
ÎN AȘTEPTAREA SFINTEI ÎNVIERI…….35-36
PROIECT DIDACTIC-DLC…….……37-38
Numerele naturale 0- 100 Fișă de lucru clasa I…….39
DEZVOLTAREA DE ABILITĂȚI SOCIO-EMOȚIONALE……..……40-41
Test de evaluare - Împărțirea cu 5, 6, 7, 8, 9 și 10……42-43
Joc didactic- Trenul silabelor……..……..44-46
Dezvoltarea abilitaților socio- emoționale…….47-50
Rolul consilierului școlar în prevenirea și combaterea abandonului școlar……..51-52
10 JOCURI DIDACTICE PENTRU GRUPA MARE……...…53-55
„Iepurașul caută ouăle”…….…….56-57
„Atelierul Iepurașului de Paște”…….58-59
PROIECT EDUCAȚIONAL „STOP VIOLENȚEI ȘI BULLYINGULUI!”……..…..60-62
Evaluare. Fracții ordinare…….……..63-64
Evaluare. Ecuații. Probleme care se rezolvă cu ajutorul ecuațiilor……..……..65
„Sa ne iubim traditiile”…….…….66-71
Activitate Aventura culorilor……..72-75
Formarea prin creativitate pentru adaptare și schimbare la vârsta școlară mică……..76-77

Strategii și activități inovatoare în educația timpurie – repere pentru o educație de calitate….78-80

IDEI DE JOCURI PENTRU PRESCOLARI……..…81

Educația timpurie – fundamentul performanței școlare și al dezvoltării armonioase…..……..82-84

TEST V…….……85-86

Importanța etapei de Jocuri și Activități Liber Alese în programul grădiniței…….…87-88

Jocul didactic – metodă eficientă în predarea disciplinei Matematică și explorarea mediului la clasa a II-a……..……89-91

Literele h, H……..……..92-93

Fiul și mama……..……94

Fișă de evaluare interdisciplinară…….……..95

Test de evaluare- Ortograme clasa a-II- a…….……96-97

Atelierul Iepurașului de Paște…….……98-99

Educația timpurie – fundamentul performanței școlare. Resurse și activități pentru o educație de calitate la preșcolari……..…..100-101

Dezvoltarea copilului preșcolar prin activități educative și joc……102-103

JOCUL DIDACTIC – MODALITATE DE VALORIFICARE A TRADIȚIILOR PASCALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR……..……104-107

Test de evaluare……..…….……108

Proiect didactic ……..109-116

Inimi pline de iubire pentru mama…….……117-120

Jocul – punte între învățare și dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor……..……121-122

PUTEREA JOCULUI ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARĂ……..……123-124

DE VORBĂ CU ZÂNA PRIMĂVARĂ……..…..125-137

TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ C.L.R.: U.Î. PRIETENII NATURII CLASA A II-A……..…….……138-139

"Recomand o carte"……140-141

Dezvoltarea creativității la ciclul primar……..……..142-143

Teste la matematică (rezolvare de probleme după metode studiate) - clasa a IV-a……..….144-145

TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ LA MATEMATICĂ Adunarea și scăderea numerelor de la 0 la 1000, fără trecere peste ordin……...…….146-147

Jocuri pentru Săptămâna Verde la clasa pregătitoare…….…….…….148-150

Fișă de evaluare: Adunarea și scăderea numerelor 0-10.000 cu trecere peste ordin……..151-153

PROIECT DE ACTIVITATE ALA 2 – Povești…….…...154-157

Activitatea integrată în procesul instructiv-educativ……..158-159
Joc distractiv pentru preșcolari de 5-6 ani…….……..…..160
Joc distractiv pentru preșcolari 5-6 ani……..161
CUM SĂ PREVENIM ABANDONUL ȘCOLAR LA COPIII CU CES……...…...……162-163
Joc didactic ”Ne jucăm și numărăm cu Zâna Pădurii”…….….164
Jocul didactic – metodă creativă de învățare la vârsta preșcolară. Propuneri de jocuri educative pentru activitățile din grădiniță…….….165-168
Test de evaluare clasa a II-a……...……169-170
MENTORATUL DIDACTIC- METODE ȘI PRACTICI PENTRU SPRIJINIREA DEZVOLTĂRII PROFESIONALE A CADRELOR DIDACTICE……..171-173
TEST DE EVALUARE- Adunarea și scăderea 0-1000……..……..174-175
Jocurile didactice matematice la grupa mare…….…176-178
Joc de atenție-TELEFONUL FĂRĂ FIR- Animale domestice……..……..179
Activități educative integrate pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor din grupa mică…..180-181
EVALUAREA DIFERENȚIATĂ LA NIVEL PREȘCOLAR……...…182-184
Prevenirea bullyingului și a cyberbullyingului în mediul școlar……..….185-187
Test de evaluare…….188-192
Numerele naturale de la 0 la 20…….193-194
ROLUL ACTIVITĂȚILOR EXTRAȘCOLARE ÎN DEZVOLTAREA COPIILOR…..…..195-196
Test de evaluare……..……..197-200
Stil de viață sănătos……..…….201-204
Animalele domestice (Domeniul Științe)…….……205
EDUCATIA TRADITIONALA SI EDUCATIA DIGITALA…….…….206-208
TEST DE EVALUARE-CLR CLASA a II-a……209
„Vânătoarea de cuvinte magice”……210-211
Jocul - instrument esențial în educația preșcolară……..212-213
ALBINUȚELE ÎN CĂUTAREA INSECTELOR……..214-230
FIȘĂ DE LUCRU CLASA PREGĂTITOARE ADUNAREA CU 1-5 UNITĂȚI…….……..231
Învățarea prin proiect în educația pentru mediu – formarea atitudinilor responsabile prin experiențe autentice de învățare…….232-234
Disgrafia…….235-239
EVALUARE CES……...……..240
Trenulețul numerelor……..……..241

ZÂMBETE……..…….242
Proiect didactic: Calatorie la Poli……..244-250
Test de evaluare final clasa a IV-a…….……251-252
Ora de limba română în format digital- repere teoretice și aplicații practice…….253-255
Pronumele și adjectivul pronominal…….….256-257
Test de evaluare clasa a III-a „Adjectivul "…….…….258
Jocuri didactice despre substantiv……..259-260
Colaborarea dintre educatoare-învățătoare-părinți…….……261-263
PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ – CÂINELE……...264-269
Jocul pronumelor personale……..……270
Harta textului……....271
Test sumativ-glande endocrine……..…272-274
Joc de mișcare „Albinele și florile”……..……275-277
Fisa de lucru clasa 1 - numere naturale 0-100…….278
METODELE INTERACTIVE ŞI ACTIV-PARTICIPATIVE Metoda Diagrama Venn- Aplicaţie……..…279-281
Educația de calitate, soluția spre o societate cu abandon școlar redus…….…….282-283
Test- Organe de simț Clasa a VII-A…….….284-287
SARBATORILE SI IMPLICAREA ELEVILOR-DESCOPERIRE DE TALENTE-SANSA IN VIATA……...……..288-289
Test de evaluare inițială la matematică -clasa a III-a……...……..290-291
Învățarea bazată pe proiect – metodă eficientă în dezvoltarea competențelor-cheie…….…292-294
JOC DIDACTIC: „CONCURSUL VESTITORILOR”…….295-297
„MasterChef-ul Fracțiilor”…….……298-301
Valențele formative ale jocului didactic……...……..302-303
Comoara Copilăriei……....304-305
CIRCUIT ELECTRIC SIMPLU……..……..306-312
ROLUL CONSILIERULUI ȘCOLAR ÎN COMBATEREA FAPTELOR DE VIOLENȚĂ ȘCOLARĂ……..313-316
IMPORTANȚA ORTOGRAFIEI ÎN CICLUL PRIMAR PENTRU FORMAREA DEPRINDERILOR DE EXPRIMARE CORECTĂ……..……317-318
Ghemul prieteniei……..…….319-320

Divizibilitate……...321-322
CAUTĂ ȘI POTRIVEȘTE!.....323
TEST DE EVALUARE - LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ (CLASA A IV-A)…..….324-328
Test evaluare educatie civica Clasa a III -a…….……..…….329-330
Metode interactive utilizate în dezvoltarea limbajului la grupa mijlocie…….……..…331-332
Călătorie în lumea primăverii…….……..……..333-336
Metode inovative de predare în educația preșcolară…….……..……337-340
CINE ȘTIE CÂȘTIGĂ!.....341-342
"Animalele jucause"…….……..……343
Joc de prezentare……..……344
Jocuri de istorie clasa a IV-A……..……..……345-347
TEST DE EVALUARE – PRONUMELE…….……348-350
Se-nchide toamna ca o carte……..……351-355
Test de evaluare finală Matematică clasa a III-a……..……..356-359
FISA DE LUCRU- GEOGRAFIE CL. A IV-A……...……..360-361
SCENARIU ZILEI…….……....362-365
Test de evaluare MEM -unitatea 1- clasa a II-a……...……..366-367
Sunetul şi litera d (clasa I) , Copiii și păsărelele după Eugen Jianu (clasa a II-a)…….368-379
Clasa pregătitoare și jocurile ei…….…….380-383
INTEGRAREA RESURSELOR EDUCAȚIONALE DESCHISE ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL…….……..384-385
Activități educative integrate pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor din grupa mică…..386-387
Utilizarea jocurilor didactice în predarea fracțiilor ordinare la clasa a V-a……..…….388-389
PROIECT DE LECȚIE - CONSILIERE ȘI ORIENTARE…….…..390-395
TEST DE EVALUARE……..396-397
Fișă de lucru - Grupuri de sunete…….…...398-399
Test de evaluare - Înmulțirea numerelor naturale 0-100……400-401
MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT NECESARE DERULĂRII ACTIVITĂȚILOR INSTRUCTIV-EDUCATIVE ÎN GRĂDINIȚĂ…….……..402-404
Învățarea prin joc și explorare în învățământul primar……..405-408
Educația STEAM – abordare modernă în procesul instructiv-educativ…….……..…..409-411
Joc didactic interdisciplinar…….……..…….412-414

JOCURI……415-416
JOCURI……417-418
JOCURI……419-420
Jocurile de mișcare în dezvoltarea creativității la ciclul primar……421-423
MODALITĂȚI DE CULTIVARE A VALORILOR NAȚIONALE……424-426
Fișă de lucru clasa a IV-a……427-428
Vânătoarea de ouă……429
JOCUL – OPORTUNITATEA DE ÎNVĂȚARE EXPERENȚIALĂ……430-433
Proiect didactic……434-439
CURSA IEPURASILOR……440-441
FIȘĂ DE EVALUARE……442-443
„Cursa iepurașilor la coșul cu ouă”……444-445
JOC DIDACTIC MATEMATIC……446-447
Colaborarea dintre grădiniță, familie și comunitate……448-450
EVALUARE CLASA a IV-a……451-452
PRISMA TEST DE EVALUARE……453
Metode interactive în dezvoltarea limbajului la grupa mijlocie……454-455
DESCOPERIM PRIMĂVARA PRIN JOC……456-458
Metoda Nasturelui……459-463
Flori în mii de culori……464-465
Test evaluare CLR -CES, clasa a II-a……466-469
INTEGRAREA TEHNOLOGIEI LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ……470-471
JOCUL, O PUNTEA DE CONECTARE ÎNTRE PĂRINTE ȘI COPIL……472-474
„Ce este bine, ce este rău?” Activitate extracurriculară……475-476
„Grădinarul și florile buclucașe”……477-478
Strategii ludice și interdisciplinare pentru dezvoltarea gândirii logico-matematice în ciclul primar……479-481
Dezvoltarea gândirii critice prin intermediul Modelului ARR (Evocare-Realizarea sensului-Reflecție)……482-485
JOCURI DISTRACTIVE LA GRĂDINIȚĂ……486-489
PRIETENIE FĂRĂ BARIERE……490-492
„ Înmulțirea numerelor 0- 10 000”……493-494

Reforma educațională în grădiniță……..……..495-497
Legătura dintre respirație și vorbire…….…..…..…….498-499
Strategii pentru sprijinul elevilor cu dificultăți de învățare……..…...……...….500-502
Grădina bunicului Teodor…….…….……..503
Test de evaluare (Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare)……...……..504-505
SIMULARE -EVALUAREA NAȚIONALĂ PENTRU ABSOLVENȚII
CLASEI a VIII-a……...……..506-512
Exemplu de bună practică-Proiect de lecție- Limba și literatura română,
clasa a VIII-a…….……513-515
CIRCUITUL APEI ÎN NATURĂ…….…….……516-517
REȚETA ALBINUȚELOR…….……...…….518-523
Test - comunicare în limba română CLASA I……..…….524-525
Inteligența Artificială: de la instrument tehnologic la partener cognitiv în
învățământul primar……...….526-527
Idei de jocuri pentru preșcolari…….……528-530
Formele de organizare a procesului instructiv-educativ……..……..531-532
ITEM-Componentă a probei de evaluare în învățământul primar……..……..533-536
PROBLEMĂ ILUSTRATĂ……..537
Când tableta devine baghetă magică: O poveste despre Nearpod la clasa I……..……538-540
Dezvoltarea personalității copiilor prin activități extrașcolare……..…….541-543
Ghicește emoția !.....544
EDUCAȚIA FIZICĂ: DE LA JOCURILE DE MIȘCARE LA SPORT……...……545-546
Pași spre performanță în educația timpurie: resurse și activități pentru dezvoltare
Armonioasă……..…….547-550
Primii pași spre performanță: educația de calitate începe în grădiniță…….……..551-554
Activitate de joc didactic cu caracter inovator pentru nivel preșcolar……...……555-556
Test: Circuitul electric - clasa a VIII-a……...……557-559
Jocuri pentru dezvoltarea socio-emoțională a preșcolarilor preșcolarilor…….…….560-562
JOCUL ACTIVITATE DE BAZĂ LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ……..563-571
CĂLĂTORIA MAGICĂ ÎN ȚARA CULORILOR ȘI FORMELOR……..….572-573
PROIECT DE EXURSIE- MARAMUREȘ PLAI CU FLORI…….……574-575
„Grădina mamelor cu Super-Puteri” – o activitate emoționantă dedicată Zilei Mamei

(8 Martie)……..……..576-579
Integrarea abordării STEM în învățământul primar: strategii didactice și valorificarea experienței Erasmus……..……580-581
ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ÎN ERA MODERNĂ: METODE ȘI ABORDĂRI INOVATOARE……..582-584
Proiect - Animalele de companie……...……585-587
Joc didactic: „Detectivii cuvintelor”……..588-589
Test de lectură – Fabule, de Grigore Alexandrescu……...590-591
„VREAU SĂ-ȚI SPUN CÂT TE IUBESC!”……..…….592
Figurile gemene……..……593-595
Resurse si Activitati pentru Educatie de Calitate……..…….596-599
Colaborarea eficientă între grădiniță și familie – puntea invizibilă care modelează copilăria……..…..600-601
Test de evaluare finală matematică Clasa a IV-a……...……602-603
Test de evaluare-Rapoarte și Proporții…….……..604-605
Activități STEM în educația timpurie: experiențe practice din proiectul „Grădina Curcubeu”…….……606-608
Activități desfășurate sub formă de jocuri în Săptămâna Verde……...…….609-611
Înțelegerea emoțiilor de bază, a consecințelor și a contextelor…….612-614
Metoda didactică; Procedeul didactic…….……..615-617
INCLUZIUNEA ȘCOLARĂ A COPIILOR CU CERINȚE SPECIALE METODE ȘI STRATEGII…….……..618-621
MINCIUNA LA VÂRSTA COPILĂRIEI…….622-625
Fișă de lucru. Ne jucăm cu fracțiile……..…….626-627
Jocul logico-matematic……..……628-629
„Spitalul Animalelor – Misiune de Salvare” – proiect integrat (Project-Based Learning)……..……..630-636
Joc didactic - ”Vânătoarea de...silabe”…….……637
Jocul didactic în clasa pregătitoare: fundament pedagogic și aplicații practice…….……..638
Semaforul vesel……639
APA – UN MIRACOL DESCOPERIT PRIN EDUCAȚIA TIMPURIE……..……640-641
JOCURI DIDACTICE UTILIZATE ÎN ÎNVĂŢĂMÂNTUL PRIMAR…….…..643-645

Test de progres la matematica clasa a VIII-a……646-647
Unghiuri complementare și suplementare……..……..648
Adaptarea copiilor de 6 ani la viața școlară……..……649-651
JOCUL DE DEZVOLTARE A LIMBAJULUI……..……..652-653
Magia Substantivelor……..……..654-655
Importanța jocul didactic matematic în ciclul primar……..…….656-659
Instrumente utilizate în cadrul activităților de lectură ghidată……..660-661
Calatorie în lumea meseriilor……662-677
Rezolvarea situațiilor de bullying în școală……..…….678-679
Jocurile didactice în predarea fracțiilor zecimale la clasa a V-a……680-681
Dezvoltarea creativității la elevii din ciclul primar……..……..682-683
Jocul complimentelor……684
Importanța activităților extrașcolare……..……685-686
Test……687
Educația centrată pe elev……..…….688-690
Proiect didactic…….…….691-693
TIPURI DE JOCURI UTILIZATE LA CLASA PREGĂTITOARE……..…..694-697
Călătoria creativității în grădiniță…….…….698-699
Jocul – Fundamentul Bucuriei și Învățării în Grădiniță……700-702
Joc Didactic- Cunoașterea mediului „Unde trăiește?”……..…….……703-714
Litera și sunetul R, r……..……..705
ANIMALE DIN PĂDUREA FERMECATĂ……..……..706-714
FLORI DE PRIMĂVARĂ…….……715-716
Numerele 0-100 – probleme…….……717-718
Jocurile didactice la clasa I……719-722
Prietenii naturii – învățăm să protejăm mediul…….……723-724
FIȘĂ DE LUCRU – ACT. MATEMATICĂ (1-5) Grupa mijlocie……..……725
Metoda MOZAIC…….……726-728
„Pițigoi, la casa ta!” - joc disractiv……729-731
TERAPIA PRIN LECTURĂ…….……732-734
UTILIZAREA PLATFORMELOR DIGITALE ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL…..….735-739
Probleme cu una și doua operații pentru clasa I……740-743

Statutul şi importanţa evaluării la preşcolari……..744-750
Natura și matematica în localitatea Cacica……..……..751-752
Jocuri și exerciții pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale la grădiniță……..753-755
„Căpitanul și Navigatorii” – Exerciții-joc pentru dezvoltarea orientării spațiale
și a spiritului de observație……...…….756
Copii mai buni, părinți mai implicați……...……..757-758
Provocări ale sistemului educațional privind valorizarea strategiilor educaționaleutilizate
în prevenirea și combaterea abandonului școlar și a părăsirii timpurii a școlii……..…759-760
NUMĂRUL ȘI CIFRA 2……..…….761
Fișă de lucru- Științe……..……762
Cum să prevenim abandoul școlarla copiii cu C.E.S…….……763-764
Test de Evaluare – Comunicare în limba română Clasa a II-a……..765
ROIECT DIDACTIC CLASA: a III-a……..…….766-773
Evaluarea în învățământul primar – particularități și strategii la clasa a II-a…….774-775
FIȘĂ DE LUCRU - VERBUL - CLASA A V-A……...…776-778
COPII DIFERIȚI, COPII SPECIALI…….779-781
Drumul spre performanță prin educație de calitate……....782-783
EVALUARE la ȘTIINȚE ALE NATURII……784-786
Provocările educației în era digitală…….…….787-790
Test de evaluare –Științe ale naturii Clasa a IV-a…….……791-793
JOCUL DIDACTIC – MODALITATE EFICIENTĂ DE STIMULARE A ÎNVĂȚĂRII
ACTIVE LA VÂRSTELE MICI……..……..794-796
Metode de literație……..……797-799
Test de evaluare – Istorie Clasa a IV-a……...….800-802
GRUPURILE DE SUNETE EA, IA, IE, OA, UA, UĂ……...….803-805
Poziții spațiale – grupa mică…….…….806
PROIECT DIDACTIC…….…….807-813
Proiect de lecție……..814-819
TEST DE EVALUARE FINALĂ GRUPA MARE……...……820-821
Jocul – Fundamentul Bucuriei și Învățării în Grădiniță…….……822-824
Fișă de lucru DS Matematică……825
Fișă de evaluare DLC- GRUPA MARE.....826

PROIECT DIDACTIC ALA 1.....827-828
Metode moderne în învățământul primar……...829-831
Fișă de lucru – Matematică ……...832
WORKSHEET – IF CLAUSES - Clasa a VIII-a …… 833-834

IDEI DE JOCURI PENTRU ÎNVĂȚAREA SCRIERII CU CIFRELE ROMANE I, V, X (CLS III)

Prof. PĂTRAȘCU FLORICA-AURA

Pentru clasa a III-a, învățarea cifrelor romane I, V, X merge foarte bine prin joc. Iată idei ușor de aplicat la clasă:

---

1. „Vânătoarea de comori romane”

* Obiectiv: Recunoașterea și scrierea numerelor până la 39.

- Ascunde prin clasă cartonașe cu numere arabe (ex: 7, 14, 23).
- Elevii trebuie să scrie pe fișă varianta în cifre romane (VII, XIV, XXIII).
- La final verificare frontală.

*Variantă: pe spatele cartonașului să fie deja scris răspunsul pentru autocontrol.

---

2. Bingo cu cifre romane

- Fiecare elev primește un tabel cu numere scrise în cifre romane.
- Profesorul citește numere în cifre arabe.
- Elevii marchează dacă au corespondentul.

Exemplu: profesorul spune „9”, elevii caută „IX”.

---

3. Domino Roman

- Confecționează piese de domino: pe o parte număr arab, pe cealaltă număr roman.
- Elevii trebuie să potrivească corect (ex: 12 – XII).

---

4. „Gladiatorii numerelor”

Clasa se împarte în echipe.

- Spui un număr (ex: 18).
- Primul elev din echipă scrie forma romană pe tablă.

- Punct pentru răspuns corect și rapid.

---

5. Construiește numărul!

Materiale: bețișoare sau paie.

- Elevii „construiesc” I, V și X.
- Profesorul spune un număr (ex: 16), iar ei îl formează fizic (XVI).

Excelent pentru învățare kinestezică.

---

6. Memory (Joc de potrivire)

Cartonașe pereche:

- 8 – VIII
- 15 – XV
- 20 – XX

Elevii întorc două cartonașe și caută perechile corecte.

---

7. Ștafeta romană

- Pe banci sunt fișe cu exerciții.
- Elevii, pe rând, rezolvă câte unul.
- Câștigă echipa care finalizează corect prima.

---

8. „Calendar roman”

Elevii scriu data zilei în cifre romane:

- Ziua (ex: 4 → IV)
- Luna (ex: 10 → X)

Se poate face zilnic ca rutină.

---

9. Cod secret roman

Scrie un mesaj numeric:

- 23 – 1 – 19

Elevii trebuie să transforme în cifre romane.

---

10. Quiz rapid „Adevărat sau Fals”

Exemple:

- XIV = 16 ❌
- XIX = 19 ✅
- XXV = 25 ✅

POT ADĂUGA ȘI O FIȘĂ DE LUCRU

I. Scrie în cifre romane:

1. 3 = _____
2. 6 = _____
3. 9 = _____
4. 11 = _____
5. 14 = _____
6. 18 = _____
7. 20 = _____
8. 24 = _____
9. 27 = _____
10. 29 = _____

II. Scrie în cifre arabe:

1. VII = _____
2. IX = _____
3. XII = _____
4. XV = _____
5. XIX = _____

6. XXI = _____
7. XXIII = _____
8. XXVI = _____
9. XXVIII = _____
10. XXX = _____

III. Adevărat sau Fals? (Încercuiește varianta corectă)

1. XIV = 16 A / F
2. XVIII = 18 A / F
3. XXV = 25 A / F
4. IX = 11 A / F
5. XXIX = 29 A / F

IV. Completează:

1. X + V = _____
2. X + X = _____
3. X + IV = _____
4. V + V = _____
5. XX + IX = _____

Indiferent de modul de lucru, important este să facem copiii să iubească aceste jocuri și nu în ultimul rând, MATEMATICA!

Importanța consilierului școlar în grădiniță

Prof. Tudor Lăcrămioara Elena

Grădinița Pinochio Bacău

Introducere

Educația timpurie reprezintă fundamentul dezvoltării ulterioare a copilului, atât din punct de vedere cognitiv, cât și emoțional și social. În acest context, consilierul școlar din grădiniță are un rol esențial în sprijinirea copiilor, a părinților și a cadrelor didactice, contribuind la crearea unui mediu educațional sigur, echilibrat și favorabil dezvoltării armonioase.

1. Rolul consilierului școlar în educația timpurie

Conform Legii educației naționale nr. 1/2011 și reglementărilor privind asistența psihopedagogică, consilierul școlar face parte din rețeaua de cabinete de asistență psihopedagogică, coordonate de Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională. În grădiniță, acesta are următoarele atribuții principale:

- evaluarea nivelului de dezvoltare emoțională și socială a copiilor;
- identificarea timpurie a dificultăților de adaptare, comportament sau învățare;
- consilierea părinților privind nevoile copilului;
- colaborarea cu educatoarele pentru adaptarea strategiilor educaționale.

La vârsta preșcolară, intervenția timpurie este esențială, deoarece problemele emoționale sau comportamentale pot fi prevenite sau diminuate prin sprijin specializat.

2. Sprijin pentru dezvoltarea socio-emoțională

Perioada preșcolară este caracterizată de formarea competențelor socio-emoționale de bază: autocontrol, empatie, comunicare și cooperare. Conform teoriei dezvoltării psihosociale a lui Erik Erikson, copilul aflat între 3 și 6 ani traversează stadiul „inițiativă vs. vinovăție”, în care are nevoie de încurajare și ghidaj pentru a-și dezvolta autonomia și încrederea în sine.

Consilierul școlar:

- desfășoară activități de dezvoltare personală adaptate vârstei;
- mediază conflictele dintre copii;
- sprijină integrarea copiilor timizi sau cu dificultăți de relaționare;
- contribuie la prevenirea comportamentelor agresive.

Astfel, consilierul ajută la construirea unui climat educațional pozitiv și incluziv.

3. Colaborarea cu familia

Familia este principalul factor educativ în primii ani de viață. Consilierul școlar oferă:

- ședințe de consiliere parentală;
- recomandări pentru gestionarea comportamentelor dificile;
- sprijin în situații de divorț, pierdere sau alte evenimente stresante.

Conform principiilor educației centrate pe copil promovate de Maria Montessori, colaborarea strânsă dintre familie și mediul educațional este esențială pentru dezvoltarea armonioasă a copilului.

4. Prevenție și intervenție timpurie

Un alt aspect important al activității consilierului școlar îl reprezintă prevenția. Prin activități sistematice, acesta poate contribui la:

- prevenirea abandonului școlar ulterior;
- identificarea tulburărilor de dezvoltare;
- orientarea către servicii specializate (logopedie, psihologie clinică, psihopedagogie specială).

Intervenția timpurie are un impact major asupra parcursului educațional al copilului, reducând riscul de dificultăți școlare viitoare.

Concluzie

Consilierul școlar în grădiniță reprezintă un factor-cheie în asigurarea unei educații timpurii de calitate. Prin activități de evaluare, consiliere și prevenție, acesta sprijină dezvoltarea emoțională și socială a copilului, consolidează parteneriatul cu familia și contribuie la crearea unui mediu educațional incluziv. Importanța sa este cu atât mai mare cu cât intervențiile realizate la această vârstă au efecte pe termen lung asupra adaptării școlare și sociale.

Bibliografie orientativă

- Legea educației naționale nr. 1/2011.
- Erik Erikson (1963). Childhood and Society.
- Maria Montessori (1912). The Montessori Method.
- Ministerul Educației (România). Regulamente privind organizarea și funcționarea cabinetelor de asistență psihopedagogică.

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.

CLASA GRAMATICALĂ A SUBSTANTIVULUI

Prof. înv. primar Postolache Ramona Mihaela

Școala Gimnazială Țifești, Loc. Țifești, Jud. Vrancea

Substantivul reprezintă partea flexibilă de vorbire care denumește obiecte (caiet) și lucruri (haină), ființe (frate), fenomene ale naturii (tunet), acțiuni (alergare), însușiri (frumusețe), stări sufletești (teamă), colectivități (echipă) și relații interumane (invidie).

Literatura de specialitate oferă o definiție științifică substantivului: „o clasă lexico-gramaticală deschisă, ce reprezintă aproximativ 50% din totalitatea cuvintelor limbii române, fiind, alături de verb, o clasă fundamentală implicată în definirea celorlalte clase lexico-gramaticale” (Academia Română, 2005, p. 61).

Tipologia substantivului reprezintă o temă extinsă prin prisma numeroaselor categorii de substantive rezultate ca urmare a clasificării acestora după anumite criterii de bază. Astfel, se identifică următoarele tipuri de substantive (Mihuț, Mihăilescu, 2008, pg. 67 – 68):

a)după felul obiectului denumit:

-substantive comune: se scriu cu litera majusculă doar atunci când ocupă primul loc în propoziție / frază, în toate celelalte cazuri se scriu cu minusculă

Exemplu: floare, casă, copil, lac, mașină

Floarea aceasta este cea mai parfumată.

Este cea mai parfumată floarea aceasta.

-substantive proprii: se scriu cu literă majusculă, indiferent de locul pe care îl ocupă în propoziție / frază

Exemplu: Mihai, Elveția, Hunedoare, Europa

Mihai este cel mai bun prieten.

Este cel mai bun prieten Mihai.

b)după structură:

-substantive simple: constau într-un singur cuvânt: trandafir, cămară, bicicletă, minge

-substantive compuse: alcătuite din mai multe cuvinte

cu cratimă: floarea – soarelui, Duca - Vodă, arbore – de - cauciuc

fără cratimă: Casa Tineretului, Ministerul Finanțelor, Gura Humorului

sudate: bunăvoință, bunăstare

-locuțiuni substantivale: aducere aminte (= amintire), părere de rău (= regret), băgare de seamă (= atenție), pierdere din vedere (= omitere)

c)după modul de formare:

-substantive propriu-zise: băiat, ceas, mână, șofer, crin

-substantive obținute prin derivare: frumos – frumusețe, mândru - mândrie

-substantive obținute prin conversiune (orice parte de vorbire articulată hotărât sau nehotărât devine substantiv): binele, roșul, eul, frumosul, alergatul

d)după sens:

-substantive concrete: pahar, măr, car, balon, cafea

-substantive abstracte: bunătate, răutate, inteligență, istețime, idee, iubire, ură

-substantive colective: echipă, grup, regiment, juriu, galerie (= susținători)

e)după număr:

-substantive la numărul singular: mamă, țară, leu, tigru

-substantive la numărul plural: mame, țări, lei, tigri

-substantive defective de numărul singular: ochi, icre

-substantive defective de numărul plural: grâu, ulei, țiței, sare

f)după gen:

-substantive masculine: copil, naș, câine

-substantive feminine: rochie, coroană, față

-substantive neutre: ac, foc, os

-substantive mobile: elevă, profesoară, croitoreasă

-epicene: girafă, rechin, doctorand

-heteronime: fată / băiat, unchi / mătușă, soră / frate, ginere / noră, mamă / tată

g)după ceea ce denumesc (Bărbuță, Cicală et al, 2000, p. 50):

-substantive animate – denumesc oameni, animale, păsări, insecte (tot ceea ce este viu): frate, om, capră, oaie, ciocârlie, albină

-substantive inanimate – denumesc obiecte fără viață și plante: sticlă, apă, salcâm, tei.

Bibliografie:

1.Academia Română (2015). Gramatica limbii române I. Cuvântul. București: Editura Academiei Române.

2.Academia Română, (2005). DOOM. Dicționarul ortografic, ortoepic și morfologic al limbii române. Ediția a II-a revăzută și adăugită. București: Editura Enciclopedic.

3.Andrei, C., Bălan, C. (2021). Limba și literatura română. Manual pentru clasa a III-a. București: Editura CORINT.

4.Bărbuță, I., Cicală, A., Constantinovici, E., Cotelnic, T., Dîrul, A. (2000). Gramatica uzuală a limbii române. Chișinău: Editura Litera.

5.Cazacu, T., Vrabie, D.(2006). Gramatica limbii române în scheme și tabele, Chișinău: INTEGRITAS

6.Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Ediția a IV-a revăzută și adăugită, Iași: Editura Polirom.

TERRA SI VIITORUL CIVILIZATIEI

PROF. STANCU CONSTANTINA CRISTINA

GPP TIC PITIC, MIOVENI

Conceptul de sustenabilitate devine tot mai des folosit , în discuțiile despre viitorul nostru pe planeta Pământ. Sustenabilitatea, în esența sa, reprezintă o abordare holistă și responsabilă față de cum gestionăm resursele noastre planetare, având ca țintă echilibrul între necesitățile noastre prezente și capacitatea pământului de a susține viața în viitor. Este un concept amplu, iar acest concet nu se referă doar la protejarea mediului, ci vizează și îmbunătățirea calității vieții și menținerea unei stabilități economice pe termen lung. Sustenabilitatea este de o importanță majoră atât pentru supraviețuirea noastră dar și a generațiilor viitoare. Este o abordare care ne permite să ne gestionăm resursele într-un mod care să nu le epuizeze pentru viitor, așa încât să putem minimiza impactul negativ asupra mediului, să ne îmbunătățim calitatea vieții și să promovăm prosperitatea economică pe termen îndelungat. Astfel, prin reducerea poluării și promovarea unui mediu mai curat, se îmbunătățește sănătatea comunităților și se asigură accesul la resurse esențiale, cum ar fi apă potabilă și alimente sănătoase. Investițiile în tehnologii și infrastructură sustenabilă sporesc reziliența comunităților în fața schimbărilor climatice și a altor pericole sau calamități naturale destul de frecvente, în ultimul timp. De asemenea , promovarea educației și conștientizării în rândul comunităților duce la dezvoltarea unor comportamente responsabile față de mediu și la protejarea resurselor naturale pentru generațiile viitoare. Sustenabilitatea oferă numeroase avantaje economice care contribuie la prosperitatea și stabilitatea financiară. Prin adoptarea practicilor sustenabile, întreprinderile pot realiza economii semnificative de costuri prin reducerea consumului de resurse, precum energie și materiale. Investițiile în inovație și tehnologii ecologice pot stimula competitivitatea și pot deschide noi oportunități de piață, în timp ce respectarea reglementărilor privind mediu reduce riscurile legale și financiare. Astfel, angajamentul față de sustenabilitate nu numai că aduce economii de costuri și eficiență operațională, dar poate și să sporească veniturile, să deschidă noi piețe și să consolideze brandul, contribuind la creștere economică durabilă și stabilitate pe termen lung. Astfel, pentru a ajuta în mod obiectiv planeta putem întocmi o listă cu ceea ce ar trebui să facem.

1. Chiar dacă va fi necesar să faci cumpărături mai des și să te organizezi mai bine, satisfacția va fi una uriașă când vei vedea că nu vei mai arunca mâncarea, dar vei reduce cantitatea de deșeuri și nu în ultimul rând vei face și economie.

2. Pungile din plastic poluează inevitabil pământul și apele, astfel folosirea sacoșelor din material textil este un plus de ajutor pentru scăderea poluării. Totodată, pungile pe care le am deja, de plastic sau de hârtie sunt păstrate și reutilizate.

3. De asemenea, reducerea risipei alimentare, gătind atât cât este nevoie ajută foarte mult .

4. Reciclarea, , sortez cartonul, sticla, plasticul și gunoiul menajer. Bineînțeles că și uleiul alimentar este depozitat separat și reciclat periodic. Știai că o singură picătură de ulei alimentar uzat poate polua chiar şi o mie de litri de apă naturală?

5. Renunță la plastic.

Dacă nu poți controla acest aspect , alege să reciclezi plasticul, să îl refolosești, să refuzi ambalajele/paiele/pungile de plastic și să îți alegi produse vrac, pe care le poți pune în săculeți textili. Știai că plasticul are nevoie de câteva sute de ani pentru a se degrada, și este și un mare consumator de resurse? La nivel global, în fiecare secundă sunt folosite 160.000 pungi de plastic. Cumpărătorii folosesc în fiecare an aproximativ 500 de miliarde de pungi de plastic de unică folosință. Sunt utilizate cam 150 de pungi per persoană, pe an, iar asta ne face să ne dăm seama de amploarea fenomenului.

6. Refolosește ambalajele.

Cu siguranță atunci când comanzi ceva de pe internet, acel ceva este ambalat cel mai probabil într-o cutie așa că pe cele frumoase păstrează-le și refolosește-le prin dulap, pe cele mai puțin frumoase reciclează-le. Fie că vorbim de borcane de sticlă, de cutii de plastic sau oricare alte forme de ambalaj care, în mod normal s-ar fi aruncat la gunoi printre deșeurile menajere, ele merită să fie refolosite.

7. Repară

Cei 4R sunt de bază în conceptul de trai sustenabil. Am trecut prin toți pentru a-ți demonstra că este ușor și în practică, nu numai în teorie, înainte de a arunca un lucru stricat, gândește-te dacă poate fi reparat acel obiect pentru a-i prelungi durata de întrebuințare.

8. Rărește achizițiile de alimente / articole vestimentare lanțuri de magazine. Evită consumerismul.

Susține producătorii locali și artizanii. Chiar dacă plătim mai mult, avem garanția calității și al gustului autentic. Vizitează mai des piețele, socializează cu oamenii, oferă păreri sincere. Vei vedea că satisfacția nu va întârzia să apară. În ceea ce privește achiziția hainelor, cumpără doar strictul necesar sau alege slow-fashion. Alege să donezi sau să refolosești hainele vechi.

9. Adoptă un stil de viață minimalist.

Minimalismul se referă la faptul că îți concentrezi resursele pe lucrurile cu adevărat importante din viața ta. Decât mult și prost, mai bine puțin și de calitate. Acest curent a devenit un trend de dezvoltare personală ce descrie un stil de viață simplist, organizat și prietenos cu mediul înconjurător. Dacă te interesează subiectul, urmărește-mi activitatea în online deoarece următorul meu articol va fi despre stilul de viață minimalist.

10.Folia naturală reutilizabilă, biodegradabilă – din ceară de albine, bumbac, ulei de jojoba, rășină de copac, folosită la împachetarea alimentelor, poate înlocui cu succes folia alimentară. Alte lucruri utile: paie metalice, saci menajeri din materiale biodegradabile, rolă prosop ecologic, pahare/farfurii din materiale biodegradabile, ceai și cafea bio.

Am putea enumera mult mai multe puncte de atins în această listă, însă aici am mentionat câteva din cele mai importante aspecte, pe care noi, copiii noștri și generațiile viitoare le pot respecta pentru a putea să ne bucurăm de leaganul nostru ...TERRA.

Bibliografie :

1. Luiza Florea, Protecţia mediului, Editura Fundaţiei Universitare „Dunărea de Jos” Galaţi, 2002

2. Iordache Gheorghe. Metode și utilaje pentru prevenirea poluării mediului, MATRIXROM Bucureşti, 2003

3. Rojanschi Vladimir. Protecţia şi ingineria mediului, Bucureşti : Editura Economică , 1997.

FIȘĂ DE LUCRU PENTRU ELEVI CAPABILI DE PERFORMANȚĂ

Prof. Înv. Primar, VLADU ANA NICOLETA

Școala Gimnazială Alexandru Ștefulescu

JOCURI MATEMATICE

1 SPUNETI 100 !

La acest joc pot lua parte doi jucători. Primul spune un număr oarecare cuprins între 1 şi 10. Următorul trebuie să rostească alt număr mai mare, dar care nu-l poate depăşi pe primul decât cu cel mult 10 unităţi, Tot astfel procedează fiecare la rândul său. Câştigă cel care poate spune primul ‘’O sută’’

Se poate câştiga sigur de fiecare data?

2 LAPTELE ŞI BUTOAIELE

Trei maşini au fost trimise să aducă laptele pentru cele trei magazine. Când au ajuns la baza de aprovizionare au găsit acolo 7 butoaie pline şi 7 umplute pe jumătate Ei s-au hotărât să transporte laptele la cele trei magazine şi să-l împartă în mod egal, însa nu aveau cu ce să-l cântărească.

Cum trebuiau să împartă butoaiele între cele trei magazine în aşa fel ca şoferii să poată transporta o cantitate egală şi să nu fie nevoie s-o împartă turnând laptele dintr-un butoi în altul?

3 ÎNCERCAŢI SĂ CÂNTĂRIŢI

Imaginaţi-vă că vindeţi portocale. Aveţi 9 kg de portocale, un cântar cu talere şi două greutăţi una 50 de grame şi alta de 200 g. Un client vă cere 2 kg de portocale. Cum veţi proceda folosindu-vă doar de 3 cântăriri ?

4 UN NUMĂR CU TREI CIFRE

Care este numărul care, dacă scad 7 se împarte la 7, dacă scad 8 se împarte la 8, iar dacă scad 9 se împarte la 9 ?

5 MONEDA FALSĂ

Dintr-o grămadă de 81 de monede, toate au înfăţişarea absolut identică. Una este falsă. Se ştie că moneda falsă este mai uşoară.decât celălalte . Se cere:

-Să se identifice moneda falsă fără încercări mecanice sau chimice ci prin maxim patru cântăriri efectuate cu ajutorul unei balanţe.

6 ŞOFERUL CURIOS

Arucându-şi privirea la kilometraj, un şofer observă numărul 15951. Se gândeşte că un număr simetric, care citit invers este acelaşi, nu va mai vedea decât după foarte mult timp. Totuşi , după 2 ore, kilometrajul indica din nou un numar simetric.

Aflaţi cu ce viteză a mers şoferul în aceste 2 ore ?

7 OPT GĂINI OUĂTOARE

Un gospodar avea opt găini ouătoare. O parte dintre ele se oua zilnic, o parte –o zi da şi una nu, iar cea de-a treia parte făceau un ou într-un interval de două zile. Numărul celor mai puţin ‘’productive’’ era de trei ori mai mic decât totalul celorlalte două categorii.

Într-o zi (era luni), gospodarul a găsit în cuibar 8 ouă, iar până sâmbătă (în decurs de şase zile) a adunat 31 de ouă.

Câte găini ouau zilnic, câte o zi da şi una nu şi câte după două zile? Şi încă ceva: când a mai găsit gospodarul 8 ouă în cuibar?

8 12 PERSOANE, 12 PÂINI

Un bărbat mănâncă 2 pâini, o femeie consumă o jumătate de pâine iar un copil un sfert. Câţi bărbaţi, câte femei şi câţi copii sunt dacă în total sunt 12 persoane şi mănâncă 12 pâini.

9 FERMIERUL

Întrebat câte animale are, fermierul a răspuns : “Am oi, capre şi cai. Toate sunt oi cu excepţia a trei, toate sunt capre cu excepţia a patru, toate sunt cai cu excepţia a cinci”

Câte animale sunt din fiecare ?

10 ANIMALELE ŞI SUNETELE

Dacă un porc guiţă o dată, o pisică miorlăie de trei ori, un măgar rage de două ori, o vrăbiuţă ciripeşte de patru ori, de câte ori va behăi o capră, conform acestei reguli ?

11 GLUME MATEMATICE

1 Care numere, când sunt întoarse, se măresc o data şi jumătate?

2) Cum poate fi împărţit numărul 12 în două, în aşa fel ca în fiecare parte să iasa 7?

3) Se poate împărţi numărul 1888 în aşa fel încât în fiecare jumătate să fie câte 1000?

4) Ce număr se micşorează cu 12 , dacă după ce l-am scris, întoarcem foaia ‘’cu susul in jos’’?

5) Un cioban are 20 de oi . Îi mor toate mai puţin 9 . Câte oi mai are ?

6) Cât timp este între ora 21:47 şi 13:43 ?

7) Dacă 1891 devine 1681, ce devine 8961 ?

8) Folosind cifra 4 de patru ori şi operaţiile aritmetice, puteţi obţine numărul 7 ?

9) Ce semne matematice trebuie puse pentru ca rezultatul să fie 57 ?

76 ? 15 ? 20 = 57

l0) Care este valoarea unei treimi din trei optimi din două cincimi dintr-un sfert din două treimi din trei sferturi din opt zecimi din 1000 ?

11) Dacă sunt necesare 12 secunde ca un ceas să bată ora 5, câte secunde sunt necesare să bată ora 10?

RĂSPUNSURI:

1 SPUNETI 100 !

Da , dacă veţi şti că următoarele numere sunt întotdeauna învingătoare: 1, 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89. Dacă apucaţi să rostiţi unul dintre aceste numere veţi câştiga

2 LAPTELE ŞI BUTOAIELE

1 litru ½ litri

2 2 3 3 3 1

3 3 1 1 1 5

3 ÎNCERCAŢI SĂ CÂNTĂRIŢI

4 UN NUMĂR CU TREI CIFRE

5. MONEDA FALSĂ

6 ŞOFERUL CURIOS

R: 16061, 55 KM / h

7. OPT GĂINI OUĂTOARE

R: 3 găini ouau în fiecare zi, 3 o zi da una nu, 2 după două zile. Gospodarul a mai găsit 8 ouă în cuibar , duminica.

8 12 PERSOANE, 12 PÂINI

R: 5 bărbaţi, 1 femei şi 6 copii

9 FERMIERUL

9 R: 3 oi, 2 capre şi 1 cal

10 ANIMALELE ŞI SUNETELE

R: de 2 ori câte un sunet pentru fiecare vocală

11 GLUME MATEMATICE

1.

2.

3. R: 888 SE TAIE CU O LINIE IN AȘA FEL ÎNCÂT SE FORMEAZĂ 000

4. R: N= 7X8X9 N = 504

5.

6. R:15 ore şi 56 minute

7 R: 1968

8. R: 4 + 4 – 4/4 = 7

9. R: 76 x 15 : 20

10. R: 5

11 R: între prima şi a doua bătaie se scurg 12 : 4 = 3 secunde (sunt 4 intervale

Pentru ora 10 sunt 9 intervale deci 9 x 3 = 27 secunde

RESURSE EDUCAȚIONALE

Prof. POP SIMONA MARIA

Titlul activității: Trăsăturile morale ale unei persoane

1. Nivelul de studiu și materia: Educație civică, clasa a III-a

2. Descrierea activității:

Elevii sunt rugați să utilizeze aplicația Padlet pentru a observa și studia cu atenție lecția, obiectivele, activitățile desfășurate în cadrul orei.

https://padlet.com/popsimona873/plan-de-lec-ie-tr-s-turile-morale-ale-unei-persoane-a57m8domd7zua9sk

A urmat o prezentare a trăsăturilor morale folosind platforma Canva și un joc didactic folosind platforma Wordwall.

https://www.canva.com/design/DAGi9slLXtE/ddm_t_oIxEdd0XRX2QTSwA/edit

https://wordwall.net/resource/89410121/tr%c4%83s%c4%83turile-morale-ale-unei-persoane?authuser=0

3. Obiectiv fundamental:

Identificarea trăsăturilor morale, analiza trăsăturilor morale pozitive și negative, respectul ca valoare fundamentală, curajul personal și al celor din jur.

o Instrumente digitale utilizate: Classroom, Padlet, Canva, Wordwall.

o Metodologie aplicată: jocul de rol, jocul didactic, exerciţiul, explicaţia, conversaţia, demonstraţia, observaţia, problematizarea, munca independentă.

fișe de lucru, jetoane, bilețele, videoproiector, laptop

4. Impactul asupra învățării elevilor:

o Activitatea a promovat gândirea critică și abilități de argumentare, iar jocul de rol a făcut lecția mai captivantă și mai interactivă.

Cazul unui copil supradotat

Prof. POP SIMONA MARIA

Curiozitatea deosebită, întrebările penetrante şi observaţiile mature îl fac pe copilul supradotat să aibă deseori caracteristici greu compatibile cu propriul mediu social înconjurător şi să găsească cu dificultate alte persoane cu care să comunice. În mod paradoxal copiii supradotaţi sunt deseori caracterizaţi de către familie sau şcoală ca obraznici, impertinenţi, ciudaţi, tocilari sau cu alte apelative ce arată gradul redus de comunicare cu mediul lor social. Dacă copilul supradotat ce a învăţat să citească la doi sau trei ani ar fi fost introdus în ortografie şi gramatică în perioada când avea un câmp de interes dezvoltat pe acea direcţie, atunci copilul ar fi însuşit scrierea în mod corect. Exemplul dificultăţilor la scriere-citire pentru copiii supradotaţi este destul de frecvent şi pentru corectarea acestor caracteristici se dezvoltă metodologii care să apropie scrierea şi citirea de câmpul de interes a copiilor. În acest caz ei învaţă să scrie şi să citească corect într-un timp record.

Copiii supradotaţi reprezintă o serie de caracteristici distinctive din punct de vedere psihologic şi educaţional. Aceste trăsături influenţează atât modul în care aceşti copii învaţă şi se dezvoltă , cât şi modul în care interacţionează cu mediul lor. Identificarea elevilor supradotaţi necesită parcurgerea unui proces în care sunt antrenate cadrele didactice, specialişti în domeniu dar şi familia.

Cazul unui copil supradotat la şcoală– Lucas, 7 ani

Descriere generală:

Lucas este un copil de 7 ani care a demonstrat abilități avansate în domeniul logicii și al

cunoașterii mediului. Încă de la începutul clasei pregătitoare, a fost remarcat pentru capacitatea sa de a rezolva puzzle-uri complexe, de a face conexiuni între fenomene naturale și pentru

interesul său pentru enciclopedii despre spațiu și animale.

Se încadrează bine în colectivul clasei, este apreciată de aceștia, prezintă uneori o atitudine opozantă în ceea ce privesc unele activităţi, relaţionează greu cu unii dintre colegi, dar şi cu unii dintre profesorii de la clasă. Participă cu plăcere la activităţile care îi plac și pentru că este foarte harnic este solicitat să ofere ajutor, dar are probleme de adaptare cauzate de inhibiţie, blocajele cognitive care duc la realizarea cu greutate a sarcinilor şcolare. De obicei adoptă un comportament protector față de colegii de clasă și față de copii de vârstă mică, însă datorită faptului că prezintă caracteristici ale comportamentului opoziționist- provocator, adoptă uneori un comportament

negativist, neascultător, irascibil, sfidând persoana care reprezintă autoritatea, având trăsături de personalitate cu efecte perturbatoare în sfera adaptării sociale. În unele cazuri se opune activ indicațiilor sau regulilor și refuză să le urmeze, reacționând irascibil și iritatÎn plus, avea un vocabular bogat și o curiozitate neobosită, punând constant întrebări despre lumea înconjurătoare.

Din punct de vedere cognititv elevul manifestă lentoare în îndeplinirea sarcinilor deținând un vocabular pasiv, cu volum redus. Nu întâmpină dificultăți în ceea ce privește înțelegerea mesajelor, dar prezintă dificultăți de exprimare a ideilor la nivelul propozițiilor simple, făcând deseori dezacorduri. Citește într-un ritm alert, dar fără intonație și fără a conștientiza conținutul la prima vedere, iar la scriere are grafeme plasate defectuos în spațiul paginii, așezare dezordonată, fără alineat cu spații libere între rânduri, îi lipsește majuscula, nu termină grafemele, nu folosește corect ”â” și ”î”, face foarte des confuzii între ”f –v”, ” p-b” și ” cg”substituindu-le. Memoria este de scurtă durată și mecanică, gândirea prezintă unele simptome în ceea ce privește fluxul ideatic, blocaje ale gândirii sau lapsusuri, încetineală în gândire, sarcinile sunt rezolvate doar până la un anumit nivel de complexitate şi abstractizare, operaţiile mentale devenind imprecise, nesigure şi inerte. Imaginaţia este reproductivă, domeniul de manifestare este cel al abilităţilor practice.

Din punct de vedere afectiv reactivitatea emoţională este crescută, relaţiile sociale fiind amprentate de agresivitatea verbală. Comunică la nivel mediu când lucrează în grup şi de obicei desenează sau ascultă pe alţii. Din cele observate se constată că nu respectă regulile, iar când i se face observaţii, manifestă reacţii exagerate fără a conştientiza consecinţele acestora.

Pentru a răspunde nevoilor academice ale lui Lucas, am adoptat următoarele strategii:

A) Învăţarea

Sarcini diferenţiate: I-am oferit activități diferențiate, precum rezolvarea de exerciții logice mai dificile, construirea de modele 3D din materiale reciclabile și experimente simple legate de mediul înconjurător (de exemplu, cum se formează umbrele). Am introdus în activitățile zilnice teme care să-i stimuleze curiozitatea, cum ar fi „Planetele i stelele” sau „Ecosistemele”.

L-am implicat în activități de grup, oferindu-i rolul de coordonator pentru a-și dezvolta și abilitățile sociale. L-am implicat activ în sarcinile curente ale clasei, exersarea unor sarcini în grup, i-am dat sarcini concrete cu finalitate în care să-şi exprime opinia, părerea asupra unor lucruri cunoscute elevului, să povestească fapte, întâmplări personale.

B) Învățarea :

Am compus exerciţii şi jocuri de dezvoltare a auzului fonematic, de conştientizare a legăturii între fonem şi semnul grafic corespunzător -exerciții de citire de imagini şi de depistare a sunetelor inițiale -Identificarea literelor într-o ordine aleatorie -exerciții de denumire a obiectele din imagini -exerciții de formulare de propoziţii folosind cuvintele găsite și urmărind imaginea în care a depistat cuvântul -Exerciții de citire a unor propoziții simple– executarea zilnică a minim 4, maxim 6 exerciții de înțelegere a cerinței -activități de exersare a vorbirii și scrierii corecte -exerciții de descriere -exerciții de comunicare dialogată -exerciții de identificare a grupurilor de litere -jocuri de mimare a emoțiilor și de recunoaștere a acestora. Identifică minim 3 emoţii și maxim 6 emoţii pozitive/negative -completarea unor propoziții de tipul ” atunci când ...mă simt”

C) Emoţiile şi psihicul copilului:

Deoarece copiii supradotați pot întâmpina dificultăți socio-emoționale, am pus accent pe:

validare și încurajare: l-am lăudat pentru ideile și eforturile sale, evitând să pun presiune pe

el pentru a performa constant. Am încurajat colegii să participe la activitățile conduse de el, astfel încât să se simtă apreciat și acceptat.Sunt elevi în clasă care mi-au spus că îl cunosc foarte bine de la grădiniţă şi tot la fel era şi în acel mediul. Deci, l-au acceptat cu mare drag deoarece erau convinşi că intrând la şcoală, Lucas va deveni un altfel de copil. Am discutat cu Lucas despre cum să-și gestioneze frustrările atunci când colegii nu înțelegeau imediat ideile lui, să încerce şi el să facă mici eforturi de integrare cu noii colegi, deoarece ,,greutatea" este de partea tuturor.

D) Colaborarea cu părinții:

Părinții lui Lucas au fost mereu implicați activ şi de mare ajutor:

Am discutat cu psihologul şcolii şi cu logopedul despre nevoia de a-l înscrie la activități extracurriculare, cum ar fi cercuri de şah, știință, robotică pentru vârsta sa inclusiv la un sport, în prezent este în clasa a III-a, practică şahul şi handbalul. Părinţilor le-am sugerat să-l sprijine în explorarea intereselor sale, oferindu-i materiale educative suplimentare și ocazii de învățare practică (vizite la planetariu, grădina zoologică). Am păstrat legătura pentru a monitoriza progresul său și pentru a ajusta activitățile conform nevoilor lui.

Concluzia finală: Prin aceste intervenții, Lucas a continuat să își dezvolte abilitățile academice, dar și să-și îmbunătățească relațiile cu colegii. Prezintă în continuare tulburări de orientare spațială, și încă nu a dobândit achizițiile precum orientarea în pagină, aranjarea scrierea cu majusculă, scrierea corectă a ortogramelor decât în urma indicațiile primite. Şi-a îmbunătățit vocabularul reușind să descrie unele caracteristici ale obiectelor, să ofere sinonime/antonime pentru diferite cuvinte, să formuleze întrebări/răspunsuri, uneori cu ajutor din partea profesorului, își controlează mai bine emoțiile negative, iar situațiile conflictuale s-au diminuat considerabil, a crescut și capacitatea de concentrare, dar este nevoie în continuare de încurajare în ceea ce privește realizarea sarcinilor care implică activități de citire/scriere. Curiozitatea sa a fost susținută, iar părinții au remarcat o mai bună echilibrare între nevoile lui cognitive și cele emoționale.

Marea majoritate a copiilor supradotați se simt neînțeleși și izolați. Deseori sunt respinși de către societatea colegilor din cauza gusturilor și opiniilor lor prea adulte.

Regele junglei! - Proiect didactic

Profesor pentru educație timpurie: Stoica Gabriela Florentina

Nivel de studiu: I

Grupa: Mijlocie

Tema anuală de studiu: CUM ESTE, A FOST ȘI VA FI AICI PE PĂMÂNT?

Proiect tematic: REGATUL VIEȚUITOARELOR

Valoarea: Bunătatea

Temă săptămânii: CARTEA JUNGLEI – ANIMALE DIN JUNGLĂ

Tema zilei: Regele junglei!

Tipul activității: mixtă

Forma de realizare: activitate integrată ADP + ADE (DȘ+DEC) + ALA

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII ȘI COMPORTAMENTE VIZATE

C. CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI FAȚĂ DE ÎNVĂŢARE

C. 3. Activare și manifestare a potențialului creativ

3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative

3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative

D. DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII ŞI A PREMISELOR CITIRII ŞI SCRIERII

D.1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Însușirea cunoștințelor copiilor cu privire părțile componente ale corpului, mediului de viață și modul de hrănire ale leului.

Consolidarea priceperii și deprinderii de a aplica pete de culoare pe suprafața dată prin tehnica ștampilării;

COMPONENŢA ACTIVITĂȚII

ACTIVITĂŢI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP):

Rutine: primirea copiilor, igiena personală, autoservire, gustare, Întâlnirea de dimineață „Regele junglei” (salutul, prezența, calendarul naturii, noutatea zilei);

Tranziții: „Omul de zăpadă” – interpretare cântec/ „La plimbare prin junglă” - mers în coloană câte unul/ „Omul care a vrut un pupic” – recitare poezie

ACTIVITĂŢI LIBER ALESE (ALA):

Matematică/ manipulative: Animale din junglă - puzzle

Construcții: Grădina Zoologică – alăturare, îmbinare, suprapunere

Alfabetizare: Animale din junglă – exercițiu grafic – tipuri de linii (fișă de lucru)

ACTIVITĂŢI PE DOMENII EXPERIENŢIALE (ADE):

Domeniul Științe – Cunoașterea mediului „Leul Leo– Regele junglei” – lectura educatoarei;

Domeniul Estetic și creativ – Activitate artistico-plastică

Tema plastică: Pata de culoare

Subiectul: Leul

Tehnica de lucru: Ștampilare

ACTIVITĂŢI LIBER ALESE (ALA):

Spune ursulețului prieteniei ce ai aflat astăzi despre leu! – joc-exercițiu

OBIECTIVE:

La sfârșitul activității, preșcolarii vor fi capabili:

O_1: să identifice animalul din poveste;

O_2: să precizeze principalele părți ale corpului leului;

O_3: să denumească modul de hrănire și mediul de viață ale leului;

O_4: să aplice pete de culoare, prin tehnica ștampilării, pe suprafața dată;

O_5: să îmbine corect piesele de puzzle pentru a reda întregul;

O_6: să construiască prin alăturarea, îmbinarea și suprapunerea pieselor lego Grădina Zoologică;

O8: să unească punctele pentru a trasa diferite tipuri de linii;

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ŞI PROCEDEE: expunerea, conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, observația, metoda Explozia stelară (adaptată).

MIJLOACE DE ÎNVĂŢĂMÂNT: video-proiector, guașă, șablon leu din carton, coli albe cartonate, bureței, stele carton, recompense, magneți, planșete magnetice, lego, carioci, fișe de lucru, puzzle, ursuleți pluș.

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, pe grupuri mici, individual

FORME DE EVALUARE: aprecieri verbale asupra creativității răspunsurilor copiilor, observarea sistematică a comportamentului copiilor, analiza produselor activității, autoevaluarea, interevaluarea.

LOCUL DE DESFĂȘURARE: sala de grupă

RESURSE TEMPORALE: o zi

BIBLIOGRAFIE:

Glava A., Chiș O., Tătaru L., Piramida cunoșterii, Editura Diamant, 2015;

*** Curriculum pentru educație timpurie (2019), M.E.;

***Suport pentru explicarea şi înţelegerea unor concept şi instrumente cu care operează curriculumul pentru educaţie timpurie (2019);

Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani, 2024;

Test de evaluare – Limba și literatura română - Clasa a II-a

Prof. ORBAN IULIU

Test de evaluare – Limba și literatura română

Clasa a II-a

Text suport: „Floarea de colț”

Citește textul.

Ana și Matei au plecat cu bunicul în munți. Au urcat pe o potecă îngustă. Soarele lumina stâncile. Deodată, Ana a văzut o floare mică și albă.

– Bunicule, ce floare este aceasta? a întrebat Ana.

– Este floarea de colț, a spus bunicul. Crește sus, pe stânci.

– De ce crește aici? a întrebat Matei.

– Pentru că iubește aerul curat și locurile liniștite, a răspuns bunicul.

– Putem să o rupem? a întrebat Ana.

– Nu. Floarea de colț este ocrotită. Trebuie să o privim și să o protejăm, a spus bunicul.

– Atunci o vom fotografia, a spus Matei.

– Așa este cel mai bine, a zâmbit bunicul.

Copiii au privit floarea cu atenție și au făcut o fotografie. Au plecat mai departe bucuroși.

I. Înțelegerea textului

1. Unde au mers Ana și Matei?

a) la mare

b) la munte

c) în oraș

2. Ce floare au văzut copiii?

_____

3. Cine le-a explicat copiilor despre floare?

_____

4. De ce nu trebuie ruptă floarea de colț?

_____

II. Adevărat sau fals

Scrie A pentru adevărat și F pentru fals.

1. Ana și Matei au mers în pădure.
2. Floarea de colț crește pe stânci.
3. Bunicul le-a spus copiilor să rupă floarea.
4. Copiii au făcut o fotografie.

III. Vocabular

1. Găsește în text un cuvânt care înseamnă „drum îngust de munte”.

_____

2. Scrie un cuvânt care descrie floarea de colț.

_____

IV. Exprimare

Răspunde în 2 propoziții.

De ce crezi că trebuie să protejăm floarea de colț?

_____

_____

V. Creativitate

Imaginează un scurt dialog între tine și un prieten despre floarea de colț. Scrie două replici.

JOCURI ADAPTATE ELEVILOR CU CES

Prof.inv.primar Matache Irina

Scoala Gimnz.Mihai Eminescu Ploiesti

Acest material este conceput ca un instrument de lucru pentru învăţători, dar și pentru elevii cu cerinte educationale speciale.

Competențele specifice vizate sunt cele legate de comunicare și relaționare, vizand integrarea scolara a elevilor cu cerinte educationale speciale.

1.Jocul Silabelor

Copiii așezați în bănci primesc câte un număr de la 1 la „x” („x” reprezentând numărul de elevi). Se pot scrie și numele elevilor pe tablă pentru a se face punctajul. Profesorul scrie pe tablă un prim cuvânt, despărțit în silabe. La prima rundă este obligatoriu ca elevii să scrie cuvinte alcătuite din minimum două silabe, pornind, tot obligatoriu de la o silabă anterioară (oricare dintre silabe). Dacă s-a făcut o rotație, copiii au voie să scrie și cuvinte cu mai multe silabe. Elevul care scrie un cuvânt din trei silabe primește 3 puncte. Dacă scrie un cuvânt din 4 silabe, elevul primește 4 puncte. Dacă scrie un cuvânt din 5 silabe, primește 5 puncte ș.a.m.d. Elevul care se blochează sau nu se încadrează în timpul stabilit va primi zero puncte. După blocarea jocului, profesorul propune alt cuvânt de început. Timpul de gândire este de 15 secunde (30 secunde la clasele mici). 7 Pentru clasele mici se recomandă utilizarea unor cuvinte alcătuite din două silabe, iar cuvintele să fi e realizate cu ajutorul profesorului.

Exemplu: Profesorul începe jocul:

CA-LE Elev 1: CA-SĂ Elev 2: SĂ –PUN Elev 3: PUN-TE Elev 4: TE-REN Elev 5: REN-TĂ Elev 6: TĂ-TIC Elev 7: (blocaj) Profesorul reia jocul cu cuvânt nou, despărțit în silabe…

2. Numere și „Beep”

Elevii stau pe scaune, dispuși în cerc și pasează mingea de la unul la altul ușor. Profesorul (un elev) alege o cifră: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 sau 9. Această cifră va constitui numărul la care se spune „Beep”. Exemplu: La primul joc, cifra 5 va fi cifra „Beep”. Elevii când prind mingea sunt obligați să spună numărul care urmează: 1, 2, 3, 4 ș.a.m.d. Dacă numărul „Beep” este 5, elevul nu spune 5, ci rostește: „Beep”. La fel se procedează când se ajunge la numerele 15, 25, 35, 45, 55, 65, 75, 85, 95. 8 Dacă un elev greșește și rostește cifra, în loc de „Beep”, acesta este eliminat (pentru o rundă, nu defi nitiv). Dacă un elev se încurcă la numărătoare, acesta va fi , de asemenea, eliminat. Dacă un jucător scapă mingea, primește un punct penalizare (i se ia o viață), iar dacă o mai scapă o dată, acesta va fi eliminat (pentru o rundă). Notă: La clasele mici se joacă doar cu numerele învățate (de la 1 la 10), recomandat crescător. La clasele mai mari se poate juca și cu numărătoare inversă, descrescător. La comanda profesorului se poate schimba jocul în crescător sau descrescător, după ce mingea a trecut, pe la fi ecare, măcar o dată sau de două ori. Schimbarea se face la comanda: STOP JOC!

Profesorul spune: Descrescător! STOP JOC! Crescător….

3.Jocul.,, Știu cine ești!”

Un copil se întoarce cu spatele în fața clasei, iar ceilalți vor primi bilețele cu o frază dintr-o lecție, o replică dintr-un fi lm, un mic fragment dintr-un cântec sau dintr-o poezie. Bilețelele vor fi numerotate de la 1 la ,,x” (,,x” reprezentând numărul copiilor participanți). Profesorul (un elev) poate avea rol de arbitru. Arbitrii scriu pe tablă numere de la 1 la ,,x” și încercuiesc aleatoriu două numere. Astfel copiii care au cele două numere pe bilete, citesc textul sau cântă, încercând să își schimbe vocea. 9 Copilul afl at în fața clasei trebuie să ghicească numele copiilor care au citit sau care au cântat. Dacă a ghicit numele unui copil, elevul primește un punct. Dacă a descoperit numele celor doi, acesta primește 3 puncte. Dacă nu ghicește nici un nume, toți copiii din bănci vor primi un punct. Copilul care a fost în față desemnează următorul copil care va descopri numele copiilor participanți la joc. ,,Arbitrul” încercuiește aleatoriu alte 2 numere, desemnând alți doi copii care citesc sau cântă ce este indicat pe bilețele.

Importanța abordării STEM / STEAM

Prof. Dumitrache Ana Roxana

În lumea de astăzi în schimbare rapidă, integrarea STEM / STEAM (știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică) în educație devine din ce în ce mai importantă. Această abordare nu numai că încurajează creativitatea și inovația, ci și echipează elevii cu abilitățile necesare pentru succesul în secolul 21. Iată câteva motive convingătoare pentru care educația STEM / STEAM ar trebui să fie o componentă fundamentală a învățării elevilor.

Încurajează gândirea critică și rezolvarea problemelor

Educația STEM/STEAM provoacă elevii să gândească critic și să rezolve probleme complexe. Prin implicarea în proiecte practice care necesită experimentare și analiză, elevii învață să abordeze provocările metodic, o abilitate neprețuită atât în situații academice, cât și în lumea reală. De exemplu, atunci când elevii proiectează și construiesc o mașină simplă, ei trebuie să aplice principii matematice, concepte științifice și practici de inginerie, promovând o înțelegere integrată a modului în care aceste discipline lucrează împreună.

Stimulează creativitatea și inovația

Încorporarea artelor în cadrul STEM/STEAM permite elevilor să-și exprime creativitatea în timp ce aplică concepte științifice și matematice. Această abordare interdisciplinară încurajează gândirea inovatoare, deoarece elevii nu trebuie doar să găsească soluții, ci și să gândească în afara ”cutiei”. De exemplu, un proiect care combină arta cu tehnologia ar putea implica crearea unei animații digitale care ilustrează un concept științific, îmbinând creativitatea cu abilitățile tehnice.

Pregătește elevii pentru cariere viitoare

Multe dintre carierele cu cea mai rapidă creștere astăzi necesită o bază solidă în domeniile STEM/STEAM. Expunând elevii la aceste subiecte din timp, profesorii pot stârni interes și pasiune pentru aceste discipline, pregătindu-i pentru viitoarele cariere în tehnologie, inginerie, asistență medicală și multe altele. În plus, abilitățile dobândite prin educația STEM/STEAM - cum ar fi colaborarea, comunicarea și adaptabilitatea - sunt foarte căutate de angajatori.

Promovează colaborarea și munca în echipă

Proiectele STEM/STEAM necesită adesea ca elevii să lucreze în echipă, promovând colaborarea și abilitățile de comunicare eficiente. Într-o lume în care munca în echipă este esențială, capacitatea de a lucra bine cu ceilalți este crucială. Prin proiecte de grup, elevii învață să împărtășească idei, să asculte perspective diferite și să dezvolte soluții în mod colectiv, care reflectă natura colaborativă a multor medii profesionale.

Îmbunătățește implicarea elevilor

Elevii au mai multe șanse să se implice în învățarea lor atunci când este interactiv și relevant. Educația STEM/STEAM include adesea activități practice care captivează interesele elevilor și îi motivează să învețe. Conectând lecțiile la aplicații din lumea reală, profesorii pot crea un mediu de învățare mai antrenant, care rezonează cu elevii.

În concluzie, integrarea educației STEM/STEAM este vitală pentru pregătirea elevilor pentru viitor. Încurajând gândirea critică, creativitatea și colaborarea, STEM/STEAM nu numai că îmbunătățește învățarea academică, ci și echipează elevii cu abilitățile esențiale de care au nevoie pentru a se dezvolta într-o lume din ce în ce mai complexă. În calitate de profesori, îmbrățișarea educației STEM/STEAM va duce, fără îndoială, la o experiență de învățare mai îmbogățită și mai eficientă pentru elevii noștri.

„Animația, metodă interactivă”

Prof. înv.primar Ana-Maria Mîcîială

Școala Gimnazială „Alexandru cel Bun” Bacău

Termenul „animația” vine din latinescul „suflet”, „viață”. Să dăm viață lecției ne străduim mereu. Suntem prin definiție anima, deoarece ca ființe vii avem o voință și un scop de a transmite, de a învăța și forma oamenii. Intervenim în fața unor ființe vii, ce sunt în formare . Uneori acestea sunt precum bureții și absorb tot, alteori absorb mai greu din cauza unor filtre care se întrepătrund și bruiază canalul de receptare/comunicare. Totuși prin prezența noastră, a dascălilor, spatiul clasei este animat cu ajutorul materialelor didactice și-a conținuturilor instructive, atent selectate. În fața noastră sunt învățăceii, le cunoaștem nevoile și dificultățile lor pe parcursul învățării.

Când suntem în clasă cu elevii facem animație. Uneori, din cauza tumultului de informații și-a logisticii, uităm intenția noastră de bază. Uităm că și ei au intenții și trebuie să le dăm ocazia să se afirme, să se relaxeze. Copiii trebuie învăluiți în povești pozitive, care să le confere o stare de bine și de încredere.

Prin voința noastră facem scopul posibil. La fel se întâmplă și cu elevii noștri. Deși uneori par plictiți, nu este așa. Putem apela la abordări instructive diferite, propice, prin care noi, profesorii, îi atragem. Putem să ne considerăm artiști care să facă spectacol la fiecare lecție în parte.

Povestea este cea care ne face să ne împrietenim cu materia, este o abordare prietenească a conținutului. De exemplu, cum putem anima conținutul prin storytelling? Sunt atâtea basme care conțin 3 prințese, 3 fii de împărat, 3 mere, 7 pitici, 12 lebede etc. Calculele matematice și problemele ar fi bine să se bazeze pe acțiunile din povești. În fața noastră avem elevii curioși, cu frustrări sau blocaje, care sunt deschiși la poveștile noi pe care le improvizăm în analogie cu aspecte din jurul lor. Apelăm la ludic ca să-i atragem și să le provocăm buna dispoziție. Mai mult, recuzita cu obiecte care să le creeze interes este nemaipomenită. La Limba și literatura română putem aduce o bucată de material, cu rol de pelerină. Devine un obiect valoros pentru ei, întrucât pot să-l atingă sau să-l probeze, pot intra în pielea personajelor Harap-Alb, Prâslea cel Voinic, Împăratul Verde etc. Bogația de povești românești ne oferă personaje cu puteri deosebite, cu acțiuni nemaipomenite care să-i transpună pe elevi în situații provocatoare, din care ies învingători. Putem să le oferim și câteva replici pe care să le interpreteze. Vocabularul poate fi îmbogățit, intonația abordată creativ, gestica, mimica, toate sunt elementele unei scenete care va acapara atenția tuturor celor de față. Pelerina poate fi a Albei-ca-Zăpada în căutarea căsuței piticilor sau a Crăiesei Zăpezilor ce aduce zăpezi argintii și jocuri de iarnă cu bucurii. Căutăm mereu un element de recuzită și spunem povestea din perspectiva acestui obiect. Ne împrietenim cu personajele, se va anima lecția, iar obiectul introdus potențează spectacolul.

De asemenea, la o lecție de istorie pelerina poate fi folosită pentru întruchiparea voievozilor în dialog cu turcii sau cu tătarii. Chiar și o sabie de jucărie poate stârni dorința elevilor de a se transpune în rolul vitejilor care au apărat țara de dușmani. Simbolul paloșului este vitejia, curajul, bărbăția, puterea, dar mai ales izbânda. Astfel, pot fi determinați să intervină cu informații căutate

în volume literare sau istorice care să certifice faptele respective. Putem broada povești despre sabia lui Ștefan cel Mare, de la cine a primit sabia sau cum a fost capturată de turci. Știm că sabia i-a fost donată de papalitate pentru că a salvat creștinatatea de cucerirea păgânilor. Clar se poate recrea poveatea lui Ștefăniță din Borzești care a învățat să poarte paloșul cel greu în luptele crâncene cu cotropitorii. Se pot improviza și câteva figuri de luptă unde paloșul se mânuiește cu dexteritate. Apoi se face trimitere spre calitățile unui soldat adevărat, care luptă alături de oastea sa întru apărarea patriei.

Foarte importantă este abordarea expresiilor ce conțin cuvintele/ denumirile obiectelor menționate anterior. De exemplu: „e cu sabia deasupra capului", „trece prin sabie și foc", „sabie cu două tăiușuri", „capul plecat sabia nu-l taie". De aici se pot realiza catrene sau scurte versuri rimate, adaptate nivelului elevilor. Scenele dramatice pot fi aliniate unei linii melodice care să mărească intensitatea acțiunii.

Obiectele utilizate la activitățile instructive pot anima atmosfera și implica elevii interactiv, formal și nonformal. Ele sunt un mijloc prin care profesorul introduce elevii în poveste. Toată clasa va fi antrenată, menținundu-se interesul asupra temei ce urmează să fie studiată.

Nu trebuie să fie fiecare activitate didactică animată și nici nu este recomandat! Se impun clar niște limite ale acestei abordări. Profesorul simte tensiunea și interesul elevilor, cunoaște momentul de atenție concentrat asupra subiectului lecției. Animația vine în întâmpinarea orelor unde putem apela la improvizație ca să le trezim curiozitatea, implicarea și învățarea prin descoperire și cooperare. Copiii trebuie cuceriți prin tehnici și strategii care să-i transpună în situații inedite, care să faciliteze propria învățare.

Bibliografie:

- Eliseu, Valentin. Carte de Animatie (resursă disponibilă online), 2017, Editura Uniunea Cineaștilor din România
- Asociația „Atelier de Cuvinte" (cursuri de storytelling)

ÎN AȘTEPTAREA SFINTEI ÎNVIERI

Educatoare: CHEREGI CARMINA

Cea mai importantă zi pentru întreaga creştinătate este ziua Învierii Mântuitorului nostru Iisus Hristos, cea mai curată zi a bucuriei, în care s-a adus pe pământ cele mai dulci mângâieri, în care s-a săvârşit cea mai mare minune ca să-l putem simţi pe Dumnezeu mai aproape în inima noastră. Sărbătorile de Paşte încep în Duminica Floriilor, atunci când ramurile de salcie sunt sfinţite de preot, la biserică. Ramurile sunt păstrate peste an, în casele localnicilor. În Joia Mare începe a se bate toaca, pentru îndepărtarea spiritelor rele. Bătăile de toacă au o funcție de purificare a spațiului și de alungare a spiritelor rele. În această seară, în biserici se ține Denia sau Slujba celor douăsprezece Evanghelii, când are loc comemorarea Cinei cea de Taină. O credință populară din satul natal, spune că în această seară, când se citesc cele douăsprezece Evanghelii, credincioșii trebuie să aibă la ei un fir de ață, pe care să-l înoade după citirea fiecărei evanghelii, astfel ca la final să aibă douăsprezece noduri. Bătrânii spun că, peste an, atunci când te confrunți cu o mare problemă ori ești bolnav, dacă dezlegi un nod și îți pui o dorință, această dorință se va îndeplini

Pentru a înţelege şi pentru a trăi această sărbătoare, a fost nevoie de o pregătire duhovnicească de sfântul şi marele post, ca noi toţi să redevenim în sufletele şi inimile noastre, asemenea copiilor, pentru că „a unora ca aceştia este împărăţia cerurilor”.(Matei, 19, 14) .
Hristos a fost odată copil. de dragul Lui copiii, să respectăm copiii. Să-i privim ca pe o însărcinare sfântă, nu pentru a-I răsfăța ci pentru a-I învăța să trăiască o viață pură și nobilă. Iisus Hristos iubește copiii și ne cheamă să cooperăm cu El în a-I învăța să-și formeze caractere desăvârșite. El a luat copilașii în brațe și s-a coborât la nivelul lor, iar în inima Lui cea plină de iubire putea să înțeleagă trebuințele lor și să se bucure de fericire acestora. De aici reiese necesitatea ca și noi în grădiniță să începem educarea moral-creștină a copiilor. În copilărie mintea este impresionată și modelată cu ușurință și atunci este timpul ca toți copiii să fie învățați să-L iubească pe Cel ce i-a creat. Copiii prin natura lor sunt buni, iar când greșesc ei încearcă să repare ce au făcut, cerându-și iertate și această iertate și-o doresc din tot sufletul. Puritatea copiilor trebuie să devină un reper al întregii societăţi, pentru că numai această puritate şi gingăşie ne îndepărtează de războiul cel dintre noi şi de toate relele care tulbură lumea aceasta. Doar inocenţa şi curăţenia lor morală pot sfărâma graniţele dintre oameni, egoismul, ca în locul lor să apară o scânteie a iubirii. De aceea, avem datoria înaintea lui Dumnezeu de a ocroti cu orice preţ aceste izvoare vii, călăuzitoare spre veşnicie. Trebuie ca noi să ne deschidem inimile către copii, să fim alături de ei, să-i sprijinim şi să-i educăm în dreapta credinţă. Este nevoie mai mult ca oricând să punem în practică principiile pedagogice creştine, care ne arată atât de frumos cum să-i învăţăm pe ei: „Vom duce copiii noştri în Biserică şi îi vom închina dreptei credinţe” .

In cele ce urmează aș dori să descriu câteva tradiții din zona mea, In vinerea mare, în satul natal, fetele fecioare inconjoară biserica cu icoana rastignirii, cu Epitaful și cu un sicriu de dimensiună mai mici, care simbolizează punerea în mormânt a Mântuitorului Iisus Hristos, aceste fete fecioare vor cânta alături de preot și strană – stările prohodului. Iar in noapte de înviere, fetele duc icoana Invierii lui Iisus Hristos în brațe și alături de preot și de alți credincioși cântă troparul Invierii lui Iisus Hristos. Se spune că aceste fete care participă ani de zile la acest- ritual, vor fi

binecuvântate în viața lor. Pentru păstrarea acestor tradiții, preotul alături de fetele mai mari, invață și pe fetele mai mici, pentru a învăța și ele, iar așa tradiția nu va muri. Se mai spune că, duminică dimineaţa, există tradiţia ca toţi membrii familiei să se spele pe faţă cu apă neîncepută, luată dintr-un izvor, în care se pune un ou roşu şi un ban de argint: să fie sănătoşi şi cu faţa frumoasă, argintul simbolizând, de asemenea, şi noroc la bani. Un alt obicei spune că după ce s-au întors de la Înviere şi iau anafura, toată familia trebuie să mănânce un ou roşu şi pască pentru a fi curaţi ca pasca şi sănătoşi ca oul. De Paşti, spun preoţii, nimeni nu trebuie să fie trist, nimeni nu trebuie să plângă. În zilele de Paşti, bucuria trebuie să fie predominantă. Un alt obicei este- "Ciocnitul ouălor",la aceste eveniment, copiii sunt încântați și participă de la cel mic la cel mare. Acest eveniment se desfășoară în ziua de Paște, după vecernie sau a doua liturghie cum se mai numește, astfel cine câștigă acest concurs este premiat de către preot.
Marele eveniment religios Învierea Mântuitorului constituie un bun prilej pentru a trezi în inima copiilor dorința de a cunoaște cât mai multe despre această Sfântă sărbătoare și de asemenea de a păstra aceste tradiții. Acum, când lumina Învierii ne călăuzește spre împărăţia lui Dumnezeu, să-i apropiem pe copii de marele lor Prieten Iisus Hristos, de unde vine toată speranţa şi înţelepciunea. Cu siguranţă că şi ei aşa vor înţelege mai bine semnificaţia acestei sărbători şi işi vor cinsti părinţii, dascălii şi pe ceilalţi care au contribuit la creşterea şi educarea lor, pentru a putea fi vrednici de numele şi calitatea de creştin.

Fie ca lumina Sfântă a Învierii să pătrundă în sufletele noastre a tuturor, să ne dea putere să ne educăm copiii în lumina moralei creștine pentru a devein oameni de nădejde a societății.

HRISTOS A ÎNVIAT!

Bibliografie:

Irineu, Episcop de Ecaterinburg şi Irbit, Educaţia religioasă-învăţături pentru copii şi tineri, Editura Sofia, Bucureşti, 2002.

Chemarea credinţei –Revistă pentru copii şi părinţi a Patriarhiei Române

PROIECT DIDACTIC-DLC

Prof. CHEREGI ANA MARIA

GRUPA: Mijlocie

TEMA ANUALĂ: Ce si cum exprimam ceea ce simtim?

TEMA PROIECTULUI: Magia sărbătorilor

TEMA SĂPTĂMÂNII: Crăciunul- sărbătoarea bucuriei

TEMA ACTIVITĂȚII: Povestea lui Moș Crăciun

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activități pe domenii experiențiale-ADE

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Dlc-Educarea limbajului

MIJLOC DE REALIZARE: Povestea educatoarei

TIPUL DE ACTIVITATE: Transmitere de noi cunoștințe

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

Ascultarea activă a mesajului pentru înțelegerea și receptarea lui (comunicare receptivă)

Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

COMPORTAMENTE VIZATE:

1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)

1.2. Înțeleg mesaje simple

1.3. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc în calitate de auditor

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Dezvoltarea capacității copilului de a asculta cu atenție un text și de a se concentra asupra acțiunii prezentată în poveste.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să urmărească linia poveștii, concomitent cu imaginile prezentate;
- Să recepționeze corect textul poveștii ascultate;
- Să așeze în ordine corectă imaginile din poveste;
- Să răspundă la întrebările adresate de către educatoare.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: conversația, povestirea, expunerea, explicația, metoda „Rai”

Mijloace de învățământ: Tablă interativă, planșe cu imagini din poveste, tablă, glob.

Forme de organizare: frontal, individual

Forme de evaluare: observarea comportamentului copiilor, aprecieri verbale.

Durata: 25-30 minute

BIBLIOGRAFIE:

• Curriculum pentru Educația Timpurie de la naștere până la vârsta de 6 ani” – 2019

• Suport pentru explicitarea şi înţelegerea unor concepte şi intrumente cu care operează curriculumul pentru educaţie timpurie-2019

• Tătaru L, Glava,A. Chiș, Chiș O, „Piramida cunoașterii- repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar, Editura Diamant, 2020”.

https://gemini.google.com/share/b72413547049

Numerele naturale 0- 100 Fișă de lucru clasa I

Prof. RUSU LUCIANA

Numerele naturale 0- 100

Fișă de lucru clasa I

1. Încercuiește cu roșu cifra zecilor și cu albastru cifra unităților:

98, 38, 40, 17, 82, 100, 77, 16, 59.

2. Scrie cu cifre numerele:

optzeci:_____ cincisprezece:_____

patru zeci și patru:_____ șaptezeci și trei:_____

3. Scrie numerele care se formează din:

douăzeci și două unități:_____

nouăzeci și șase unități:_____

patruzeci și cinci unități:_____

4. Formează toate numerele naturale formate din zeci și unități care se pot scrie cu cifrele: 9, 6, 0, 2.

_____

_____

5. Scrie numerele cuprinse între:

56 și 65:_____

73 și 64:_____

6. Ordonează crescător următoarele numere: 37, 15, 40, 21, 77, 32, 59, 83, 98

7. Ordonează descrescător următoarele numere: 73, 51, 30, 43, 20, 28, 84, 35

8. Așază în ordine crescătoare răsturnatele numerelor: 14, 82, 92, 28, 71, 60, 33, 19

_____-

DEZVOLTAREA DE ABILITĂȚI SOCIO-EMOȚIONALE

Prof. Zaharia Alexandra

Educația socio-emoțională are un rol esențial în dezvoltarea armonioasă a copilului preșcolar, contribuind la formarea capacității de a recunoaște și exprima emoțiile, de a relaționa pozitiv și de a se integra în grup. În acest context, activitatea cu tema „Totul despre Bucurie" a fost concepută pentru a sprijini copiii în înțelegerea, trăirea și dezvoltarea emoțiilor pozitive, într-un mod accesibil și atractiv.

Activitate propusa : Cum mă simt azi?

Scopul activității: Dezvoltarea abilităților socio-emoționale ale preșcolarilor, prin recunoașterea, exprimarea și înțelegerea emoțiilor proprii și ale celorlalți.

Comportamente așteptate:

Denumirea corectă a emoțiilor observate sau trăite (bucurie, tristețe, furie, teamă/frică).

Exprimarea emoțiilor prin mimică și gesturi.

Recunoașterea emoțiilor colegilor și reacția empatică la acestea.

Participarea activă la jocurile și exercițiile propuse.

Găsirea posibilelor cauze ale emoțiilor și reflecția asupra propriilor experiențe.

Materiale utilizate: Roata emoțiilor, oglinzi pentru fiecare copil, eșarfă, fotografii cu preșcolarii care exprimă diferite emoții

Activitatea „Cum mă simt azi", urmărește ca preșcolarii să conștientizeze abilitățile socio-emoționale, să recunoască și să exprime emoțiile propria, cat și ale celorlalți copii, astfel să învețe să empatizeze cu colegii.

Pentru captarea atenției copiilor și reactualizarea cunoștințelor acestora despre emoții, cadrul didactic poate aduce în sala de grupă o roată a emoțiilor și o oglindă. Pentru început, educatoarea învârte roata și le cere copiilor să identifice și să denumească emoția indicată. După ce emotia este recunoscută, cadrul didactic mimează emoția respectiva în fața oglinzii, astfel încât cei mici să observe expresia corespunzătoare acesteia. Educatoarea se asigură că toți copiii au înțeles; urmand ca fiecare copil sa primeasca câte o oglindă și educatoarea mai învârte încă o dată roata emoțiilor. Copiii, identifică împreună emoția indicată și sunt încurajați să o mimeze în propria oglindă. Exercițiul se repetă pentru toate emoțiile de pe roată: bucurie, furie, tristețe și teamă, astfel încât copiii să recunoască, să conștientizeze și să exprime emoțiile. În situația în care copiii nu conștientizează sau confundă anumite expresii emoționale, educatoarea le oferă copiilor indicii, suport, și anume folosește expresii emoționale ale personajelor din desenele sau filmele cu copiii pe care cei mici le vizionează.

Pentru activitatea propriu-zisă de conștientizare și dezvoltare a abilităților socio-emoționale, copiii sunt așezați în semicerc. O dată familiarizați cu emoțiile și identificarea acestora, educatoarea îi anunță pe copii că în continuare se vor juca cu emoțiile și îi surprinde pe cei mici cu fotografii pregătite special pentru această activitate. Pozele îi surprind pe preșcolari exprimând diferite emoții, iar acest aspect devine interesant pentru copii, astfel încât aceștia devin curioși și nerăbdători să se implice în activitate. Jocul începe cu o scurtă conversație despre cum se simt copiii, după aceea cei mici, pe rând, sunt legați la ochi și aleg o fotografie. Sarcina lor este să identifice emoția persoanei din imagine. Activitatea are scopul educativ de a conștientiza reacțiile emoționale ale celorlalți copii și să eticheteze corect emoțiile proprii și ale celor din jur; în același timp este o activitate atractivă și amuzantă pentru copii, deoarece fiecare se recunoaște în imagine, ceea ce creează o stare de bine și implicare.

Educatoarea le explică copiilor modul în care se desfășoară acest joc, cât și regulile care se impun pentru acesta. Cadrul didactic stimulează discuții și încurajează copiii să se exprime verbal prin întrebări precum: „Cum crezi că se simte?” sau „Tu când te-ai simțit la fel ca el/ea?”. Totodată, copiii sunt încurajați să găsească posibile explicații pentru emoțiile persoanei din fotografie, spunând ce cred că s-a întâmplat și de ce este bucuros, trist sau speriat copilul din imagine. Activitatea continuă până când fiecare copil extrage o fotografie și identifică emoția respectivă. La finalul activității, educatoarea face aprecieri verbale comune, cât și individuale asupra modului în care s-au implicat copiii.

Prin această activitate, copiii învață să recunoască și să denumească emoțiile prin joc, să le exprime prin mimică și gesturi, să identifice emoțiile celorlalți și să dezvolte empatia. În același timp, se bucură de joc și amuzament, ceea ce favorizează implicarea activă. De asemenea, înțeleg cauzele emoțiilor, le conștientizează și își dezvoltă abilități de comunicare și reflecție asupra propriilor trăiri emoționale, învățând să interacționeze pozitiv și să respecte sentimentele colegilor.

Bibliografie:

1. Curriculum pentru Educație Timpurie 2019
2. Repere fundamentale în dezvoltarea copilului de la naștere la 7 ani
3. Dezvoltarea de abilități socio-emoționale, Asociatia Educatia este putere - suport de curs

Test de evaluare - Împărțirea cu 5, 6, 7, 8, 9 și 10

Prof. LAZA MIHAELA

TEST DE EVALUARE

Împărțirea la 5, 6, 7, 8, 9 și 10

1. Scrie scăderile repetate ca împărţire.

25 – 5 – 5 – 5 – 5 – 5 = 0 36 – 6 – 6 – 6 – 6 – 6 – 6 = 0

....

64 – 8 – 8 – 8 – 8 – 8 – 8 – 8 – 8 = 0 28 – 7 – 7 – 7 – 7 = 0

....

2. Calculează și fă proba prin operație inversă:

35 : 5 = 7 X 8 = 81 : 9 = 10 X 6 =

....

3. Calculează:

54 : 9 = 32 : 8 = 18 : 6 =

72 : 8 = 42 : 6 = 35 : 5 =

48 : 6 = 35 : 7 = 9 : 9 =

70 : 10 = 18 : 9 = 100 : 10 =

4. Află:

- suma numerelor 24 și 8, 45 și 9, 36 și 6
- ……
- câtul numerelor 24 și 8, 45 și 9, 36 și 6
- ……
- diferneța numerelor 24 și 8, 45 și 9, 36 și 6
- ……...
- Produsul numerelor 0 și 9, 7 și 5, 9 și 4
- .....

- șesimea numărului 12 _____
- optimea numărului 40 _____
- șeptimea numărului 63 _____
- noimea numărului 27 _____

5. La câtul numerelor 21 și 7 adaugă suma numerelor 38 și 29.

.....

6. Calculează și compară rezultatele.

70 : 10 .... 49 : 7 16 : 8 .... 24 : 8 12 : 6 .... 0 : 10

…… …… ….. ….. …… …..

7. Află termenul necunoscut:

a X 4 = 32 b : 8 = 1 25 : c = 5

a = b = c =

a = b = c =

V: ……... V:……. V:…….

8. La un joc, Alina a obținut 30 de puncte, iar Irina, de 6 ori mai puține. Narcisa a obținut de 3 ori mai multe puncte decât Irina. Câţe puncte au obținut în total cele 3 fetițe?

Rezolvare

Joc didactic- Trenul silabelor

Profesor educație timpurie Moise Lăcrămioara

Joc didactic „Trenul silabelor” are ca obiective (pe care copiii trebuie să le atingă până la finalul activității), următoarele:

O1 – să despartă în silabe cuvinte uzuale (2–3 silabe);

O2 – să reprezinte grafic numărul de silabe prin simboluri;

O3 – să grupeze imagini în funcție de numărul de silabe;

O4 – să participe activ respectând regulile jocului.

Sarcina didactică: Despărțirea corectă a cuvintelor în silabe și așezarea imaginilor în „vagonul” corespunzător numărului de silabe.

Regulile jocului: Copiii sunt așezați în semicerc. Câte un preșcolar va fi solicitat să răspundă la diferite sarcini, va extrage câte un jeton. Pe spatele jetonului se vor afla cerințele de lucru pentru fiecare echipă. Educatoarea le citește cerințele copiilor. Probele vor consta în rezolvarea unor sarcini și ajutăm locomotiva care dorește să plece din gară.

Elementele de joc:

- Prezența personajului „Locomotiva Silabă”
- Roluri: mecanic, controlor de bilete
- Machetă de tren cu vagoane numerotate
- Recompense simbolice (bilete de călătorie)
- Situație-problemă: trenul nu poate pleca fără cuvintele corecte

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, observația, exercițiul., bătăi din palme pentru marcarea silabelor, problematizarea.

Materiale didactice:

- machetă tren cu 3 vagoane numerotate (1, 2, 3)
- imagini reprezentând obiecte familiare (măr, masă, păpușă, elefant, soare etc.)
- jetoane
- ecusoane pentru roluri
- palete pentru marcarea silabelor

Forme de organizare: frontal, individual.

Captarea atenției: Educatoarea prezintă o poveste:

„Locomotiva Silabă vrea să plece într-o călătorie, dar fiecare vagon primește doar cuvinte potrivite. Dacă greșim, trenul nu poate porni!”

Se prezintă vagoanele:

- Vagonul 1 – cuvinte cu o silabă
- Vagonul 2 – cuvinte cu două silabe
- Vagonul 3 – cuvinte cu trei silabe

Anunțarea temei jocului: Unde credeți că vrea să plece trenul nostru? Azi vom juca un joc ce se numește „Trenul silabelor”.

Explicarea jocului: Copiii sunt așezați în semicerc. Se creează un climat afectiv pozitiv.

Realizarea jocului de probă:

Se oferă model:

Cuvântul „ma-să”.

Copiii bat din palme pentru fiecare silabă.

Desfășurarea jocului: se execută jocul propriu-zis.

Etapa I – „Urcă în tren!”

Fiecare copil extrage o imagine:

1. Denumește obiectul.
2. Desparte cuvântul în silabe prin bătăi din palme.
3. Identifică numărul de silabe.
4. Așază imaginea în vagonul corespunzător.

Etapa II – „Controlorul verifică”

Un copil în rol de controlor verifică alegerea și argumentează:

„Cuvântul pă-pu-șă are trei silabe, deci merge la vagonul 3.”

Se încurajează autocorectarea.

Etapa III – „Provocarea mecanicului”

Copiii trebuie să spună un cuvânt inventat de ei pentru fiecare vagon.

Încheiere

Dacă toate imaginile sunt corect plasate, trenul „pleacă” (sunet simbolic).

Se realizează o scurtă reflecție:

- „Ce am învățat astăzi?”
- „Cum ne ajută să știm silabele?”

Dezvoltarea abilităților socio- emoționale

Prof. Mărculescu Oana - Elena

IMPLEMENTAREA UNEI ACTIVITĂȚI PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR SOCIO- EMOȚIONALE –

GESTIONAREA FURIEI LA PREȘCOLARI

Dezvoltarea socio-emoțională reprezintă un pilon important în educația timpurie, deoarece preșcolarii sunt la vârsta la care învață să recunoască, să exprime și să gestioneze emoții într-un mod sănătos. Activitățile propuse în cadrul programului socio-emoțional includ jocuri, povești și exerciții adaptate nivelului de înțelegere al copiilor.

Prezentul articol descrie modul de implementare la grupă a unei astfel de activitați.

Introducere

În educația timpurie, gestionarea furiei reprezintă o abilitate esențială, deoarece preșcolarii trec frecvent prin emoții intense pe care nu le pot exprima sau controla adecvat. O activitate bine structurată, cu elemente ludice și exemple concrete, îi ajută să înțeleagă ce este furia, cum se manifestă și mai ales, ce pot face atunci când o simt. Activitatea prezentată mai jos a fost desfășurată la clasă și urmărește formarea unor comportamente sănătoase în situații tensionate.

Descrierea activității:

Titlul activității - ,, Vulcanul furios și trucurile de calmare ‘’

Grupa – preșcolari mijlocie/mare

Durata – 35- 40 minute

Competențe urmărite:

- Recunoașterea emoției de furie în propria persoană și la ceilalți
- Exprimarea adecvată și nonagresivă a stării de furie
- Familiarizarea cu strategii simple de autoreglare emoțională
- Dezvoltatea empatiei și a comportamentelor prosociale.

Etapele activității

1. Moment introductiv- Cum arată furia ?

Educatoarea prezintă copiilor câteva imagini cu expresii faciale de furie și întreabă :

- Ce vezi pe fața acestui copil?

- Cum își ține mâinile? C um are sprâncenele ?

Copiii sunt incurajați să imite expresia facială, pentru a înțelege mai bine semnele furiei. Discuția continuă cu exemple din viața lor ,chiar și din sala de grupă :

Când v- ați simțit furioși? Ce s-a întâmplat ?

2. Povestea educativă – Vulcanul furios

Se spune o poveste scurtă despre un vulcan imaginar pe nume ,, Furiuță'', care atunci când are o problemă se încinge, cu exemple , un coleg nu îi dă o jucărie, cineva se așează pe locul lui sau piesele de construcție i se dărâmă.

Pe măsură ce este citită povestea , copiii sunt întrebați :

-Ce îl face pe Furiuță să se supere ?

- Cum își dă el seama că începe să fie furios?

Acest moment îi ajută să recunoască propriile semnale ale furiei : bătăi rapide ale inimii, mâini strânse, voce ridicată.

3. Activitatea principală – Trucurile de calmare

Educatoarea prezintă copiilor trei strategii simple de gestionare a furiei, folosind materiale vizuale :

a)Respirația profundă – Suflăm lumânările tortului

Copiii își imaginează că au în față un tort cu lumănări și ,,le suflă''ușor, inspirând și expirând adânc de cinci ori.

b)Număratul – Numărăm norii

Copiii sunt învățați să numere încet până la cinci sau 10, pentru a se calma și a-și controla reacția.

C) Mișcare- Scuturăm furia din noi

Copiii scutur mâinile , picioarele și umerii, pentru a elibera tensiunea din corp.

Fiecare copil alege strategia care îi place cel mai mult și o exersează.

4. Joc de rol – Cum rezolvăm situațiile care ne supără?

Copiii primesc situații simple, specifice vârstei:

-un copil a luat jucăria preferată

- un coeg a stricat construcția

- cineva a ocupat locul de la masă

Ei trebuie să arate cum se simt și să folosească unul dintre,, trucurile de calmare'' învățate. Educatoarea îi ghidează cu blândețe, validând emoția, dar incurajând un comportament adecvat.

5.Concluzie- Termometrul furiei mele

Pe o planșă cu un termometru colorat(verde- liniștit, galben- supărat, roșu- furios), fiecare copil alege unde s-ar plasa acum și explică, în cuvinte simple de ce.

Se recapitulează strategiile de calmare.

Observații privind implementatrea

Copiii au fost implicați activ, manifestînd deschidere, curiozitate și dorința de a povesti despre experiențele lor.

Strategiile de calmare au fost ușor acceptate și aplicate spontan de către mulți dintre ei în situații de conflict.Povestea și jocurile de rol au contribuit și ele la înțelegerea emoției de furie intr-un mod ludic și accesibil.

Concluzii

Activitatea „Vulcanul furios și trucurile de calmare'' a sprijinit dezvoltarea abilităților socio-emoționale ale preșcolarilor, oferindu-le un cadru sigur în care să descopere emoția de furie și modalități potrivite de gestionare.Prin exerciții practice, poveste și modelare emoțională, copiii au înțeles că este normal să simțim furie, dar este important să alegem comportamente care nu rănesc pe nimeni.

Am aplicat și o fișă de lucru pentru o mai buna consolidare.

Fișă lucru – Vulcanul furios și trucurile de calmare

1. Cum mă simt când sunt furios ?

Desenează într-un cerc fața ta atunci când ești furios.

2. Ce mă face să mă supăr ?

Alege și incercuiește imaginea ce te-ar putea supăra

- Un coleg ia jucăria mea
- Construcția mea s-a dărâmat
- Cineva m- a împins

(se lipesc trei imagini, se incercuiește una)

3. Trucul meu de calmare preferat

Bifează cu X ce alegi când ești furios

- Suflu în lumânările tortului (respirație)

- Număr norii (numărare)

- Scutur furia din mine (mișcare)

4. Ce pot să spun când sunt supărat ?

Alege propoziția potrivită și încercuiește

-Sunt supărat, am nevoie de ajutor.

-Te rog să mi-o dai inapoi când ai terminat.

-Aș vrea să mă joc și eu .

5. Desenează o situație în care ai reușit să te calmezi

Bravo! Ai învățat să îți recunoști furia și să o gestionezi cu ajutorul trucurilor speciale !

Bibliografie

1.Ministerul Educației Naționale – Curriculum pentru educația timpurie (0–6 ani), aprobat prin Ordinul nr. 4694/02.08.2019, București, 2019.

2.Ministerul Educației Naționale – Suport pentru explicitarea și înțelegerea Curriculumului pentru educația timpurie, București, 2019.

3.Ministerul Educației – Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani, București, 2010.

4.Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii – document curricular pentru educația timpurie.

5.Chien Chow Chine, Aurélie – Emoțiile lui Noni: Sunt furios!, Editura Didactica Publishing House, București, 2018.

6.Goleman, Daniel – Inteligența emoțională, Editura Curtea Veche, București.

Rolul consilierului școlar în prevenirea și combaterea abandonului școlar

Prof. VOICU GABI DOINA

Rolul consilierului școlar în prevenirea și combaterea abandonului școlar este esențial și complex, implicând o varietate de aspecte psihologice, sociale și educaționale. Consilierul școlar este un profesionist specializat în furnizarea de suport emoțional, consiliere academică și orientare în dezvoltarea și succesul elevilor. În ceea ce privește combaterea și prevenirea abandonului școlar, consilierul școlar joacă un rol vital prin intermediul mai multor strategii și intervenții.

În primul rând, consilierul școlar lucrează împreună cu elevii pentru a identifica și aborda factorii care contribuie la decizia de a abandona școala. Acești factori pot include dificultăți academice, probleme de comportament, probleme familiale sau sociale, lipsa de motivație sau interes pentru învățare, sau chiar tulburări emoționale sau de sănătate mintală. Prin intermediul sesiunilor de consiliere individuală sau în grup, consilierul poate ajuta elevii să exploreze aceste probleme, să-și identifice resursele și să dezvolte strategii pentru a le depăși.

În al doilea rând, consilierul școlar colaborează strâns cu cadrele didactice și părinții pentru a identifica și aborda problemele în timp util. Comunicarea eficientă între toate părțile implicate este crucială pentru a detecta semnele timpurii ale dificultăților școlare și pentru a interveni în mod corespunzător. Consilierul poate oferi sprijin și resurse atât cadrelor didactice, cât și părinților în dezvoltarea și implementarea unor strategii eficiente de susținere a elevilor.

În plus, consilierul școlar poate juca un rol important în identificarea și implementarea programelor și serviciilor suplimentare destinate să răspundă nevoilor elevilor în dificultate. Aceste programe pot include tutorate suplimentare, programe de mentorat, consiliere în grup sau individuală, sau acces la resurse comunitare și servicii de sănătate mintală. Prin intermediul colaborării cu alte agenții și organizații din comunitate, consilierul poate asigura că elevii primesc sprijinul de care au nevoie pentru a-și continua educația și a-și atinge potențialul maxim.

De asemenea, consilierul școlar poate fi implicat în eforturile de advocacy și sensibilizare în comunitate pentru a promova importanța educației și pentru a mobiliza resurse suplimentare pentru a sprijini elevii în dificultate. Prin intermediul participării la inițiative locale și naționale de prevenire a abandonului școlar, consilierul poate contribui la dezvoltarea și implementarea politicilor și programelor care susțin succesul școlar al tuturor elevilor.

Rolul consilierului școlar în prevenirea și combaterea abandonului școlar este multifacetic și esențial în promovarea succesului educațional al elevilor. Prin intermediul consilierii individuale și de grup, colaborării cu cadrele didactice și părinții, dezvoltării și implementării programelor și serviciilor suplimentare, și participării la eforturile de advocacy și sensibilizare, consilierul poate contribui în mod semnificativ la crearea unui mediu școlar care susține și încurajează participarea și retenția elevilor în sistemul educațional.

Actualitatea temei abandonului școlar este profund legată de preocupările sociale și educaționale contemporane. Într-o societate în continuă schimbare și în contextul unei economii tot mai competitive, abandonul școlar reprezintă o problemă deosebit de semnificativă. Este o realitate cu

multiple consecințe negative, atât pentru indivizi, cât și pentru societate în ansamblu. Impactul său se resimte în ceea ce privește angajabilitatea, sănătatea mentală, apartenența socială și chiar criminalitatea.

Rolul consilierului școlar în prevenirea și combaterea abandonului școlar este crucial în acest context. Consilierii școlari sunt profesioniști specializați în furnizarea de suport emoțional, academic și social elevilor. Ei au expertiză în înțelegerea complexă a factorilor care contribuie la abandonul școlar și în dezvoltarea intervențiilor adecvate pentru a preveni și contracara acest fenomen.

Un aspect deosebit de important al rolului consilierului școlar este identificarea și intervenția timpurie în cazurile de risc. Prin monitorizarea atentă a absențelor, a performanțelor academice slabe și a comportamentelor problematice, consilierii școlari pot identifica elevii care sunt susceptibili de a părăsi școala și pot interveni înainte ca situația să se agraveze. Aceste intervenții timpurii pot implica consiliere individuală, consiliere de grup sau colaborare strânsă cu familiile și alte agenții comunitare pentru a oferi suport adecvat și resurse necesare.

De asemenea, consilierii școlari au un rol esențial în dezvoltarea și implementarea programelor de prevenire a abandonului școlar la nivel instituțional. Ei pot colabora cu cadrele didactice și cu conducerea școlii pentru a identifica strategii și intervenții eficiente. Aceste programe pot include mentorat, tutorat, programe de consiliere, activități extracurriculare și alte inițiative menite să sprijine succesul școlar al tuturor elevilor, în special al celor expuși riscului de abandon.

În plus, consilierii școlari au un rol crucial în colaborarea cu alte agenții și organizații din comunitate pentru a aborda cauzele subiacente ale abandonului școlar. Acestea pot include probleme legate de sărăcie, traume, sănătate mentală sau dificultăți în familie. Prin stabilirea parteneriatelor și a rețelelor de sprijin, consilierii școlari pot asigura accesul elevilor la resurse și servicii externe care să îi sprijine în depășirea obstacolelor și în menținerea angajamentului școlar.

De asemenea, consilierii școlari pot juca un rol activ în advocacy-ul pentru politici și practici educaționale care să promoveze incluziunea și succesul tuturor elevilor. Ei pot participa la dezbateri și pot oferi expertiză pentru a influența deciziile la nivel de politică școlară și guvernamentală. Aceste eforturi pot include promovarea unui mediu școlar pozitiv și suportiv, reducerea inegalităților în educație și promovarea diversității și echității în sistemul de învățământ.

Rolul consilierului școlar în prevenirea și combaterea abandonului școlar este esențial în promovarea succesului academic și al bunăstării elevilor. Prin intervenții timpurii, dezvoltarea programelor eficiente și colaborarea strânsă cu comunitatea și alte agenții, consilierii școlari pot contribui semnificativ la reducerea abandonului școlar și la crearea unui mediu educațional inclusiv și echitabil.

10 JOCURI DIDACTICE PENTRU GRUPA MARE

Prof. RĂDUCANU ANDREEA

1. „Spune cum este!”

• Sarcina didactică: dezvoltarea vocabularului, recunoașterea însușirilor obiectelor, exprimare orală.

• Materiale: obiecte reale (fructe, jucării, cuburi) sau imagini.

• Desfășurare: Copiii privesc obiectele și le descriu.

o Varianta 1: Copiii spun însușiri simple: mare, mic, rotund, dreptunghiular.

o Varianta 2: Copiii compară două obiecte și spun diferențele: „Mărul este mai mare decât cireșa”.

o Complicarea jocului: Copiii inventează propoziții mai complexe despre obiecte sau obiecte imaginare: „Acest cub verde este mai greu decât mingea roșie și s-ar rostogoli mai greu”.

2. „Ce lipsește?”

• Sarcina didactică: dezvoltarea memoriei vizuale și a atenției.

• Materiale: obiecte mici, carduri cu imagini.

• Desfășurare: Copiii observă obiectele, închid ochii și educatorul scoate unul. Ei ghicesc ce lipsește.

o Varianta 1: 5–6 obiecte pe masă, copilul ghicește ce lipsește.

o Varianta 2: 8–10 obiecte, copilul spune ce lipsește și unde era poziționat.

o Complicarea jocului: Copiii fac echipe și trebuie să ghicească mai multe obiecte eliminate și să le numească într-un timp stabilit.

3. „Al cui pui este?”

• Sarcina didactică: cunoașterea animalelor și a relațiilor lor (mamă–pui).

• Materiale: carduri cu animale și pui.

• Desfășurare: Copiii potrivesc puiul cu mama.

o Varianta 1: Se arată 3–5 animale cu pui, copilul spune perechea corectă.

o Varianta 2: Copiii primesc un pui și trebuie să găsească mama potrivită.

- Complicarea jocului: După ce găsesc perechea, copiii descriu ce mănâncă puiul și unde trăiește.

4. „Găsește perechea!”

- Sarcina didactică: dezvoltarea gândirii logice și a asociativității.
- Materiale: imagini sau obiecte pentru asociere.
- Desfășurare: Copiii asociază obiecte care au legătură.
- Varianta 1: Asociere evidentă: minge–coș, furculiță–farfurie.
- Varianta 2: Asociere pe criterii mai abstracte: fruct–culoare–formă.
- Complicarea jocului: Copiii explică de ce au asociat imaginile și fac o propoziție cu ele.

5. „Unde trăiește?”

- Sarcina didactică: dezvoltarea cunoștințelor despre mediul de viață al animalelor.
- Materiale: carduri cu animale, hărți simple sau planșe cu medii (apă, pădure, curte).
- Desfășurare: Copiii plasează animalele în mediul corect.
- Varianta 1: Copiii plasează animalele în mediul corect.
- Varianta 2: Se discută ce se întâmplă dacă animalul iese din mediul său.
- Complicarea jocului: Copiii explică cu propoziții ce animale trăiesc împreună și care nu, justificând alegerea.

6. „Așază la locul potrivit!”

- Sarcina didactică: clasificare după diferite criterii.
- Materiale: obiecte sau imagini variate.
- Desfășurare: Copiii grupează obiectele după criteriu.
- Varianta 1: Clasificare după un singur criteriu (culoare sau formă).
- Varianta 2: Clasificare după două criterii (culoare + formă).
- Complicarea jocului: Clasificare după trei criterii (culoare + formă + mărime), explicând de ce.

7. „Spune ce face!”

- Sarcina didactică: dezvoltarea limbajului și exprimarea orală.
- Materiale: imagini cu acțiuni, jucării, personaje.
- Desfășurare: Copiii descriu acțiunea personajului.

- Varianta 1: Spun acțiunea simplă a personajului: „Fetița merge”.
- Varianta 2: Fac propoziții mai lungi: „Fetița merge la magazin să cumpere mere”.
- Complicarea jocului: Inventarea unei scurte povestiri pornind de la acțiunea din imagine.

8. „Ghicește după descriere!”

- Sarcina didactică: dezvoltarea atenției, vocabularului și gândirii logice.
- Materiale: obiecte reale sau imagini.
- Desfășurare: Educatorul descrie, copiii ghicesc obiectul sau animalul.
- Varianta 1: Descriere simplă, obiect evident.
- Varianta 2: Descriere mai detaliată: culoare, mărime, utilitate.
- Complicarea jocului: Descriere abstractă sau comparativă, copiii ghicesc și explică raționamentul.

9. „Continuă șirul!”

- Sarcina didactică: dezvoltarea gândirii logice și a atenției la pattern-uri.
- Materiale: carduri cu forme, culori sau numere.
- Desfășurare: Copiii completează șirul logic.
- Varianta 1: Șir simplu de culori sau forme, copilul adaugă următorul element.
- Varianta 2: Șir mai lung, copilul explică alegerea.
- Complicarea jocului: Șir cu două criterii simultan (culoare + formă), copiii continuă și explică.

10. „Cine spune mai multe?”

- Sarcina didactică: dezvoltarea vocabularului, categoriilor și expresiei orale.
- Materiale: imagini, carduri cu teme (fructe, animale, jucării).
- Desfășurare: Copiii spun cuvinte dintr-o categorie, fără repetare.
- Varianta 1: Fiecare copil spune 3 cuvinte dintr-o categorie.
- Varianta 2: Fiecare copil spune 5 cuvinte și face propoziție: „Mărul este roșu și dulce”.
- Complicarea jocului: Copiii spun 6–7 cuvinte și formează propoziții sau mini-povestiri despre ele.

„Iepurașul caută ouăle”

Prof. Bănică Cristina

Scop:

Dezvoltarea atenției, mișcării și cooperării între copii.

Materiale:

- ouă de plastic sau ouă din hârtie colorată
- un coșuleț
- mască sau urechi de iepuraș
- muzică veselă de primăvară

Desfășurarea jocului

Introducerea poveștii

Educatoarea spune copiilor:

„Copii, astăzi a venit Iepurașul de Paște, dar a pierdut ouăle colorate prin grupă. Vreți să îl ajutăm să le găsească?”

Căutarea ouălor

Educatoarea ascunde ouăle prin clasă.

Un copil devine Iepurașul (poartă urechi de iepuraș).

La semnalul: „Țup, țup, țup! Iepurașul caută!”, copilul începe să caute ouăle.

Ceilalți copii îl ajută spunând:

- „Rece” – dacă este departe
- „Cald” – dacă este aproape

Săritura iepurașului

Pentru fiecare ou găsit:

- copilul trebuie să facă 3 sărituri de iepuraș
- pune oul în coșulețul de Paște.

Finalul jocului

Când toate ouăle sunt găsite, copiii spun împreună:

„Iepurașul cel isteț

A găsit ouă în coșuleț!

Țup, țup, țup, ce bucurie,

Paștele vine cu veselie!”

Variante interactive

pe ouă pot fi imagini cu flori, puișori, morcovi – copilul spune ce vede

pe ouă pot fi cifre sau culori – copilul spune culoarea

ouăle pot avea sarcini: „sări ca iepurașul”, „cântă ca puiul”.

„Atelierul Iepurașului de Paște”

Prof. Oană Georgeta

- Scop
- dezvoltarea limbajului și imaginației
- cooperarea între copii
- exprimarea emoțiilor și a rolurilor sociale

Materiale

- urechi de iepuraș
- coșulețe
- ouă din plastic sau hârtie colorată
- morcovi din hârtie
- șorțuri mici (pentru „ajutoare”)

Rolurile copiilor

- Iepurașul de Paște
- Ajutoarele iepurașului
- Puișorii
- Copiii care primesc ouăle
- Fluturașii de primăvară

Desfășurarea jocului

Povestea introductivă

Educatoarea spune:

„Copii, se apropie Paștele și Iepurașul are multă treabă. El trebuie să pregătească ouăle colorate pentru copii. Dar are nevoie de ajutoare!”

Împărțirea rolurilor

Copiii aleg sau primesc roluri:

- Iepurașul conduce atelierul
- Ajutoarele strâng și pun ouăle în coș
- Puișorii cântă și încurajează

- Fluturașii zboară prin „grădină”

Jocul propriu-zis

- Educatoarea ghidează dialogul:
- „Iepurașule, ce trebuie să facă ajutoarele?”

„Ajutoarele să aducă ouăle în coș!”

- Ajutoarele caută ouăle prin clasă și le aduc.
- Puișorii spun:

„Pi-pi-pi! Ce ouă frumoase!”

- Fluturașii „zboară” și spun:

„Primăvara a venit!”

Finalul jocului

- Iepurașul spune:

„Mulțumesc, ajutoarelor! Acum putem duce ouăle copiilor.”

- Toți copiii spun:
- „Țup, țup, țup, Iepurașul vine,

Cu ouă roșii pentru tine!”

Extensie

Copiii pot:

- număra ouăle
- spune culorile
- imita animalele de primăvară

PROIECT EDUCAȚIONAL „STOP VIOLENȚEI ȘI BULLYINGULUI!”

prof. înv. primar GRAD MARIA, Şcoala Gimnazială nr. 1 - Moisei

Clasa a IV-a

Tip activitate: Activitate extrașcolară

Durata: 2 ore

Locul desfășurării: Sala de clasă

1.ARGUMENT

Violența și bullyingul reprezintă fenomene tot mai frecvente în mediul școlar, având efecte negative asupra dezvoltării emoționale, sociale și educaționale ale elevilor. La vârsta ciclului primar, copiii au nevoie de îndrumare pentru a înțelege ce înseamnă comportamentele agresive, cum pot fi prevenite și cum pot construi relații bazate pe respect, empatie și cooperare.

Proiectul „STOP VIOLENȚEI ȘI BULLYINGULUI” își propune să îi ajute pe elevii de clasa a IV-a să recunoască formele de violență și bullying, să conștientizeze efectele acestora și să adopte comportamente pozitive în relațiile cu ceilalți.

2. Scopul proiectului

Prevenirea și combaterea violenței și bullyingului în rândul elevilor prin dezvoltarea empatiei, a comunicării pozitive și a respectului reciproc.

3. Obiective

Obiective generale:

- Formarea unui comportament non-violent în rândul elevilor;
- Dezvoltarea unui climat școlar sigur și prietenos.

Obiective specifice:

- să definească noțiunile de violență și bullying;
- să identifice formele de bullying (verbal, fizic, emoțional, online);
- să recunoască emoțiile provocate de comportamentele agresive;
- să aplice modalități pașnice de rezolvare a conflictelor;
- să încurajeze sprijinul reciproc și respectul între colegi.

4. Grup țintă: elevii clasei a IV-a A (15 elevi).

5. Metode și tehnici utilizate: conversația dirijată, brainstorming, jocul de rol, studiul de caz, lucrul pe grupe, desenul și afișul tematic.

6. Desfășurarea activității

Etapa I – Captarea atenției (10 minute)

Vizionarea unui scurt filmuleț educativ despre bullying (adaptat vârstei);

Discuții libere: „Ce ați observat?”, „Cum s-au simțit personajele?”.

Etapa a II-a – Activitatea propriu-zisă (60 minute)

Brainstorming: „Ce este bullyingul?” – elevii spun cuvinte/idei, iar acestea sunt notate pe tablă.

Joc de rol: Elevii, împărțiți pe grupe, primesc situații concrete de bullying și propun soluții pentru rezolvarea pașnică a conflictelor.

Lucru pe grupe: Realizarea unor afișe cu mesaje anti-bullying (ex.: „Fără violență!”, „Fii bun, nu agresiv!”, „Toți suntem diferiți, toți suntem egali”).

Etapa a III-a – Fixarea și evaluarea (20 minute)

Prezentarea desenelor/afișelor;

Discuții despre ce au învățat;

Stabilirea „Regulilor clasei fără violență”.

7. Resurse materiale

-Videoproiector/laptop;

-Fișe de lucru;

-Cartoane colorate;

-Carioci, creioane colorate;

-Afișe și imagini tematice.

8. Evaluare

Evaluarea se va realiza prin: observarea comportamentului elevilor; implicarea activă în activități; produsele realizate (afișe, desene); feedback verbal din partea elevilor.

9. Rezultate așteptate

- Creșterea gradului de conștientizare privind efectele violenței și bullyingului;
- Îmbunătățirea relațiilor dintre elevi;
- Dezvoltarea empatiei și a respectului reciproc;
- Reducerea comportamentelor agresive.

10. Concluzie

Proiectul „STOP VIOLENȚEI ȘI BULLYINGULUI” a contribuit la formarea unui mediu educațional sigur, în care fiecare copil s-a simțit acceptat, respectat și protejat. Prin activități interactive și atractive, elevii au învațat să spună „STOP” violenței și să promoveze prietenia și cooperarea.

Evaluare. Fracții ordinare

Prof. Dumitru Nina Mădălina

Școala Gimnazială „Prof. Ilie Popescu” Șotânga

1p

of

Dați exemple de 2 fracții ordinare: 1p

-subunitare

-supraunitare

-echiunitare

Scoateți întregii din următoarele fracții: 1p

15/2=

76/5=

Introduceți întregii în fracție: 1p

12 1/2=

10 2/3=

Aflați numărul x știind că următoarele fracții sunt echivalente: 1p

a)x/9=4/3

(x+2)/4=7/2

5. Efectuați calculele: 3p

a)7/3+5/3=

b) 17/5-5/5=

c) 7/3·2/5=

d) 10/3:7/5=

e) 1/3+2/5=

f) 2/5-1/20=

g) 27/13·26/9=

h) 100/33:25/99=

i)(2/3)^10·(2/3)^5=

j) (5/3)^99:(5/3)^15=

k)[(7/4)^4]^5=

l) [(2/3)^10·(2/3)^5]:(2/3)=

6.Calculați: 1p

a) 15/2 din 40=

b)10/22 din 44=

c)20% din 400=

d)40% din 1000=

7. Prețul unui telefon este 5400lei. Aflați prețul telefonului după o ieftinire cu 25%. 1p

Evaluare. Ecuații. Probleme care se rezolvă cu ajutorul ecuațiilor

Prof. Dumitru Nina Mădălina

Școala Gimnazială „Prof. Ilie Popescu” Șotânga

10 p.of

PARTEA I: EXERCIȚII

Rezolvă în Z ecuațiile: (40 puncte)

x+1=7

x -5=10

x·5=25

x:5=25

e)2x+3=7

f)4x-7=9

g)4(x+2)-3x=-17

h)6(x+5)-3x=21

Rezolvă în Z ecuațiile: (20 puncte)

a)7(x+2)-2(x-4)=6(x+2)-9

b)(3x-5)/2-(5x+1)/4+1=(2x+6)/8-(x-4)/2

Determină valoarea lui x din ecuația cu modul: (10 puncte)

|2x+3|=7

PARTEA II: PROBLEME APLICATE

1.Suma a două numere este 100, iar unul dintre ele este de 3 ori mai mare decât celălalt. Află numerele. (10 puncte)

2. Perimetrul unui dreptunghi este de 72 cm. Știind că lungimea este cu 6 cm mai mare decât lățimea, află dimensiunile dreptunghiului. (10 puncte)

„Sa ne iubim traditiile”

Prof. NEACSU MARIA CAMELIA

„SĂ NE IUBIM TRADIȚIILE!”

Grupa mijlocie Piticii Voinicei

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

Data:

Grupa: Mijlocie „Piticii Voinicei”

G.P.P. „TIC-PITIC” Mioveni

Tema anuală: „Ce și cum vreau să fiu?”

Tema proiectului tematic : ..Învăț de pe acum”

Subtema: „Să ne iubim tradițiile”

Mijloc de realizare: Activitate integrată: ADE (DLC+ DEC);

Forma de realizare: mixt (joc didactic+ pictura)

Tipul de activitate: verificare și consolidare de cunoștințe și deprinderi;

Forma de organizare: frontal, individual, pe grupe, pe echipe.

Scopul activității:

- verificarea și consolidarea cunoștințelor referitoare la meserii folosind un limbaj corect din punct de vedere gramatical;

- concolidarea abilităților artistico-plastice specifice nivelului de dezvoltare.

- formarea deprinderii de a-și adapta comportamentul propriu la cerințele grupului, în raport cu norme prestabilite

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

II.DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ

Dimensiunile dezvoltării:

1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate ;

2. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității.

Comportamente vizate:

1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situaţii problematice specific;

1.3. Inițiează /participă la interacţiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată;

2.3.Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate.

III. CAPACITĂŢI ŞI ATITUDINI ÎN ÎNVĂŢARE

Dimensiunile dezvoltării:

1. Curiozitate, interes şi iniţiativă în învăţare;

2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);

3. Activare și manifestare a potențialului creativ.

Comportamente vizate:

1.1. Manifestă curiozitate şi interes pentru experimentarea şi învăţarea de lucruri noi;

2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;

2.2. Integraează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmplină dificultăți;

3.1. Manifestă creativitate în activități diverse.

IV.DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII ȘI A PREMISELOR CITIRII ȘI SCRIERII

Dimensiunile dezvoltării:

1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;

2. Mesaje orale în diverse situaţii de comunicare.

Comportamente vizate:

1.1. Exersează, cu sprijn, ascultarea activă a unui mesaj pentru înțelegerea și receptarea lui (comunicare receptivă);

1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral prin valorificarea ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă);

2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare;

2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului.

ACTIVITĂȚI DE INVATARE

A.D.P. (ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ)

- Întâlnirea de dimineață:„Din casa bunicilor”(salutul, prezenta, calendarul naturii, noutatea zilei)

- Tranziții: recitativ „Mânuțe harnicuțe’’; Joc muzical : „Dacă vesel se trăiește”; Joc cu cântec: „ Drag mi-e jocul românesc ”;

- Rutine: „Împreună noi lucrăm, munca o valorizăm!” - deprinderea de a lucra în echipă

II. A.L.A. 1(ACTIVITATI LIBER ALESE)

TIPUL DE ACTIVITATE: consolidare priceperi și deprinderi

FORME DE ORGANIZARE: pe grupuri, individual

1.CENTRU DE INTERES: JOC DE MASA

TEMA: ”Obiecte populare” (reconstituire de imagini) – puzzle

SARCINA: Să reconstituie imagini reprezentând diverse obiecte populare cu ajutorul pieselor puzzle;

STRATEGII DIDACTICE METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, demostrația, exercițiul.

MIJLOACE DIDACTICE: pise de puzzle.

2.CENTRU DE INTERES: ARTA

TEMA: ”Trăistuța populară”- (aplicatie)

SARCINA: Să lipeasca elementele date în conturul prestabilit folosind adecvat lipiciul;

STRATEGII DIDACTICE METODE ȘI PROCEDEE: explicația, demonstrația,exercițiul, lucrul în echipă.

MIJLOACE DIDACTICE: lipici, fise suport reprezentand o traistuță, motive populare decupate în prealabil

3.CENTRU DE INTERES: STIINTA

TEMA: „ Sortăm semințe pentru semănat”

SARCINA: Să sorteze seminte din recipiente dupa forma si culoare

STRATEGII DIDACTICE METODE ȘI PROCEDEE: conversație, explicație, demonstrație;

MIJLOACE DIDACTICE: recipiente individuale, recipiente cu diferite semințe

4.CENTRU DE INTERES: JOC DE ROL

TEMA: „Facem paine pentru oaspeti”

SARCINA: Să pregătească aluat pentru pâine din ingrediente specifice, apoi să-l aseze în tăvile pentru copt

STRATEGII DIDACTICE METODE ȘI PROCEDEE: conversație, explicație, demonstrație;

MIJLOACE DIDACTICE: faina,apa,drojdie,tăvi pentru copt, seminte de mac și de susan

III. A.D.E.(ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE)

Activitate integrată: „Să ne iubim tradițiille” (DLC+DEC)

DLC(Domeniu Limbă și Comunicare) - „ Ce stii despre acest obiect?”

MIJLOC DE RALIZARE: joc didactic

OBIECTIVELE OPERAȚIONALE:

O1- să descrie meșteșugurile populare prezentate in imagini (olărit, țesut, cioplit, pictura pe sticla)

O2 - să aleaga din cosulet un jeton care reprezinta un obiect popular si sa il denumeasca;

O3 - să despartă în silabe denumirea obiectului și să alcătuiască o propoziție;

O4 - să așeze obiectul popular la meșteșugul potrivit;

O5 - să se exprime corect din punct de vedere gramatical în propoziții simple și dezvoltate;

DEC (Domeniul Estetic si Creativ) - „ Decorăm farfuria”

MIJLOC DE REALIZARE: pictură

OBIECTIVELE OPERAȚIONALE:

O1 - să exersezea tehnici de lucru folosind diferite materiale;

O2 - să compună un spațiu plastic folosind elementele de limbaj plastic și amestecurile studiate;

O3 - să aplice acuarela cu pensula sub forma unor puncte, linii, pete și diverse contururi, folosind alternanța și succesiunea

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE DIDACTICE:

- conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea.

ELEMENTE DE JOC: - surpriza, ghicirea , aplauzele.

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: - jetoane cu obiecte populare, obiecte populare , cosulete cu jetoane, ghicitori, tablă magnetică, paleta de culori, acuarele, pensule, farfuriute de lut, recipient apa.

Forme de realizare: pe grupe, frontal, individual.

Modalități de evaluare: evaluare orală, evaluare practic-aplicativă, observarea sistematică a comportamentului copiilor, turul galeriei.

Durata: o zi

Locul de desfășurare: Sala de grupă

REGULA JOCULUI: Copilul numit de educatoare va rezolva o probă. Echipa din care face parte va fi recompensată cu o margaretă pentru răspunsul corect.

IV. A.L.A. 2 (ACTIVITĂȚI LIBER ALESE)

„Hai la joc si voie bună!”

- dansuri populare (Calușul si Hora)

- cantece populare(Valeleu, Aseara ti am luat basma, Bade palarie noua, etc)

MIJLOACE DIDACTICE: CD-player, accesorii dans, diplome

OBIECTIVE OPERATIONALE:

- să execute pași de dans respectand ritmul, miscarile si sincronizarea grupului

- sa interpreteze cantece populare in grup si individual

Reguli de joc:

Copiii vor fi impartiti in doua echipe – Mândrutele și Feciorașii. Activitatea va fi o alternare de dansuri și cântece populare ca o întrecere între cele doua grupuri.La indemnul educatoarei fetele imbracate in straie populare vor incepe hora, dupa care vor interpreta un cantec popular . La fel vor proceda si feciorașii, iar la final, toși copiii vor primi diplome.

SCENARIUL ZILEI

Activitatea zilei va debuta cu Întâlnirea de dimineață. Copiii sunt așezați în semicerc pentru a putea stabili fiecare un contact vizual cu toți membrii grupei. Salutul pornește de la educatoare și este continuat de toți copiii grupei. Le propun ca salutul nostru de astăzi să fie legat de folclor „Bună dimineața, romanasilor!”, „Bună dimineața, meșter mare!”.Copiii se salută între ei, în sensul acelor de ceasornic și sunt nerăbdători să vadă ce surprize îi așteaptă. Se stabilește numărul celor absenți apoi numărul fetelor și numărul băieților prezenți. Stabilim ziua săptămânii, data, luna, anul și completăm calendarul naturii.

„Eu când voi fi mare voi fi.....”. Copiii spun propoziția și continuă cu răspunsul pentru completare.

Noutatea zilei: „Astăzi, la noi în grupă este zi de sărbătoare.Vom invăța despre mestesuguri populare, după care vom dansa si vom cânta”. Vor fi prezentate activitățile ce urmează a fi desfășurate pe tot parcursul zilei . Mesajul zilei: „Munca e bijuterie, Când lucrezi cu veselie”

Prin tranziția „Mânuțe harnicuțe” se vor forma echipe de lucru, iar copiii se vor îndrepta spre centrele de interes. Le voi anunța tema fiecărui centru și sarcinile pe care le vor avea de îndeplinit.

La centrul Joc de masa, vor fi puse la dispoziţia copiilor mai multe puzzle-uri cu obiecte populare, sarcina constând în reconstituirea imaginilor. La centrul Artă, copiii au la dispoziție lipici și diferite motive populare decupate pe care sunt îndrumați să le lipească pentru decorarea unei trăistuțe populare. La centru „Joc de rol”, copiii vor face paine pentru a întâmpina oaspetii, așa cum e datina străveche .La centrul Știință vor sorta semințe pentru semănat dupa formă și culoare.

Trecerea de la ALA1 la ADE se realizează prin tranziția „Dacă vesel se trăiește ” – joc muzical.

Activitatea continuă cu ADE - Activitate integrată DLC și DEC. La DLC- copiii vor executa jocul didactic „Ce stii despre acest obiect?”, iar la DEC(activitate artistico-plastica) copiii vor decora o farfurie de lut respectând tehnici de lucru învățate.Tranziția de la DLC la DEC se realizează prin executarea jocului cu cânt „Drag mi-e jocul românesc”.

Evaluarea activității se realizeaza printr-o expoziție cu lucrarile copiilor, se fac apoi aprecieri individuale și generale cu privire la activități și la comportamentul copiilor.

Activitatea se încheie cu o petrecere țărănească „Hai la joc si voie buna!”cu dansuri și cântece populare dansate/interpretate de Mândruțe și Feciorași.La final copiii vor primi diplome de Meștesugar Iscusit pentru activitatea avută pe întreg parcursul zilei.

Activitate Aventura culorilor

Prof. Pt. Ed. Timpurie Stoica Oana-Cristina

Grădinița cu P.P. Motanul Încălțat, structura Alice

Loc. Galați, Jud. Galați

ACTIVITATE INTEGRATĂ

Tipul activității: activitate integrată – Domeniul Științe (DȘ) + Domeniul Estetic și Creativ (DEC)

Nivel de vârstă: grupa mijlocie (4–5 ani)

Durata: 30–35 minute

Forma de organizare: frontal, pe grupuri mici și individual

Locul desfășurării: sala de grupă

1. Scopul activității

Stimularea motivației pentru învățare prin descoperire activă și explorare senzorială, dezvoltând în același timp capacitatea copiilor de a recunoaște, combina și denumi culorile, precum și de a participa cu interes la activități științifice și artistice.

2. Competențe vizate (conform Curriculum pentru educația timpurie, 2019)

Dezvoltare cognitivă:

-formarea capacității de observare, clasificare și descriere a fenomenelor simple;

-dezvoltarea gândirii logice și a relațiilor cauză–efect.

Dezvoltare socio-emoțională:

-participarea activă, cooperarea în grup;

-exprimarea emoțiilor de bucurie și curiozitate în timpul explorării.

Dezvoltare estetică și creativă:

-utilizarea culorilor în mod expresiv;

-exprimarea liberă prin desen, pictură și amestec de culori.

Dezvoltarea limbajului:

-îmbogățirea vocabularului specific culorilor, experimentelor, materialelor.

3. Obiective operaționale

La finalul activității, copiii vor fi capabili să:

Cognitive

O1: să recunoască și să denumească corect cel puțin trei culori primare (roșu, galben, albastru).

O2: să prezică rezultatul combinării a două culori (ex.: galben + albastru = verde).

O3: să observe și să descrie schimbarea culorilor în timpul experimentului.

Deprinderi / Acțiune

O4: să combine singuri două culori în apă, folosind pipete sau pensule.

O5: să realizeze un desen sau o pată de culoare folosind nuanțele obținute.

Socio-emoționale

O6: să lucreze în perechi sau grupuri mici, respectând regulile de lucru.

O7: să manifeste curiozitate, bucurie și implicare activă în experiment.

4. Strategii didactice

Metode: conversația, experimentul, problematizarea, demonstrația, învățarea prin descoperire, jocul.

Procedee: întrebări dirijate, comparație, asociere, verbalizare, exersare.

Mijloace didactice: pahare transparente cu apă, acuarele/tempera diluată, pipete, pensule, tava de plastic, coli albe, șervețele, șorțulețe, proiector pentru imagini cu culori.

5. Desfășurarea activității

Moment organizatoric

→ Copiii sunt invitați în semicerc. Se verifică materialele, se explică regulile: „lucrăm încet, cu grijă, nu gustăm materialele, ne ajutăm unii pe alții”.

Captarea atenției – Povestea Culorilor (3–4 min)

→ Educatoarea prezintă o poveste scurtă:

„Astăzi, trei prieteni – Roșu, Galben și Albastru – vor să plece într-o aventură. Ei descoperă că atunci când se ating… se transformă!”

→ Se arată imagini sau cartonașe colorate.

→ Întrebare motivațională: Ce credeți că se întâmplă dacă Galben îl întâlnește pe Albastru? Dar Roșu cu Galben?

Anunțarea temei și obiectivelor (pe înțelesul copiilor)

→ „Astăzi vom face un experiment magic în care vom descoperi ce culori noi putem crea. Vom lucra cu apă colorată, vom face amestecuri și apoi vom picta cu culorile descoperite de voi.”

Desfășurarea propriu-zisă – Experimentul “Aventura Culorilor” (15–18 min)

A. Observarea culorilor primare

→ Copiii primesc pahare cu apă colorată în roșu, galben și albastru. Educatoarea formulează întrebări:

– „Ce culoare vezi?”

– „Cu ce îți amintește această culoare?”

– „Crezi că putem face culori noi?”

B. Experiment: combinarea culorilor

→ În grupuri mici, copiii folosesc pipete pentru a picura o culoare peste alta.

Exemple:

-galben + albastru → verde

-roșu + galben → portocaliu

-roșu + albastru → mov

→ Educatoarea observă, ghidează și verbalizează:

„Ai combinat galben cu albastru. Ce culoare a apărut?”

→ Se discută relația cauză–efect.

C. Activitate creativă

→ Copiii folosesc culorile obținute pentru a realiza picturi libere: pete, linii, forme.

→ Se încurajează exprimarea personală, nu rezultatul final.

Consolidare și discuții finale (5 min)

→ Întrebări:

– „Ce combinație ți-a plăcut cel mai mult?”

– „Ce culoare nouă ai descoperit astăzi?”

– „Cum te-ai simțit când ai făcut experimentul?”

→ Educatoarea validează efortul:

„Bravo, ați lucrat ca niște adevărați mici oameni de știință!”

6. Evaluarea

→ Evaluarea este continuă și formativă, centrată pe proces.

Instrumente și criterii:

-Observare sistematică – implicare, curiozitate, cooperare.

-Conversație – recunoașterea și denumirea culorilor.

-Fișe de lucru / produsul final – folosirea corectă a culorilor obținute.

-Feedback imediat – încurajare verbală.

-Autoevaluare simplă – „Ridică degetul dacă ți-a plăcut activitatea!”, „Arată-mi cu fața veselă/tristă cum te-ai simțit.”

7. Resurse necesare

-pahare transparente, apă;

-trei culori primare (tempera/acuarele);

-pipete, pensule;

-prosopele, tăvi de lucru;

-coli mari pentru pictură;

-material vizual pentru introducerea activității.

8. Elemente de siguranță

→ Copiii nu gustă și nu ating materialele de pe masă.

→ Sunt supravegheați permanent.

→ Se folosesc șorțulețe pentru a evita murdărirea hainelor.

9. Impact pedagogic estimat

→ Activitatea consolidează motivația pentru învățare prin:

-explorare activă și curiozitate;

-descoperire proprie și autonomie;

-colaborare în grup;

-feedback pozitiv;

-integrarea ludicului în învățare;

-succes imediat și vizibil, care crește încrederea în sine.

Formarea prin creativitate pentru adaptare și schimbare la vârsta școlară mică

prof. înv. primar Barbu Adela

Ne aflăm în plin proces de dezbatere a problematicii lumii contemporane, bazat pe dialog și uneori conflictul aparent între realități umane, conceptualizate în termeni cu o mare încărcătură practică, dar și simbolică: om și condiția umană, viitor, progres, dezvoltare și decalaj.

Specia umană este sufocată de o adevărată ,,epidemie" numită ,,șocul viitorului", așa cum a fost numită de Alvin Toffler, om care trebuie să facă față suprasolicitărilor, a exploziilor informaționale. Se impune a spun că, el trebuie să fie educat, format, adapta noilor cerințe ale societății, de a trece de la ,,a învăța să fii la a învăța să acționezi". Triada obiectivelor lui Bloom poate fi îmbunătățită , transformată prin schimbările majore care au avut loc în ultimii ani în întregul sistem educațional atât sub raportul conținuturilor cât și al metodelor, de a utiliza tehnici de prognoză, simulare, proiectare, evaluare, de a dezvolta judecăți critice, de a acționa în independență și libertate, de a conjuga permanent informația cu atitudinea creativ-inventivă, altfel spus, pregătiera ființei umane de a fi creativ.

Utilizarea, până nu de mult, a conceptului pentru creativitate, conducea de fapt la pierderea obiectivului urmărit, pentru că un obiectiv nu poate fi operaționalizat decât în termeni de comportament, deci a fi creativ este rezultatul unui antrenament creativ individual sau de grup, care presupune existența unui conținut specific, a unor metode și tehnici de creativitate, ceea ce determină abordarea educației prin creativitate din perspectivă sistematică.

Elevul pornește pe acest drum al inițierii în/prin creativitate, învață să descopere lumea în mod creativ. Formarea prin creativitate este un drum lung al schimbării, este un proces și nu un eveniment.

Școala are un rol important în perspectiva pregătirii viitorului. Ea transmite tehnici, noțiuni, formează si dezvoltă capacități atât de necesare , dar care multe dintre acestea vor fi depășite atunci când copilul devine adult și va trebui să le folosească.

Provocarea la schimbare prin creativitate poate fi percepută ca fiind antrenată, oferind posibilități de ordin multiplu: intelectual, fizic, creativ etc.

Dintre toți parametrii creativității cel mai reprezentativ este originalitatea. Acest parametru este definit operațional ca unicitate a răspunsurilor, răspunsuri depărtate de uzual. Sub acest aspect, datele obținute de cercetători relevă o creștere progresivă începând cu clasa pregătitoare, creștere care nu atinge însă, valorile obținute la nivelul preșcolar., acestea fiind , statistic vorbind , explicate prin atitudinea inhibitivă a părinților, și uneori a învățătorilor, asupra fanteziei copiilor, o dată cu intrarea acestora la școală.

Fenomenul este constatat și de marii pedagogi și psihologi români, care consemnează în lucrările lor aceste particularități ale copilului aflat la vârsta școlarității mici. Responsabile de aceasta ar fi normele rigide pe care școala le impune elevului, vizând asimilarea de cunoștințe în detrimentul operării divergente, libere cu acesta. Școala românească a făcut primii pași prin schimarea

programelor școlare (2013), renunțarea la obiective și centrarea pe formarea și dezvoltarea unor competențe specifice copiilor de vârstă școlară mică, de a răspunde nevoilor acestora în lungul proces instructiv-educativ, prin adaptarea conținuturilor care să conducă spre o învățare creativă încă de la clasa pregătitoare, prin utilizarea unor metode și tehnici de lucru cu scop crativ, clasa fiind privită ca un grup care poate genera idei și soluții inedite, inovatoare, particulare în unele momente deisive.

Valorificarea deprinderilor creative în activități formale și nonformale reprezintă garanția faptului că formarea prin creativitate nu urmărește o însușire mecanică a metodelor și tehnicilor creative, ci interiorizarea lor, modelarea personalității, transformarea atitudinilor creative într-un comportament adecvat, astfel încât orice situație problemă ivită să fie rezolvată creativ.

Cercetările efectuate de psihologii americani şi europeni au demonstrat importanţa creativităţii pentru dezvoltarea economică şi culturală a societăţii şi necesitatea dezvoltării creativităţii începând de la vârstele fragede. De aceea în ţările civilizate programele de instruiire şi educaţie includ obligatoriu programe orientate spre stimularea şi dezvoltarea creativităţii.

Bibliografie

1. Cosmovici A., Iacob L.,(1998), Psihologie şcolară, Polirom,Iaşi

2. Platon C., Focşa-Semionov S., (1994), Ghid psihologic. Şcolarul mic, Editura Lumina, Chişinău

3. Popescu-Neveanu P.,etc., (1991), Psihologie, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti

Strategii și activități inovatoare în educația timpurie – repere pentru o educație de calitate

Prof. pt. educație timpurie: Ilincău Paula-Lorena

G.P.P. „Degețica” loc. Cihei, jud. Bihor

Educația timpurie reprezintă primul nivel organizat al sistemului educațional și are un rol esențial în formarea bazelor dezvoltării cognitive, emoționale și sociale ale copilului. În această perioadă, copiii dobândesc competențe fundamentale care vor influența parcursul lor școlar și personal ulterior. Din acest motiv, promovarea unei educații de calitate în învățământul preșcolar este o prioritate a sistemelor educaționale moderne.

În educația timpurie, performanța nu se referă exclusiv la rezultate academice, ci la dezvoltarea armonioasă a copilului, la stimularea curiozității și la formarea unei atitudini pozitive față de învățare.

Principiile educației de calitate în învățământul preșcolar

O educație de calitate în etapa timpurie se bazează pe câteva principii fundamentale. În primul rând, procesul educațional trebuie să fie centrat pe copil, respectând ritmul de dezvoltare, interesele și nevoile individuale ale fiecăruia. Copilul nu este doar receptor de informații, ci participant activ în procesul de învățare.

Un alt principiu important este învățarea prin experiență. Copiii mici învață cel mai eficient atunci când au posibilitatea să exploreze, să manipuleze obiecte, să experimenteze și să descopere relații între fenomene. De aceea, activitățile trebuie să fie interactive, variate și atractive. De asemenea, mediul educațional trebuie să fie sigur, stimulativ și incluziv. Organizarea spațiului în zone sau centre de activitate facilitează implicarea copiilor în diverse tipuri de experiențe de învățare, precum jocul de rol, construcțiile, activitățile artistice sau explorarea științifică.

Resurse didactice utilizate în educația timpurie

Resursele educaționale reprezintă un element esențial în desfășurarea activităților din grădiniță. Alegerea acestora trebuie să țină cont de vârsta copiilor, de obiectivele activității și de particularitățile grupului. Printre resursele frecvent utilizate se numără materialele didactice concrete, precum jucăriile educative, cuburile de construcție, figurinele, planșele ilustrate și materialele pentru activități artistice. Acestea stimulează dezvoltarea motricității fine, a gândirii logice și a imaginației. Cărțile ilustrate și poveștile reprezintă, de asemenea, resurse valoroase pentru dezvoltarea limbajului și a creativității. Lectura poveștilor contribuie la îmbogățirea vocabularului, la dezvoltarea capacității de ascultare și la stimularea imaginației copiilor. În plus,

resursele din mediul înconjurător pot fi integrate cu succes în activitățile educative. Frunzele, crenguțele, pietricelele sau semințele pot fi folosite în activități de clasificare, numărare sau creație artistică, oferind copiilor oportunitatea de a învăța prin explorarea directă a naturii.

Activități care stimulează dezvoltarea și performanța

Activitățile desfășurate în grădiniță trebuie să fie diversificate și să urmărească dezvoltarea tuturor domeniilor de dezvoltare ale copilului. Jocul didactic este una dintre cele mai eficiente metode de învățare în educația timpurie. Prin joc, copiii își dezvoltă gândirea, memoria, limbajul și abilitățile sociale.

Activitățile artistico-plastice, precum desenul, pictura sau modelajul, contribuie la dezvoltarea creativității și a expresivității. Acestea oferă copiilor posibilitatea de a-și exprima emoțiile și ideile într-un mod liber și original.

Activitățile de mișcare sunt la fel de importante, deoarece contribuie la dezvoltarea motricității generale, a coordonării și a echilibrului. Jocurile de mișcare, dansul sau exercițiile fizice contribuie la menținerea sănătății și la dezvoltarea armonioasă a copiilor.

O altă metodă modernă utilizată în educația timpurie este învățarea prin proiecte. Prin intermediul proiectelor tematice, copiii explorează subiecte de interes, formulează întrebări, caută răspunsuri și colaborează cu colegii pentru realizarea unor produse finale.

Parteneriatul educațional – factor al succesului

Calitatea educației timpurii depinde nu doar de activitatea cadrului didactic, ci și de colaborarea dintre grădiniță, familie și comunitate. Parteneriatul educațional contribuie la crearea unui mediu coerent și favorabil dezvoltării copilului. Implicarea părinților în activitățile educative, participarea la întâlniri, ateliere sau proiecte comune consolidează relația dintre familie și instituția de învățământ. În același timp, comunicarea constantă între educatori și părinți permite identificarea nevoilor copilului și adaptarea intervențiilor educaționale. De asemenea, colaborarea cu instituțiile comunității, precum biblioteci, muzee sau centre culturale, poate îmbogăți experiențele de învățare ale copiilor și poate contribui la dezvoltarea interesului pentru cultură și cunoaștere.

Concluzii

Educația timpurie reprezintă baza dezvoltării ulterioare a copilului și un factor esențial în formarea unei personalități echilibrate și autonome. Prin utilizarea unor resurse educaționale adecvate și prin organizarea unor activități variate și interactive, cadrele didactice pot contribui la dezvoltarea competențelor necesare pentru integrarea cu succes a copilului în societate.

Promovarea unor strategii didactice inovatoare, stimularea creativității și consolidarea parteneriatului educațional sunt pași importanți în direcția unei educații de calitate. Astfel, educația timpurie devine un spațiu al descoperirii, al bucuriei de a învăța și al dezvoltării potențialului fiecărui copil.

Bibliografie

Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

Dulamă, M. E. (2012). Didactica activităților din învățământul preșcolar. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.

Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educația timpurie. București.

Stan, L. (2016). Educația timpurie și dezvoltarea copilului. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Vrăsmaș, E. (2017). Intervenția educațională timpurie. București: Editura Aramis.

IDEI DE JOCURI PENTRU PRESCOLARI

Prof. ed. timpurie Asaftei Mona Diana

Coroana

Acest joc poate fi folosit in cadrul intalnirii de dimineață.

Scop: dezvoltarea socio-emotională a preșcolarilor,

Desfășurarea jocului: Copiii stau așezati intr-un cerc, pe scăunele sau pernuțe. Un preșcolar ales de educatoare se va ridica și va merge în interiorul cercului prin fața copiilor in timp ce colegii vor bate din palme și vor cânta așa : "Coroana e rotundă, rotundă e și luna, cuminte e copilul pe care il alegi". Copiii care aleg, vor atinge pe umar copilul care cred ei ca are această calitate, apoi vor schimba locurile. Pe rand vor fi adaugate alte insușiri pozitive precum: harnic, prietenos, generos, ascultător, curajos, bun, grijuliu, istet etc.

Jocul se încheie după ce au participat majoritatea copiilor sau chiar toți.

Sticla cu emoții

Prezentarea modului în care sentimentele pot fi simțite, înțelegerea și exprimarea acestora corespunzător cu scopul de a trăi starea de bine.

- Care sunt sentimentele și cum le recunoaștem?

- Cum să-ți exprimi sentimentele în mod corespunzător?

- Îmbogățirea vocabularului cu termeni ce denumesc sentimente.

- Recunoașterea și respectarea senitmentelor celorlalți.

- Autocontrolul

Punem apă, săpun lichid și coloranți alimentari în sticla de apă. Copilul scutură sticla.

Privind reacția elementelor din recipient, copilul o asociază cu trăirile sale, vorbește despre cum se simte și cum poate să exprie sentimente diferite. Folosind mai multe culori pentru a marca diferite sentimente (ex: roșu pentru furie, albastru pentru frică, galben pentru invidie, violet pentru rușine),

Vom explica preșcolarilor ce se întâmplă atunci când nu ne exprimăm trăirile în mod corespunzător. Atunci când toate culorile se amestecă rezultă culoarea neagră care poate fi asociată cu tristețea. Adăugând înălbitor, culoarea neagră se estompează și lichidul devine

luminos, auriu, aproape clar. Astfel demonstrăm copiilor că aceste stări nu sunt permanente și căei sunt cei care le pot modifica pozitiv prin exprimarea lor corespunzătoare și crearea stării de bine.

Educația timpurie – fundamentul performanței școlare și al dezvoltării armonioase

Prof. pt. educație timpurie: Albu Nicoleta

G.P.P. „Degețica” loc. Cihei, jud. Bihor

Educația timpurie reprezintă una dintre cele mai importante etape în formarea personalității copilului și în dezvoltarea competențelor necesare pentru succesul școlar și social. Specialiștii din domeniul pedagogiei și psihologiei educaționale subliniază faptul că primii ani de viață sunt decisivi pentru dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială. În acest context, domeniul „Pași spre performanță – resurse și activități pentru educație de calitate” capătă o importanță deosebită, deoarece pune accent pe utilizarea unor strategii didactice eficiente, a resurselor educaționale adecvate și a unor activități adaptate particularităților de vârstă ale copiilor din educația timpurie.

Scopul educației timpurii nu este doar transmiterea de cunoștințe, ci dezvoltarea globală a copilului, prin stimularea curiozității, a creativității, a gândirii critice și a capacității de colaborare. Astfel, cadrele didactice au rolul de a crea un mediu educațional stimulativ, sigur și incluziv, în care fiecare copil să își poată valorifica potențialul.

Importanța educației timpurii în dezvoltarea copilului

Perioada copilăriei timpurii, cuprinsă între naștere și aproximativ 6-7 ani, este caracterizată printr-un ritm accelerat al dezvoltării. În această etapă se formează structuri cognitive fundamentale, se dezvoltă limbajul, se consolidează relațiile sociale și se conturează primele atitudini față de învățare.

Educația timpurie contribuie la dezvoltarea competențelor de bază, precum comunicarea, autonomia personală, cooperarea și rezolvarea de probleme. Activitățile desfășurate în grădiniță au rolul de a stimula dezvoltarea armonioasă a copilului, prin joc, explorare și interacțiune. Jocul reprezintă principala formă de învățare la această vârstă, fiind un instrument esențial prin care copiii își dezvoltă imaginația, gândirea și abilitățile sociale.

De asemenea, educația timpurie facilitează integrarea copilului în mediul școlar ulterior, contribuind la dezvoltarea motivației pentru învățare și la formarea unor comportamente pozitive față de activitatea educațională.

Resurse educaționale pentru o educație de calitate

Pentru a asigura o educație de calitate în învățământul preșcolar, cadrele didactice trebuie să utilizeze o varietate de resurse educaționale adaptate nevoilor copiilor. Aceste resurse pot fi materiale didactice tradiționale, materiale naturale, jocuri educative, cărți ilustrate, materiale multimedia sau platforme digitale. Materialele concrete, precum cuburile de construcție, puzzle-

urile, planșele ilustrate sau jucăriile educative, contribuie la dezvoltarea gândirii logice și a coordonării motrice. De asemenea, materialele din mediul natural, cum ar fi frunzele, pietrele sau semințele, pot fi utilizate pentru activități de explorare și descoperire. În ultimii ani, resursele digitale au devenit tot mai prezente în educația timpurie. Utilizarea responsabilă a tehnologiei

poate sprijini procesul de învățare, prin aplicații educaționale interactive, prezentări vizuale sau povești digitale. Totuși, utilizarea acestor resurse trebuie să fie echilibrată și adaptată vârstei copiilor.

Un alt element important îl reprezintă mediul educațional. Amenajarea spațiului în centre de interes – cum ar fi centrul de lectură, centrul de construcții, centrul de artă sau centrul de joc de rol – stimulează autonomia și implicarea copiilor în activitățile de învățare.

Activități educative care sprijină performanța

Pentru a promova performanța în educația timpurie, activitățile trebuie să fie variate, interactive și centrate pe copil. Printre cele mai eficiente tipuri de activități se numără jocurile didactice, activitățile de explorare, activitățile artistico-plastice, activitățile de mișcare și proiectele tematice.

Jocurile didactice contribuie la dezvoltarea competențelor cognitive și sociale, în timp ce activitățile artistice stimulează creativitatea și exprimarea emoțională. Activitățile de mișcare sunt esențiale pentru dezvoltarea motricității și pentru menținerea unei stări de sănătate optime. De asemenea, proiectele tematice reprezintă o metodă modernă de organizare a învățării, prin care copiii investighează un subiect de interes, participă activ la procesul de descoperire și își dezvoltă capacitatea de cooperare. Prin aceste activități, copiii devin participanți activi la propria învățare.

Un rol important îl are și colaborarea cu familia. Parteneriatul dintre grădiniță și familie contribuie la consolidarea experiențelor educaționale ale copilului și la susținerea dezvoltării sale armonioase.

Rolul cadrului didactic în promovarea performanței

Educatorul este factorul central în organizarea și desfășurarea activităților educaționale din grădiniță. Acesta are responsabilitatea de a crea situații de învățare stimulative, de a adapta activitățile la nevoile și ritmul fiecărui copil și de a încuraja participarea activă. Un cadru didactic eficient este creativ, empatic și deschis la inovare. De asemenea, acesta trebuie să manifeste o permanentă preocupare pentru formarea profesională continuă, pentru a integra metode moderne de predare și pentru a utiliza resurse educaționale diversificate.

Evaluarea progresului copiilor trebuie realizată într-o manieră formativă, prin observarea comportamentului, analiza produselor realizate și discuții cu copiii. Scopul evaluării nu este compararea copiilor, ci sprijinirea dezvoltării fiecăruia în parte.

Concluzii

Educația timpurie reprezintă fundamentul dezvoltării viitoare a copilului și un element esențial în construirea unei educații de calitate. Prin utilizarea unor resurse educaționale adecvate și prin organizarea unor activități interactive și atractive, cadrele didactice pot contribui la dezvoltarea competențelor necesare pentru succesul școlar și social al copiilor.

Bibliografie

- Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

Dulamă, M. E. (2012). Didactica activităților din învățământul preșcolar. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.

Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educația timpurie. București.

Stan, L. (2016). Educația timpurie și dezvoltarea copilului. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Vrăsmaș, E. (2017). Intervenția educațională timpurie. București: Editura Aramis.

TEST V

Prof. ROSU FLORINA

Test

I. Lis la lettre:

Chère amie,

Comment ça va? Moi, ça va très bien. Tu sais, j'aime beaucoup ma nouvelle école. J'habite avec mes parents dans une belle maison, à la montagne, dans une très grande ville. La maison a six pièces, un beau jardin et un garage. J'aime ma chambre et le salon. Ma chambre se trouve entre la chambre de mes parents et la cuisine. J'aime faire mes devoirs dans le salon. J'adore aussi mon chien, Rex!

Bisous,

Marion

1. Vrai/Faux ?

a. Marion habite dans un village.

b. Sa maison a cinq pièces.

c. Elle aime sa chambre.

d. Elle a un animal de compagnie.

1,6 p

2. Réponds aux questions:

a. Avec qui habite Marion ?

……

b. Où se trouve sa chambre ?

…….

c. Comment s'appelle son chien ?

……

1,8 p

II. Qui sont-ils ?

Le père de ma mère, c`est ……. ……..….

L a sœur de ma mère, c`est …… ……..

Le fils de mon oncle, c`est ……. …… ….

0,9 p

III. Complète par la forme correcte des adjectifs entre parenthèses :

Sophie est une (gentil)……. petite fille.

Elle a les yeux (bleu)……...

Tu adores les films (américain)……..

Sa voisine est (tolérant)…….

2p

IV. Choisis la forme correcte :

Mon/Ses/Ta copains sont sympas.

Ta/Ton/Mes famille est grande.

J`aime sa/tes/ ton maison.

0,6 p

V. Complète par la forme convenable du verbe aller : 1,5p

Tu ……en Italie. Vous…….

Il ……. ……..aux toilettes. Ils……..

Nous …….. dans le parc. Je…….

VI. Mets les phrases à la forme négative :

Ils parlent anglais.

Vous êtes dans le jardin.

0,6 p

Se acordă 1p din oficiu.

Importanța etapei de Jocuri și Activități Liber Alese în programul grădiniței

Prof. ROBA LOREDANA-DENISA

Conform literaturii de specialitate, jocul liber și activitățile alese sunt cele mai eficiente forme de activitate pentru dezvoltarea personalității copilului. La vârsta preșcolară se pun bazele personalității copilului, fiind un stadiu de maximă flexibilitate și receptivitate la influențele educative, de aceea este recomandat să se țină cont de interesele și de nivelul său de dezvoltare.

Atunci când activitățile din grădiniță satisfac interesele copiilor, ei învață să acumuleze informații și să tragă propriile concluzii în legătură cu acestea. Ei acumulează cunoștințe noi tot timpul, iar influențele mediului au rolul de a asigura experiențe complexe și variate, cât și de a stimula gândirea.

Procesul instructiv-educativ trebuie organizat plecând de la cunoașterea individuală a fiecărui copil, iar jocurile și activitățile liber alese au o contribuție semnificativă în acest sens, educatoarea având prilejul să amenajeze spații și să pregătească materiale didactice prin care copiii să fie antrenați, valorizați, evaluați.

Etapa de Jocuri și Activități Liber Alese, ocupă cea mai mare parte din programul zilnic de la grădiniță. În prima parte a zilei, dimineața, copiii sunt îndrumați spre sectoarele amenajate (Artă, Bibliotecă, Joc de rol, Construcții, Jocuri de masă sau Știință) unde își pot desfășura activitatea în funcție de dorințele și interesele individuale, iar după programul de activități comune pe domenii experiențiale, se derulează a doua etapă de jocuri și activități alese care se încheie la ora prânzului.

Jocurile și Activitățile Liber Alese se desfășoară cu intervenția redusă a educatoarei și au scopul de a trezi interesul pentru cunoaștere și acțiune liberă, independentă a copiilor, corespunzând totodată intereselor, posibilităților personale, ritmului propriu, rezistenței la efort ale acestora. Copiii au prilejul să cerceteze, să descopere, să observe proprietățile materialelor și ale jucăriilor pe care le are la îndemână, să exerseze deprinderi de mânuire, să-și manifeste interesul pentru un anumit gen de activitate sau pentru mai multe: construcții, artă (desen, pictură, modelaj), lecturarea imaginilor din cărți, jocuri de creație, jocuri de rol, etc.

Ca formă de activitate, jocul, oferă copiilor un câmp larg de acțiune însă cu condiția ca aceștia să posede suficiente cunoștințe însușite pe căi diferite în activitatea de joc, dar mai ales în activitățile de învățare dirijată. Astfel că, participarea activă a copiilor la aceste activități e influențată de antrenarea lor zilnică în activități variate care să-i atragă, să le dezvolte imaginația și gândirea.

Deși intervenția educatoarelor este redusă, ele sunt cele care manifestă inițiative ingenioase în conceperea și organizarea diferitelor activități liber alese, dar și în amenajarea mediului de joc. Potrivit lui Antonovici, Neațu (2008), un mediu eficient pentru învățare la vârstele mici este un mediu care favorizează jocul liber-ales în direcția dezvoltării globale a personalității copilului. Jocul pe care copilul îl alege singur dintre opțiunile propuse de către mediul din sala de grupă este un joc creativ și liber. În acest joc se vor antrena deprinderile, abilitățile, capacitățile individuale, se va realiza o motivație intrinsecă și se vor exersa soluții creative. De asemenea, spațiul stimulează

preșcolarul, de aceea condițiile formativ educative pe care le asigură educatoarea (amenajările, ordonările, sectorizările, materialele folosite, etc.) joacă un rol foarte important.

Importanța etapei de Jocuri și Activități Liber Alese poate fi observată prin ceea ce copilul dobândește și învață participând la aceste jocuri, și anume:

- să decidă singur asupra jocului și a jucăriilor – învață să aleagă din mai multe posibilități ceea ce i se potrivește;
- să fie responsabil pentru decizia luată – alegerea jocului îi oferă bucuria independenței, și în același timp, răspunderea rezultatelor;
- să aibă încredere și curaj – mediul securizant și stimulativ al grădiniței susține și încurajează copilul, îi oferă acestuia cunoașterea propriilor forțe, încredere și creativitate;
- să devină independent în luarea deciziilor, organizarea jocului, alegerea și stabilirea relațiilor sociale cu egali și cu educatoarea – copiii au prilejul de a se întâlni în activitate cu ceilalți, iar aceste relații libere sunt orientate indirect de educatoare prin comunicare, cooperare, colaborare, respect, negociere, acceptare, toleranță, prietenie;
- să cerceteze și să experimenteze noi soluții – numai dacă ei simt libertatea și au siguranța că greșelile nu le sunt aspru sancționate;
- să se cunoască – educatoarea contribuie prin sprijin și interes la construcția delicată a imaginii de sine a fiecăruia. (Antonovici, Neațu, 2008, p. 8)

Programul grădiniței, permite copiilor să aibă acces în diferite etape și un timp relativ mare la sectoarele/ centrele de interes amenajate în sala de grupă, unde au posibilitatea de a se juca cât și cu ce doresc, în ritmul propriu. Educatoarea, prin observație, știe cât și ce îi trebuie fiecărui copil, în acest fel ea poate sprijini nevoile individuale și de grup, prin elemente de amenajare. Se recomandă ca fiecare copil să fie stimulat mai mult pentru a se perfecționa și a atinge performanțele de care este el în stare. Această stimluare realizată direct, este deseori refuzată de copil pentru că cere efort, însă dacă mediul este cel care îl stimulează și nu este strict supravegheat, i se permite să greșească, copilul se va depăși pe sine.

Bibliografie:

Antonovici, Ș., Neațu, P. (2008), Jocuri și activități alese: îndrumător pentru educatoare. Aramis Print.

Prof. Înv. Preșcolar ROBA LOREDANA-DENISA

Jocul didactic – metodă eficientă în predarea disciplinei Matematică și explorarea mediului la clasa a II-a

Prof. PETRE VALENTINA

Procesul educațional din ciclul primar are un rol esențial în formarea deprinderilor de bază ale elevilor, iar utilizarea unor metode didactice atractive și eficiente contribuie semnificativ la dezvoltarea interesului pentru învățare.

În acest context, jocul didactic reprezintă una dintre cele mai potrivite și eficiente modalități de predare–învățare, deoarece îmbină elementele instructive cu cele recreative, stimulând participarea activă a elevilor.

La disciplina Matematică și explorarea mediului, predată în clasa a II-a, jocurile didactice facilitează înțelegerea noțiunilor matematice și a fenomenelor din mediul înconjurător într-un mod accesibil și atractiv.

În continuare, voi prezenta câteva exemple de jocuri didactice menite să faciliteze înțelegerea noțiunilor și să stimuleze participarea activă a elevilor în procesul de învățare:

1. Joc didactic: „Vânătoarea de numere”

Scop: consolidarea cunoștințelor legate de recunoașterea numerelor, efectuarea calculelor simple și dezvoltarea atenției.

Reguli:

- Învățătorul pregătește mai multe cartonașe pe care sunt scrise numere sau exerciții matematice simple (de exemplu: 15, 23, 7+8, 30–10).

- Cartonașele sunt ascunse în diferite locuri din clasă. Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc câte o sarcină, de exemplu: să găsească un număr mai mare decât 20 sau rezultatul unei operații date.

- Elevii caută cartonașele și trebuie să identifice corect răspunsul potrivit.

- Echipa care găsește cele mai multe răspunsuri corecte câștigă.

2. Joc didactic: „Magazinul matematic”

Scop: formarea deprinderilor de calcul și la înțelegerea valorii numerelor în contexte practice.

Reguli:

- În clasă se organizează un „magazin” imaginar, folosind obiecte sau imagini cu diferite produse (fructe, caiete, creioane), fiecare având un preț.

- Unii elevi joacă rolul vânzătorilor, iar ceilalți sunt cumpărători.

- Elevii trebuie să calculeze cât costă produsele pe care doresc să le cumpere și să plătească suma corectă folosind cartonașe care reprezintă bani.

3. Joc didactic: „Descoperă mediul”

Scop: dezvoltarea capacității de observare și înțelegere a elementelor din mediul înconjurător.

Reguli:

- Învățătorul pregătește imagini cu plante, animale, fenomene ale naturii sau elemente ale mediului (pădure, râu, munte, anotimpuri).

- Elevii primesc câte un set de imagini și trebuie să le grupeze după anumite criterii: animale domestice și sălbatice, plante cultivate și spontane, elemente specifice fiecărui anotimp etc.

- De asemenea, elevii pot explica de ce au ales acea clasificare.

4. Joc didactic: „Recunoaște și construiește formele geometrice”

Scop: consolidarea cunoștințelor despre elementele de bază ale geometriei, precum formele geometrice plane (cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi) și dezvoltarea spiritului de observație al elevilor.

Reguli:

- Învățătorul pregătește diferite cartonașe cu forme geometrice sau piese decupate din carton colorat.

- Elevii sunt împărțiți în grupuri și primesc mai multe forme geometrice amestecate.

- Sarcina lor este să recunoască fiecare formă, să o denumească și apoi să construiască, folosind aceste forme, diferite obiecte sau imagini (de exemplu: o casă, un robot, un copac).

- După finalizarea activității, fiecare grup prezintă ceea ce a realizat și explică ce forme geometrice a folosit.

5. Joc didactic: „Cine măsoară corect?”

Scop: consolidarea cunoștințelor elevilor despre unitățile de măsură pentru lungime, masă și capacitate, precum și dezvoltarea capacității de a le utiliza în situații practice.

Reguli:

- Învățătorul pregătește diferite obiecte din clasă (creion, caiet, sticlă cu apă, carte) și cartonașe pe care sunt scrise unități de măsură, precum: centimetru, metru, kilogram, gram, litru.

- Elevii sunt împărțiți în echipe.

- Fiecare echipă extrage un cartonaș cu o unitate de măsură și trebuie să identifice obiectul potrivit care poate fi măsurat cu acea unitate. De exemplu, pentru centimetru elevii pot măsura lungimea unui creion, pentru kilogram pot estima masa unui ghiozdan, iar pentru litru pot identifica un recipient care poate conține lichide.

- După alegerea obiectului, elevii explică de ce au ales acea unitate de măsură și cum ar putea realiza măsurarea.
- Echipa care oferă cele mai corecte și bine argumentate răspunsuri primește puncte.

Literele h, H

Prof. Muresan Daniela

Numele:…….. Data:

1. Citeşte textul, apoi răspunde la întrebări.

a. Unde s-a născut Nică?

b. Cine era eroul minunatelor întâmplări?

c. Care este titlul cărţii în care sunt adunate aceste întâmplări?

2. Scrie cuvinte cu sens asemănător pentru:

3. Scrie cuvinte cu sens opus pentru cele date.

Fiul și mama

Prof. Înv. Primar Cuțuhan Dumitrela

Numele elevului Data

Clasa a III-a

1)Desparte în silabe cuvintele:

târzie, jilț, genunchi, medicamente, scrisoarea, napoleoni, fișic, îngălbeni, ființă, răsplată

2)Scrie cuvinte cu același înțeles pentru:

cabinet, cameră, a isprăvi, fericită, sărmană, a strecura, alergă, spaimă, ales, răsplată, patrie

3) Stabilește genul următoarelor substantive, așezându-le pe trei coloane (feminin, masculin, neutru):

seară, cabinet, clopoțel, hârtie, ofițer, jilț, copil, sută, ajutor, patrie, buzunar, om

4)Schimbă numărul următoarelor substantive:

camera, lei, lemnele, doctorul, fiul, banii

5)Completează enunțurile cu cuvintele din textul citit:

□Se uită cu dragoste la ..... lui, care nu-și uitase..... mamă și o ajuta din când în când.

□Ca și mama ta, și eu sunt..... că, alături de mine, muncește un ..... cu suflet ..... .

□Un fiu care-și iubește astfel ....., tot așa își iubește și ..... și, la nevoie, va ști s-o apere chiar cu ..... vieții sale.

Fișă de evaluare interdisciplinară

Prof. Todireanu Daniela

Lucrăm, exersăm și învățăm!

- Item 1: Identifică obiectele de igienă personală și unește-le cu partea corpului corespunzătoare!

- Item 2: Încercuiește merele mari și roșii, taie cu o linie merele galbene. Numără merele verzi și încercuiește cu albastru cifra corespunzătoare numărului.

1 2 3

- Item 3: Colorează corespunzător animalul domestic și încercuiește animalul sălbatic de la noi din țară!

- Item 4: Unește formele geometrice cu obiectele de aceeași formă.

- Item 5: Colorează lalelele în culori potrivite.

Test de evaluare- Ortograme clasa a-II- a

Prof. Secoșan Nicoleta

TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ

Ortograme

OBIECTIVE:

a) Să aleagă forma corectă a cuvintelor

b) Să alcătuiască propoziţii cu anumite cuvinte

c) Să completeze enunţuri cu ortograme potrivite

d) Să găsească unele cuvinte cu înţeles opus

e) Să scrie corect un text după dictare

DESCRIPTORI DE PERFORMANŢĂ:

Foarte bine

1. Alege 5 cuvinte corecte.

2. Alcătuieşte corect 5 propoziţii.

3. Completează corect propoziţiile cu cele 5 ortograme.

4. Găseşte 4 antonime pentru cuvintele date, scriind şi ortogramele .

5. Scrie corect textul după dictare.

Bine

1.Alege 4 cuvinte corecte.

2. Alcătuieşte corect 3 propoziţii.

3. Completează corect propoziţiile cu 4-5 ortograme.

4. Găseşte 3 antonime pentru cuvintele date, scriind şi ortogramele

5. Scrie textul după dictare, cu puţine greşeli.

Suficient

1.Alege 3 cuvinte corecte.

2. Alcătuieşte corect 2 propoziţii.

3. Completează propoziţiile cu 3 ortograme corecte.

4. Găseşte 2 antonime pentru cuvintele date, scriind şi ortogramele.

5. Scrie textul după dictare, cu câteva greşeli.

TEST DE EVALUARE:

1. Alegeţi forma corectă:

a) Anca s-a/sa dus la colega s-a/sa.

b) Bunica s-a/sa dus la nepoţi la masă.

c) Ei s-au gândit să meargă într-o/ întro excursie la munte.

d) Dintrun/ dintr-un tufiș a ieșit un arici.

e) Mama sa/s-a sa/s-a întâlnit cu mama mea.

2. Alcătuiţi propoziţii cu cuvintele:„într-un”, „dintr-o”, „s-a”, „sa”, „dintr-un”.

3. Completaţi cu unul din cuvintele: „într-o”, „sa”, „într-un”, „s-a”, „dintr-un”,

a) Denisa _____ uitat lung la el.

b) – Ai fost _____ excursie cu școala?

c) Preferata _____ este ciocolata cu alune.

d) Zăpada _____așternut _____ strat gros.

e) 12 elevi s-au întors _____ turneu prin țară.

4. Găseşte cuvinte cu înţeles opus:

i-a dat - întuneric -

s-a pierdut - au deschis -

5. Dictare:

„Viorel s-a hotărât într-o secundă să meargă în vizită la verișoara sa.

S-a pregătit de drum și s-a urcat într-un tren ce pleca din Gara de Nord. El călătorea cu sora sa.

S-a așezat confortabil și s-a uitat pe geam tot drumul. A fost încântat când au trecut printr-un tunel.”

Atelierul Iepurașului de Paște

Prof.ed. timpurie Oană Georgeta

G.P.P.„Bobocei din Micro III”Buzău

Joc de rol: „Atelierul Iepurașului de Paște”

➢ Scop

• dezvoltarea limbajului și imaginației

• cooperarea între copii

• exprimarea emoțiilor și a rolurilor sociale

Materiale

• urechi de iepuraș

• coșulețe

• ouă din plastic sau hârtie colorată

• morcovi din hârtie

• șorțuri mici (pentru „ajutoare”)

Rolurile copiilor

• Iepurașul de Paște

• Ajutoarele iepurașului

• Puișorii

• Copiii care primesc ouăle

• Fluturașii de primăvară

Desfășurarea jocului

Povestea introductivă

Educatoarea spune:

„Copii, se apropie Paștele și Iepurașul are multă treabă. El trebuie să pregătească ouăle colorate pentru copii. Dar are nevoie de ajutoare!”

Împărțirea rolurilor

Copiii aleg sau primesc roluri:

• Iepurașul conduce atelierul

• Ajutoarele strâng și pun ouăle în coș

• Puișorii cântă și încurajează

• Fluturașii zboară prin „grădină”

Jocul propriu-zis

• Educatoarea ghidează dialogul:

• „Iepurașule, ce trebuie să facă ajutoarele?”

„Ajutoarele să aducă ouăle în coș!”

• Ajutoarele caută ouăle prin clasă și le aduc.

• Puișorii spun:

„Pi-pi-pi! Ce ouă frumoase!”

• Fluturașii „zboară” și spun:

„Primăvara a venit!”

Finalul jocului

• Iepurașul spune:

„Mulțumesc, ajutoarelor! Acum putem duce ouăle copiilor.”

• Toți copiii spun:

• „Țup, țup, țup, Iepurașul vine,

Cu ouă roșii pentru tine!”

Extensie

Copiii pot:

• număra ouăle

• spune culorile

• imita animalele de primăvară

Educația timpurie – fundamentul performanței școlare. Resurse și activități pentru o educație de calitate la preșcolari

Prof. pt. educație timpurie: Pintea Eugenia-Florentina

G.P.P. „Degețica” loc. Cihei, jud. Bihor

Educația timpurie – fundamentul performanței școlare. Resurse și activități pentru o educație de calitate la preșcolari

Educația timpurie reprezintă una dintre cele mai importante etape în formarea personalității copilului și în dezvoltarea competențelor necesare pentru parcursul său educațional ulterior. Perioada preșcolară, cuprinsă între 3 și 6/7 ani, este caracterizată printr-o dezvoltare intensă la nivel cognitiv, emoțional și social. În acest context, conceptul „Pași spre performanță” în educația preșcolară presupune valorificarea resurselor educaționale adecvate și organizarea unor activități variate care să stimuleze curiozitatea, creativitatea și dorința de explorare a copiilor.

Educația de calitate la vârsta preșcolară nu urmărește doar transmiterea unor cunoștințe elementare, ci dezvoltarea globală a copilului. Conform studiilor din domeniul pedagogiei, experiențele educaționale timpurii influențează semnificativ dezvoltarea ulterioară a competențelor intelectuale și sociale. Copiii care beneficiază de un mediu educațional stimulativ își dezvoltă mai ușor abilitățile de comunicare, gândirea logică și capacitatea de colaborare. Un rol esențial în realizarea unei educații de calitate îl au resursele educaționale utilizate în grădiniță. Acestea includ materialele didactice clasice, precum planșe, jetoane, cuburi logice, puzzle-uri, cărți ilustrate și jocuri educative, dar și resurse moderne, cum ar fi materiale multimedia sau aplicații interactive adaptate vârstei. Jocurile de construcție, de exemplu, contribuie la dezvoltarea motricității fine și a gândirii spațiale, în timp ce cărțile ilustrate stimulează imaginația și dezvoltarea limbajului. De asemenea, mediul educațional trebuie organizat astfel încât să favorizeze explorarea și învățarea prin experiență. În grădiniță, centrele de interes sau ariile de stimulare – cum ar fi colțul de lectură, colțul de construcții, zona de artă sau spațiul destinat jocurilor de rol – oferă copiilor posibilitatea de a învăța prin activitate directă. În aceste spații, copiii își pot exprima liber ideile, pot experimenta și pot învăța prin colaborare cu ceilalți.

Jocul reprezintă principala formă de învățare în educația preșcolară. Prin intermediul jocului, copilul descoperă lumea, își dezvoltă imaginația și își formează primele deprinderi sociale. Activitățile ludice, precum jocurile de rol, jocurile didactice sau activitățile de mișcare, contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului. De exemplu, jocurile de rol, precum „De-a magazinul” sau „De-a familia”, îi ajută pe copii să înțeleagă relațiile sociale și să își dezvolte limbajul și capacitatea de comunicare.

Activitățile artistico-creative au, de asemenea, un rol important în dezvoltarea copiilor preșcolari. Desenul, pictura, modelajul sau activitățile muzicale stimulează creativitatea și exprimarea emoțiilor. În același timp, aceste activități contribuie la dezvoltarea coordonării motrice și la consolidarea încrederii în sine. De exemplu, realizarea unor colaje sau pictarea unor teme inspirate

din natură îi ajută pe copii să observe mediul înconjurător și să își exprime percepțiile într-un mod creativ.

Un alt tip de activități importante sunt cele de explorare a mediului. Plimbările în natură, observarea plantelor și animalelor sau realizarea unor experimente simple contribuie la dezvoltarea curiozității și a spiritului de observație. Copiii pot învăța astfel despre anotimpuri, despre schimbările din natură sau despre importanța protejării mediului. Activitățile de acest tip au și rolul de a dezvolta atitudini pozitive față de mediul înconjurător și de a forma primele comportamente responsabile.

Colaborarea dintre grădiniță și familie reprezintă un alt factor important pentru realizarea unei educații de calitate. Implicarea părinților în activități educaționale, participarea la evenimente organizate de grădiniță sau comunicarea constantă cu educatoarea contribuie la crearea unui mediu educațional stabil și stimulativ pentru copil. Atunci când familia și grădinița colaborează, copilul se simte susținut și încurajat să exploreze și să învețe.

În același timp, rolul educatoarei este esențial în organizarea activităților și în stimularea dezvoltării copiilor. Educatoarea trebuie să creeze un climat afectiv pozitiv, bazat pe încurajare, empatie și respect. Prin utilizarea unor metode didactice interactive și prin adaptarea activităților la particularitățile fiecărui copil, educatoarea poate contribui la dezvoltarea potențialului individual al copiilor.

Evaluarea în educația preșcolară se realizează în principal prin observarea comportamentului și a progresului copilului în diferite activități. Aceasta nu are un caracter competitiv, ci urmărește identificarea nevoilor de dezvoltare ale copilului și adaptarea activităților educaționale. Portofoliul copilului, fișele de observație și produsele realizate în cadrul activităților sunt instrumente utile pentru monitorizarea progresului.

În concluzie, educația preșcolară reprezintă fundamentul dezvoltării viitoare a copilului și primul pas spre performanță în educație. Prin utilizarea unor resurse educaționale adecvate, prin organizarea unor activități variate și prin colaborarea dintre educatori și familie, grădinița poate oferi copiilor un mediu stimulativ în care aceștia să își dezvolte potențialul. Investiția în educația timpurie contribuie nu doar la succesul școlar al copiilor, ci și la formarea unor adulți echilibrați, creativi și responsabili.

Bibliografie

Cucoș, Constantin (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

Vrășmaș, Ecaterina (2012). Educația timpurie. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Ionescu, Miron; Radu, Ioan (2001). Didactica modernă. Cluj-Napoca: Editura Dacia.

Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educație timpurie. București.

Păun, Emil (2017). Fundamentele pedagogiei. București: Editura Polir

Dezvoltarea copilului preșcolar prin activități educative și joc

Prof. pt. educație timpurie: Cioara Florica Mihaela

G.P.P. „Degețica” loc. Cihei, jud. Bihor

Educația preșcolară reprezintă o etapă fundamentală în formarea și dezvoltarea copilului. În această perioadă, copiii își dezvoltă abilitățile cognitive, sociale, emoționale și motrice, care vor constitui baza pentru etapele viitoare ale educației. Grădinița are rolul de a crea un mediu educațional sigur și stimulativ, în care copilul să poată învăța prin joc, explorare și interacțiune cu ceilalți. Pentru a asigura o educație de calitate, este necesar ca procesul educativ să fie susținut de resurse adecvate și de activități variate, adaptate particularităților de vârstă ale copiilor.

Un aspect important al educației preșcolare îl reprezintă mediul educațional. Spațiul din grădiniță trebuie organizat astfel încât să stimuleze curiozitatea și dorința copiilor de a descoperi lucruri noi. Sala de grupă este, de obicei, organizată pe centre de interes, precum centrul de construcții, centrul de artă, centrul de lectură sau centrul de joc de rol. Aceste centre oferă copiilor posibilitatea de a alege activități care le dezvoltă diferite competențe și îi ajută să învețe prin experiență directă.

Resursele educaționale au un rol esențial în procesul de învățare. Materialele didactice precum jocurile educative, planșele ilustrate, cărțile pentru copii, puzzle-urile sau materialele pentru activități practice contribuie la dezvoltarea gândirii și a imaginației. În ultimii ani, tehnologia a început să fie utilizată tot mai mult și în educația timpurie, prin intermediul materialelor multimedia, al prezentărilor interactive sau al aplicațiilor educaționale. Aceste resurse pot face procesul de învățare mai atractiv și mai eficient, dacă sunt utilizate într-un mod echilibrat.

Jocul reprezintă principala formă de activitate în educația preșcolară și constituie o metodă naturală de învățare pentru copii. Prin joc, copiii își dezvoltă creativitatea, gândirea logică și capacitatea de comunicare. Jocurile de rol, de exemplu, îi ajută pe copii să înțeleagă diferite situații din viața de zi cu zi și să își dezvolte abilitățile sociale. Jocurile de construcție contribuie la dezvoltarea gândirii spațiale și a coordonării motrice, iar jocurile de mișcare îi ajută pe copii să își dezvolte echilibrul și rezistența fizică.

Activitățile artistice au, de asemenea, un rol important în dezvoltarea copilului preșcolar. Desenul, pictura, modelajul sau colajul stimulează imaginația și creativitatea copiilor. În cadrul acestor activități, copiii își pot exprima emoțiile și ideile într-un mod liber și personal. Activitățile muzicale, precum cântatul sau jocurile ritmice, contribuie la dezvoltarea sensibilității artistice și la îmbunătățirea memoriei și a atenției.

Un alt element esențial al educației preșcolare îl reprezintă dezvoltarea limbajului. Prin povești, poezii, conversații și jocuri didactice, copiii își îmbogățesc vocabularul și învață să își exprime gândurile și sentimentele. Povestirea este o metodă foarte eficientă, deoarece stimulează imaginația și îi ajută pe copii să înțeleagă diferite valori morale și sociale.

Rolul educatoarei este foarte important în organizarea și desfășurarea activităților educative. Educatoarea trebuie să creeze un climat afectiv pozitiv, în care fiecare copil să se simtă apreciat și

încurajat. De asemenea, aceasta trebuie să observe nevoile și interesele copiilor și să adapteze activitățile astfel încât să răspundă particularităților fiecăruia. Prin utilizarea unor metode interactive și prin implicarea activă a copiilor în procesul de învățare, educatoarea contribuie la dezvoltarea armonioasă a acestora.

Colaborarea dintre grădiniță și familie este, de asemenea, foarte importantă pentru dezvoltarea copilului. Atunci când părinții sunt implicați în procesul educațional și mențin o comunicare constantă cu educatoarea, copiii beneficiază de un sprijin suplimentar în procesul de învățare. Activitățile comune, precum serbările, atelierele sau proiectele educaționale, consolidează relația dintre familie și grădiniță și contribuie la crearea unui mediu educațional favorabil.

În concluzie, educația preșcolară are un rol esențial în dezvoltarea copilului și în formarea viitoarelor competențe de învățare. Prin utilizarea unor resurse educaționale adecvate și prin organizarea unor activități variate, atractive și interactive, copiii pot dobândi cunoștințe și abilități importante pentru dezvoltarea lor. Jocul, activitățile artistice, dezvoltarea limbajului și colaborarea dintre educatoare și familie contribuie la formarea unei baze solide pentru educația viitoare a copilului.

Bibliografie

1. Cucoș, Constantin – Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2014.
2. Vrășmaș, Ecaterina – Educația timpurie, Editura Aramis, București, 2012.
3. Ionescu, Miron – Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2003.
4. Ministerul Educației – Curriculum pentru educația timpurie, București, 2019.

JOCUL DIDACTIC – MODALITATE DE VALORIFICARE A TRADIȚIILOR PASCALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Liceul Teoretic Zimnicea/ Grădinița cu PN Nr. 3 Zimnicea

Profesor pentru educație timpurie: Calotă Elena Simona

Activitățile desfășurate în grădiniță au un rol esențial în formarea personalității copilului, iar jocul reprezintă forma fundamentală prin care copilul învață, explorează și descoperă lumea. În educația timpurie, jocul didactic nu este doar o activitate recreativă, ci o strategie educațională prin care se dezvoltă competențe cognitive, sociale și emoționale.

Perioada sărbătorilor pascale oferă un context educativ deosebit de valoros pentru organizarea unor activități tematice atractive. Simbolurile Paștelui – ouăle colorate, iepurașul, puișorii, coșulețele cu daruri, sunt elemente care stârnesc curiozitatea și interesul copiilor. Prin intermediul acestor simboluri, educatoarea poate crea situații de învățare plăcute, adaptate particularităților de vârstă ale copiilor.

În activitatea desfășurată la grupă, am constatat că jocurile tematice inspirate din tradițiile pascale contribuie la dezvoltarea limbajului, a imaginației, a spiritului de cooperare și a motricității fine. Copiii participă cu entuziasm la astfel de activități, deoarece ele îmbină elementele ludice cu descoperirea unor tradiții culturale.

În cele ce urmează prezint o serie de jocuri didactice pe care le-am organizat cu copiii din grupa mică, în perioada dedicată sărbătorilor pascale. Aceste activități au fost concepute astfel încât să stimuleze participarea activă a copiilor și să creeze o atmosferă de bucurie și colaborare.

1 „Iepurașul și ouăle pierdute”

În perioada dedicată activităților tematice despre Paște, am organizat cu copiii din grupa mică un joc didactic care a stârnit mult interes și entuziasm. Activitatea a pornit de la o scurtă poveste pe care le-am spus-o copiilor într-un mod expresiv, pentru a capta atenția și curiozitatea acestora. Le-am povestit că, într-o dimineață de primăvară, iepurașul de Paște a pregătit un coșuleț plin cu ouă frumos colorate, pe care dorea să le ofere copiilor. În timp ce alerga prin grădina plină de flori, câteva ouă au căzut din coșuleț și s-au ascuns prin iarbă. Iepurașul, fiind foarte ocupat, a rugat copiii din grupa noastră să îl ajute să găsească ouăle pierdute.

Pentru desfășurarea jocului, am ascuns în diferite locuri din clasă ouă din plastic colorat și câteva ouă din carton decorate. Locurile au fost alese astfel încât să fie accesibile copiilor, dar suficient de provocatoare pentru a le stimula spiritul de observație: sub scaune, pe rafturile cu jucării, lângă cărți sau pe covor, printre cuburi. După ce am explicat copiilor situația și rolul lor de „ajutoare ale iepurașului”, i-am invitat să pornească în căutarea ouălor.

Copiii au explorat spațiul clasei cu mare interes, privindu-se unii pe alții cu bucurie atunci când descopereau un ou colorat. De fiecare dată când un copil găsea un ou, era încurajat să îl aducă în coșulețul iepurașului aflat în mijlocul clasei. Momentul descoperirii era însoțit de aplauzele colegilor, ceea ce a contribuit la crearea unei atmosfere pline de entuziasm și cooperare.

Prin intermediul acestui joc am urmărit mai multe obiective educaționale importante. În primul rând, copiii și-au dezvoltat spiritul de observație și capacitatea de orientare în spațiul clasei. În același timp, activitatea a stimulat cooperarea și bucuria de a lucra împreună pentru atingerea unui scop comun. Copiii au învățat să respecte regulile simple ale jocului și să manifeste răbdare până când fiecare coleg avea ocazia de a participa.

La finalul activității, am realizat împreună cu copiii o scurtă discuție despre ceea ce s-a întâmplat în joc. Am numărat ouăle găsite și am remarcat culorile acestora, ceea ce a oferit și un prilej pentru exersarea vocabularului. Copiii au fost foarte mândri că au reușit să îl ajute pe iepuraș, iar bucuria lor a demonstrat încă o dată cât de important este jocul ca metodă de învățare în educația timpurie.

2 „Cursa oului colorat”

Un alt joc pe care l-am organizat cu copiii în cadrul activităților dedicate Paștelui a fost „Cursa oului colorat”, un joc de mișcare care a combinat elementele ludice cu dezvoltarea motricității și a coordonării mișcărilor.

Pentru a introduce activitatea într-un mod atractiv, le-am spus copiilor că iepurașul de Paște are nevoie de ajutor pentru a transporta ouăle colorate în coșulețele pregătite pentru copii. Deoarece are foarte multe ouă de dus, el a rugat copiii să devină ajutoarele sale și să transporte ouăle cu mare grijă, fără să le scape. Pentru desfășurarea jocului am pregătit câteva linguri de lemn și ouă din plastic colorat. Am amenajat în clasă un traseu simplu, marcat prin două puncte: punctul de plecare și punctul de sosire, unde se afla un coșuleț. Fiecare copil primea o lingură pe care trebuia să așeze un ou colorat, iar sarcina lui era să transporte oul până la coșuleț fără să îl scape.

La început, copiii au privit activitatea cu emoție și curiozitate, deoarece echilibrul oului pe lingură reprezenta o provocare pentru ei. Am demonstrat modul corect de a ține lingura și le-am explicat că este important să meargă încet și cu atenție. Pe rând, fiecare copil a parcurs traseul, fiind încurajat de colegi și de educatoare. Pe parcursul jocului s-au creat numeroase momente pline de veselie. Uneori oul se rostogolea, iar copiii izbucneau în râs, însă erau încurajați să încerce din nou. Această experiență i-a ajutat să înțeleagă că este normal să greșim și că putem reuși dacă perseverăm.

Scopul principal al jocului a fost dezvoltarea coordonării mișcărilor, a echilibrului și a atenției. Copiii au exersat controlul mișcărilor și capacitatea de concentrare asupra unei sarcini. În același timp, activitatea a contribuit la dezvoltarea răbdării și a spiritului de fair-play, deoarece fiecare copil a așteptat rândul său.

La finalul jocului, am așezat toate ouăle transportate în coșuleț și am discutat împreună despre modul în care copiii au reușit să îl ajute pe iepuraș. Copiii s-au arătat foarte încântați de activitate și au dorit să repete jocul, ceea ce confirmă faptul că jocurile de mișcare tematice reprezintă o modalitate eficientă de a îmbina învățarea cu bucuria participării.

3„Coșulețul misterios al iepurașului”

În cadrul activităților dedicate temei „Sărbătorile Pascale”, am organizat cu copiii un joc senzorial și de dezvoltare a limbajului intitulat „Coșulețul misterios al iepurașului”. Activitatea a pornit de

la o situație imaginară menită să capteze atenția copiilor. Le-am spus că iepurașul de Paște ne-a trimis la grădiniță un coșuleț special în care a ascuns mai multe surprize, dar pentru a le descoperi copiii trebuie să ghicească ce se află în interiorul lui fără să privească.

Pentru desfășurarea jocului am pregătit un coș acoperit cu o pânză colorată, în interiorul căruia am așezat diferite obiecte reprezentative pentru această perioadă: ouă decorative, un puișor de jucărie, o figurină cu iepuraș, flori artificiale de primăvară și câteva panglici colorate. Copiii au fost invitați să se așeze în semicerc pe covor, pentru a putea observa și participa activ la desfășurarea activității.

Fiecare copil a fost invitat pe rând să introducă mâna în coșuleț și să atingă unul dintre obiecte. Fără a-l scoate imediat, copilul trebuia să spună ce crede că este acel obiect și să descrie cum se simte la atingere: moale, tare, neted sau pufos. După ce formula ipoteza, copilul scotea obiectul și îl arăta colegilor, iar aceștia confirmau sau corectau răspunsul. Pe parcursul jocului copiii s-au arătat foarte curioși și implicați, iar fiecare descoperire a fost însoțită de reacții de surpriză și bucurie. Activitatea a stimulat dialogul și exprimarea verbală, deoarece copiii au fost încurajați să formuleze propoziții simple și să descrie obiectele descoperite.

Scopul jocului a fost dezvoltarea percepției senzoriale, a limbajului descriptiv și a capacității de exprimare a copiilor. Prin explorarea tactilă, copiii au învățat să identifice caracteristicile obiectelor și să își formuleze ideile într-un mod coerent.

Din perspectiva competențelor prevăzute în Curriculum pentru educația timpurie, activitatea a contribuit la dezvoltarea competențelor de comunicare și a celor cognitive, în special capacitatea de observare, explorare și formulare de ipoteze. Copiii au fost stimulați să participe la conversație, să răspundă la întrebări și să își exprime propriile idei. Metodele didactice utilizate au fost conversația euristică, observația, exercițiul și jocul didactic. Aceste metode au fost completate de demonstrație și explicație, pentru a asigura înțelegerea sarcinilor de către copii.

La finalul activității am realizat o scurtă recapitulare a obiectelor descoperite, iar copiii au fost invitați să spună care a fost surpriza lor preferată. Activitatea s-a încheiat într-o atmosferă de bucurie și curiozitate, copiii manifestând dorința de a repeta jocul și în alte momente ale zilei.

4„Puișorii ies din ou”

Un alt joc pe care l-am organizat cu copiii în cadrul activităților tematice despre Paște a fost „Puișorii ies din ou”, un joc de mișcare și expresivitate corporală inspirat din simbolurile primăverii. Pentru a introduce activitatea într-un mod atractiv, le-am spus copiilor o scurtă poveste despre ouăle din cuibul unei găinușe care așteaptă să eclozeze. Le-am explicat că în interiorul fiecărui ou se află un puișor care încearcă să spargă coaja și să iasă la lumină. Copiii au fost invitați să devină chiar ei acești puișori.

Copiii s-au așezat ghemuiți pe covor, imitând forma ouălor. La începutul jocului, „ouăle” erau nemișcate. La semnalul educatoarei, însoțit de o muzică liniștită, „ouăle” au început să se miște ușor, iar „puișorii” au început să își întindă brațele, imitând spargerea cojii. Treptat, copiii s-au ridicat și au început să se deplaseze prin clasă imitând mersul puișorilor. Activitatea a fost însoțită de sunete și gesturi sugestive, iar copiii au fost încurajați să își folosească imaginația pentru a crea

diferite mișcări. Unii copii au imitat puișorii care ciugulesc, alții au imitat bătaia aripioarelor sau mersul prin iarbă.

Scopul jocului a fost dezvoltarea expresivității corporale, a coordonării mișcărilor și a imaginației. Copiii au avut ocazia să își exprime emoțiile prin mișcare și să participe activ la o activitate de grup. Activitatea a contribuit la dezvoltarea competențelor motrice și socio-emoționale, copiii au învățat să își coordoneze mișcările în raport cu ceilalți și să participe cu plăcere la activități de grup. La finalul jocului, copiii s-au așezat din nou pe covor și au discutat despre experiența trăită. Mulți dintre ei au spus că s-au simțit ca niște puișori adevărați și au dorit să repete activitatea.

5„Numărăm ouăle iepurașului”

În cadrul unei activități integrate dedicate dezvoltării gândirii matematice, am organizat jocul „Numărăm ouăle iepurașului”. Activitatea a pornit de la ideea că iepurașul de Paște are nevoie de ajutor pentru a număra ouăle pe care le-a pregătit pentru copii. Pe covor am așezat mai multe ouă colorate din carton și plastic, în diferite culori și dimensiuni. Copiii au fost invitați să se apropie și să observe ouăle, iar apoi să le numere împreună cu educatoarea.

În prima etapă a jocului copiii au identificat culorile ouălor și au încercat să le grupeze după culoare. Apoi am invitat câțiva copii să aleagă câte un ou și să îl așeze în coșulețul corespunzător culorii. În etapa următoare, copiii au fost invitați să numere ouăle din fiecare coșuleț, cu sprijinul educatoarei. Pentru a face activitatea mai atractivă, fiecare grup de ouă a fost asociat cu o mică poveste despre iepurașul care le-a pregătit pentru copii.

Scopul jocului a fost dezvoltarea gândirii logico-matematice, a capacității de clasificare și a atenției. Copiii au exersat numărarea, recunoașterea culorilor și organizarea obiectelor după anumite criterii. Activitatea a contribuit la dezvoltarea competențelor cognitive, în special cele legate de explorarea și înțelegerea mediului înconjurător și de formarea premiselor gândirii matematice. Copiii au fost implicați activ în procesul de învățare și au avut ocazia să descopere noțiunile matematice într-un mod plăcut și accesibil.

La finalul activității am realizat o scurtă recapitulare, iar copiii au fost invitați să spună câte ouă a pregătit iepurașul pentru fiecare culoare. Activitatea s-a încheiat într-o atmosferă de bucurie, copiii manifestând interes și dorința de a participa la jocuri similare.

Activitățile ludice organizate în jurul temei Paștelui reprezintă o modalitate eficientă de a îmbina tradițiile culturale cu procesul educațional din grădiniță. Jocul didactic permite copilului să învețe într-un mod natural, prin explorare, descoperire și interacțiune cu ceilalți.

Experiența desfășurării acestor activități la grupă a demonstrat că integrarea jocurilor tematice contribuie la dezvoltarea armonioasă a copiilor, stimulând în același timp creativitatea, comunicarea și cooperarea. Prin intermediul acestor activități, copiii descoperă simbolurile și semnificațiile sărbătorilor într-o manieră adaptată nivelului lor de înțelegere. Consider că utilizarea jocurilor didactice tematice în educația timpurie reprezintă o strategie pedagogică valoroasă, care transformă procesul de învățare într-o experiență plăcută și motivantă pentru copii.

Test de evaluare

Prof. COSTACHE MARCELA MARIA

Școala Gimnazială ”Prof. ILIE POPESCU”

Comuna Șotânga, județul Dâmbovița

Numele ..... Prenumele..... Data:.....

Test de evaluare clasa a IV-a

Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 1 000 000

fără și cu trecere peste ordin

1. Calculează în scris:

24 523+	687 504 +	504 809-	719 524-
34 121	237 819	34 287	347 531

2. Află numărul necunoscut:

814 591 – a = 1 410	78 656 + b = 267 523	c – 289 899 = 401 023
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

3. Calculați, respectând ordinea operațiilor:

964 842– 402 842 + 25 653=

=……

472 981+(599 814-378 406)

=.....

4. La suma numerelor 457 231 și 43 514 adaugă diferența lor.

5. La o fermă de păsări sunt 25 321 de găini, rațe cu 4 345 mai puține, iar gâște cu 3 442 mai multe decât rațe.

Câte păsări erau la acea fermă?

Proiect didactic

EDUCATOARE: DUMEA ILEANA LUCRETIA

UNITATEA DE ÎNVĂŢĂMÂNT: GRĂDINIŢA P.P. „Palatul fermecat” ARAD

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

GRUPA: MIJLOCIE

TEMA DE STUDIU:„Cine sunt /suntem?”

SUBTEMA:„Eu şi familia mea”

TEMA ZILEI:„Noi suntem o familie”

FORMA DE REALIZARE: Activitate pe domenii experienţiale:(DŞ+DOS)

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, pe grupe, individual

CATEGORII DE ACTIVITATII : D.Ș. + D.O.S.

1.D.Ș. Activitate Matematică „ Așează-mă la familia mea!”- joc didactic

2. D.O.S. Activitate practica: „ Arborele familiei mele”

COMPONENŢA ACTIVITĂŢII INTEGRATE :

- ACTIVITATE DE DEZVOLTARE PERSONALĂ: Întâlnirea de dimineață/Rutine/Tranziții
- JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI DIDACTICE ALESE (Joc de masă+ Constructii+ Joc distractiv- Culege cadouri pentru cineva drag)
- ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE
- 1.D.Ș.: Activitate Matematica „ Așeaza-mă la familia mea!”- joc didactic
- 2. D.O.S. Activitate practică: „ Arborele familiei mele”

SCOPUL ACTIVITĂŢII:

- Imbogatirea cunostintelor referitoare la multimi, sesizarea, observarea si numirea unor insusiri comune elementelor unei multimi ;
- Aprofundarea cunostintelor copiilor referitoare la familie, membrii acesteia si atributiile fiecarui membru al familiei, utilizand experienta acumulata prin intermediul activitatilor din gradinita;

- Dezvoltarea gustului estetic si a indemanarii.

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTARII:

- Mesaje orale in contexte de comunicare cunoscute;
- Activare si manifestare a potentialului creativ.

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Manifesta creativitate in activitati diverse;
- Finalizeaza proiecte simple (ex.: un puzzle din 3-5 piese sau o constructie casuta din cubururi) ;
- Exerseaza cu sprijin, ascultarea activa a unui mesaj, in vederea intelegerii si receptarii lui(comunicarea receptiva)

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

O1 sa formeze multimi pe baza unor criterii cerute (marime, culoare, forma)

O2 sa verbalizeze actiunea efectuata;

O3 sa denumeasca insusirea comuna a elementelor dintr-o multime;

O4 sa recunoasca materialele puse la dispozitie;

O5 sa realizeze lucrari practiv- aplicative respectand cerintele.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode si procedee: conversatia euristica, observatia, explicatia, exercitiul, problematizarea,dialogul, jocul liber, jocul dirijat, munca in echipa;

Resurse materiale: panouri cu imagini, jucarii, fise, lipici, albume.

Elemente de joc: simularea, miscarea, aplauze, batai din palme, sunetul clopotelului.

Sarcina didactica: sa separe multimi dupa un criteriu precizat; intuirea si caracterizarea submultimilor unei multimi date.

Regula jocului: educatoarea precizeaza criteriul de grupare cerut, iar la semnalul educatoarei copii din echipa rezolva sarcina.

BIBLIOGRAFIE:* Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/7 ani), MECI, 2008

*Metode interactive de grup, Silvia Breben, Elena Gongea, Georgeta Ruiu, Ed. Arves, 2007

DURATA: 1 ZI

SCENARIUL ZILEI

Activitatea debutează cu Întalnirea de dimineață. Copiii stau pe pernuțe, asezati în semicerc, și recita versurile:

Salutul:

Dimineata a sosit,

Toti copiii au venit,

In semicerc ne asezam

Cu totii ne salutam:

-Buna dimineata, dragi fluturasi!

Ma bucur ca sunteti aici !

A inceput o noua zi

-Buna dimineata, copii !

Salutul meu adresat copiilor este:"Bună dimineața, dragi Fluturasi!"iar copiii răspund: "Bună dimineața, doamna educatoare! , apoi copiii se vor saluta , începând de la stânga la dreapta, zâmbind și privindu-se în ochi.

Prezența copiilor: Se realizează cu ajutorul afișării pozelor copiilor. Aceasta etapă este un prilej în care copiii conștientizează componența grupului și eventualii absenți.

Calendarul naturii: Prin intermediul unei conversații voi stabili cu copiii anotimpul în care ne aflăm, caracteristicile zilei , apoi copilul desemnat va lua imaginea adecvată și o va atașa zilei corespunzătoare.

NOUTATEA ZILEI: Se face referire la activitățile ce se vor desfăşura în decursul zilei iar cu ajutorul ecusoanelor , pe care copiii le vor primi de la o mascota numita Paiata, vor ști spre ce centre se vor îndrepta pentru realizarea activităților.

MESAJUL ZILEI: Cu familia alaturi sunt cel mai fericit!

ÎMPĂRTĂȘIREA CU CEILALȚI: Copiii vor alege câte o imagine, pe care o consideră că înfățișează activitatea cea mai îndrăgită/ practicată de catre mama lor și, o vor arăta și colegilor.

Tranziția se va realiza prin intermediu unor exerciții însoțite de versuri:"Mișcăm degețelele/ Și batem pălmuțele/ Ale noastre degețele se fac mândre păsărele/ Zboară sus, zboară jos,/ Și-am făcut un cadou frumos" , realizându-se astfel trecere la centrele de interes și activitățile pe domenii experiențiale.

La jocuri și activitățile didactice alese (ALA):

Joc de masă: „Puzzle- imagini cu membrii ai familiei"(asamblarea pieselor de puzzle pentru a descoperi imaginile specifice);

Constructii: ,,Casa sau blocul in care locuiesc" (vor realiza constructii din cuburi de diferite marimi si culori).

La activitățile pe domenii experiențiale:

DȘ activitate matematică: Copiii vor grupa jucariile amestecate dupa numite criterii cerute,

DOS (activitate practică) preșcolarii vor lipi imaginile potrivite cu familiile la casutele lor.

Copiii vor începe activitățile în funcție de centrul la care au fost repartizați, urmând să se rotească cu ceilalți colegi, astfel încât , până la sfârșitul zilei , să treacă pe la toate centrele deschise de către doamna educatoare.

După ce preșcolarii vor trece, pe rând , pe la toate centrele deschise (ALA +ADE), vor participa la un joc distractiv:"Culege cadouri pentru cineva drag !"

După joc, se fac aprecieri finale asupra comportamentului copiilor pe parcursul întregii zile. Copiii vor fi recompensați.

EVENIMENT DIDACTIC CONTINUT STIINTIFIC STRATEGII DIDACTICE EVALUARE

1. Moment organizatoric Pregatirea materialului.

Aranjarea mobilierului. Pregatirea panourilor pe cele 4 grupe de copii.

Intrarea copiilor in sala de grupa. Conversatia Corectitudinea raspunsurilor.

2. Captarea atentiei Dupa intalnirea de dimineata care a cuprins salutul, calendarul naturii si noutatea zilei cand i-am anuntat pe copii programul pe care il vom desfasura,voi organiza copiii in 4 echipe. Legat de tema saptamanii « Familia mea », li se prezinta copiilor cele 4 panouri pe care sunt reprezentate simbolic familia papusilor, familia iepurasilor familia masinilor si familia mingilor.

Va sosi in grupa surpriza activitatii – Paiata. Ea va aduce copiilor o cutie in care sunt multe jucarii amestecate. Conversatia

Elementul surpriza

Paiata Atentia, promptitudinea raspunsurilor.

Observarea comportamentului copiilor.

3.Anuntarea temei si a obiectivelor Paiata motiveaza ca a amestecat jucariile si ii roaga pe copii sa o ajute sa duca fiecare jucarie la familia ei.

Se intuieste materialul didactic de catre copii, se observa ca sunt papusi, iepurasi masini, mingi.Se anunta titlul jocului:

„ Aseaza-ma la familia mea" si obiectivele operationale. Conversatia

Explicatia

4. Explicarea si demonstrarea jocului

Jocul de proba Se va explica copiilor ca vor trebui sa grupeze jucariile de acelasi fel formand grupa papusilor, grupa iepurasilor, grupa masinilor si grupa mingilor si apoi vor trebui duse la familia lor, dar nu toate odata ci respectand griteriul de grupare cerut de Paiata. Se va desfasura un joc demonstrativ educatoarea ajutata de copii insistand pe regula jocului, pe sarcina si pe verbalizare.

Se introduc elementele de joc aplauzele si incurajarile,precizand conditiile intrecerii castiga echipa care aduna cat mai multe buline rosii, drept recompensa pentru raspunsurile corecte. Exlicatia

Demonstratia

Exercitiul

Grupe de jucarii Aprecieri verbale

5. Desfasurarea jocului

Varianta II Pentru fiecare varianta de joc exista cate un criteriu de grupare. Marime - culoare

F. P- .Aseaza papusile mari la familia lor;

F.I. – Aseaza toti iepurasii cu blanita alba. La familia lor

F.M. Aseaza la familia masinilor masinile rosii.

F. MI. Aseaza mingile mici.la familia lor

Se va evalua fiecare raspuns corect prin primirea unei buline rosii pe panoul familiei respective..

F.P.Aseaza papusile mici la familia lor;

F.I. Aseaza iepurasii mari la familia lor;

F.M. Aseaza masinile mari la familia lor, pe scaun

F. MI. Aseaza mingile galbene in fata mingilor mici.la familia lor Exercitiul

Jocul problematizarea

Exercitiul

Demonstratia Aprecieri verbale

Aplauze

Aplauze

Incurajari

Varianta III F.P. Aseaza papusile cu parul scurt la familia papusilor

F.I. Iepurasul care are morcovi grosi aseaza-l la familia iepurasilor

F.M. Aseaza masinile care au antena la familia lor.

F. MI. Aseaza mingile care au bulinute rosii.la familia lor. Exercitiul

Varianta IV F.P. Aseaza papusile mici langa casuta la familia lor;

F.I. Aseaza iepurasii in casuta la familia lor;

F.M. Aseaza masina de politie in fata iar masinile albe in spatele ei;

F.MI. Aseaza pe scaun mingea cea mai mare.;

Complicarea jocului

Evaluarea Copiii descopera ca pe langa aceste jucarii mai exista si figuri geometrice (patrate, cercuri, triunghiuri)

F.P.Aseaza la familia papusilor patratele care au aceeasi culoare cu costumul tatalui

(patrate albastre)

F.I. Aseaza la familia iepurasilor cercurile care au aceeasi marime ca nasturii de la bluza mamei iepuras .(cercuri mici)

F.M. Aseaza la familia masinilor figurile care au aceeasi forma cu rotile de la masina (cercuri).

F. MI. Aseaza la familia mingilor figurile geometrice care au aceeasi forma cu coiful tatalui.(triunghiuri).

Consemnez rezultatele intrecerii,prin numararea bulinelor obtinute de fiecare echipa in urma efectuarii fiecarei probe. Explicatia Problematizarea Observarea

Comportamentului

copiilor

Aprecieri verbale

Incheierea jocului Se fac aprecieri globale si individuale asupra calitatii executiei jocului;

Se repeta -fixand titlul jocului desfasurat Conversatia

Explicatia

Tranzitia

Eu acasa-s cel mai mic

Dar aici sunt un voinic

Cuminti in rand ne asezam

Si spre mese ne indreptam.

D.O.S. – ACTIVITATE PRACTICA- „ ARBORELE FAMILIEI MELE”

EVENIMENT DIDACTIC CONTINUT STIINTIFIC STRATEGII DIDACTICE EVALUARE

Introducerea in activitate Materialul este pregatit pe mese.

Copiii se vor aseza la mese in functie de echipa din care au facut parte , fiecare masa avand un simbol corespunzator(papusi, iepurasi, masini, mingi)

Captarea atentiei Pe mese vor fi asezate albume cu fotografii, fise reprezentand papusi, iepurasi, masini si mingi Voi recita copiilor cateva versuri sigestive despre familie.

”Sora, fratele, mamica

Tata, bunicul, bunica

Ce alcatuiesc cu toti?

Hai ghiceste daca poti!”

(Familia) Conversatia

Explicatia

Anuntarea temei si a obiectivelolr Pentru ca la activitatea matematica ne-am jucat cu familia papusilor, familia iepurasilor, familia masinilor si familia mingilor, in continuare vor realiza un album al acestor familii.

Se va intui materialul didactic(fise lipici, creioane colorate ,coli colorate, albume)

Li se anunta copiilor tema:”Arborele familiei mele: sa coloreze imaginile; sa le lipeasca pe foi colorate; sa le aseze in albumul fiecarei familii. Explicatia

Desfasurarea activitatii Explicarea si demonstrarea

Li se explica copiilor ca vor colora papusi,cei din grupa papusilor, iepurasi- cei din grupa iepurasilor, masini- cei din grupa masinilor si mingi cei din grupa mingilor.Dupa ce le coloreaza le vor lipi fe foile colorate si apoi le vor aseza in albumul fiecarei familii.

Exercitii pregatitoare

Se efectueaza exercitii de incalzile a miinilor inainte de inceperea lucrului

Realizarea temei de catre copii se va face avand grija sa indrum si sa ofer sugestii pentru a finaliza lucrarile conform cerintelor stabilite. Explicatia

Demonstratia

Exercitiul Observarea comportamentului copiilor

Evaluarea Dupa trecerea timpului de lucru voi analiza lucrarile impreuna cu copiii, daca au respectat cerintele date:

Albumele vor fi asezate intr-o expozitie la centrul tematic „Familia mea”

Copiii care au realizat cele mai corecte lucrari vor primi stimulente.

In final se va repeta titlul temei Conversatia Aprecieri orale

Analiza produselor activitatii

Inimi pline de iubire pentru mama

Prof. înv. primar Lazăr Mariana Mihaela

Școala Gimnazială Nr. 12, Brașov

Inimi pline de iubire pentru mama – activitate dedicată Zilei de 8 Martie

Motto: „Mama este începutul tuturor lucrurilor frumoase.”

Cu ocazia Zilei de 8 Martie, elevii clasei I au participat la o activitate emoționantă dedicată mamelor, intitulată „Mesaje din inimă pentru mama”. Activitatea a fost gândită ca un moment de reflecție și recunoștință, în care copiii au avut ocazia să exprime, în cuvinte simple și sincere, dragostea și aprecierea pentru persoana care le oferă zilnic grijă, sprijin și afecțiune. Evenimentul a creat o atmosferă caldă și plină de emoție, reunind elevii și mamele într-un moment deosebit de sensibil.

Activitatea a urmărit nu doar marcarea unei sărbători importante, ci și dezvoltarea competențelor socio-emoționale ale copiilor, încurajându-i să își exprime sentimentele și să reflecteze asupra rolului mamei în viața lor. Prin intermediul unor mesaje scrise pe inimioare colorate, elevii au transmis gânduri pline de iubire, transformând sala de clasă într-un spațiu al emoțiilor și al recunoștinței.

Organizarea și desfășurarea activității

Pregătirea activității a început cu câteva zile înainte de sărbătoarea de 8 Martie. Elevii au discutat la clasă despre semnificația Zilei Mamei și despre rolul special pe care mama îl are în viața fiecărui copil. În timpul conversațiilor, copiii au împărtășit experiențe personale și au vorbit despre momentele în care mamele i-au ajutat, i-au încurajat sau i-au făcut să se simtă în siguranță.

Pentru a transforma aceste gânduri în mesaje simbolice, elevii au pregătit inimioare din hârtie colorată, pe care au fost scrise diferite citate și mesaje despre mamă. Fiecare inimioară reprezenta un gând frumos, o emoție sau o mulțumire adresată mamelor. Printre mesajele alese de copii s-au regăsit:

- „Mama este începutul tuturor lucrurilor frumoase.”
- „În brațele mamei găsesc mereu liniște.”
- „Mamă, ești cea mai bună prietenă a mea.”
- „Iubirea mamei luminează fiecare zi.”
- „Mamă, tu ești eroul meu.”

După realizarea inimioarelor, acestea au fost afișate pe tablă, formând un colaj plin de culoare și sensibilitate. Elevii au citit pe rând mesajele, încercând să descopere cuvintele care exprimă cel

mai bine ceea ce simt pentru mama lor. Alegerea mesajului potrivit a fost un moment de reflecție și emoție, deoarece fiecare copil a dorit să transmită un gând sincer și personal.

Momentul dedicat mamelor

După alegerea mesajelor, elevii s-au pregătit pentru momentul special dedicat mamelor. Fiecare copil a primit inimioara aleasă, alături de o felicitare realizată cu grijă și atenție. În plus, elevii au pregătit și o poezie dedicată mamei, pe care au repetat-o cu emoție înainte de momentul festiv.

Când mamele au fost invitate în clasă, atmosfera s-a umplut de bucurie și emoție. Copiii s-au apropiat de mamele lor și le-au oferit darurile pregătite: inimioara cu mesajul ales, felicitarea realizată de ei și versurile poeziei învățate. Momentul s-a încheiat cu o îmbrățișare caldă și un pupic, gesturi simple, dar pline de semnificație.

Aceste momente au creat o atmosferă deosebit de emoționantă, în care dragostea și recunoștința copiilor au fost exprimate într-un mod autentic și sincer.

Implicarea elevilor și valoarea educativă a activității

Activitatea „Mesaje din inimă pentru mama” a avut o puternică valoare educativă, deoarece a contribuit la dezvoltarea competențelor emoționale și sociale ale elevilor. Copiii au învățat să își exprime sentimentele, să ofere apreciere și să recunoască importanța relațiilor afective din familie.

Prin realizarea inimioarelor și alegerea mesajelor, elevii au exersat:

- exprimarea emoțiilor și a recunoștinței;
- comunicarea în fața colegilor și a adulților;
- creativitatea și sensibilitatea artistică;
- respectul și aprecierea pentru familie.

În același timp, activitatea a contribuit la dezvoltarea empatiei și a capacității copiilor de a reflecta asupra relațiilor importante din viața lor.

Reacțiile mamelor

Reacțiile mamelor au fost pline de emoție și bucurie. Unele au zâmbit larg, altele au avut lacrimi de emoție atunci când au primit inimioarele cu mesaje scrise de copii. Pentru ele, aceste daruri simple au avut o valoare sentimentală deosebită, deoarece au fost realizate cu dragoste și sinceritate.

Mamele au apreciat în mod special faptul că elevii au avut ocazia să își exprime gândurile și sentimentele într-un mod creativ și autentic.

Feedback de la elevi

Elevii au participat cu mult entuziasm la activitate și au împărtășit impresii pline de emoție:

- „Mi-a plăcut să aleg mesajul pentru mama mea.”

- „Mama mea a zâmbit când i-am dat inimioara.”
- „Cel mai mult mi-a plăcut când am îmbrățișat-o pe mama.”
- „Am vrut să aleg cel mai frumos mesaj pentru ea.”

Feedback de la părinți

Părinții au apreciat activitatea și impactul emoțional asupra copiilor:

- „A fost un moment foarte emoționant pentru noi.”
- „Mesajele copiilor au fost sincere și pline de iubire.”
- „Astfel de activități îi ajută pe copii să își exprime sentimentele.”

Impactul educațional și dezvoltarea competențelor

Activitatea a contribuit la dezvoltarea mai multor competențe esențiale pentru elevii de clasa I. Prin participarea activă la pregătirea și desfășurarea momentului festiv, copiii și-au dezvoltat abilități de comunicare, exprimare emoțională și cooperare.

De asemenea, experiența a încurajat reflecția asupra valorilor familiale și a importanței relațiilor afective. Copiii au înțeles că gesturile simple – un mesaj frumos, o felicitare sau o îmbrățișare – pot avea un impact puternic asupra celor dragi.

Atmosfera evenimentului

Întreaga activitate s-a desfășurat într-o atmosferă caldă și plină de emoție. Inimioarele colorate, mesajele sensibile și zâmbetele copiilor au transformat sala de clasă într-un spațiu al bucuriei și al recunoștinței.

Prezența mamelor a făcut ca momentul să fie cu atât mai special, oferindu-le copiilor sentimentul că eforturile lor sunt apreciate și că dragostea lor este primită cu bucurie.

Rolul cadrului didactic

Profesorul a avut rolul de facilitator al învățării, ghidând elevii în alegerea mesajelor, realizarea felicitărilor și pregătirea momentului dedicat mamelor. Prin încurajări și sprijin constant, cadrul didactic a creat un mediu în care copiii s-au simțit încrezători să își exprime emoțiile.

Activitatea a fost atent planificată astfel încât să îmbine componenta educativă cu dimensiunea afectivă și festivă a evenimentului.

Concluzii

Activitatea „Mesaje din inimă pentru mama”, organizată cu ocazia Zilei de 8 Martie, a fost un moment special în viața clasei I. Prin intermediul inimioarelor cu mesaje, al felicitărilor și al poeziilor dedicate mamelor, copiii au avut ocazia să își exprime dragostea și recunoștința într-un mod sincer și creativ.

Evenimentul a demonstrat că educația nu înseamnă doar transmiterea de cunoștințe, ci și cultivarea emoțiilor, a valorilor și a relațiilor autentice. Zâmbetele copiilor și emoția mamelor au confirmat faptul că astfel de activități creează amintiri frumoase și contribuie la formarea armonioasă a elevilor.

Jocul – punte între învățare și dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor

Prof. Educație Timpurie Radu Elena Lavinia

Grădinița cu P.P. Academia Piticilor

În educația timpurie, jocul reprezintă forma fundamentală de activitate prin care copiii descoperă lumea, își dezvoltă abilitățile și își exprimă emoțiile. Pentru preșcolari, jocul nu este doar o modalitate de petrecere a timpului, ci un instrument esențial de învățare și dezvoltare. Prin intermediul activităților ludice, copiii își dezvoltă limbajul, creativitatea, capacitatea de cooperare și gândirea logică. De aceea, educatorul are rolul de a selecta și organiza jocuri variate, adaptate nivelului de vârstă și intereselor copiilor, care să contribuie la dezvoltarea lor globală.

Un prim tip de activitate eficientă este jocul de cunoaștere și comunicare. Un exemplu potrivit este jocul „Spune cum te simți”, în care copiii sunt invitați să aleagă o imagine reprezentând o emoție sau să mimeze o stare afectivă, iar colegii să ghicească despre ce emoție este vorba. Prin această activitate, copiii învață să își recunoască și să își exprime emoțiile, dar și să devină mai atenți la trăirile celorlalți. Jocul contribuie la dezvoltarea empatiei și la crearea unui climat pozitiv în grupă.

Un alt joc care stimulează cooperarea și relațiile dintre copii este „Construim împreună”. Copiii sunt împărțiți în grupuri mici și primesc diverse materiale de construcție, precum cuburi sau piese lego. Sarcina lor este să realizeze împreună o construcție, cum ar fi o casă, un parc sau un oraș imaginar. Pe parcursul activității, educatorul îi încurajează să discute, să își împartă rolurile și să găsească soluții împreună. Acest tip de joc dezvoltă spiritul de echipă, comunicarea și capacitatea de rezolvare a problemelor.

Creativitatea copiilor poate fi stimulată prin jocuri de imaginație, cum ar fi „Cutia cu povești”. Într-o cutie sunt introduse diferite obiecte sau imagini, iar fiecare copil extrage câte un element și îl folosește pentru a continua o poveste începută de educator. Activitatea îi ajută pe copii să își dezvolte vocabularul, imaginația și capacitatea de exprimare, dar și să își exerseze atenția și ascultarea activă.

Jocurile de mișcare au un rol important în dezvoltarea fizică și în menținerea stării de bine. Un exemplu simplu și atractiv este jocul „Semaforul”. Educatorul arată cartonașe colorate: verde înseamnă mers sau alergare, galben înseamnă mers încet, iar roșu înseamnă oprire. Copiii trebuie să fie atenți la semnal și să reacționeze corespunzător. Prin această activitate se dezvoltă atenția, autocontrolul și coordonarea mișcărilor.

Un alt joc apreciat de copii este „Ghicește sunetul”. Educatorul produce diferite sunete cu obiecte din clasă sau din natură, iar copiii trebuie să identifice sursa sunetului. Jocul stimulează curiozitatea, atenția auditivă și capacitatea de observare. În același timp, copiii sunt încurajați să exploreze mediul înconjurător și să descopere sunetele specifice acestuia.

Integrarea jocului în activitățile zilnice din grădiniță contribuie semnificativ la dezvoltarea armonioasă a copiilor. Prin joc, preșcolarii învață să coopereze, să comunice, să își exprime emoțiile și să descopere lumea într-un mod natural și plăcut. Educatorul devine astfel un ghid al

experiențelor de învățare, organizând situații ludice variate care să stimuleze curiozitatea, creativitatea și dorința de explorare a copiilor. Utilizarea jocului ca metodă didactică nu doar că facilitează procesul de învățare, ci contribuie și la formarea unor copii echilibrați, încrezători și deschiși către relaționare.

Bibliografie

Bocoș, M. (2017). Didactica învățământului preșcolar. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.

Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

Stan, L. (2016). Pedagogia preșcolară și a școlarității mici. Iași: Editura Polirom.

Vrăsmaș, E. (2012). Educația timpurie. București: Editura Aramis.

PUTEREA JOCULUI ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARĂ

Profesor educație timpurie Zarioiu Emilia Lenuța

Grădinița P.P. „Academia piticilor”

În educația timpurie, jocul reprezintă limbajul natural prin care copiii explorează lumea și își construiesc primele experiențe de învățare. Pentru preșcolari, jocul este o activitate fundamentală, prin intermediul căreia aceștia își dezvoltă imaginația, capacitatea de comunicare, gândirea logică și abilitățile sociale. În mediul grădiniței, jocul devine un instrument pedagogic valoros, deoarece creează contexte atractive și semnificative de învățare, adaptate particularităților de vârstă ale copiilor.

În activitatea zilnică de la grădiniță, jocurile pot fi integrate cu ușurință în diferite momente ale programului educațional. Un exemplu frecvent întâlnit este jocul de cunoaștere și comunicare în care copiii se așază în cerc și transmit o minge de la unul la altul. Fiecare copil care primește mingea spune numele său și un lucru care îi place, cum ar fi o activitate preferată sau un animal îndrăgit. Acest joc simplu creează o atmosferă plăcută și îi ajută pe copii să se cunoască mai bine, să își dezvolte încrederea în sine și să își exerseze exprimarea verbală. În același timp, se formează un sentiment de apartenență la grup, aspect esențial pentru adaptarea copiilor la mediul educațional.

Un alt joc potrivit pentru activitățile de la grupa mare este jocul de observare și atenție în care copiii sunt invitați să identifice un obiect ascuns într-un săculeț. Fără să privească în interior, copilul introduce mâna și încearcă să recunoască obiectul doar prin atingere, descriind forma sau textura acestuia. Prin intermediul acestei activități, copiii își dezvoltă simțul tactil, capacitatea de concentrare și vocabularul descriptiv. De asemenea, jocul stimulează curiozitatea și dorința de explorare, elemente esențiale în procesul de învățare la această vârstă.

În cadrul activităților dedicate dezvoltării socio-emoționale, jocurile care implică recunoașterea și exprimarea emoțiilor au un rol important. Copiii pot participa la un joc în care primesc imagini cu diferite expresii faciale și încearcă să identifice emoția ilustrată. După identificarea emoției, fiecare copil este invitat să povestească o situație în care s-a simțit în același mod. Activitatea creează un context de comunicare deschisă și îi ajută pe copii să înțeleagă că emoțiile sunt firești și pot fi exprimate într-un mod adecvat. Prin astfel de experiențe, copiii învață să își recunoască trăirile și să manifeste empatie față de ceilalți.

În grădiniță pot fi valorificate și jocurile de mișcare, care contribuie la dezvoltarea fizică și la menținerea unei stări de bine. Un joc îndrăgit de copii este acela în care educatoarea spune diferite indicații, precum „sari ca un iepuraș”, „mergi ca un urs” sau „zboară ca o pasăre”. Copiii imită mișcările sugerate, iar activitatea se transformă într-o experiență plină de energie și voie bună. Pe lângă dezvoltarea coordonării motrice, jocul stimulează imaginația și îi ajută pe copii să își consume energia într-un mod pozitiv.

Prin organizarea și valorificarea acestor jocuri, educatoarea creează contexte de învățare în care copiii participă activ și cu entuziasm. Jocul devine astfel o punte între experiențele copilului și

conținuturile educaționale propuse, facilitând o învățare naturală și plăcută. În același timp, prin observarea comportamentului copiilor în timpul jocului, cadrul didactic poate identifica interesele, nevoile și particularitățile fiecărui copil.

În concluzie, jocul ocupă un loc central în educația preșcolară, deoarece contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului din punct de vedere cognitiv, social, emoțional și fizic. Prin intermediul jocurilor, copiii descoperă lumea, își dezvoltă creativitatea și învață să interacționeze cu cei din jur. O educație preșcolară de calitate valorifică permanent potențialul formativ al jocului, transformând fiecare activitate într-o experiență de învățare plină de sens și bucurie.

Bibliografie

Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

Dumitrana, M. (2002). Activități instructiv-educative în grădiniță. București: Editura Compania.

Glava, A., Glava, C. (2002). Introducere în pedagogia preșcolară. Cluj-Napoca: Editura Dacia.

Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educație timpurie. București.

DE VORBĂ CU ZÂNA PRIMĂVARĂ

Prof. BORDEAN ANDRA

Categoriile de activităţi de învăţare abordate:

ADP: - Întâlnirea de dimineaţă: -Salutul,prezenţa,calendarul naturii,noutatea zilei,împărtăşirea cu ceilalţi,gimnastică de înviorare

Tranziţii: - Joc cu text și cânt: „Dacă vesel se trăiește”

- Joc cu text și cânt: „Culorile se ceartă”

- Joc cu text și cânt: „ Am o căsuță mică”

Rutine: -„Bună dimineaţă”- deprinderi de comportare civilizată

-Micul-dejun

ALA: Joc de masă: Puzzle -„Din jumătate întreg” – Copiii vor îmbina piesele de puzzle pentru a obţine imaginea . Vor fi solicitaţi să descrie imaginea obţinută ;

Artă: „Fluturași colorați” – Lipire – Mozaic

Știință: Fișă de lucru

ALA 2 -Joc de mișcare - „Prindem fluturașii”

ADE:

- DOS (Educație pentru societate) – Aprecierea comportamentului propriu în raport cu cei din jur: „Povestea celor trei fluturași ” – Povestirea educatoarei

- DEC (Educație artistico-plastică) – „ Fluturași colorați” – Pictură – tehnici combinate-pictură cu burete special, pictură cu pensula

Dimensiuni ale dezvoltării :

A. DEZVOLTAREA FIZICĂ, A SĂNĂTĂȚII ȘI IGIENEI PERSONALE

1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contextede viață familiare

1.1 Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei

1.2 Participă la activităţi fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare

1.3 Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activităţi variate

2. Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării

2.3 Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii.

3. Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practice privind securitatea personală

Exersează, cu sprijin, respectarea unor principii de bază specifice unei alimentaţii sănătoase

Manifestă deprinderi de păstrare a igienei personale

Demonstrează abilităţi de autoprotecţie faţă de obiecte şi situaţii periculoase

B. DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ

1. Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate

1.1 Manifestă încredere în adulţii cunoscuţi, prin exersarea interacţiunii cu aceştia

1.2 Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situaţii problematice specifice

1.3 Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată

2. Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității

Exprimă recunoașterea și respectarea asemănărilor şi a deosebirilor dintre oameni

Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare

Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate

Exersează, cu sprijin, abilități de negociere şi de participare la luarea deciziilor

Demonstrează acceptare și înțelegere faţă de celelalte persoane din mediul apropiat

2. Conceptul de sine

3.1 Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situaţii educaţionale

3.2 Își promovează imaginea de sine, prin manifestarea sa ca persoană unică, cu caracteristici specifice

3. Autocontrol și expresivitate emoțională

4.1 Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc.

4.2 Demonstrează abilităţi de autocontrol emoţional

C. CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI ÎN ÎNVĂȚARE

1. Curiozitate, interes și inițiativă în învățare

1.1 Manifestă curiozitate şi interes pentru experimentarea și învăţarea în situații noi

1.2. Inițiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat

2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)

2.1 Realizează sarcinile de lucru cu consecvență

2.2 Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmplină dificultăți.

3. Activare și manifestare a potențialului creativ

3.1 Manifestă creativitate în activități diverse

3.2 Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative

3.3 Demonstrează simț muzical ritmic, armonic prin cântec, joc cu text și cânt, dans etc.

D. Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii

1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

1.1 Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)

1.2 Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc.(comunicare expresivă)

◦ Mesaje orale în diverse situaţii de comunicare

2.1 Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)

2.2 Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare

2.3 Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului

E. DEZVOLTAREA COGNITIVĂ ȘI CUNOAȘTEREA LUMII

1. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat

1.1 Identifică elementele caracterisice ale unor fenomene/relaţii din mediul apropiat

1.2 Compară experienţe, acţiuni, evenimente, fenomene/relaţii din mediul apropiat

1.3 Construiește noi experienţe, pornind de la experienţe trecute

1.4 Identifică posibile răspunsuri/soluţii la întrebări, situaţii-problemă şi provocări din viaţa proprie şi a grupului

1.5 Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente şi metode specificeop

Obiective :

O1. Să utilizeze formule de salut adecvate momentului zilei

O2. Să identifice poza proprie așezând-o pe panoul prezenței

O3. Să observe cu atenție vremea de afară ,oferind verbal caracteristici ale acesteia

O4. Să îmbine piesele de puzzle pentru a obține imaginea (Joc de masă);

O5. Să realizeze fluturași colorați, folosind tehnica mozaicului (Artă) ;

O6. Să rezolve corect sarcinile de lucru (Știință) ;

O7. Să urmărească cu atenție firul povestirii;

O8. Să recunoască personajele din poveste

O9. Să sesizeze succesiunea momentelor acțiunii și mesajul transmis

O10. Să identifice cauzele care au contribuit la stările emoționale ale personajelor din poveste

O11. Să înțeleagă importanța ajutorului reciproc și a prieteniei

O12. Să enumere materialele primite îv vederea realizării temei

O13. Să picteze fluturașii, respectând indicațiile primite;

O14. Să-și exprime opinia față de lucrarea proprie și față de lucrarea celorlalți , utilizând un limbaj specific, cu ajutorul educatoarei;

O15. Să realizeze mișcarile potrivite imaginilor video (Joc de mișcare);

Strategii didactice :

1) Metode și procedee: conversația, explicaţia, povestea educatorei, observaţia, demonstrația, problematizarea, exerciţiul.

2) Resurse materiale: fotografiile copiilor, calendarul naturii, puzzle ,carton colorat , fișă de lucru , video proiector, imagini povestea ,,Povestea celor trei fluturași ”, fluturași carton alb, acuarele, pensule, burete pentru pictura, pahar cu apă, filmuleț video obstacole.

3) Forme de organizare: frontal, grupal, individual

Modalități de evaluare:

-evaluare continuă realizată prin observarea curentă a comportamentelor,prin analiza răspunsurilor și a produselor activității, prin verificarea orală,aprecieri stimulative, stimularea verbal, autoevaluarea.

Bibliografie:

1.Curriculum pentru învățământul preșcolar 2019

2. Adina Glava, Piramida cunoaşterii. Repere metodice în aplicarea curriculumului preşcolar, Editura Diamant

3. Sesovici A., Grama, F. Pletea, M (2008) Activitatea integrata in gradinita- Ghid pentru cadrele didactice din invatamantul preuniversitar, Editura DPH, Bucurest

4. Borțeanu S., Vodiță A.- 100 de întâlniri,100 de idei reușite (documentar privind organizarea „Întâlnirii de dimineață„ în grădinița de copii.), editura Diamant, Pitești 2013

5. Gonea E.,Breben S.,Ruiu G.,Fulga M.- Metode interactive de grup – Ghid metodic,Editura ARVES.

SCENARIUL ZILEI

Activități de Dezvoltare Personală (A.D.P.)

Activitatea va debuta cu Întâlnirea de dimineață: „Bună dimineața,ne-am trezit/Și la grădi am venit/Bună dimineața dragi Steluțe/Azi vom fi vesele și zâmbitoare!”.

Salutul se realizează prin procedeul comunicării rotative. Salutul porneşte de la educatoare şi este continuat de toţi copiii grupei, fiecare salutându-şi colegul din partea stângă: „Bună dimineața,drag prieten ....”.

Se completează Panoul de prezență prin așezarea fotografiilor copiilor prezenți, la panou. Și se face referire la copiii care lipsesc în acea zi, apoi cântând cântecul „Ursuleții s-au trezit, bună dimineața!”.

Calendarul naturii se completează astfel: copiii sunt rugaţi să spună cum era vremea când au venit la grădiniță.

Activitatea de grup: „Insecta...prietena mea” Se discută despre ce înseamnă să fim prieteni buni (să vorbim frumos unii cu alții, să ne ajutăm, să împărțim lucrurile, să ne spunem lucruri frumoase, să ne zâmbim și să ne jucăm frumos împreună)

Captarea atenției se va realiza cu ajutorul Zânei Primăvara, care este suparată pentru că nu știe de ce fluturașii ei nu s-au întors la casuța din poieniță și cere ajutorul steluțelor.

Ziua va continua cu activităţile liber alese (ALA 1).

Tranziția către centre se face cu „Trenulețul muzical”. În continuare se vor desfăşura activităţile liber alese (ALA1). Educatoarea va prezenta, pe rând, fiecare centru deschis , într-o manieră atractivă şi va invita copiii să aleagă centrul unde doresc să-şi desfăşoare mai întâi activitatea. După terminarea activităților liber alese, se realizează evaluarea modului de lucru al copiilor.

Se trece la activitățile pe domenii experiențiale (ADE) pe tranziția „Dacă vesel se trăiește”, iar în prima parte se va desfășura povestea educatoarei – „Povestea celor trei fluturași”,cu ajutorul covorașului povestitor.(DOS).

În cea de-a doua parte, copiii vor realiza lucrarea „Fluturași colorați” – pictură (DEC).

Pe tranziția „Am o căsuță mică” se trece la ultima activitate (ALA2), care constă într-o activitate distractivă – „Prinde fluturașii”

Etapele activității Ob.

Conținut instructiv-educativ Strategia didactică

Evaluare

Metode Mijloace Forme de organizare

Moment

organizatoric

O1

O2

O3

Se asigură condiţiile necesare desfăşurării activităţilor. Educatoarea pregăteşte materialele necesare, aranjează mobilierul şi aeriseşte sala de grupă.

Activitatea zilei debutează cu întâlnirea de dimineață „Bună dimineața, ursuleți isteți!”

Salutul:

”Bună dimineaţa, steluțe prietenoase!

-Bună dimineaţa, doamna educatoare!”

Prezența: Se face cu ajutorul panoului de prezență. Fiecare copil îşi așează poza la panou , marcând astfel prezenţa lui la grădiniţă.

Calendarul naturii- Se completează calendarul naturii: În ce anotimp suntem? Cum e vremea? Cum ne imbrăcăm?

Activitatea de grup: „Insecta...prietena mea” – joc vesel. Se discută despre ce înseamnă să fim prieteni buni (să vorbim frumos unii cu alții, să ne ajutăm, să împărțim lucrurile, să ne spunem lucruri frumoase, să ne zâmbim.

Conversaţia

Exercițiul

Calendarul naturii

Poze cu steluțele

Frontal

Aprecieri verbale stimulative

Captarea atenței - Captarea atenției se va realiza cu ajutorul unui filmuleț in care apare Zâna Primăvara , care este foarte suparată pentru că nu știe ce s-a întâmplat cu fluturașii săi , de ce nu au ajuns acasă , dar apelează la ajutorul steluțelor. Conversaţia

Explicaţia

Zâna Primăvara

Frontal

Anunțarea titlului și a obiectivelor Se vor anunţa tema şi obiectivele activităţii pe înțelesul copiilor. Tema zilei este: „De vorbă cu Zâna Primăvara”– Zâna ne propune să ascultăm o poveste despre fluturașii ei; vom picta fluturași colorați și vom desfășura jocul „Prinde fluturașii”. Pentru aceasta trebuie să dovedim că știm multe lucruri despre prietenie, știm să ne comportăm unii cu ceilalți , suntem cuminți și harnici.

Conversaţia

Explicaţia

Frontal

Dirijarea învățării

Fixarea cunoștințelor

Obținerea performanței

O4

O5

O6

O7

O8

O9

O10

O11

O12

O13

O14

O15 Ziua va continua cu activităţile liber alese (ALA 1) .

Pentru a primii prima recompensă (jeton peștele auriu) de la Pinguinul Norocos, trebuie să rezolvăm sarcinile pe care el le-a propus pentru voi. Prima sarcină este să desfășurăm activitățile pe centre de interes.

Copiii vor merge la centre pe tranziția „Trenulețul”. Se va lucra pe centre de interes, în cadrul cărora se va avea în vedere pregătirea pentru activitățile pe domenii experiențiale. Copiii sunt împărțiți pe grupe și se vor așeza la următoarele centre de interes:

Joc de masă: Puzzle -„Din jumătate-întreg”

Sarcină: să îmbine piesele de puzzle pentru a obţine imaginea potrivită.

Artă: „Fluturași colorați” – Lipire – Copiii vor lipi hârtie colorată ruptă in contur, pe fișa pusă la dispoziție.

Știință: Fișă de lucru, în care copiii vor recunoaște și vor colora insecte.

După finalizarea lucrului la centre, educatoarea apreciază implicarea și modul de lucru al copiilor.

Tranziție – Cântec- culorile se ceartă.

DOS – Educație pentru societate - „Povestea celor trei fluturași” -Povestirea educatoarei.

Se expune copiilor povestea „Povestea celor trei fluturași” utilizând covorașul povestitor și elementele poveștii.

Analiza poveștii

Se realizează prin quizz, printr-o serie de întrebări cu referire la conținutul poveștii

Fixarea conținutului/morala poveștii Având ca suport imaginile din poveste , le vom așeza în ordinea cronologică a întîmplărilor , educatoarea pe tabla magnetică, iar copiii pe măsuțe.

Concluzionăm că este foarte important cum ne comportăm cu cei din jurul nostru, să nu-i supărăm, să vorbim frumos, să împărțim lucrurile și să-i ajutăm pe cei care au nevoie de noi.

După ce au ascultat povestea, educatoarea apreciază modul în care s-au implicat și au participat la activitate.

DEC – Educație artistico-plastică – Pictură

Acum îi vom face o surpriză Zânei Primăvara și vom picta fluturași pentru a-i umple poienița de culoare .

Intuirea materialelor Se intuiesc materialele: acuarele, bureței, palete, imagini;

a) Explicarea si demonstrarea modului de lucru Le voi explica copiilor tehnica de lucru pe care o vor folosi pentru a realiza tema propusă.

Pasul 1:

Mai întâi, vom lua cu buretelul culoare, apoi vom ștampila prima aripioară de sus in jos astfel încât să umplem spațiul alb.

Pasul 2:

Vom proceda la fel si cu a doua aripioară, ștampilăm la fel de sus în jos astfel incât să umplem spațiul alb.

Pasul 3:

După ce am terminat de pictat aripile fluturașului, vom pune buretelul în culoarea maro și vom picta prin aceleași mișcări de ștampilare și corpul fluturașului.

Lucrarea model va rămâne în câmpul vizual al copiilor până la terminarea activității

b) Exercitii pentru încălzirea muschilor mainii Pentru a trece la executarea lucrărilor se va face mai întâi încălzirea mușchilor mâinii.

1- Cu coatele sprijinite de masă, închidem și deschidem pumnii;

2- Cu coatele sprijinite de masă, depărtăm și apropiem degetele;

3- Ploaia- atingerea mesei cu vârful degetelor imitând căderea stropilor de ploaie;

4- Tunetul- lovirea mesei cu pumnii, imitând sunetul tunetului.

5-

6- Executarea lucrărilor de către copii

7- În timp ce preșcolarii lucrează, îi voi îndruma și urmări îndeaproape. Voi da explicațiile necesare, voi monitoriza activitatea și voi interveni dacă e cazul. De asemenea, voi avea grijă ca în timpul lucrului copiii să aibă o poziție corespunzătoare.

După finalizarea lucrărilor se va realiza expoziția lucrărilor. Analiza lucrărilor

Voi solicita preșcolarilor să evalueze lucrările proprii și pe ale colegilor ținând cont de următoarele criterii ce au fost anunțate la început

• Acuratețe;

• Corectitudine;

• Grad de finalizare.

Se reamintește titlul activității și se enunță sarcina didactică pe care au desfășurat-o.

După realizarea picturii și după turul galeriei, educatoarea le oferă copiilor recompense si aprecieri individuale și colective cu privire la modul de lucru și al comportamentului.

Activitate se încheie cu ALA 2.

Fiindcă au parcurs toate sarcinile de lucru și au ajutat-o pe Zăna Primăvara să afle de ce nu au ajuns acasă fluturașii sai și au pictat atât de frumos fluturași colorați pentru poienița sa, Zăna v-a pregătit un joc distractiv „Prinde fluturașii”

Copiii vor fi atenți la filmulețul video și la explicațiile educatoarei :vom prinde fluturașii în mănuțe, vom sări peste gărduț, vom ocoli albina, iar în coșuleț vom aduna floricelele.

Se va explica și demonstra și realiza jocul de probă.

Conversaţia

Explicaţia,

Exerciţiul

Conversaţia

Explicaţia,

Exerciţiul

Conversaţia

Explicaţia,

Exerciţiul

Expunerea

Explicația, Conversația,

Exercițiul

Explicația, Conversația,

Exercițiul

Explicația

Demonstrația

Explicația

Conversația

Explicația

Demonstrația

Exercițiul

Observaţia

Conversaţia

Turul Galeriei

Conversația

Explicația

Demonstrația

Exercițiul

Puzzle

Hârtie colorată

Lipici

Fișe de luru

Covoraș povestitor

Imagini

Lucrarea model

Pensule

Burete pentru pictură

Lucrările copiilor

Filmuleț video

Pe grupuri

Pe grupuri

Frontal

Frontal

Individual

Frontal

Individual

Frontal

Observarea

sistematică a

comporta-

mentului

Analiza produselor activității

Observarea

sistematică a

comporta-

mentului

Analiza răspunsurilor

Aprecieri verbale stimulative

Analiza răspunsurilor

Observarea

sistematică a

comporta-

mentului

Aprecieri verbale stimulative

Autoevaluarea

Observarea

sistematică a comporta-mentului					
Observarea sistematică a comporta-mentului					
Încheierea activității	La finalul zilei se analizează întreaga activitate a zilei, se fac aprecieri și se împart recompense .	Conversația	Recompense	Frontal	Aprecieri verbale stimulative

TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ C.L.R.: U.Î. PRIETENII NATURII CLASA A II-A

Prof. ȘALAPA CLAUDIA

Citește textul!

Povestea curcubeului

după Vasile Poenaru

Șapte stele multicolore au alunecat de pe cer și au căzut pe Pământ. Simțindu-se într-un loc străin și îndepărtat au început să plângă.

Lacrimile stelei albastre s-au dus spre mare și i-au colorat apa. Din lacrimile stelei verzi s-au colorat iarba și pădurile. Florile au îmbinat culorile celorlalte stele. Lumea s-a îmbrăcat în haine noi, dar stelele nu încetau să plângă.

Păsările s-au strâns și au încercat să le ajute. S-au oferit să le înalțe pe aripile lor, dar au fost învinse de atâta înălțime. Au mulțumit pentru frumosul penaj cu care s-au ales și au cerut sfatul altor ființe.

Împăratul Păienjenilor a venit cu o idee:

—Pentru a vă salva toarceți din lacrimile voastre un fir din care să înălțați un pod de pânză subțire până la cer.

Așa au făcut și când viețuitoarele Pământului au văzut calea multicoloră înălțată spre cer au știut că stelele au ajuns acasă. După ce ploaia spală văzduhul, pământenii revăd podul stelelor colorat în roșu, oranj, galben, verde, albastru, indigo și violet. I-au dat numele de Curcubeu, semnul apropierii dintre Pământ și Cer.

I.Răspunde la următoarele întrebări:

a.Cine a căzut de pe cer?

_____

_____

b.Cine a încercat să le ajute pe stele?

_____

_____

c.Care a fost soluția salvatoare?

_____

_____

d.Cum au numit pământenii podul țesut de stele?

_____

_____

II.Identifică în text cuvintele care înseamnă:

a.suprafață întinsă de apă, mai mică decât oceanul=

b.astre, corpuri cerești=

d.fenomen al naturii care apare după ploaie în anotimpul vara=

III.Scrie cuvinte cu sens opus pentru:

să plângă ≠ înălța≠ s-au strâns≠

au căzut ≠ apropiere ≠ subțire≠

IV.Scrie însușiri potrivite pentru:

stea _____ pasăre _____ cale_____

aripi _____ fir _____ pod _____

V.Transcrie enunțurile alegând forma corectă:

a.S-au/ Sau adunat toate viețuitoarele la sfat.

_____

_____

b.A venit și vremea sa/s-a.

_____

_____

c.Maria s-a/sa dus la bunica s-a/sa.

_____

_____

d.Anul acesta va fi unul înbelșugat/îmbelșugat.

_____

_____

e.La serbare cântă Vlad sau/s-au Ionuț?

_____

_____

f.Se auzea chemarea la rugăciune din minaretul de la Istanbul/Istambul.

_____

_____

Minaretul este un turn al unei moschei, din care se anunță ora rugăciunii, asemănător clopotniței unei biserici.

"Recomand o carte"

Prof. înv. primar Obreja Anca Florina

Școala Gimnazială „Ion Barbir” Capu Câmpului

FIȘĂ DE ACTIVITATE

ÎN CADRUL PROIECTULUI EDUCAȚIONAL CLUBUL DE LECTURĂ

Titlul activității: „Recomand o carte”

Durata activității: 1 oră

Grupul țintă: elevii clasei a IV-a B (16 elevi) de la Școala Gimnazială „Ion Barbir” Capu Câmpului

Obiective specifice:

- să stimuleze interesul elevilor pentru lectură și pentru prezentarea propriilor experiențe de cititor;
- să dezvolte capacitatea de exprimare orală și argumentativă prin activități de recomandare de carte;
- să încurajeze lectura de plăcere și schimbul de opinii între colegi;
- să promoveze comunicarea, încrederea în sine și spiritul critic;
- să consolideze parteneriatul dintre școală și bibliotecă.

Resurse:

• Umane: elevii clasei a IV-a B, cadrul didactic coordonator, bibliotecarul partener;

• Materiale: cărți recomandate de elevi, diplome de participare, coli A4, markere, fișe de prezentare a cărților.

Descrierea activității:

a) Moment introductiv

- Discuție despre importanța lecturii și modul în care o carte poate influența gândirea și comportamentul unui cititor.
- Prezentarea scopului concursului „Recomand o carte” și explicarea modului de desfășurare.
-
- Bibliotecarul invită elevii să descopere bucuria de a împărtăși povești și recomandări literare.

b) Desfășurarea concursului

- Fiecare elev prezintă în fața colegilor o carte citită recent, menționând: titlul, autorul, personajele principale, un scurt rezumat și motivele pentru care recomandă lectura.
- Prezentările pot fi susținute liber sau cu sprijinul unui afiș/desen realizat anterior.
- Elevii ascultă activ, adresează întrebări și votează cartea preferată.
- Bibliotecarul și cadrul didactic oferă feedback pozitiv fiecărui participant.

c) Moment de încheiere

- Discuție de reflecție: „Ce carte ți-ai dori să citești în continuare?”
- Acordarea diplomelor de participare tuturor elevilor.
- Realizarea unei mici expoziții cu titlurile recomandate și desenele aferente.

Rezultate așteptate:

a) Cantitative:

- Participarea activă a celor 16 elevi;
- Realizarea unei expoziții cu recomandări de carte;
- Minimum 10 fișe de lectură completate.

b) Calitative:

- Creșterea interesului pentru lectură și frecventarea bibliotecii;
- Dezvoltarea exprimării orale și a încrederii în sine;
- Stimularea colaborării și a spiritului critic;
- Consolidarea parteneriatului educațional școală–bibliotecă.

Modalități de evaluare a activității:

- Observarea implicării și atitudinii elevilor;
- Analiza fișelor de lectură și a modului de prezentare;
- Feedback verbal din partea elevilor, cadrului didactic și bibliotecarului.

Rezultate înregistrate:

-
- Fotografii din timpul activității incluse în portofoliul proiectului „Clubul de lectură”;
- Expoziție tematică „Cartea mea preferată” la biblioteca școlii;
- Creșterea motivației pentru lectură și comunicare în public.

Dezvoltarea creativității la ciclul primar

Prof. Neguțu Nicoleta Cătălina

Creativitatea reprezintă o componentă importantă a dezvoltării copiilor din ciclul primar. În această perioadă, elevii sunt curioși, dornici să descopere lucruri noi și să își exprime ideile. Școala are rolul de a crea contexte de învățare care stimulează imaginația, inițiativa și gândirea critică.

În învățământul primar, dezvoltarea creativității contribuie la formarea unor elevi activi și implicați. Copiii care sunt încurajați să gândească liber își exprimă mai ușor opiniile, găsesc soluții variate la probleme și participă cu interes la activitățile de învățare. Prin activități creative, elevii își dezvoltă încrederea în propriile idei și își formează abilități de comunicare și colaborare.

În era digitală actuală, dezvoltarea creativității la copiii din învățământul primar reprezintă o prioritate esențială pentru formarea unor minți inovatoare și adaptabile. Educația modernă integrează tehnologii și metode interactive pentru a stimula imaginația, rezolvarea problemelor și expresia artistică. Acest eseu explorează exemple de activități contemporane utilizate în România și în alte țări, subliniind impactul lor asupra învățării creative.

Un rol important îl au metodele interactive utilizate la clasă. Jocul didactic, învățarea prin descoperire și activitățile practice stimulează participarea elevilor și îi determină să gândească în mod original. De exemplu, la orele de limba română, elevii pot inventa finaluri diferite pentru o poveste sau pot crea scurte texte pornind de la imagini. La matematică, învățătorul poate propune probleme deschise, care permit mai multe variante de rezolvare.

Școlile primare adoptă instrumente digitale și hands-on pentru a încuraja creativitatea. O activitate inovatoare implică animația stop-motion și modelarea 3D voxel, similară cu Minecraft, unde elevii creează povești animate, dezvoltând abilități narative și tehnice. Alt exemplu este construcția cu cărămizi LEGO, folosită pentru învățarea alfabetului, numerelor și conceptelor de transport, promovând gândirea spațială și colaborarea. De asemenea, proiectele de educație patrimonială, precum "Selfie for Heritage" sau mărțișoare cu păpuși din fir roșu-alb, integrează tradițiile culturale cu elemente creative, ajutând copiii să-și exprime identitatea națională prin artă modernă. De asemenea, crearea de jocuri de societate personalizate pentru evenimente istorice permite elevilor să reconstruiască trecutul prin joc, stimulând empatia și inovația. Artefacte din materiale reciclate și murale colaborative încurajează sustenabilitatea și expresia colectivă, transformând deșeurile în opere de artă. Experimentele științifice integrate cu dans și jocuri educaționale fuzionează știința cu arta kinestezică, făcând învățarea interactivă și memorabilă. Aceste metode reflectă o tendință națională spre educație integrată, unde creativitatea se îmbină cu curricula tradițională.

Activitățile artistice reprezintă un alt mod eficient de dezvoltare a creativității. Pictura, modelajul, colajele sau realizarea de obiecte din materiale reciclabile îi ajută pe elevi să își exprime ideile și emoțiile. De exemplu, copiii pot realiza machete, felicitări sau obiecte decorative folosind hârtie, carton, capace sau alte materiale refolosite. Astfel, ei își dezvoltă atât imaginația, cât și îndemânarea practică.

De asemenea, proiectele și activitățile de grup oferă elevilor oportunitatea de a lucra împreună și de a găsi soluții originale. În cadrul unui proiect, fiecare elev poate contribui cu idei, desene sau materiale, iar rezultatul final reflectă munca și creativitatea întregii echipe.

Rolul cadrului didactic este esențial în stimularea creativității. Învățătorul trebuie să creeze un climat de învățare deschis și încurajator, în care elevii să se simtă liberi să își exprime ideile. Aprecierea efortului și a originalității contribuie la dezvoltarea motivației și a încrederii în sine.

În concluzie, dezvoltarea creativității la elevii din ciclul primar reprezintă o direcție importantă în procesul educațional. Prin metode interactive, activități artistice și proiecte de grup, școala poate sprijini formarea unor copii curioși, inventivi și implicați în propria lor învățare.

Teste la matematică (rezolvare de probleme după metode studiate) - clasa a IV-a

Prof. Grivincă Oana Cristina

Test 1

Timp de lucru: 60 minute

1. Elena scrie următorul șir: 1, 2, 5, 8, 11, 1, 2, 5, 8, 11, 1 …..

Ce cifră scrie pe locul 2025?

2. Dacă a+b+c= 17, a+c= 11, iar b x (c - a) = 42, aflați valorile lui a, b și c.

3. La un concurs de desen s-au înscris de trei ori mai multe fete decât băieți. După înscriere, s-au retras două fete și a venit un băiat. Acum numărul băieților este jumătate din numărul fetelor. Câți copii au participat la concurs?

4. Pe un raft dintr-un magazin sunt 46 de instrumente muzicale: chitare, viori și flaute. Știind că la 8 chitare corespund 3 viori, iar la 6 viori corespunde un flaut, aflați câte instrumente sunt de fiecare fel?

Rezolvări:

1. O grupă de 5 numere, 6 cifre: 1, 2, 5, 8, 11

2025 : 6 = 337 rest 3 → 337 grupe de 6 cifre si inca 3 cifre (1, 2, 5)

Cifra de pe locul 2025 este 5.

2. b = 17 – 11

b = 6

6 x (c - a) = 42

c – a = 42 : 6

c – a = 7 → c = 7 + a

a + 7 + a = 11

2a = 4

a = 2

2 + c = 11

c = 9

3. f = 3b

f – 2 = (b + 1) x 2 sau (f – 2) : 2 = b + 1

f – 2 = 2b + 2

3b – 2 = 2b + 2

b = 4 → b + 1 = 4 + 1 = 5

f = 12 → f – 2 = 12 – 2 = 10

4. 8 chitare → 3 viori / x2

16 chitare + 6 viori + 1 flaut = 23 instrumente

46 : 23 = 2 grupe de instrumente

2 x 16 = 32 (chitare)

2 x 6 = 12 (viori)

2 x 1= 2 (flaute)

Test 2

Timp de lucru: 60 minute

1. Dacă x+y=180 și x+z=210, calculează:

a) x*(y+z):5=

b) x*(z-y):5=

2. Elena adaugă la sfârșitul unui număr 0 și observă că diferența dintre noul număr și cel inițial este 711. Află numărul inițial.

3. Medeea scrie următorul șir de litere: CARMENSYLVA …… YLVA:

a) De câte ori apare “ A” în primele 255 de litere.

b) Află a 2026 – a literă din șir.

4. Andreea cumpără de la librărie un lipici, un set de hârtie creponată și o rezervă de pix cu gel, plătind 32 de lei.

Cât costă fiecare produs dacă un set de hârtie creponată costă cât 4 tuburi cu lipici, iar 3 rezerve de pix costă cât 9 tuburi cu lipici?

Răspunsuri:

1. a) 78, b) 6

2. 79

3. a) de 47 de ori, b) A

4. 4 lei, 16 lei, 12 lei

TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ LA MATEMATICĂ Adunarea și scăderea numerelor de la 0 la 1000, fără trecere peste ordin

Prof. Ivan Veronica

1. Calculați:

a) 456 - 246= b) 726 - 414= c) 526+ 341- 443=----------

123+ 645= 863- 541= 438- 104+ 354=----------

256 - 233= 460+ 230=

236+ 510= 327+ 412=

2. Puneți semnul corespunzător (<, =, >):

a) 543+ 246 0 520+ 309 b) 702+ 205 0 935- 124

c) 965- 230 0 123+ 520

3. Aflați numărul necunoscut:

a) a + 127= 458 b) 726 - b= 125 c) c - 123= 746

---------- ---------- ----------

---------- ---------- ----------

---------- ---------- ----------

4. Aflați: a) suma numerelor 514 și 273; ……

b) diferența numerelor 783 și 251; ……

c) descăzutul dacă scăzătorul este 235, iar diferența 414. ……

5. Într-o cutie sunt 367 de baloane galbene și cu 235 mai puține baloane roșii.

Câte baloane sunt în cutie ?

6. La suma numerelor 100 și 230 adaugă diferența numerelor 345 și 135 .

7. Compune și rezolvă o problemă după exercițiul : 235 – 114 = .

Jocuri pentru Săptămâna Verde la clasa pregătitoare

Prof. Manea Claudia-Maria

Articolul prezentat mai jos cuprinde idei orientative de activități ludice pentru elevii din clasa pregătitoare, adaptate programului „Săptămâna Verde”. Fiecare activitate include obiective, competențe vizate, materiale necesare și o scurtă descriere a desfășurării.

1. Vânătoarea de comori din natură

Obiectiv: dezvoltarea spiritului de observație și a interesului pentru natură.

Competențe vizate: explorarea mediului; colaborarea în grup.

Materiale: listă cu obiecte din natură, punguțe sau coșulețe.

Desfășurarea activității: Elevii caută în curtea școlii obiecte precum frunze, pietre sau alte elemente naturale. Obiectele sunt clar specificate, iar spațiul de căutare este bine delimitat.

2. Coșul reciclării

Obiectiv: formarea unor comportamente ecologice.

Competențe vizate: identificarea tipurilor de deșeuri.

Materiale: cutiile pentru reciclare, imagini sau obiecte.

Desfășurarea activității: Elevii sortează obiectele în coșul potrivit: hârtie, plastic, metal sau sticlă. Jocul se poate organiza în sala de clasă sau în afara școlii.

3. Ghicește animalul

Obiectiv: dezvoltarea expresivității și a comunicării.

Competențe vizate: recunoașterea animalelor și a caracteristicilor lor.

Materiale: bilețele cu nume de animale.

Desfășurarea activității: Un copil imită animalul extras, iar colegii ghicesc.

4. Adevărat sau fals despre natură

Obiectiv: verificarea cunoștințelor despre mediul înconjurător.

Competențe vizate: formarea gândirii critice.

Materiale: cartonașe verde și roșu.

Desfășurarea activității: Elevii arată cartonașul corespunzător pentru afirmațiile citite, verde pentru cele corecte și roșu pentru cele grșite.

5. Ce lipsește din natură

Obiectiv: dezvoltarea memoriei vizuale.

Competențe vizate: observarea elementelor naturale.

Materiale: mai multe obiecte naturale.

Desfășurarea activității: Pe o masă sunt mai multe obiecte adunate din natură. Copiii închid ochii, iar învățătoarea ascunde un obiect. Copiii ghicesc ce lipsește.

7. Puzzle-ul naturii

Obiectiv: dezvoltarea gândirii logice.

Competențe vizate: Reconstituirea imaginilor.

Materiale: puzzle-uri cu peisaje naturale.

Desfășurarea activității: Elevii reconstruiesc imaginea corectă.

8. Cine locuiește aici?

Obiectiv:iIdentificarea habitatelor.

Competențe vizate: asocierea animalelor cu mediul lor.

Materiale: imagini cu habitate și animale.

Desfășurarea activității: Pe masă sut așezate diferite imagi cu medii de viață și animale specifice lor. Elevii fac asocieri între habitate și animalele lor. Pentru diversificare se poate face o împărțire pe echipe a elevilor care vor realiza din materiale eco câte o machetă pentru 2-3 medii de viață.

9. Ghicește planta

Obiectiv: îmbogățirea vocabularului.

Competențe vizate: recunoașterea plantelor.

Materiale: imagini sau ghicitori despre plante.

Desfășurarea activității: Învățătorul spune ghicitoare extrasă de către elev și acesta ghicește planta sau câte un elev extrage imaginea și identifică planta ilustrată.

10. Povestea naturii

Obiectiv: stimularea creativității și imaginației.

Competențe vizate: construirea unui mesaj colectiv.

Materiale: o planșă/un document al poveștii.

Desfășurarea activității: Învățătoarea începe ”Povestea naturii”. Fiecare copil adaugă câte o propoziție la poveste. Învățătoarea notează enunțurile spuse de elevi, scriind astfel o poveste colectivă despre natură.

Fișă de evaluare: Adunarea și scăderea numerelor 0-10.000 cu trecere peste ordin

Prof. înv. primar: Rotar Nicoleta

Liceul Tehnologic „Ștefan cel Mare” Cajvana

Nume ..... Data .....

Test de evaluare clasa a III-a

1. Completează tabelul:

Termen	3465	2121	4474
Termen	2433	7468	3325
Sumă			

2. La suma numerelor 5473 și 3201, adaugă cel mai mic număr de trei cifre consecutive.

3. Completează tabelul:

Descăzut	9673	4289	5543
Scăzător	3460	6329	1321
Diferență			

4. Află descăzutul: a – 7512 = 1345

5. Micșorează cu 1534 suma dintre 4341 și răsturnatul său.

FELICITĂRI!

Barem de corectare

1. FB - Calculează corect toate cele trei operații

B – Calculează corect două operații

S – Calculează corect o operație

2. FB – Identifică corect numărul și calculează corect cele două adunări

B – Identifică numărul și calculează corect o adunare

S – Identifică numărul / calculează corect o adunare

3. FB – Calculează corect o scădere

B – Calculează corect două scăderi

S – Calculează corect o scădere

4. FB – Aplică corect formula, află corect descăzutul și efectuează proba

B – Aplică corect formula și află descăzutul

S – Aplică corect formula

5. FB – Identifică numărul și calculează corect adunarea și scăderea

B – Identifică numărul și calculează corect o operație

S- Identifică numărul / calculează corect o operație

PROIECT DE ACTIVITATE ALA 2 - Povești

Prof. Ghemea Oana Maria

Unitatea de învăţământ: Grădinița cu Program Prelungit și Program Normal „Crai Nou”, Minicipiul Ploiești

Grupa: Mijlocie

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema săptămânală: „În lumea poveştilor”

Tema activităţii: 1 „Pe urmele personajelor din povești !”

2. „Personaje plimbărețe!”

Categoria de activitate: ALA 2-Activități liber alese 2

Tipul activităţii: Consolidare de priceperi și deprinderi mortice

Mijloc de realizare: Joc de mișcare/Joc liniștitor

Forma de organizare: frontal, individual

Scopul activităţii:

- Satisfacerea nevoii de mișcare și recreere a copiilor, dezvoltarea atenției și a deprinderilor motrice.

Obiective operaționale:

- O1-Să-şi coreleze mişcările în funcţie de sarcinile jocului;
- O2-Să respecte regulile prevăzute de joc;
- O3-Să participe cu interes la joc păstrând ordinea şi disciplina.

Strategii didactice:

Metode și procedee didactice: conversația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul.

Mijloace de învăţământ: traseu cu tălpi colorate, laptop, siluete cu personaje din povești, castel .

Forma de organizare: frontal, individual;

Loc de desfășurare: sala de grupă;

Durata: 30 minute

Bibliografie:

***Curriculum pentru educație timpurie, MEN, 2019;

***Suport Curriculum pentru educație timpurie, 2019;

***Anghelache Valerica,Metodica activităților instructiv-educative din grădiniță, Editura Didactică și Pedagogică , București , 2017;

***Bercan Eugenia , 1001 jocuri de mișcare pentru copii, București,1979.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂŢII

Nr.crt. ETAPELE ACTIVITĂŢII Ob. CONŢINUTUL ACTIVITĂŢII STRATEGII DIDACTICE EVALUARE

Metode și procedee Mijloace de învățământ Forma de organizare

1. Moment organizatoric Asigurarea unor condiții favorabile pentru buna desfășurare a activității:

-aerisirea sălii de grupă;

-pregătirea materialului didactic necesar; Frontal

2. Captarea atenției Captarea atenției se va realiza prin prezentarea decorului și a locului de desfășurare. Conversația Surpriza

personaje din povești Frontal

Individual Observarea comportamentelor copiilor

3. Anunțarea temei și a obiectivelor O1

O2

O3 Copiii sunt anunțați că vor juca împreună două jocuri numite: „Pe urmele personajelor din povești!” și „Personaje plimbărețe !”. Se vor explica obiectivele jocurilor pe înțelesul copiilor. În cadrul acestui joc trebuie să-şi coreleze mişcările în funcţie de sarcini, să respecte regulile prevăzute de joc și să participe cu interes păstrând ordinea şi disciplina. Conversația Frontal

Individual Observarea comportamentelor copiilor

4. Dirijarea activității O1

O2

O3

O4 Jocul 1-“Pe urmele personajelor din povești !”:

Jocul se va desfășura pe un traseu cu tălpi colorare.

Explicarea regulilor jocului (să asculte indicațiile educatoarei; să execute corect mișcările prezentate și poziția tălpilor colorate).

Copiii vor fi așezați astfel încât să poată executa săriturile, unul în spatele celuilalt, înainte de linia de start. Educatoarea va da startul, apoi copiii vor sări, executând mișcările sugerate de către educatoare (vor sări pe un traseu cu tălpi colorate care sunt așezate în direcții diferite). Jocul de mișcare se va desfășura pe un fond muzical antrenant.

Demonstrarea jocului: Se vor demonstra mișcările jocului.

Jocul de probă: Se va alege un copil care să exemplifice sarcinile jocului.

Desfășurarea jocului: Se va solicita copiilor să execute mișcările jocului, respectând regulile date. Se va interveni cu încurajări, aprecieri și îndrumări verbale, la nevoie.

Joc 2: ”Personaje plimbărețe”:

Explicarea regulilor jocului: Copiii vor sta aşezaţi în semicerc pe scaune. La semnalul educatoarei „Închideți ochii! “, copiii vor închide ochii, iar educatoarea va plasa silueta unui personaj din povești sub scaunul unui copil. La semnalul educatoarei „Personajul se pornește, oare unde se găsește ?”, copiii vor deschide ochii. Copilul sub scăunul căruia se află silueta, trebuie să recunoască personajul și titlul poveștii din care face parte, apoi vor așeza silueta la „Tărâmul poveștilor” într-un castel.

Fiecare răspuns corect va fi aplaudat.

Demonstrarea jocului: Se va demonstra jocul.

Jocul de probă: Se va executa un joc de probă pentru a vedea în ce măsură s-au înţeles regulile.

Desfășurarea jocului: Se solicită copiilor să execute jocul, respectând regulile date. Se va interveni cu încurajări, aprecieri și îndrumări verbale, la nevoie. Explicația

Conversația

Demonstrația

Jocul

laptop

Traseu cu tălpi colorate

Personaje din povești

Castel Frontal

Individual

Frontal

Individual

Frontal

Individual Observarea comportamentelor

copiilor

Observarea comportamentelor

copiilor

5. Asigurarea retenției si a transferului Se realizează printr-o scurtă conversație privind regulile jocului și consecințele nerespectării lor Conversația

Explicația Frontal

Individual Observarea comportamentului copiilor

6. Evaluarea activității Se fac aprecieri individuale, dar și globale asupra desfășurării jocului de mișcare. Conversația

Frontal

Individual Observarea comportamentului copiilor

7. Încheierea activității Se oferă copiilor recompense. Conversația Recompense Aprecieri verbale

Activitatea integrată în procesul instructiv-educativ

Prof.Oprea Andreea

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.2, TIMIȘOARA

În activitatea integrată se îmbrăţişează metode de predare – învăţare – evaluare a cunoştinţelor îmbinând diverse domenii în constituirea deprinderilor şi abilităţilor școlare.

Procesul instructiv – educativ pe care îl desfăşurăm în școală permite fiecărui cadru didactic punerea în valoare a propriei experienţe didactice prin activităţi educative cu caracter integrat şi cu o abordare complexă a conţinuturilor.

Se impune, aşadar, ca procesul educaţional să fie educativ interdisciplinar, complex, să-i stimuleze pe elevi în vederea asimilării informaţiilor.

Elevii participă, se implică atât efectiv cât şi afectiv prin antrenarea unor surse variate (experienţe, exersarea analizatorilor, învăţarea prin descoperire).

Integrarea ia ca referinţă o idee sau nu principiu integrator care transcede graniţele diferitelor discipline şi grupează cunoaşterea în funcţie de noua perspectivă, respectiv tema.

Activităţile integrate vor fi cele prezente în planificarea calendaristică, proiectate conform planului de învăţământ, orarului, susţinute de experienţa cadrului didactic.

Conţinuturile au un subiect comun sau urmează a fi elucidate în urma parcurgerii şi atingerii obiectivelor comportamentale avute în vedere.Predarea tematicii propune integrarea diferitelor discipline prin elaborarea unei idei interesante care se leagă de mai multe domenii.

Asigurând un ambient educaţional adecvat, estetic, funcţional, acordând importanţă atât climatului, cât şi conţinutului, învăţarea rămâne stimulativă, elevii având sentimentul de siguranţă, simţindu-se încurajaţi să-şi folosească capacităţile la maximum, abordând o abilitate cognitivă puternică.

Integrarea este o manieră de organizare oarecum similară cu interdisciplinaritatea, în sensul că obiectivele învăţării au ca referinţă nu o categorie de activitate, ci o tematică unitară, comună mai multor categorii. Dar nu trebuie să facem confuzii între cele două concepte şi să identificăm interdisciplinaritatea (ca o componentă a mediului pentru organizarea cunoaşterii) cu integrarea (ca o idee sau un principiu integrator, care rupe hotarele diferitelor categorii de activităţi şi grupează cunoaşterea în funcţie de tema propusă de către cadrul didactic, ori de către elevi. Integrarea ca sintagmă este explicată ca revenirea în aceeaşi activitate, a mai multor activităţi de tip succesiv care conduc la atingerea obiectivelor propuse, la însuşirea conţinuturilor la realizarea în practică a proiectului didactic propus.

Creativitatea în stilul de muncă a cadrelor didactice ţine de factorii psiho-pedagogici şi reflectă un cuantum de capacităţi generale și specifice .

Capacităţi generale:

*Vocaţia profesională: predispoziţii, aptitudini literare, muzicale, artistice, simţul noutăţii;

*Erudiţia:

- posedarea unui larg şi bogat orizont cultural în diferite ramuri - artă, filozofie, psihologie, etc.;

- pasiunea pentru literatură şi artă;

- structuri fizice şi psihice cognitive, afective, motivaţionale, predominarea semnificativului spre satisfacerea solicitărilor copiilor (elevi, discipoli).

Capacităţi specifice:

- Capacitatea intelectuală;

- Posibilitatea cadrului didactic de a reacţiona şi de a se adapta la nivelul diferenţial al copiilor;

- Posibilitatea de a coopera cu eficienţă în cadrul activităţilor teoretice şi practice în scopul asimilării cunoştiinţelor, al formării priceperilor şi deprinderilor necesare;

- Iscusinţa de a-i captiva pe copii, de a le trezi şi satisface interesul de cunoaştere;

-Capacitaţi docimologice: evaluarea reală obiectivă, a nivelului de dezvoltare a cunoştinţelor şi aptitudinilor copiilor;

Ridicarea potenţialului creativ al elevilor începe de la munca creatoare a cadrului didactic (pentru aceasta sunt necesare cunoştinţe multilaterale, eficienţă de muncă şi o bună pregătire).

Însuşirea de a fi ingenios se impune ca un semn al unei minţi agere, capabile să găsească soluţii în cele mai complicate şi surprinzătoare împrejurări. Ingeniozitatea permite evitatea stereotipurilor.

În cadrul activităţilor integrate, cadrul didactic hotărăşte atmosfera şi tonul clasei, personifică acele calităţi pe care doreşte să le regăsească la copii, comunică entuziasmul ei copiilor, face procesul de învăţare interesant. Trebuie să existe un echilibru între ce oferă cadrul didactic şi ce doreşte copilul, pentru a realiza cu succes obiectivele propuse.

De reţinut este faptul că şcolarii trebuie să înveţe într-o manieră integrată,fiecare etapă de dezvoltare fiind strâns legată de cealaltă. Activităţile integrate sunt oportune în acest sens, prin ele aducându-se un plus de originalitate din partea şcolarilor.

Bibliografie:

1. Cucoș, C. – Pedagogie, Ed. Polirom, Iași, 1999;

2. Cucoș, C. - Pedagogie, ediția a II-a revăzută și adăugită, Ed. Polirom, Iași, 2006.

Joc distractiv pentru preșcolari de 5-6 ani

Prof. Tacea Florentina Simona

TEMA JOCULUI

„Comorile de pe Marte”

MIJLOC DE REALIZARE joc de atenție

Sarcina didactică: Să dezvolte abilități de colaborare, atenția și spiritul de observație prin identificarea obiectelor rătăcite, ghidându-se după hartă, indicii și ghicitori.

Regulile jocului:

- Copiii urmăresc harta și respectă ordinea celor șase puncte marcate.
- Pentru fiecare punct, copiii răspund la o ghicitoare pentru a primi indiciul următor.
- Obiectele descoperite sunt strânse și așezate în rucsac.
- Jocul continuă până la găsirea tuturor celor șase obiecte.

Descrierea jocului

După explorarea planetei Marte și descoperirea lucrurilor noi, copiii se pregătesc să revină pe Pământ. Înainte de plecare, ei descoperă o hartă care îi va ajuta să găsească șase obiecte necesare pentru întoarcere. Pentru a descoperi fiecare obiect, copiii vor răspunde la ghicitori și vor urmări cu atenție indiciile.

Elemente de joc: Explorarea, surpriza, ghicitorile, indiciile.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1 – Să urmărească traseul de pe hartă, respectând ordinea punctelor indicate.
- O2 – Să ofere răspunsuri corecte la ghicitori
- O3 – Să identifice cele 6 obiecte ascunse, folosind indiciile primite de pe hartă.
- O4 – Să colaboreze cu colegii pentru finalizarea sarcinii comune.

Joc distractiv pentru preșcolari 5-6 ani

Prof. Mazilu Diana Teodora

TEMA JOCULUI :

„Cursa astronauților”

MIJLOC DE REALIZARE: Ștafetă

Sarcina didactică: Să dezvolte abilități motrice precum echilibrul, coordonarea, săritura și alergarea, stimulând colaborarea și spiritul de echipă prin participarea activă la jocul „Ștafeta astronauților”.

Regulile jocului:

- Copiii sunt împărțiți în două echipe și pornesc pe rând, la semnalul de start.
- Fiecare copil parcurge traseul în ordine: trece pe sub tunel, execută 6 sărituri pe mingea de gimnastică și merge cu balonul între picioare pe linia șerpuită.
- La întoarcere, copilul reface traseul cu balonul între picioare, apoi aleargă pe marginea traseului.
- La final, predă ștafeta următorului coleg; câștigă echipa care respectă regulile și finalizează prima traseul.

Descrierea jocului Copiii sunt împărțiți în două echipe. La semnalul de start, primul copil din fiecare echipă pornește pe traseu: se deplasează pe sub tunel, apoi sare de șase ori pe mingea de gimnastică. În continuare, va merge cu balonul prins între picioare pe linia șerpuită. La întoarcere, copilul va reface traseul cu balonul între picioare, va alerga pe marginea traseului și va preda ștafeta următorului coleg. Jocul continuă până când toți copiii din echipă parcurg traseul.

Elemente de joc: întrecerea, mișcarea, aplauze, semnal de start.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1 – Să se deplaseze corect pe sub tunel, respectând indicațiile și coordonând mișcările.
- O2 – Să execute corect șase sărituri pe mingea de gimnastică, demonstrând echilibru și coordonare.
- O3 – Să se deplaseze cu balonul între picioare pe linia șerpuită, menținând controlul corporal.
- O4 – Să coopereze cu membrii echipei, respectând regulile jocului și predând corect ștafeta colegului.

CUM SĂ PREVENIM ABANDONUL ȘCOLAR LA COPIII CU CES

Prof. POPA CORINA

Școala Gimnaziala Dorobanțu, jud. Tulcea

Abandonul școlar este o problemă stringentă cu care se confruntă sistemul românesc de învățământ, la toate nivelurile educaționale, și care s-a acutizat odată cu apariția pandemiei de COVID-19. Elevii părăsesc timpuriu studiile din motive personale, familiale, medicale, din cauza dificultăților de învățare sau condițiilor socio-economice precare, pe de o parte, iar pe de alta, datorită inflexibilității sistemului de învățământ, inadaptării școlii la nevoile elevilor, relațiilor profesor-elev deficitare.

Alături de familie și comunitate, nouă, cadrelor didactice ne revine importanta sarcină de a preveni și stopa acest fenomen, identificând elevii aflați în risc de abandon școlar și a-i atrage către școală prin activități utile și plăcute, care se le valorifice totodată aptitudinile. Copiii cu C.E.S. nu sunt doar cei cu deficienţe propriu-zise, ci şi copiii care prezintă manifestări de inadaptare la exigenţele şcolii. Rezolvarea problemei abandonului școlar la acești copii este abordarea incluzivă: toţi elevii trebuie consideraţi la fel de importanţi, fiecăruia trebuie să îi fie valorificate calităţile, pornind de la premisa că fiecare elev este capabil să realizeze ceva bun.

Am remarcat, ca profesor de educație fizică și sport, nevoia de mișcare și de joc a tuturor copiilor, și, cunoscând efectele exercițiilor fizice asupra creșterii, dezvoltării și stării lor de sănătate, am căutat mereu să găsesc metode și mijloace de a face orele cât mai atractive și antrenante. Astfel, am descoperit parașuta Curcubeu.

Am început utilizarea ei cu jocuri simple, de acomodare și coordonare a copiilor cu parașuta. Simple mișcări de urcare-coborâre a parașutei și crearea senzației de briză le-a captat imediat atenția chiar și celor mai retincenți din clasă.

Am schimbat, apoi, modul de prindere a mânerelor, adăugând noi tipuri de prize ale paraşutei: cu o singură mână, sub mână, peste mână sau cu mâinile încrucișate; am adăugat diverse mișcări: pași înainte - înapoi, laterali, ghemuri și ridicări etc.

De mare atracție a fost includerea în jocuri a obiectelor și a sarcinilor. Țineți baloanele cât mai mult pe pânză! le-a trezit un real interes, deoarece baloanele au fost umflate în prealabil de fiecare dintre ei în parte. În lecțiile de educare a respirației corecte, folosesc umflarea baloanelor și apoi le utilizăm în jocurile cu parașuta Curcubeu. Îi las, de multe ori, să stabilească ei regulile și sancțiunile, astfel lecția devine mult mai flexibilă și în concordanță cu cerințele elevilor.

Treptat, am introdus mingi de cauciuc, mingi de tenis, minge de fotbal... și nu o să vă vină să credeți câte jocuri am improvizat...Mingea călătoare, Nimerește gaura, Pop-corn, Mingea competitivă, Adăpostește-te de furtună, etc.

În pauze, pe holurile școlii sau în curte, primesc mereu întrebări de genul: Doamna, când ne mai jucăm cu parașuta? Asta îmi umple sufletul de bucurie, că am reușit să ajung la sufletele lor, să-i

determin să vină cu mai mare drag la orele de educație fizică și activități sportive, și, în general, la școală.

Ori de câte ori avem musafiri în școală sunt mândri să prezinte jocurile lor cu parașuta, să-i provoace pe cei prezenți, pentru a le arăta cât sunt ei de buni.

De Ziua Internațională de conștientizare a autismului - “Sunt aici pentru tine!” - 2 aprilie, parașuta are avut un mare impact atât asupra elevilor cât și a părinților și invitaților prezezenți.

Activitățile sportive, în general, au un efect benefic asupra copiilor cu C.E.S., duc la creșterea stimei de sine, devin mai responsabili, dobândesc abilități de comunicare și de luare a deciziilor, și, implicit, devin mai motivați să frecventeze orele de curs.

Joc didactic ”Ne jucăm și numărăm cu Zâna Pădurii”

Har Larisa Dalina

Scopul: Consolidarea cunostințelor referitoare la numerația în limitele 1-3 și ordonarea mulțimilor în șir crescător și descrescător; educarea rapidității în acțiune.

Sarcina didactică: Constituirea de mulțimi după criteriul formei; recunoașterea și denumirea cifrelor în intervalul 1-3 prin numărare conștientă în ordine crescătoare și descrescătoare; realizarea șirului numeric; asocierea numărului la cantitate și invers.

Regulile jocului: Jocul se desfășoară sub forma unui concurs între două echipe (echipa ursuleților și echipa vulpilor). Copiii care trebuie să răspundă cerințelor date vor fi desemnați de către educatoare cu ajutorul elementului surpriză Zâna Pădurii prin rostirea sintagmei leitmotiv „Zâna Pădurii se gândește și pe…….. îl numește”. Se va alege alternativ câte un copil din fiecare echipă. Copilul numit va ieși în față și va rezolva sarcina propusă verbalizând acțiunea într-un limbaj matematic adecvat. Răspunsul corect va fi marcat prin primirea unei steluțe pentru echipă și de aplauze. Când preșcolarul desemnat vorbește ceilalți copii ascultă și urmăresc dacă rezolvă corect sarcina.

Elemente de joc: elementul surpriză Zâna Pădurii, mânuirea materialelor, aplauze, întrecerea, recompense.

Material didactic: păpușa Zâna Pădurii, animale sălbatice din plastic, jetoane cu animale sălbatice, jetoane cu hrana animalelor, jetoane cu cifre.

Desfășurarea jocului

Varianta 1- Preșcolarii vor avea sarcina de a grupa animalele sălbatice după criteriul formei. Preșcolarii vor număra prin încercuire animalele din fiecare grupă și vor alege cifra corespunzătoare.

Varianta 2 – Preșcolarii aleși de Zâna Pădurii vor avea sarcina de a sorta jetoanele cu animale sălbatice. După formarea mulțimilor vor număra prin încercuire elementele fiecărei mulțimi și vor

alege cifra corespunzătoare. Cu ajutorul mulțimilor formate, preșcolarii vor realiza șirul numeric crescător și descrescător.

Varianta 3 – Pe tabla magnetică se află jetoane cu animale sălbatice iar sub fiecare animal se află o cifră. Preșcolarii au sarcina de a alege jetoane cu mâncarea preferată a fiecărui animal și de a forma mulțimi cu tot atâtea elemente cât arată cifra.

În complicarea jocului voi cere copiilor să închidă ochii, iar ursulețul va schimba locul elementelor de la o grupă la alta, copiii trebuind să sesizeze schimbările făcute și să corecteze greșala. Copiii verbalizează acţiunea îndeplinită.

Echipa iepurașului: Da-i veveriței tot atâtea ghinde câte îți arată cifra. Echipa vulpii: Da-i iepurașului tot atâția morcovi câți îți arată cifra.

Jocul didactic – metodă creativă de învățare la vârsta preșcolară. Propuneri de jocuri educative pentru activitățile din grădiniță

Prof. Dobre Adina Claudia

Rezumat:

Jocul reprezintă activitatea fundamentală a copilului preșcolar și constituie principalul instrument prin care acesta explorează mediul, își dezvoltă imaginația și își formează abilități cognitive, sociale și emoționale. Lucrarea de față propune o serie de jocuri didactice originale, adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor de vârstă preșcolară, care pot fi utilizate în activitățile educaționale din grădiniță. Aceste jocuri urmăresc dezvoltarea limbajului, a creativității, a atenției și a spiritului de cooperare.

Introducere:

Educația timpurie are un rol fundamental în dezvoltarea armonioasă a copilului. În perioada preșcolară, copilul explorează mediul înconjurător, își dezvoltă limbajul și își formează primele deprinderi sociale. În acest context, jocul devine principala formă de activitate prin care copilul învață și se dezvoltă.

Specialiștii în domeniul psihologiei și pedagogiei au evidențiat importanța jocului în procesul de dezvoltare a copilului. Jean Piaget consideră jocul o modalitate prin care copilul își consolidează structurile cognitive și își dezvoltă gândirea (Piaget, 1972). De asemenea, Lev Vygotsky subliniază rolul interacțiunii sociale și al jocului în dezvoltarea funcțiilor psihice superioare (Vygotsky, 1978).

În activitățile desfășurate în grădiniță, jocul didactic poate fi utilizat ca metodă eficientă de predare și învățare. Prin intermediul acestuia, copiii participă activ la procesul educațional, își dezvoltă creativitatea și își formează abilități sociale importante.

Rolul jocurilor creative în dezvoltarea copilului:

Jocurile creative contribuie la:

- dezvoltarea imaginației și a creativității;

- formarea abilităților de comunicare;

- dezvoltarea motricității;

- stimularea gândirii logice;

- dezvoltarea cooperării și a spiritului de echipă.

Educatorul are rolul de a crea contexte ludice care să stimuleze participarea activă a copiilor și să transforme procesul educativ într-o experiență plăcută.

Exemple de jocuri educative pentru grădiniță:

1. Jocul „Detectivii culorilor”

Obiective:

-recunoașterea și denumirea culorilor;

-dezvoltarea spiritului de observație;

-stimularea mobilității.

Materiale: cartonașe colorate sau obiecte din clasă.

Desfășurare: Educatoarea arată un cartonaș colorat și anunță: „Detectivii trebuie să găsească obiecte de această culoare!”. Copiii caută în grupă obiecte corespunzătoare și le prezintă colegilor.

2. Jocul „Cutia misterelor”

Obiective:

-dezvoltarea simțului tactil;

-îmbogățirea vocabularului descriptiv;

-stimularea curiozității.

Materiale: o cutie opacă și obiecte diverse.

Desfășurare: Copiii introduc mâna în cutie și încearcă să ghicească obiectul doar prin atingere. Ei descriu caracteristicile acestuia: formă, mărime, textură.

3. Jocul „Animalele în mișcare”

Obiective:

-dezvoltarea coordonării motrice;

-recunoașterea animalelor;

-stimularea expresivității corporale.

Desfășurare: Educatoarea spune numele unui animal, iar copiii trebuie să imite modul în care acesta se deplasează.

4. Jocul „Povestea fără sfârșit”

Obiective:

-dezvoltarea limbajului;

-stimularea creativității;

-încurajarea cooperării.

Desfășurare: Educatoarea începe o poveste, iar fiecare copil adaugă o propoziție pentru a continua firul narativ.

5. Jocul „Constructorii de povești”

Obiective:

-dezvoltarea imaginației;

-formarea gândirii narative;

-stimularea exprimării orale.

Materiale: imagini cu personaje, locuri și obiecte.

Desfășurare: Copiii aleg câteva imagini și construiesc o poveste folosindu-le.

Avantajele utilizării jocurilor didactice:

Utilizarea jocurilor didactice în activitățile din grădiniță prezintă numeroase avantaje:

- crește interesul copiilor pentru activitate;

- facilitează învățarea prin experiență;

- dezvoltă relațiile sociale;

- stimulează participarea activă;

- contribuie la dezvoltarea armonioasă a personalității copilului.

Concluzii:

Jocul didactic reprezintă un instrument pedagogic valoros în educația timpurie. Prin intermediul activităților ludice, copiii învață într-un mod natural și plăcut, dezvoltându-și competențele cognitive, sociale și emoționale. Integrarea jocurilor creative în activitățile zilnice ale grădiniței contribuie la crearea unui mediu educațional stimulativ și adaptat nevoilor copiilor.

Bibliografie:

1.Bocoș, M. (2013). Instruirea interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.

2.Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Polirom.

3.Dumitriu, C. (2012). Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice. București: Editura Didactică și Pedagogică.

4.Ionescu, M., & Radu, I. (2001). Didactica modernă. Cluj-Napoca: Dacia.

5.Neacșu, I. (2015). Metode și tehnici de învățare eficientă. Iași: Polirom.

6.Piaget, J. (1972). Psihologia copilului. București: Editura Didactică și Pedagogică.

7.Stan, E. (2010). Pedagogie preșcolară. București: Editura Didactică și Pedagogică.

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

9.Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educația timpurie. București.

Test de evaluare clasa a II-a

Prof. Ivan Gheorghe Nicolae

1. Calculaţi:

631+	489-	362+	195-
36	158	407	92

347 – 35 = 924 – 300 + 42 =

876 – 821 =

32 + 145 = 265 + 123 – 288 =

226 + 301 =

2. Aflati termenul necunoscut:

347 – a = 121 467 + m = 678 n – 342 = 321

3. Diferenţa a două numere este 341, iar scăzătorul 216.

Aflaţi descăzutul.

4. Micşoraţi suma numerelor 211 şi 333 cu numarul 694.

5. O carte are 563 de pagini. Mihai a citit luni 200 de pagini şi marţi 142 de pagini.

Câte pagini mai are de citit?

6. La un spectacol au venit 465 de bărbaţi, femei cu 253 mai puţine şi 100 de copii.

Câte persoane au venit la spectacol?

7.Într-o seră erau 424 de zambile şi 354 de narcise. S-au cules 213 zambile şi 241 de narcise. Câte flori au rămas?

MENTORATUL DIDACTIC- METODE ȘI PRACTICI PENTRU SPRIJINIREA DEZVOLTĂRII PROFESIONALE A CADRELOR DIDACTICE

Profesor învățământ primar Durlan Violeta Magdalena,

Școala Gimnazială "Alexandru Ioan Cuza", Bacău, județ Bacău

Mentoratul didactic reprezintă un proces esențial în dezvoltarea profesională a cadrelor didactice, oferindu-le un real suport și îndrumare pentru a-și îmbunătăți practica pedagogică și pentru a-și atinge obiectivele educaționale.

Una dintre cele mai valoroase resurse în mentoratul didactic este timpul acordat de mentor pentru a lucra împreună cu cadrul didactic pe care îl ghidează. Este esențial ca mentorul să fie disponibil și dedicat pentru a oferi suport și îndrumare adecvată. Mentorul trebuie să aibă o vastă experiență în domeniul educației și o expertiză solidă în practica pedagogică. Această expertiză îi permite mentorului să ofere sfaturi pertinente și să împărtășească cunoștințe practice. Mentorul poate oferi cadrului didactic pe care îl ghidează acces la diverse materiale educaționale, instrumente de evaluare și tehnologii relevante pentru a susține dezvoltarea profesională și îmbunătățirea practicii pedagogice.

Mentoratul didactic poate beneficia de implicarea în rețele de suport profesional, precum grupuri de discuții online, comunități de practică sau asociații profesionale, unde cadrele didactice pot împărtăși experiențe, idei și resurse.

O metodă eficientă în mentoratul didactic este observarea practicii pedagogice a profesorului mentorat și oferirea unui feedback constructiv. Prin această metodă, acesta poate identifica punctele tari și punctele slabe ale practicii sale și poate primi îndrumare pentru îmbunătățire.

Mentoratul didactic implică adesea sesiuni de reflectare și discuții orientate, în care mentorul și cadrul didactic pe care îl ghidează analizează împreună experiențele de învățare, provocările întâlnite și strategiile de rezolvare a acestora.

Procesul de mentorat poate implica stabilirea unor obiective de dezvoltare profesională și planificarea activităților specifice pentru atingerea acestora. Cele două cadre didactice implicate pot lucra împreună pentru a identifica nevoile de dezvoltare și pentru a elabora strategii eficiente.

Mentoratul didactic poate încuraja colaborarea în proiecte educaționale sau în activități de cercetare și inovare pedagogică, oferind oportunități de învățare și dezvoltare reciprocă. Mentorul trebuie să adopte o abordare individualizată în furnizarea suportului și îndrumării, luând în considerare nevoile, interesele și stilurile de învățare ale mentee-ului său.

O relație de mentorat bazată pe încredere, respect și deschidere este fundamentul unui mentorat eficient. Mentorul trebuie să stabilească și să mențină o legătură solidă și pozitivă cu cadrul didactic ghidat.

Mentoratul didactic implică o evaluare continuă a progresului cadrului didactic aflat la început de drum și ajustarea planurilor și strategiilor în funcție de nevoile și feedback-ul acestuia.

Mentoratul didactic reprezintă un proces complex și dinamic, care implică utilizarea diverselor resurse, metode și practici pentru sprijinirea dezvoltării profesionale a cadrelor didactice. Prin angajamentul într-o relație de mentorat eficientă și prin aplicarea unor strategii și instrumente adecvate, mentorii pot contribui semnificativ la creșterea performanței și satisfacției profesionale a educatorilor, având un impact pozitiv asupra calității învățământului și a rezultatelor elevilor.

Mentoratul didactic poate implica utilizarea jurnalelor de reflecție și a planurilor de dezvoltare profesională pentru înregistrarea experiențelor de învățare ale noului cadru didactic și stabilirea obiectivelor de dezvoltare. Aceste instrumente oferă un cadru structurat pentru autoevaluare și planificare a progresului profesional. Mentorul poate utiliza instrumente specifice pentru observarea și evaluarea practicii pedagogice a celui mentorat, precum liste de verificare, grile de evaluare și chestionare de feedback. Aceste instrumente oferă mentorului o perspectivă obiectivă asupra performanței și îi permit să ofere îndrumare adecvată pentru îmbunătățire.

Mentorul poate oferi cadrului didactic ghidat acces la diverse resurse educaționale și materiale de învățare relevante pentru sprijinirea dezvoltării sale profesionale, precum cărți, articole, materiale multimedia și instrumente de evaluare. Aceste resurse îi permit acestuia să-și extindă cunoștințele și să exploreze noi idei și practici pedagogice. Utilizarea platformelor digitale de comunicare și colaborare poate facilita interacțiunea și schimbul de informații între mentor și noul cadru didactic, oferindu-le oportunități de învățare și dezvoltare continuă într-un mediu virtual.

Strategiile și instrumentele adecvate joacă un rol crucial în succesul mentoratului didactic, oferindu-le mentorilor și mentee-ilor resursele și suportul necesare pentru a-și atinge obiectivele de dezvoltare profesională. Prin adoptarea unor strategii eficiente și utilizarea unor instrumente relevante, mentorii pot facilita procesul de învățare și creștere profesională a cadrelor didactice, contribuind astfel la îmbunătățirea calității învățământului și la succesul elevilor.

Model de fisă de autoevaluare a mentorului

Numele mentorului: _____

Numele mentoratului: _____

Data: _____

1. Comunicare și relaționare

1.1. În ce măsură am fost disponibil și deschis în comunicarea cu mentoratul?

1.2. Cum am gestionat feedback-ul și întrebările mentoratului?

1.3. Am fost empatic și înțelegător în relația cu mentoratul?

1.4. Cum am sprijinit dezvoltarea profesională a mentoratului prin comunicare și relaționare?

2. Orientare și consiliere

2.1. Cum am ghidat mentoratul în direcția obiectivelor sale profesionale?

2.2. Am oferit feedback constructiv și suport în rezolvarea problemelor întâmpinate de mentorat?

2.3. Cum am încurajat și am promovat dezvoltarea abilităților și competențelor mentoratului?

2.4. Am fost un exemplu pozitiv și o sursă de inspirație pentru mentorat?

3. Suport și încurajare

3.1. În ce fel am sprijinit și am încurajat mentoratul în perioadele de dificultate sau incertitudine?

3.2. Cum am contribuit la creșterea încrederii și înălțarea moralului mentoratului?

3.3. Am fost prezent și am oferit suport mentoratului în atingerea obiectivelor sale?

3.4. Cum am gestionat situațiile de conflict sau divergență de opinii în cadrul relației mentoratului?

4. Evaluare și îmbunătățire continuă

4.1. Cum am evaluat progresul și performanța mentoratului în timpul perioadei de mentorat?

4.2. Ce măsuri am luat pentru a adapta și îmbunătăți planul de mentorat în funcție de nevoile și progresul mentoratului?

4.3. Cum am reflectat și am integrat feedback-ul primit din partea mentoratului în propria mea dezvoltare ca mentor?

4.4. Ce schimbări și îmbunătățiri consider că ar fi necesare pentru a consolida relația mentoratului?

5. Observații și feedback adițional

[Spațiu pentru observații suplimentare, sugestii și feedback din partea mentorului sau mentoratului.]

TEST DE EVALUARE- Adunarea și scăderea 0-1000

Prof. Secoșan Nicoleta

Nume:_____ Data:_____

1. Calculează:

637+	476+	607-	583+	1000-	570-	175+	986-
285	194	348	258	375	283	212	374

2. Află numărul necunoscut:

a + 278 = 1000 812 – c = 378 b – 239 + 108 = 581

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____

_____

3. Completează cifrele lipsă:

7 5 0 -	5 __ 2 +	3 4 __ -	4 0 __ +
_ 6 _	3 5 _	_ 7 8	__8 9
5__2	__ 2 1	1 __3	6 __ 0

4. Ce număr trebuie adăugat la 189 pentru a obține 334?

_____

5. Suma a 3 numere este 832. Suma primelor două numere este 456, iar a ultimelor două este 665. Află numerele.

_____

_____

_____

6.Află valoarea expresiilor următoare:

975 – (78+291- 91) + 219 = 1000 – (602 – 166) + (197+ 103)=

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

6. Bunica a citit o carte de 330 de pagini. În prima zi a citit 76 de pagini, adică cu 27 mai multe decât a doua zi, iar restul în a treia zi.

Câte pagini a citit bunica în a treia zi?

Rezolvare

R:_____

7. La un depozit s-au adus 267 kg mere și cu 176 kg mai puține prune.

Câte fructe s-au adus în total?

Rezolvare

R:_____

8. Mărește diferența numerelor 360 și 185 cu predecesorul lui 590.

Rezolvă printr-o singură expresie.

Jocurile didactice matematice la grupa mare

Prof. Goldiș Raluca Maria

1. Introducere

Activitățile matematice din grădiniță au un rol esențial în dezvoltarea gândirii logice, a atenției și a capacității de rezolvare a problemelor. La grupa mare, copiii sunt pregătiți să facă trecerea spre învățarea organizată din școală, iar jocul didactic reprezintă cea mai eficientă metodă de predare.

Jocurile didactice matematice îmbină învățarea cu plăcerea, contribuind la formarea noțiunilor matematice de bază într-un mod atractiv și accesibil.

2. Importanța jocurilor didactice matematice

Jocurile matematice: dezvoltă gândirea logică și creativă; stimulează atenția, memoria și spiritul de observație; formează deprinderi de numărare, clasificare și comparare; încurajează cooperarea și respectarea regulilor; reduc anxietatea față de sarcinile matematice.

Prin joc, copilul învață fără presiune, într-un mediu relaxat și motivant.

3. Caracteristicile jocurilor didactice matematice

Un joc didactic eficient trebuie să aibă: scop didactic clar (ex: recunoașterea cifrelor); reguli simple și accesibile; materiale atractive (jetoane, cuburi, imagini); participare activă a copiilor; feedback imediat.

4. Tipuri de jocuri didactice matematice

La grupa mare se pot utiliza: jocuri de numărare; jocuri de recunoaștere a cifrelor; jocuri de comparare (mai mare, mai mic, egal); jocuri de clasificare și sortare; jocuri de orientare spațială (sus/jos, stânga/dreapta); jocuri cu forme geometrice.

5. Exemple de jocuri didactice matematice

1. „Numără și potrivește”

Scop: formarea deprinderii de numărare.

Materiale: cartonașe cu cifre și obiecte.

Desfășurare: copilul potrivește cifra cu numărul corect de obiecte.

2. „Cine are mai multe?”

Scop: compararea cantităților.

Materiale: jetoane sau cuburi.

Desfășurare: copiii primesc obiecte și compară: cine are mai multe/mai puține.

3. „Găsește forma”

Scop: recunoașterea formelor geometrice.

Materiale: cerc, pătrat, triunghi din carton.

Desfășurare: copiii identifică obiecte din clasă care au forma indicată.

4. „Trenul numerelor”

Scop: ordonarea numerelor crescător/descrescător.

Materiale: cartonașe cu cifre.

Desfășurare: copiii formează „trenul” punând cifrele în ordine corectă.

5. „Unde este ursulețul?”

Scop: orientare spațială.

Materiale: jucărie (ursuleț).

Desfășurare: educatorul dă indicații (pe masă, sub masă, lângă scaun), iar copiii poziționează obiectul.

6. „Grupa culorilor și numerelor”

Scop: clasificare și asociere.

Materiale: obiecte colorate.

Desfășurare: copiii sortează obiectele după culoare și număr.

6. Rolul educatoarei

Educatoarea are un rol esențial în:

organizarea jocului;

explicarea regulilor;

stimularea participării;

adaptarea sarcinilor la nivelul copiilor;

oferirea de feedback pozitiv.

Ea trebuie să creeze un climat afectiv pozitiv, în care fiecare copil să se simtă încurajat.

7. Concluzii

Jocurile didactice matematice reprezintă o metodă modernă și eficientă de predare în învățământul preșcolar. Ele contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului și la formarea bazelor gândirii matematice.

Prin utilizarea jocului, matematica devine atractivă, accesibilă și plăcută pentru copii.

8. Bibliografie

MECTS – Curriculum pentru educație timpurie

Dumitrana, M. – Activități matematice în grădiniță

Neagu, M. – Metodica activităților matematice

Preda, V. – Didactica matematicii pentru învățământul preșcolar

Revista Învățământului Preșcolar

Ghiduri metodice pentru educatoare

Joc de atenție-TELEFONUL FĂRĂ FIR- Animale domestice

Prof. MACHEK ANGELA

Joc de atenție- TELEFONUL FĂRĂ FIR -Animale domestice

-grupa mică-

Educatoarea șoptește primului copil un nume de animal domestic la ureche. Mesajul circulă de la copil la copil, până ajunge la capătul rândului. Ultimul copil spune cu voce tare care a fost cuvântul pe care l-a auzit.

Variante de joc

- Pot fi șoptite la ureche sunete, onomatopee sau sunete produse de animalele domestice, iar ultimul copil din șir trebuie să denumească animalul care scoate acele sunete.

- Pot fi șoptite anumite insctucțiuni, iar ultimul membru al șirului trebuie să execute cerința , de exemplu „ Desenează o pisică”

- Pentru ca toți copiii să poată executa cerințe, membri grupului se pot roti, instrucțiunile pot fi împărțite în bucățele, astfel încât la final să se obțină un obiect realizat colectiv- de exemplu instrucțiuni despre cum să construiești un grajd de animale domestice din piese de lemn , cum să desenezi un cățel, sau cum să colorezi o imagine cu ferma mai complexă.

Se oferă recompense individuale sau colective în momentul în care varianta de joc ajunge la final .

Jocul se poate desfășura și în cazul abordării unor alte teme, schimbând conținutul informațiilor folosite.

Activități educative integrate pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor din grupa mică

Prof. Educație Timpurie- Topală Adina-Ionela

Grădinița cu P.P. Nr. 14, Timișoara

1. Joc didactic: „Cine sunt eu?”

Obiective:

- Dezvoltarea limbajului oral

- Îmbogățirea vocabularului

- Stimularea atenției și a memoriei

Desfășurare:

Educatoarea descrie un obiect, animal sau personaj cunoscut, iar copiii trebuie să ghicească despre ce este vorba. Ulterior, copiii pot descrie ei înșiși, pe rând.

Evaluare:

Se observă capacitatea copilului de a recunoaște și descrie elemente familiare.

2. Activitate pe domeniul știință: „Sortăm culorile”

Obiective:

- Recunoașterea culorilor de bază

- Dezvoltarea gândirii logice

Desfășurare:

Copiii primesc obiecte (jetoane) de diferite culori și sunt rugați să le sorteze în recipiente corespunzătoare culorii.

Evaluare:

Se verifică corectitudinea sortării și implicarea în activitate.

3. Joc de mișcare: „Ursul doarme”

Obiective:

- Dezvoltarea coordonării motrice

- Respectarea regulilor de joc

Desfășurare:

Un copil este „ursul” și stă în mijloc. Ceilalți copii se mișcă în jurul lui cântând. La final, ursul se trezește și încearcă să prindă un copil.

Evaluare:

Se observă respectarea regulilor și implicarea activă.

4. Test de evaluare inițială (oral)

Itemi:

- Recunoașterea culorilor

- Denumirea obiectelor uzuale

- Identificarea părților corpului

Modalitate:

Evaluare individuală prin conversație.

Concluzii:

Activitățile propuse contribuie la dezvoltarea limbajului, a gândirii și a abilităților sociale ale copiilor. Ele sunt adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare al grupei mici.

EVALUAREA DIFERENȚIATĂ LA NIVEL PREȘCOLAR

Prof. BALAN ANA-MARIA

Pentru asigurarea succesului în învăţare este necesară o educaţie diferenţiată, ceea ce presupune crearea situaţiilor favorabile fiecărui copil, descoperirea şi stimularea intereselor, aptitudinilor şi posibilităţilor de formare şi afirmare ale fiecăruia.

Cunoaşterea individuală a copilului, cât şi tratarea diferenţiată sunt nu numai modalităţi ale prevenirii eşecului şcolar, ci şi garanţia unor satisfacţii deosebite în munca dascălului.

De aceea, este important ca în toate formele de activitate pe care le desfăşoară preșcolarii, cadrul didactic să urmărească aplicarea întregului sistem diferenţiat al variabilelor acestei activităţi: competenţe, obiective, conţinuturi, moduri de realizare a sarcinilor, mijloace, forme de evaluare etc.

Procesul de predare – învăţare - evaluare trebuie să-l pună pe copil cât mai devreme posibil în posesia unor mijloace proprii de însuşire a cunoştinţelor, de aplicare în practică în mod constant şi creator a acestora.

Cadrul didactic trebuie să adapteze întregul demers educaţional la diversitatea indivizilor şi grupurilor, talentelor individuale, evitând marginalizarea ori excluderea socială.

Evaluarea rezultatelor şcolare reprezintă o condiție necesară realizării unui proces didactic reuşit. Evaluarea are un rol foarte important atât în viaţa noastră de zi cu zi, cât şi în procesul educaţional, deoarece ne permite să ne identificăm punctele slabe şi apoi să le corectăm. Din acest motiv am ales să tratez această temă şi să identific care sunt metodele de evaluare moderne care pot fi utilizate în procesul didactic. Şi pentru că principalul rol al evaluării este acela de a îmbunătăţi calitatea unei activităţi, cu precădere evaluarea diferenţiată îndeplineşte acest rol.

În lucrarea de faţă îmi propun să sintetizez câteva concluzii desprinse din activitatea didactică personală, fundamentată ştiintific pe literatura de specialitate studiată.

Metode alternative de evaluare

* Portofoliul
* Hărţile conceptuale
* Proiectul
* Jurnalul reflexiv
* Tehnica 3-2-1
* Metoda R.A.I.
* Studiul de caz
* Observarea sistematică a activităţii şi a comportamentului elevului

* Investigaţia

* Autoevaluarea

* Tehnica fotolimbajului

* Pălăria reflexivă

* Metoda celor 7 schimbări

* Ciorchinelui ş.a.

HĂRŢILE CONCEPTUALE

Hărţile conceptuale (conceptual maps) sau hărţile cognitive (cognitive maps) se definesc ca fiind o imagine a modului de gândire, simţire şi înţelegere ale elevului care le elaborează, la început simplist, apoi tot mai complete, devenind o procedură de lucru la diferite discipline, dar şi inter şi transdisciplinar.

Această metodă îi face pe copii să devină activi în propriul proces de învăţare, să asimileze cunoştinţe, priceperi şi deprinderi având la bază cunoştinţe, priceperi şi deprinderi deja existente.

- oglinzi ale modului de gândire, simţire şi înţelegere a celor care le elaborează;
- un instrument important pentru evaluarea la toate nivelurile şi toate disciplinele;
- un grafic care include - concepte de bază (în centru)
  - concepte secundare (spre margine)
  - conexiuni între concepte

Metoda R.A.I.

Metoda R.A.I. vizează stimularea şi dezvoltarea capacităţilor copiilor de a comunica (prin întrebări şi răspunsuri) ceea ce tocmai au învăţat. Preșolarii exersează abilităţile de comunicare interpersonală, capacităţile de a formula întrebări şi de a găsi cel mai potrivit răspuns. Antrenaţi în acest « joc », chiar şi cei mai timizi copii se simt încurajaţi, comunică cu uşurinţă şi participă cu plăcere la o activitate care are în vedere atât învăţarea, cât şi evaluarea.

Un demers evaluativ diferenţiat realizat prin intermediul acestei metode implică respectarea următorilor paşi :

- se precizează conţinutul/tema supus/ă evaluării;
- se oferă o minge uşoară copilului desemnat să înceapă activitatea;
- acesta formulează o întrebare şi aruncă mingea către un coleg care va preciza răspunsul; la rândul său, acesta va arunca mingea altui coleg, adresându-i o nouă întrebare;
- copilul care nu va putea oferi răspunsul corect la întrebare va ieşi din „joc”, răspunsul corect fiind specificat de cel ce a formulat întrebarea; acesta are dreptul de a mai adresa o întrebare;

iar în cazul în care nici el nu cunoaşte răspunsul corect, va părăsi „jocul” în favoarea celui căruia i-a adresat întrebarea;

- în „joc” vor rămâne numai copiii care demonstrează că deţin cunoştinţe solide în legătură cu tema evaluată;
- la final, profesorul clarifică eventualele probleme/întrebări rămase fără răspuns.

AUTOEVALUAREA este un element esenţial din procesul de evaluare. Ajută copilul să se orienteze într-un domeniu dat; îi oferă informaţii despre ce a realizat și ce trebuie să mai realizeze. Când elevii participă în activităţi de autoevaluare, au ocazia de a reflecta la modurile în care învaţă cel mai eficient.

Semaforul - tehnică utilă pentru inter-evaluare și autoevaluare

Preșcolarii vor indica gradul în care au înţeles:

· Roșu (nu înţeleg)

· Galben (înţeleg ceva)

· Verde (înţeleg tot)

Copiii pot forma apoi grupuri de învăţare și recapitulare (autoevaluare) în funcţie de nivelul de înţelegere (se pot grupa singuri). De exemplu, galbenii și verzii pot lucra împreună, iar cei roșii lucrează cu cadrul didactic.

Este destul de greu să se obţină un succes şcolar când întâmpinăm multe situaţii care ne depăşesc. Avem nevoie de multă răbdare, tact şi dragoste de profesia aleasă.

BIBLIOGRAFIE:

- Ion T. Radu- „ Evaluarea în procesul didactic”, editura Libris, 2009
- Manolescu Marin- „Evaluare în educație”, editura Universitară, 2019
- Sorin Cristea- „Evaluarea instruirii în cadrul procesului de învățământ”, editura DPH

Prevenirea bullyingului și a cyberbullyingului în mediul școlar

Prof. înv. primar Văduva Luiza Adela

Școala Gimnazială Padeș

Școala joacă un rol important în viața cotidiană a copiilor noștri și, la fel ca în cazul programei școlare, se așteaptă să îi învețe pe copii să gestioneze sentimentele și experiențele negative și să facă față agresiunii și bullying-ului. Indiscutabil, școala este cheia pentru dezvoltarea cognitivă și sănătatea mintală și emoțională a elevilor.

Principalele nevoi emoționale ale copilului care nu pot fi satisfăcute într-un mediu social afectat de bullying sunt: nevoia de apartenență la grup și nevoia de a fi acceptat. Aceste două nevoi umane fundamentale au un impact major asupra dezvoltării psihice armonioase. Din nefericire, fenomenul social de bullying are ca principale particularități excluderea victimei din grupul de egali și intoleranța față de anumite aspecte ce definesc copilul ca fiind o persoană umană unică (aspect fizic, apartenența la un grup etnic etc.)

Experții au atras atenția asupra faptului că bullying-ul afectează negativ, din punct de vedere psihologic, întreaga grupă/clasă de copii, nu doar victimele și agresorii. Principala problemă de sănătate mintală, consecință a bullying-ului, este considerată a fi depresia, victimele prezentând un risc mare pentru ideația suicidară.

În general, copiii victime prezintă o stimă de sine scăzută și un concept de sine negativ (nu se consideră suficient de buni). Ei se simt adesea anxioși, rușinați și chiar vinovați pentru ceea ce li s-a întâmplat. Relațiile lor de prietenie sunt adesea afectate din cauza unei frici sporite de a avea încredere în semenii lor. Copiii care acționează ca agresori sunt expuși la riscuri mai mari de comportament antisocial și delincvent, ca adolescenți și tineri, și la implicarea în comiterea de infracțiuni penale, ca adulți.

În prezent, odată cu folosirea pe scară largă a dispozitivelor mobile conectate la Internet, bullying-ul capătă noi forme. Spre deosebire de situațiile clasice de bullying, în care comportamentele de hărțuire se întâmplă față în față, iar victima are posibilitatea de a-și identifica agresorul și de a ști cui să atribuie comportamentul agresiv, în mediul online acest lucru, de multe ori, nu este posibil. În plus, dacă în realitate, în dimensiunea offline, comportamentul de bullying se oprește la un moment dat iar situația umilitoare sau agresivă se încheie, hărțuirea online pare să fie fără sfârșit – ne urmărește în camera proprie, pe tableta personală, pe laptopul din sufrageria familiei.

Spre deosebire de alte forme de bullying, cyberbullying-ul are un caracter permanent și anonim, care face ca impactul său negativ să fie uriaș.

Pentru a veni în ajutorul copiilor expuși fenomenelor de bullying și cyberbullying se desfășoară, o serie de campanii și proiecte menite să crească gradul de conștientizare cu privire la

această problematică și să prevină și să combată aceste fenomene atât în rândul copiilor preșcolari, cât și în cadrul școlilor și liceelor.

Cyberbullyingul înseamnă bullying prin folosirea tehnologiilor digitale. Se poate întâmpla pe rețelele de socializare, pe platformele de schimb de mesaje, platformele de jocuri și pe telefoanele mobile. Este vorba despre un comportament repetat cu scopul de a-i speria, înfuria sau umili pe cei vizați. Printre exemple se numără:

-răspândirea minciunilor sau postarea de fotografii jenante ale cuiva pe rețelele de socializare;

-transmiterea de mesaje supărătoare sau de amenințări prin platformele de schimb de mesaje;

-copierea identității unei persoane și transmiterea în numele acesteia de mesaje răuvoitoare cuiva.

Agresiunea de tip bullying față-în-față și cea în mediul online se pot petrece concomitent. Dar cyberbullying lasă amprente digitale- înregistrări care se pot dovedi utile și care pot oferi dovezile necesare pentru a putea pune capăt agresiunii.

Toți prietenii glumesc unii cu ceilalți, dar, uneori, e greu să îți dai seama dacă cineva doar se amuză sau vrea să te rănească, mai ales în mediul online. Câteodată iau chestiunea în glumă și îți spun “glumeam doar,” sau “ nu o lua prea în serios.”

Dar dacă te simți ofensat sau crezi că ceilalți râd de tine și nu cu tine, atunci gluma a mers prea departe.

Dacă continuă chiar și după ce ai rugat persoana respectivă să se oprească și încă te frământă cele întâmplate, atunci ar putea fi vorba de bullying.

Iar atunci când agresiunea are loc online, poate atrage după sine atenția nedorită din partea multor persoane, inclusiv a necunoscuților. Oriunde s-ar întâmpla, dacă te nemulțumește, nu ești obligat să o accepți.

Spune-i cum vrei, dar dacă te face se te simți prost și nu încetează, atunci este mai bine să ceri ajutor.

Oprirea cyberbullyingului nu se rezumă doar la demascarea hărțuitorilor (bullies), ci presupune și recunoașterea faptului că toți merităm respect, atât în mediul online cât și în viața reală.

Când agresiunea de tip bullying are loc în mediul online, simți că ești atacat oriunde te-ai afla, chiar și în propria casă. Poate părea o situație fără scăpare. Efectele pot fi de lungă durată și pot afecta o persoană în multe feluri:

Psihic- te simți supărat, stânjenit, prost, chiar furios.

Emoțional- te simți rușinat sau îți pierzi interesul pentru lucrurile care îți plac.

Fizic- te simți obosit (ai insomnii) sau ai simptome precum dureri de stomac sau de cap.

Sentimentul de a fi luat în râs sau de a fi hărțuit de alții te poate împiedica să te exprimi liber sau să încerci să rezolvi problema. În cazuri extreme, cyberbullingul poate duce și la suicid.

Agresiunile de tip cyberbullying ne pot afecta în multe feluri. Dar situația poate fi depășită și persoanele afectate își pot redobândi încrederea și sănătatea.

Dacă simți că ești ținta agresiunii de tip bullying, primul pas este să ceri ajutorul unei persoane în care ai încredere, precum părinții tăi sau un membru apropiat al familiei sau un alt adult de încredere.

În școala ta îi poți cere ajutorul unui consilier, profesorului de sport sau profesorului tău preferat.

Și dacă nu te simți confortabil să vorbești cu o persoană cunoscută, caută un serviciu de asi stență telefonică din țara ta sau vorbește cu un consilier profesionist.

Dacă agresiunea are loc pe o platformă socială, poți bloca agresorul și îi poți raporta comportamentul în mod formal pe platforma respectivă. Companiile de rețele de socializare au obligația de a le oferi un mediu sigur utilizatorilor lor.

Strângerea dovezilor, precum mesaje text și capturi de ecran ale postărilor de pe rețelele de socializare, poate fi utilă, pentru a arăta ce se întâmplă.

Pentru a pune capăt bullying-ului, agresiunea trebuie identificată, iar raportarea situațiilor este esențială. De asemenea, poate fi de ajutor și să îi arăți agresorului că acțiunile sale sunt inacceptabile.

Dacă ești într-o situație de pericol iminent, contactează poliția sau serviciile de urgență din țara ta. Bullying-ul are însă efecte și asupra agresorilor, nu doar asupra victimelor.

Astfel, copiii care își agresează sistematic colegii au șanse ca, în adolescență și la vârsta adultă, să fie consumatori de alcool și alte substanțe cu risc crescut pentru sănătatea lor fizică și emoțională, să aibă comportamente violente și delincvente (vandalism, violență fizică extremă, violență domestică, furt), să abandoneze școala, să se implice prematur în relații sexuale cu risc, să devină adulți cu abilități minime de menținere a unui loc de muncă.

Bibliografie:

„Împreună putem combate fenomenul bullying în 2 pași” (PDF). Asociația Telefonul Copilului. 2014. p. 4. Arhivat din original (PDF) la 20 decembrie 2016. Accesat în 7 decembrie 2016.

„Recomandări pentru prevenirea și combaterea bullying-ului în mediul școlar” (PDF). Asociația ACCEPT. decembrie 2013. p. 1.

^ „Legea anti-bullying în școli, adoptată de Senat. Merge la promulgare”. HotNews.ro. 4 decembrie 2018. Accesat în 20 octombrie 2019.

.Anca Velicu (2014). „Bullying-ul online și offline: Victime versus agresori” (PDF). Revista română de sociologie. București. XXV (1–2): 19–34.

Test de evaluare

Prof. BIDICA IULIA - CEZARA

Test de evaluare sumativă Clasa a II-a

Citește cu atenție textul și rezolvă cerințele:

Ciubețelele Ogarului

după Călin Gruia

Era toamnă. Vântul sufla frunzele de pe poteci. Frigul creștea.

Iepurele pornise spre târg cu doi galbeni în buzunar. Voia să-și cumpere ghete. Pe drum se întâlni cu Ogarul care avea ciubețele noi.

- Cât ai dat pe ciubețele?

- Doi galbeni, spuse Ogarul.

- Mă duc să-mi cumpăr și eu.

Au plecat împreună. Veni noaptea și Ogarul zise:

-Să ne oprim la Hanul Ursului!

Ogarul mâncă bine și-l pofti și pe Iepure. Acesta abia gustă, chiar dacă Ogarul promisese că va plăti el masa. Ursul îi spuse Ogarului că plata pentru ce au consumat este doi galbeni. Iepurele a fost nevoit să plătească Ursului cei doi galbeni, căci prietenul său nu avea.

După ce Ogarul adormi, Iepurele îi luă ciubețelele și fugi.

ogar = câine de vânătoare, foarte iute la fugă

galbeni = monede de aur

ciubețele = cizmulițe

1. Alege varianta corectă

*Titlul textului este:

a) Iepurele și Ogarul b) Ciubețelele Ogarului c) Ogarul și ciubețelele

*Textul este:

a) narativ b) poezie c) nonliterar

*Numele autorului este:

a) Călin Gruia b) Ion Creangă c) Mihai Eminescu

*Textul are.....alineate

a) 12 b) 7 c) 9

*Cuvântul ciubotele are:

a) două silabe b) patru silabe c) trei silabe

2. Găsește cuvinte cu înțeles opus pentru:

frig = noi = noapte = prieten =

3. Găsește cuvinte cu înțeles asemănător pentru:

ghete = drum = zise = fugi =

4. Completează cu sau / s-au :

Iepurele și Ogarul.....oprit la Hanul Ursului.

Avea.....nu avea bani Ogarul ca să plătească mâncarea?

5. Taie cu o linie varianta greșită

Întâmplarea se petrece într-un / într-o toamnă friguroasă.

Cei doi prieteni au inrat într-un / într-o han.

6. Găsește în text și transcrie:

*două cuvinte care conțin mp ....

*două cuvinte care conțin oa în aceeași silabă ....

*două cuvinte care conțin grupuri de litere ....

*două nume ....

*două cuvinte care pot avea și alt înțeles decât cel din text ....

7. Unește personajul cu însușirile corespunzătoare:

Ursul încrezător, prietenos

Ogarul mincinos, profitor

Iepurele corect

8. Alcătuiește un enunț în care cuvântul noi să aibă alt sens decât cel din text

.....

9. Rezolvă înmulțirile, așează rezultatele obținute în ordine crescătoare și cu ajutorul literelor corespunzătoare rezultatelor vei descoperi o trăsătură negativă a Ogarului

3 x 7 =.....(C) 8 x 9 =.....(S) 4 x 3 =.....(I) 3 x 9 =.....(I)

2 x 5 =.....(M) 4 x 4 =.....(N) 7 x 7 =.....(O) 6 x7 =.....(N)

10. Iepurele are 2 lei. Ogarul își dorește să aibă de 9 ori mai mult.

Câți lei va avea Ogarul, dacă i se îndeplinește dorința?

.....

Câți lei vor avea împreună?

.....

Barem de corectare

1 Alege varianta corectă:

* b) Ciubotelele Ogarului

* a) narativ

* a) Călin Gruia

* c) 9 alineate

* b) patru silabe (5 x 2p = 10 puncte)

10

2 Găsește cuvinte cu înțeles opus pentru:

frig = cald; noi = vechi; noapte = zi; prieten = dușman; (4 x 2p = 8 puncte)

Se acceptă orice variantă corectă de răspuns.

8

3 Găsește cuvinte cu înțeles asemănător pentru:

ghete = cizme; drum = potecă, stradă; zise = spuse; fugi = alergă;

(4 x 2p = 8 puncte)

Se acceptă orice variantă corectă de răspuns.

8

4 Completează enunțurile cu ortograma potrivită :

s-au

sau (2 x 3p = 6 puncte)

6

5 Elimină prin tăierea cu o linie varianta greșită

într-un

într-o (2 x 3p = 6puncte)

6

6 Identifică în text câte două cuvinte din fiecare categorie:

* cumpere; împreună

* toamna; noaptea

* poteci; ghete

* Ogarul; Ursul

* noi; galbeni (10 x 2p = 20 puncte)

Se acceptă orice variantă corectă de răspuns.

20

7 Unește personajul cu însușirile corespunzătoare:

Ursul – corect

Ogarul - mincinos, profitor

Iepurele - încrezător, prietenos (3 x 1p = 3 puncte)

3

8 Alcătuiește un enunț în care să evidențieze alt sens al cuvântului „noi”

Exemplu: Primăvara a venit la noi.(3 puncte)

Se depunctează cu câte 0,5 puncte fiecare greșeală de ortografie/ scrierea primului cuvânt din propoziție culiteră inițială mică și cu câte 0,25 puncte fiecare greșeală de punctuație, omisiune/adăugare/ inversiune de litere.

3

9 Rezolvă înmulțirile și ordonează crescător rezultatele obținute. Se acordă 8 puncte pentru efectuarea înmulțirilor (8 x 1p = 8puncte) și 8 puncte pentru ordonarea crescătoare a rezultatelor și scrierea cuvântului MINCINOS (16 x 0,5p = 8puncte)

10	12	16	21	27	42	49	72
M	I	N	C	I	N	O	S

16

10 Calculează:

9 x 2 = 18 lei sau 9 = 9 = 18

2 + 18 = 20 de lei

(2 x 5p = 10puncte)

10

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100 de puncte

Numerele naturale de la 0 la 20

Prof. Savu Adriana

Numele şi prenumele _____ Data _____

Test de evaluare- Clasa I

1. Numără de la 10 la 20 crescător.

* * * * * * * * * * * * *
* * * * * * * * * * * *
* * * * * * * *

2. Scrie vecinii numerelor:

18 ; 15 ; 12 ;

3. Descompune numerele în zeci şi unităţi:

16 17 19

10 7

4. Scrieţi din câte zeci şi unităţi se compun numerele:

3 10

13 18 15

5. Subliniază cu verde numerele pare şi cu albastru numerele impare din şirul de numere:

11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 1

Barem:

	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT
1.	Scrie correct 9-11 numere.	Scrie corect 5-8 numere.	Scrie corect 1-4 numere.
2.	Scrie corect 3 vecini.	Scrie corect 2 vecini.	Scrie corect 1 vecin.
3.	Descompune corect 3 numere.	Descompune corect 2 numere.	Descompune corect 1 număr.
4.	Compune corect 3 numere.	Compune corect 2 numere.	Compune corect 1 număr.
5.	Subliniază corect 6-8 numere.	Subliniază corect 3-5 numere.	Subliniază corect 1-2 numere.

ROLUL ACTIVITĂȚILOR EXTRAȘCOLARE ÎN DEZVOLTAREA COPIILOR

Prof.înv.primar Iovlev Ana

Școala Gimnazială ”Mihai Viteazul” Târgu Mureș

Jud.Mureș

Activitățile extracurriculare ocupă un loc important în dezvoltarea copilului și contribuie la formarea personalității elevului. Participarea la acest tip de activități lărgește orizontul cultural al elevilor, completând cu noțiuni noi volumul de cunoștințe însușite în cadrul orelor de curs. Elevii își îmbogățesc cultura generală cu informații din mai multe domenii. Scopul activităților extracuriculare constă în cultivarea interesului pentru acțiuni socio-culturale și valorificarea talentelor personale.

Activitatea didactică am început-o în cadrul unui colectiv de elevi care proveneau majoritatea dintr-un mediu defavorizat. Familiarizarea lor cu anumite aspecte din viața reală, obiceiuri și tradiții specifice unei anumite sărbători era necesară. Astfel, am încercat să planific aceste activități ținând cont de nevoia lor de cunoaștere. Este necesar ca fiecare cadru didactic să-și proiecteze activitățile extrașcolare raportându-se la particularitățile copiilor din clasă. În acest sens, am organizat cu elevii activități dedicate anotimpurilor („Culorile toamnei”, „Iarna-anotimpul bucuriei”, „Primăvara –gânduri pentru mama”), activități dedicate „Zilei Naționale a României”, activități dedicate zilei de 24 ianuarie „Unirea Principatelor Române” („Sunt mândru că sunt român”), activități dedicate marelui poet, Mihai Eminescu („Să-l descoperim pe Eminescu”-15 ianuarie). De asemenea, foarte atractive pentru copii au fost activitățile extracurriculare cu tema „Sâptămâna politeții” sau „Săptămâna mediului”.

În preajma sărbătorilor se organizează activități literar-artistice sau serbări cu scopul de a valorifica tradițiile, obiceiurile și specificul poporului nostru. Un eveniment atât de important este Învierea Domnului, o sărbătoare a bucuriei. Paștile reprezintă un eveniment atât de important, un prilej de bucurie și orice persoană trăiește intens toate etapele care duc la înălțarea sufletească. Așa cum am mai spus, în această perioadă este necesar să se desfășoare activități extrașcolare care au ca scop formarea unor personalități armonioase, cu adâncă trăire și familiarizarea elevilor cu semnificațiile religioase ale zilelor care premerg și urmează Învierii Domnului.

Nu putem să nu punctăm împreună cu elevii această sărbătoare celebrată de creștini în fiecare primăvară sau să nu ne familiarizăm cu obiceiurile și tradițiile specifice sărbătorii Învierii Domnului. Le-am explicat copiilor despre Învierea Domnului nostru Isus Hristos care a schimbat o lume întreagă. Mântuitorul Hristos a fost bajtocorit și umilit din cauza păcatelor omenirii. El s-a dat jertfă pentru ca lumea să aibă o șansă la mântuire. Elevii au fost familiarizați cu faptul că în această perioadă oamenii merg la biserică și se împărtășesc cu trupul și sângele Domnului. Am considerat oportun acest moment de a-i conduce la biserica din localitate pentru a lua sângele și trupul Domnului. Mulți dintre ei nu au intrat niciodată în biserică și nu cunoșteau aceste rânduieli. Am vorbit mult despre cât de importantă este prezența noastră la biserică și mai ales la slujba din

noaptea Învierii când oamenii aduc de acasă o lumânare pe care care o vor aprinde cu lumina sfântă de la biserică, această lumină fiind simbolul Învierii Domnului nostru Isus Hristos.

Sărbătoarea pascală presupune și o serie de tradiții și de obiceiuri. Provenind din medii defavorizate au ascultat explicațiile legate de vopsirea ouălor în culoare roșie deoarece nu cunoșteau semnificația acestei tradiții. Așa cum știm, cel mai răspândit obicei de Paște este cel legat de vopsirea ouălor. Tradiția spune că atunci când Isus Hristos a fost răstignit, la crucea Lui au fost aduse de femei, ca jertfă, niște ouă pe care a curs sângele Domnului. Deși la început ouăle se vopseau doar cu culoare roșie, în prezent există o mulțime de culori și ornamente cu care se pot decora ouăle de Paște.

De asemenea, în cadrul acestor activități extracurriculare le-am vorbit copiilor despre emoțiile pe care le trăim în noaptea Învierii, despre lumina care luminează sufletele noastre și despre cât de înălțător este să cântăm cu toții în ziua de Paști: „”Hristos a Înviat!”, acest cântec bisericesc deosebit pe care l-am cântat împreună cu elevii explicând, bineînțeles, semnificația fiecărui vers.

Apoi, am vorbit despre modul cum pregătim masa de Paști cu cozonaci, miel și pască pentru pomenirea Învierii Domnului, această sărbătoare fiind și un prilej de a reuni familiile. Copiii au aflat că mielul este un simbol al Mântuitotului care s-a sacrificat până la moarte pentru a salva omenirea. I-am îndemnat să dea mereu dovadă de smerenie, să lăsăm deoparte trufia deoarece mândria nu este altceva decât o cale înspre căderea noastră. Am vorbit și de faptul că toată perioada de dinaintea Paștilor este un bun prilej de a fi alături de cei singuri și de cei nevoiași. Dumnezeu Tatăl a iubit atât de mult omenirea încât l-a dat jertfă pe Fiul Său pentru ca aceasta să fie salvată. Masa de Paști este decorată cu flori de primăvară ca un simbol al renașterii, al speranței către o viață morală și etică.

Este foarte important pentru elevi să cunoască toate aceste aspecte și să conștientizeze importanța păstrării tradițiilor strămoșești.

În cadrul acestor activități dedicate pregătirii pentru sărbătorile pascale copiii au putut viziona materiale video cu conținut religios legate de această sărbătoare (povești despre istoria Paștelui), am intonat cântece religioase și am realizat lucrări artistico-plastice pe această temă.

Aceste activități extracurriculare legate de tradițiile și obiceiurile de Paști sunt un prilej pentru copii de a-și manifesta bucuria prin realizarea de felicitări, de colaje, de desene, precum și un prilej de a-și dezvolta latura morală. Iată, așadar, ce rol important au aceste activități în educația copiilor. Participând la toate aceste activități, lumina Învierii pătrunde în sfletul acestor copii minunați . Aceștia se simt foarte bine desfășurând aceste activități, imaginația lor este valorificată, iar creativitatea le este stimulată. De asemenea, aceste activități extrașcolare realizate cu prilejul sărbătorilor stimulează dezvoltarea vorbirii, libertatea de exprimare și încurajează încrederea în sine.

Test de evaluare

Prof. RADU BIANCA ELENA

TEST DE EVALUARE (2) - VERBUL - Clasa a VI - a

Se acordă 10p din oficiu!

1.Conjugă verbele la toate persoanele astfel:

a). a vorbi - indicativ, perfect simplu (6p)

Eu

Tu

El/ea

Noi

Voi

Ei/ele

b). a scrie - condiț - opt, perfect (6p)

eu

tu

el/ea

noi

voi

ei/ele

2.Precizează modul și timpul verbelor din seria dată: (20p)

Aș alerga	citii
Am ascultat	tăcea
Vom fi dorit	opriseră
Am înțelege	să fi știut
Ar fi știut	am opri
Colindară	ați descoperit
Îndepărtau	călătorește
Muncisem	porneau
Am călători	vor cădea
Goliserăm	petrecuși

3.Analizează verbele subliniate: (8p)

A.Copilul citea lecția cu atenție.

B.Elevii rezolvară problema.

4.Alcătuiește propoziții astfel: (2p x 6 = 12p)

Am - verb predicativ: .....

Am - verb auxiliar: .....

Voi - pronume personal: .....

Voi - verb auxiliar: .....

Fi - verb auxiliar: .....

Fi - verb predicativ: .....

5.Corectează enunțurile: (6p)

Fi atent la explicație!

Eu vorbi acum 2 minute cu părinții.

Să fii știut, era bine.

Nu fii trist, se rezolvă!

Nu fă temele așa!

Eu voi fii citit.

6.a). Trece verbele de mai jos de la mai mult ca perfectul, la perfect simplu, păstrând persoana și numărul: (4p)

înțelesesem

descoperiserăm

făcusem

ascultaseși

b). Trece verbele de mai jos de la perfect compus, la imperfect, păstrând persoana și numărul: (4p)

am oprit

au făcut

ați mâncat

ai condus

7.Trece verbul ”a fi” la indicativ, la toate persoanele, toate formele trecutului: (24p)

Indicativ, imperfect	indicativ, perfect compus
Eu	eu
Tu	tu
El	el

Noi	noi
Voi	voi
Ei	ei
Indicativ, perfect simplu	indicativ, mmcp
Eu	eu
Tu	tu
El	el
Noi	noi
Voi	voi
Ei	ei

Test de evaluare (2) - Verbul - clasa a VI - a

Se acordă 1p din oficiu!

1.Precizează modul și timpul verbelor de mai jos (0,2p x 10 = 2p):

am citit

pornisem

plecară

am fi înțeles

vii

colorau

să fi ascultat

am încerca

să plece

vor fi știut

2.Alcătuiește enunțuri astfel (0,5p x 4 = 2p):

a.au (verb auxiliar): .....

b.au (verb predicativ): .....

c.voi (verb auxiliar): .....

d.voi (pronume personal): .....

3.Analizează sintactic și morfologic verbele din enunțurile de mai jos: (0,25p x 2 = 0,5p)

a.Bunica pregătea o supă delicioasă.

pregătea =

b.Copilul discutase cu părinții.

discutase =

4.Precizează valoarea (predicativă, copulativă, auxiliară) a verbului ”a fi” din enunțurile. (0,25p x 4 = 1p)

a.Accidentul a fost pe Strada Principală. (a fost = ...)

b.Cartea era grozavă. (era = ...)

c.Vor fi mers cu noi. (fi = ...)

d.Caietele erau în ghiozdan. (erau = ...)

5.Alcătuiește enunțuri astfel (0,25p x 2 =0,5p):

a.erați - verb predicativ: .....

b.erați - verb copulativ : .....

6.Redactează un text narativ de aproximativ 15 rânduri în care să povestești o întâmplare amuzantă. (3p)

În compunerea ta trebuie:

- să folosești un PN (pe care să îl subliniezi) - 0,2p;

- să utilizezi cel puțin patru verbe la indicativ, timpul perfect compus (pe care să le subliniezi) - 0,4p.

De asemenea, în compunerea ta trebuie: să respecți succesiunea logică a evenimentelor (0,4p), să utilizezi indici spațio - temporali (0,4p); să respecți normele de exprimare/ortografie/punctuație (0,6p), să respecți nr de cuvinte (0,2p). Pentru originalitate/ creativitate - 1p

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

Stil de viață sănătos

Prof. Pop Dorina-Rebeca

ARGUMENT

Fiecare persoană (copil, tânăr, adult) are, în funcţie de vârstă, mediul din care provine sau în care trăieşte, nevoi specifice, ceea ce presupune o abordare diferenţiată. Dezvoltarea timpurie a abilităţilor de viaţă, înseamnă de fapt, construirea bazei care duce la pregătirea copiilor pentru a se putea implica activ în viaţa comunităţilor în care trăiesc.

Pornind de la adevărul că deprinderile de viaţă sănătoasă se află într-o relaţie de interacţiune şi interdependenţă, se poate afirma că fiecare abilitate dobândită generează o alta şi împreună susţin procesul de formare a unui stil de viaţă sănătos.

Copiii au nevoie de oportunităţi de autodescoperire, de exersare şi dezvoltare a calităţilor, aptitudinilor, capacităţilor personale şi competenţelor sociale care să-i conducă spre o viaţă de calitate.

Cu toţii ne-am dori o viaţă plăcută, liniştită, cu succese şi împliniri. Într-o lume în care banii şi competitivitatea au devenit cuvinte cheie, oamenii caută să găsească echilibrul mental şi emoţional. Starea de bine pe care o căutăm cu toţii nu este şi nu va fi o stare continuă. Viaţa are suişuri şi coborâşuri care ne pun la încercare abilităţile de adaptare. Important este să ştim cum şi prin ce mijloace ne putem păstra sănătatea psihică şi fizică.

Prin desfăşurarea acestui program opţional ne propunem să punem bazele pe care se va contura un stil de viaţă sănătos, un stil care să mentină echilibrul fizic şi psihic al copiilor preşcolari, un stil care să-i ajute să facă faţă provocărilor de zi cu zi.

GRUPA

Abilități/Competențe vizate

MICĂ, MIJLOCIE

NIVEL I • AUTOCUNOAȘTEREA –încredere în sine

MARE

NIVEL II • AUTO-RESPONSABILIZARE –alegeri sănătoase

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII ȘI COMPORTAMENTE SPECIFICE

DOMENII DE DEZVOLTARE DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII COMPORTAMENTE SPECIFICE

DEZVOLTAREA FIZICĂ, A SĂNĂTĂȚII ŞI IGIENEI PERSONALE Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practici privind securitatea personală NIVEL I

Formarea unor deprinderi de igienă şi îngrijire a organismului, în vederea educării unei atitudini pozitive faţă de păstrarea sănătăţii

Însuşirea unor reguli/norme/conduite cu caracter socio-uman care vizează asigurarea sănătăţii individului;

Transmiterea şi însuşirea unor cunoştinţe despre alimentaţie sănătoasă, în vederea exersării cu succes a unor comportamente specifice;

NIVEL II

Formarea și consolidarea unor deprinderi de igienă şi îngrijire a organismului, în vederea educării unei atitudini pozitive faţă de păstrarea sănătăţii; transmiterea unor cunoștințe legate de organele interne ale corpului uman și buna funcționare a acestora

Însuşirea unor reguli/norme/conduite cu caracter socio-uman care vizează asigurarea sănătăţii individului ;

Transmiterea şi însuşirea unor cunoştinţe despre alimentaţie sănătoasă, în vederea exersării cu succes a unor comportamente specifice;

VALORI ȘI ATITUDINI:

Valorile personale se conturează în copilărie de la o vârstă fragedă însă se transformă o dată cu înaintarea în viață:

-educarea unei atitudini pozitive față de păstrarea sănătății;

-dezvoltarea capacității de a face alegeri sănătoase în diferite contexte de viață;

-manifestarea satisfacției pentru propriile reușite prin comportamente adecvate, pozitive;

-construirea unui stil de viață care să satisfacă nevoia de adaptare și integrare socială optimă care să contureze formarea unei personalități deschisă spre aspirații, spre succes;

LISTA DE CONŢINUTURI:

- activităţi şi exerciţii practice, exerciţii fizice, jocuri de mişcare, memorizări, lecturi ale educatoarei, observări, cântece, jocuri didactice, jocuri de rol ș.a.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ŞI PROCEDEE: exerciţiul, problematizarea, învăţarea prin descoperire, jocul de simulare, jocul de rol, conversaţia, explicaţia, cubul, explozia stelară, creioanele la mijloc, ciorchinele nestructurat, piramida și diamantul etc.

MIJLOACE CURRICULARE: CD-uri specifice anumitor teme, planşe ilustrate, jetoane, obiecte de uz personal, accesorii pentru jocurile de rol, cărţi cu poveşti, cărți cu tematică specifică, materiale din natură, alimente și ustensile de bucătărie, fişe de lucru ș.a.

UNITĂȚI DE ÎNVĂȚARE: Domeniul Științe, Domeniul Psiho-Motric, Domeniul Om și Societate

MODALITĂŢI DE EVALUARE: probe orale, probe practice, album foto, portofoliul, concurs pe teme specifice.

DURATA PROGRAMULUI: 3 ani

TEMATICA ORIENTATIVĂ A ACTIVITĂȚILOR

NR.

CRT. UNITATEA DE ÎNVĂŢAREMODALITĂŢI DE REALIZARE

NIVEL I/ NIVEL II ACTIVITATEA DE ÎNVĂŢARE NIVEL I/ NIVEL II

1. ,,ÎMI CUNOSC CORPUL" Exercțiu practic/ Poster ,,Cum ne spălăm corect pe mâini?"/ ,, Afiș pentru cabinetul medical"

2. Memorizare ,,Năsucul" / ,, Șorțul cu organe"

3. Ex. practic /

Activitate practică ,,Învăţăm să ne spălăm pe dinţi!" / ,, Dinții mei"- mulaj

4. Joc didactic ,,Spune ce-ai gustat!"

5. Joc didactic ,,Ce ştii despre...?"

6. ,,VREAU SĂ CRESC SĂNĂTOS!" Observare ,,Sănătate de la fructe!"

7. Ex practic- Atelier gastronomic ,,Ca să cresc mare voinic,

Vitamine iau de mic!"/ Salata cu vitamine

8. Joc muzical ,,Cântecul fructelor"

9. Memorizare ,,Veselă e periuţa"

10 Joc de mișcare ,, Cursa vitaminelor"

11 ,,SFATURILE SĂNĂTĂŢII" Joc de rol ,,Doctorul și Murdărici"

12 Dans ritmic ,,Unu, doi, trei"

13 Ex. Practic, Convorbire după imagini ,,Batista și strănutul"

14 Lectura după imagini / Activitate practică Igiena îmbrăcămintei / Poster

15 Observare/ Activitate practică,,Piramida alimentelor"

16 Joc de mişcare ,,Şiretul"

17 Memorizare ,,Învaţă să fii curat!"

18 Joc de mişcare ,,Balonul"

19 Joc didactic ,,Cutia fermecată"

20 „AŞA DA, AŞA NU!” Poster „ Dulce sănătos nu periculos”

21 Memorizare „Tanu”

22 Lect.ed. „Papucii”

23 Lect.ed. „Fetiţa cu fundiţe roşii”

24 „VREAU ŞI POT SĂ MĂ DESCURC SINGUR” Reguli specifice, Exercițiu Practic „Servirea mesei- folosirea tacâmurilor”

25 Exercițiu Practic „Camera mea”

26 Exercițiu Practic „Sandwish-ul”

27 Joc de mişcare „Prinde-l pe Tanu!”

28 Joc didactic „Caută-ţi hrana”

29 „MMM...DELICIOS!” Exercițiu Practic „Tarta cu fructe” ”

30 Activitate Practică „Petrecerea copiilor”

BIBLIOGRAFIE:

- Ghid de alimentație sănătoasă și activitate fizică în școli și grădinițe, M.E.
- Stil de viață sănătos-Un ghid de Educație pentru Sănătate, ISJ CT
- Livresq Library-Stil de viață sănătos
- Twinkl România-Un stil de viață sănătos în rândul copiilor
- MedicHub-Educația pentru sănătate în școli, o șansă pentru generația viitoare sănătoasă

Animalele domestice (Domeniul Științe)

Igna Crina Cornelia- profesor pentru educația timpurie

Gradinita cu Program Prelungit Casuta Povestilor, Cluj-Napoca

Tema „Animalele domestice” reprezintă o oportunitate excelentă pentru familiarizarea copiilor cu mediul înconjurător, dezvoltarea limbajului și formarea unor comportamente responsabile față de animale. Activitățile propuse îmbină observarea, jocul și experimentarea, fiind adaptate nivelului de vârstă preșcolar.

Activitatea de observare: „Cine sunt animalele domestice?” are drept scop, dentificarea și recunoașterea animalelor domestice. Educatoarea prezintă imagini sau jucării reprezentând animale domestice (câine, pisică, vacă, cal, oaie, găină). Copiii sunt încurajați să le denumească și să spună ce știu despre ele: unde trăiesc, ce mănâncă, ce folos aduc oamenilor?

Jocul didactic „Ghicește animalul!” urmărește dezvoltarea gândirii și a capacității de asociere. Educatoarea oferă indicii despre un animal: de exemplu „Este mare, dă lapte și spune ‘muu’” Copiii trebuie să ghicească despre ce animal este vorba. O variant ar fi imitarea sunetelor făcute de animale.

Activitatea practică: „Hrana animalelor” are drept scop înțelegerea relației dintre animale și hrană. Copiii primesc fișe sau imagini cu animale și diferite tipuri de hrană (iarbă, boabe, oase etc.) și trebuie să realizeze corespondența corectă. De exemplu vaca → iarbă, câinele → oase, găina → grăunțe

Jocul de mișcare: „Mergem ca animalele” are ce scop: dezvoltarea motricității și a expresivității corporale. Copiii imită modul de deplasare al animalelor: merg ca o pisică (tiptil), sar ca un iepuraș, pășesc ca un cal.

Activitatea integrată: „Ferma veselă” are ca scop consolidarea cunoștințelor despre animalele domestice. Copiii construiesc o fermă folosind cuburi, figurine sau materiale reciclabile. Ei plasează animalele în locuri potrivite și povestesc despre rolul fiecăruia.

Experiment simplu: „De unde vine laptele?” Scopul este înțelegerea sursei alimentelor.

Se discută despre vacă și lapte. Se pot observa produse lactate (lapte, brânză, iaurt) și se explică, pe înțelesul copiilor, proveniența acestora.

Activitatea artistică: „Animalul meu preferat” urmărește exprimarea creativității.

Copiii desenează sau colorează animalul preferat și spun câteva lucruri despre el.

Prin aceste activități, copiii: își dezvoltă vocabularul, învață despre mediul înconjurător, își formează atitudini pozitive față de animale, își dezvoltă creativitatea și spiritul de observație. Tema „Animalele domestice” poate fi extinsă și prin vizite la fermă sau întâlniri cu animale reale, pentru o experiență directă și memorabilă.

EDUCATIA TRADITIONALA SI EDUCATIA DIGITALA

Prof. Moldovan Paula Renata

A educa înseamnă a forma pe cineva prin educație. Educația presupune formarea de caractere și de personalități prin transmiterea de cunoștințe și informații. Prin educație se formează oameni pregătiți pentru o viață socială activă. Cu alte cuvinte, educația are scopul formării unei personalități active în concordanță cu exigențele societății, educația realizându-se prin procesul de învățământ.

Procesul de învățământ este o activitate instructivă și educativă, activitate desfășurată atât de cadrul didactic, cât și de elev, având drept scop modelarea personalității elevului. Dacă în trecut accentul era pus pe activitatea de predare, în centrul atenției fiind profesorul care se limita doar la a transmite cunoștințe, informații sau de idei, în prezent observăm că lucrurile s-au schimbat în sensul că în centrul atenției este plasat elevul. Întreg demersul educațional nu mai presupune doar o asimilare de cunoștințe, ci presupune o organizare a învățării. Tendința este să folosim cât mai multe metode moderne de învățare și metode alternative de evaluare pentru ca la finalul procesului de învățământ să putem observa îmbunătățiri ale conduitei elevului astfel încât acesta să fie pregătit pentru realitatea care îl așteaptă. Prin folosirea metodelor activ-participative și a mijloacelor moderne de învățământ accentul este pus pe învățarea prin cooperare, elevii devenind participanți la procesul de învățământ. Înțelegerea conținuturilor este mult mai bine realizată dacă există o conexiune între elev, profesor, materialele didactice folosite, metode propuse și forma de organizare a clasei.

Observăm că societatea întreagă, la nivel mondial, este într-o continuă schimbare și supusă unor numeroase provocări pe care le-am resimțit și noi ca și cadre didactice, dar și elevii, odată cu venirea pandemiei. Acestă pandemie a produs numeroase schimbări la nivelul educației, dar la nivel mondial. Atât noi, cât și elevii am fost nevoiți să ieșim din rutina și confortul nostru și să ne adaptăm noilor schimbări. Am fost nevoiți să învățăm și să facem față noilor tehnologii. Consider că în acest moment s-a produs o schimbare semnificativă, întreg procesul de învățământ a suferit schimbări. Am renunțat pentru un moment la predarea-învățarea-evaluarea tradițională cu care am fost obișnuiți fiind nevoiți să îmbrățișăm o educație realizată la nivel digital, online. Am descoperit noi platforme pe care le-am avut suport în demersul nostru didactic și pentru scenariul didactic. Sigur că aceste platforme ne-au fost de un real ajutor. Elevii puteau avea acces la informații indiferent de locul unde se aflau, puteau chiar colabora între ei. Atunci când i-am întrebat care formă de educație o preferă (cea tradițională sau pe cea digitală, online), majoritatea mi-au spus că a fost mai confortabil să învețe de acasă și mai puțin stresant. Evident că nu am renunțat la aceste platforme sau la tehnologie după sfârșitul pandemiei. Le folosim și în ziua de astăzi și în număr tot mai mare, fie în activitatea de la clasă, fie în momentul în care urmăm cursuri de formare profesională, fie pentru a întări relațiile de colaborare cu partenerii noștri de proiecte din alte țări. Trebuie să recunosc faptul că este mult mai comod și pentru mine să urmez aceste cursuri de prefecționare online, folosindu-mă de aceste platforme educaționale. În plus, așa cum am

menționat, folosindu-ne de aceste platforme putem ține legătura cu partenerii și colaboratori din alte țări. Participarea la simpozioane internaționale, la proiecte în care sunt implicate cadre didactice din alte țări este facilitată de accesarea acestor resurse. Unele platfome sunt gratuite, sunt simple, asigură întâlniri individuale, dar și cu clase numeroase, asigură interacțiune în timp real cu ajutorul camerelor de lucru, permit partajarea documentelor. De asemenea, elevul poate revedea conținutul orei de câte ori are nevoie, iar evaluarea se poate face mai atractivă pentru copii cu ajutorul google forms, deci rezultatul evaluării este mult mai ușor de obișnut. Totodată, se poate ține evidența pentru absențe, pentru note, astfel putându-se observa și care este nivelul clasei.

Părerea mea este că trebuie să existe un echilibru și o îmbinare armonioasă între educația realizată prin metode tradiționale și educația digitală sau online. Este evident faptul că elevii sau copiii zilelor noastre parcă sunt nativi digitali. În același timp, știm cu toții că nu orice informație pe care o pot accesa copiii noștri este benefică pentru ei. Nu de mult timp au apărut și manualele digitale pe care le folosim la ore ca suport vizual și de care copiii sunt atât de încântați. În multe școli din țară, clasele au fost dotate cu table inteligente, aceste instrumente pe care putem proiecta cu ușurință orice informație. Am observat că elevii sunt mai curioși, mai implicați, mai interesați în activitatea didactică dacă apelăm la aceste instrumente sau mijloace de învățământ, dar și dacă, în demersul nostru didactic, apelăm la resurse online. Acum avem posibilitatea să ne creăm propriile aplicații în procesul de predare-învățare-evaluare sau să integrăm resurse RED. Se încurajează tot mai mult învățarea blended-learning, învățarea combinată (învățarea tradițională, față în față, cu învățarea online, digitală). În alegerea unei resurse digitale trebuie să ținem cont de specificul activității propuse, dar și de particularitățile copiilor și să ne informăm cu privire la resursele și aplicațiile de învățare pe care le poate crea profesorul sau care sunt deja existente sub formă de prezentări, lecții, fișe de lucru, imagini, materiale video. Toate aceste resurse le putem folosi atât în timpul lecțiilor, cât și ca teme pentru acasă. Sigur că o parte din aceste resurse pot suferi modificări, putem adăuga sau elimina elemente sau informații astfel încât să fie cât mai bine adaptate clasei de elevi.

Pe de altă parte, unele aspecte ale comunicării se pot îmbunătăți prin folosirea tehnologiei cu scopul promovării învățării prin colaborare. Dacă ne referim doar la educație, resursele educaționale adaptate vârstei îi ajută pe elevi să comunice mai ușor, să se exprime și să gândească logic, să își dezvolte atenția și viteza de reacție (aplicații în care elevii trebuie să găsească răspunsul corect în timp limitat). Gândirea copiilor poate deveni mai flexibilă, adaptată la cerințele din prezentul lor.

Folosirea resurselor online sau învățarea online nu are doar avantaje, are și dezavantaje. Spre deosebire de educația realizată față în față, tradițională, educația digitală presupune lipsa contactului vizual între cadrul didactic și elev, ori știm cu toții cât de importantă este această interacțiune vizuală între profesor și elev. Apoi, nu toți elevii au acces la tehnologie (amintim de elevii care provin din medii defavorizate) sau la surse de internet. Nu toate resursele sunt de o bună calitate, ne luptăm, de altfel, cu timpul prelungit pe care copiii îl petrec în fața calculatoarelor sau telefoanelor. Aminteam mai sus faptul că evaluarea realizată cu ajutorul resurselor online se face mult ușor, dar nu cred că este la fel de transparentă și corectă față de evaluarea tradițională pe care o realizăm în sala de clasă. Obișnuim și la clasele primare să evaluăm elevii și după metode

alternative de evaluare. Un exemplu, ar fi realizarea unor proiecte sau portofolii pe difertite teme. În spatele unei prezentări sau a unui proiect poate sta munca altei persoane și nu munca propriului nostru elev.

Resursele online sunt o provocare, sunt accesibile și ne ajută în întreg procesul de învățământ. Ca profesor pentru învățământul primar, am observat că utilizând aceste resurse în cadrul lecțiilor de istorie, geografie sau științe ale naturii, elevii învață mai ușor, rețin fără dificultate informații noi și sunt mai implicați. Părerea mea este că învățarea online poate veni în completarea învățării tradiționale. Profesorul de la clasă își are locul lui bine definit. Tehnologia nu ar putea lua niciodată locul și rolul profesorului.

Bibliografie:

Suport de curs" PROF IV – Coaching în procesul de predare – învățare – evaluare în context blended-learning"

Suport de curs – Pedagogia învățământului primar, prof.Horațiu Catalano

Cristina Vasile, Denisa Ene , Metodica și evaluarea pentru examenele de titularizare și definitivare în învățământ, editura Provimed Publishers, Bacău, 2017

TEST DE EVALUARE-CLR CLASA a II-a

Prof. POPESCU RAMONA

Alege varianta corectă de răspuns:

1. Cine este persoana care scrie o poveste?

a) cititorul; b) autorul; c) personajul.

2. Ce semn de punctuație punem la sfârșitul propoziției: „Unde este penarul”

a) punctul (.); b) semnul exclamării (!); c) semnul întrebării (?).

3. Care cuvânt denumește un obiect?

a) aleargă; b) frumos; c) ghiozdan.

4. Cum se scrie corect cuvântul?

a) inpărat; b) împărat; c) înparat.

5. Cuvântul „scrie” denumeste o acțiune pentru că ne spune:

a) ce face cineva; b) cum este un obiect; c) numele unei persoane.

6. Despărțirea corectă în silabe a cuvântului „elev” este:

a) el-ev; b) e-lev; c) ele-v.

7. Ce cuvânt are același înțeles cu „omăt”?

a) ploaie; b) gheață; c) zăpadă.

8. Care este opusul cuvântului „rece”?

a) înghețat; b) cald; c) frig.

9. Unde folosim cratima (liniuța de unire)?

a) S-a dus la școală; b) Sadus la școală; c) Sa dus la școală.

Barem scurt: 1.b, 2.c, 3.c, 4.b, 5.a, 6.b, 7.c, 8.b, 9.a.

„Vânătoarea de cuvinte magice”

Prof. DOLHESCU ANAMARIA

Subtitlu: Joc didactic pentru dezvoltarea competențelor de comunicare orală la clasa pregătitoare

Conținutul lucrării

Argument

În ciclul achizițiilor fundamentale, dezvoltarea limbajului reprezintă una dintre direcțiile esențiale ale procesului instructiv-educativ. La clasa pregătitoare, elevii se află într-o etapă în care comunicarea orală se consolidează prin experiențe directe, prin interacțiune și, mai ales, prin joc. Jocul didactic devine astfel un instrument valoros, care facilitează învățarea într-un mod atractiv, accesibil și adaptat particularităților de vârstă ale copiilor. Activitatea propusă valorifică elementul ludic pentru a stimula exprimarea orală, creativitatea și încrederea în sine a elevilor. Prin intermediul unui scenariu atractiv, copiii sunt încurajați să descopere „cuvinte magice” și să le integreze în propoziții, dezvoltându-și astfel vocabularul și capacitatea de a comunica eficient.

Prezentarea jocului didactic

Jocul didactic „Vânătoarea de cuvinte magice” este conceput ca o activitate interactivă, în care elevii sunt implicați activ în descoperirea și utilizarea unor cuvinte noi. Prin intermediul imaginilor sugestive și al unei povești motivate, elevii sunt invitați să participe la o „vânătoare” simbolică, în care fiecare descoperire devine o oportunitate de învățare.

Activitatea se desfășoară într-un cadru organizat, dar flexibil, care permite adaptarea la nivelul de dezvoltare al fiecărui elev. Rolul cadrului didactic este de a ghida, de a încuraja și de a susține exprimarea liberă, corectând cu tact eventualele erori.

Scopul jocului: Dezvoltarea capacității de exprimare orală și îmbogățirea vocabularului elevilor prin utilizarea cuvintelor în contexte variate.

Desfășurarea jocului didactic

Organizarea colectivului de elevi: Activitatea începe prin organizarea spațiului educațional într-o manieră care să favorizeze interacțiunea și participarea activă. Elevii sunt așezați în semicerc, astfel încât fiecare să poată vedea materialele și să se simtă parte a grupului. Cadrul didactic pregătește din timp materialele necesare, punând accent pe aspectul atractiv al acestora.

Captarea atenției: Pentru a introduce elevii în atmosfera jocului, cadrul didactic aduce în clasă o cutie decorată sugestiv, prezentată ca fiind „cutia magică a cuvintelor”. Cu o voce expresivă și un ton misterios, acesta le spune copiilor că în interior se află cuvinte fermecate care și-au pierdut vocea și au nevoie de ajutor pentru a fi rostite din nou. Elevii sunt invitați să ghicească ce ar putea conține cutia, fiind stimulați să își exprime ideile și să participe activ la momentul introductiv.

Acest moment creează o stare de curiozitate și implicare emoțională, esențială pentru buna desfășurare a activității.

Anunțarea temei și a scopului: După captarea atenției, cadrul didactic anunță că vor participa la jocul „Vânătoarea de cuvinte magice”. Elevilor li se explică, într-un limbaj accesibil, că vor descoperi imagini ascunse și vor ajuta „cuvintele” să prindă viață, folosindu-le în propoziții.

Se subliniază faptul că fiecare elev va avea ocazia să participe și că este important să fie atenți și să se sprijine reciproc

Explicarea regulilor jocului: Regulile jocului sunt prezentate clar și pe înțelesul copiilor. Fiecare elev va extrage, pe rând, un jeton din cutia magică, fără a privi în interior. După extragere, acesta va denumi imaginea și va formula o propoziție folosind cuvântul identificat.

Cadrul didactic insistă asupra respectării ordinii și a ascultării colegilor, subliniind că fiecare răspuns este important și merită apreciat.

Jocul de probă: Pentru a se asigura că elevii au înțeles modul de desfășurare, cadrul didactic realizează un joc de probă. Extrage un jeton, îl prezintă elevilor și formulează o propoziție-model, explicând pașii realizați.

Ulterior, unul sau doi elevi sunt invitați să repete acțiunea, fiind ghidați și încurajați. Această etapă are rolul de a reduce emoțiile și de a clarifica eventualele neînțelegeri.

Desfășurarea propriu-zisă a jocului: Jocul se desfășoară într-o atmosferă dinamică și plăcută. Elevii participă pe rând, extrag jetoane, denumesc imaginile și formulează propoziții. Cadrul didactic intervine atunci când este necesar, oferind sprijin și corectând cu delicatețe greșelile.

Se pune accent pe încurajarea tuturor elevilor, indiferent de nivelul de dezvoltare, și pe valorizarea fiecărui răspuns. Atmosfera este una pozitivă, în care copiii se simt în siguranță să se exprime.

Complicarea jocului: Pe măsură ce elevii se familiarizează cu sarcina, cadrul didactic introduce noi provocări, adaptate nivelului grupului. Astfel, elevii sunt invitați să formuleze propoziții mai complexe, să utilizeze mai multe cuvinte sau să creeze scurte enunțuri descriptive. Această etapă contribuie la dezvoltarea gândirii și la îmbogățirea exprimării, menținând în același timp interesul pentru activitate.

Încheierea jocului: La finalul activității, cadrul didactic realizează o scurtă recapitulare a celor învățate, evidențiind implicarea elevilor și progresul acestora. Fiecare copil este apreciat pentru efortul depus, iar atmosfera este una de satisfacție și bucurie.

Activitatea se încheie prin oferirea unor recompense simbolice și prin încurajarea elevilor de a folosi în continuare „cuvintele magice” în comunicarea de zi cu zi.

Valențe educative: Jocul contribuie la dezvoltarea limbajului, a atenției, a memoriei și a capacității de concentrare. De asemenea, stimulează încrederea în sine și dezvoltă abilitățile de relaționare și cooperare.

Jocul - instrument esențial în educația preșcolară

PROF.ED. TIMPURIE NARIȚA IOANA CRISTINA

G.P.N BUCIUM POIENI

Jocul – instrument esențial în educația preșcolară

Jocul reprezintă principala formă de activitate a copilului preșcolar, fiind nu doar o sursă de relaxare, ci și un mijloc fundamental de învățare. Prin joc, copiii își dezvoltă capacitățile cognitive, limbajul, motricitatea și competențele sociale. Activitățile ludice bine alese contribuie la formarea unei personalități armonioase și stimulează curiozitatea naturală a copilului.

Propuneri de jocuri didactice

1. Vânătoarea de culori

Scop: Recunoașterea culorilor și dezvoltarea atenției

Materiale: Obiecte din mediul apropiat

Desfășurare: Educatorul numește o culoare, iar copiii identifică rapid un obiect corespunzător. Activitatea poate fi organizată sub formă de concurs.

2. Imită animalul

Scop: Dezvoltarea expresivității și a motricității

Materiale: Cartonașe cu animale

Desfășurare: Copiii extrag câte un cartonaș și imită animalul ilustrat, iar colegii încearcă să ghicească.

3. Cuvântul misterios

Scop: Îmbogățirea vocabularului

Materiale: Imagini sau obiecte

Desfășurare: Se oferă indicii despre un obiect fără a-l denumi, iar copiii trebuie să-l identifice.

4. Puzzle-ul prieteniei

Scop: Dezvoltarea cooperării

Materiale: Puzzle-uri

Desfășurare: Copiii lucrează în echipă pentru a completa un puzzle, încurajând colaborarea și comunicarea.

5. Statuile muzicale

Scop: Dezvoltarea autocontrolului și a atenției

Materiale: Sursă audio

Desfășurare: Copiii dansează, iar la oprirea muzicii trebuie să rămână nemișcați.

6. Ghicește sunetul

Scop: Dezvoltarea auzului și a concentrării

Materiale: Obiecte care produc sunete

Desfășurare: Copiii ascultă un sunet și încearcă să identifice sursa acestuia.

7. Traseul vesel

Scop: Dezvoltarea coordonării motrice

Materiale: Obstacole (cercuri, conuri etc.)

Desfășurare: Se creează un traseu pe care copiii îl parcurg respectând anumite cerințe (sărit, echilibru).

8. Cutia surprizelor

Scop: Stimularea percepției tactile

Materiale: Cutie cu obiecte diverse

Desfășurare: Copiii identifică obiecte folosindu-se doar de simțul tactil.

9. Cine lipsește?

Scop: Dezvoltarea memoriei

Desfășurare: Un copil părăsește grupul, iar ceilalți modifică ceva; la revenire, acesta trebuie să observe schimbarea.

10. Povestea continuă

Scop: Dezvoltarea creativității și a exprimării orale

Desfășurare: Educatorul începe o poveste, iar copiii o continuă pe rând.

Concluzie- Jocurile didactice contribuie în mod esențial la dezvoltarea globală a copilului preșcolar. Alegerea și adaptarea acestora în funcție de particularitățile de vârstă asigură un proces educațional atractiv și eficient. Prin integrarea jocului în activitățile zilnice, educația devine o experiență plăcută și valoroasă pentru fiecare copil.

Bibliografie

- Jean Piaget – Psihologia copilului
- Lev Vygotsky – Gândire și limbaj
- Maria Montessori – Descoperirea copilului

ALBINUȚELE ÎN CĂUTAREA INSECTELOR

ȘCOALA GIMNAZIALĂ SOHODOL

GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL

PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE: ANCA SIMONA ALEXANDRA

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială Sohodol

NIVELUL / GRUPA: I-II, grupa mixtă

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

TEMA PROIECTULUI: „ Primăvara, anotimpul bucuriei''

SUBTEMA PROIECTULUI: „ Primăvara în lumea insectelor și a vietăților mici''

TEMA ZILEI: „Albinuțele în căutarea insectelor''

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată (ADP+ ALA 1 + ADE + ALA 2)

TIPUL ACTIVITĂŢII: mixtă

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupe.

DURATA: 1 zi

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;
- Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat;
- Activare și manifestare a potențialului creativ.

COMPORTAMENTE:

- Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc.(comunicare expresivă) ;
- Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr şi cu numeraţia;
- Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative.

SISTEM DE EVALUARE: continuă prin observarea comportamentului, aprecieri stimulative, analiza produselor activității .

BIBLIOGRAFIE:

- 1. MEN, ,,Curriculum pentru educație timpurie'', 2019;
- 2. S, Breben, E. Gongea, G. Ruiu, M. Fulga, Metode interactive de grup, Editura Arves, 2002.

ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂŢII INTEGRATE

I. ACTIVITĂŢI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Întâlnirea de dimineaţă: În cadrul întâlnirii de dimineață, voi folosi tranziția ,, 1,2-1,2, la întâlnire veniți voi!''

- Salutul: Copiii se vor așeza la ușă, în rând, iar când vor intra, vor alege câte o formă de salut de pe perete și ne vom saluta. Apoi, fiecare se va așeza în semicerc, în fața calendarului naturii pentru a-l completa. Voi saluta grupul de copii și îi voi îndruma în vederea completării calendarului naturii.

- Prezenţa: Voi face prezența. Apoi, vom stabili numărul copiilor prezenți și al celor absenți , astfel: o fetiță va număra câți băieți sunt prezenți, iar un băiat va număra câte fetițe sunt, pe urmă vor constata și câți copii lipsesc. Vom completa panoul prezenței.

- Calendarul naturii: Copiii vor completa calendarul naturii, ajutați de întrebările puse de către educatoare: ,, În ce zi a săptămânii suntem?''(joi); ,, Ce data este astăzi?''(18); ,, În ce lună suntem?''(aprilie); ,, În ce an suntem?'' (2024); ,,În ce anotimp suntem?'' (primăvara); ,, Cum este vremea astăzi?'' (este însorit, înnorat etc)''.

- Gimnastica de înviorare: Voi realiza momentul de înviorare cu ajutorul jocului ,, Dacă vreau să cresc voinic, fac gimnastică de mic...''

- Împărtăşirea cu ceilalţi: Copiii sunt invitați la un exercițiu de imaginație, spunând fiecare ce insectă sau vietate mică își doresc să găsească pe câmp dacă am merge într-o expediție. Voi nota ideile pe o foaie de flipchart.

- Noutatea zilei: Le prezint copiilor lupa magică, cu ajutorul căreia vom descoperi tainele lumii micilor viețăți, insectele.

- Momentul de lectură: Le voi citi copiilor povestea ,, Ajută-mă să zbor'' de Sophie Schoenwald și Nadine Reitz. Voi folosi în redarea conținutului , ca material ilustrativ, un film foto cu imaginile din poveste.

- Rutine: micul-dejun organizat, mersul la toaletă, adunăm lucrurile și jucăriile, respectăm regulile grupei etc.

- Tranziții: „ 1-2, 1-2, mergem toți în pas vioi!’’ – poezie;

„Bat din palme clap, clap, clap, din picioare trap, trap, trap!’’ – joc cu text și cânt;

„Dacă vreau să cresc voinic, fac gimnastică de mic!’’ – moment de înviorare.

II. ACTIVITĂŢI LA ALEGEREA COPIILOR

CENTRUL 1: Centrul Artă: „ Traseul insectelor’’ colaj(labirint);

CENTRUL 2: Centrul Științe: „Albina și furnica’’ joc exercițiu (grupa mare), puzzle (grupa mică-mijlocie);

CENTRUL 3: Centrul Construcții: „Floarea și fagurele Albinei (construcție);

III. ACTIVITĂŢI PE DOMENII EXPERIENŢIALE

1. Activitate integrată (Domeniul Științe +Domeniul Limbă și comunicare):

„Ajută albina și fluturele să ajungă la floare!” – joc didactic.

2. Activitate monodisciplinară: Domeniul Estetic și Creativ: Educație plastică: „ Costum de fluturaș’’- pictură.

IV. ACTIVITĂŢI LA ALEGEREA COPIILOR

„La vânătoare de insecte’’ – joc de mișcare

„Mămăruță, ruță’’ – joc liniștitor

SCENARIUL ZILEI

După primirea copiilor, vom începe activitatea de la ALA 1. Voi deschide trei centre de interes: Artă („ Traseul insectelor’’), Științe („ Albina și Furnica’’ și „ Din jumătate-întreg’’) și Construcții („ Floarea și fagurele de miere’’). La centru Artă, copiii vor colora și marca cu flori, drumul corect pe care trebuie să îl parcurgă insectele până la floare. La centrul Construcții, din flori mici de plastic și hexagoane din ipsos, vor reuși să obțină floricele și fagure de miere, utilizate de albină. La cel de-al treilea centru, Științe, preșcolarii vor sorta jetoane specifice celor două insecte (albină, furnică) și vor face postere cu aceste jetoane, explicând ce informații vor conține acestea.

Voi continua cu întâlnirea de dimineață. Voi folosi tranziția: „1,2,1,2/La întâlnire veniți voi!”.

Salutul. Copiii se vor așeza la ușă, în rând, iar când vor intra, vor alege câte o formă de salut de pe perete și ne vom saluta. Apoi, fiecare se va așeza în semicerc, în fața calendarului naturii pentru a-l completa.

Prezenţa: Voi face prezența. Apoi, vom stabili numărul copiilor prezenți și al celor absenți , astfel: o fetiță va număra câți băieți sunt prezenți, iar un băiat va număra câte fetițe sunt, pe urmă vor constata și câți copii lipsesc. Vom completa panoul prezenței.

Calendarul naturii: Copiii vor completa calendarul naturii, ajutați de întrebările puse de către educatoare: „ În ce zi a săptămânii suntem?’’(joi); „ Ce data este astăzi?’’(18); „ În ce lună suntem?’’(aprilie); „ În ce an suntem?’’ (2024); „În ce anotimp suntem?’’ (primăvara); „ Cum este vremea astăzi?’’ (este însorit, înnorat etc)’’.

Gimnastica de înviorare: Voi realiza momentul de înviorare cu ajutorul jocului „ Dacă vreau să cresc voinic, fac gimnastică de mic...’’

Împărtăşirea cu ceilalţi: Copiii sunt invitați la un exercițiu de imaginație, spunând fiecare ce insectă sau vietate mică își doresc să găsească pe câmp dacă am merge într-o expediție. Voi nota ideile pe o foaie de flipchart.

Noutatea zilei: Le prezint copiilor lupa magică și mare cu ajutorul căreia vom descoperi tainele lumii micilor viețăți, insectele.

Momentul de lectură: Le voi citi copiilor povestea „ Ajută-mă să zbor’’ de Sophie Schoenwald și Nadine Reitz. Voi folosi în redarea conținutului , ca material ilustrativ, un film foto cu imaginile din poveste.

Rutine: micul-dejun organizat, mersul la toaletă, adunăm lucrurile și jucăriile, respectăm regulile grupei etc.

Tranziții: „ 1-2, 1-2, mergem toți în pas vioi!’’ – poezie;

„Bat din palme clap, clap, clap, din picioare trap,trap, trap!’’ – joc cu text și cânt;

„Dacă vreau să cresc voinic, fac gimnastică de mic!’’ – moment de înviorare.

La ADE, prima activitate este jocul didactic „Ajută albina și fluturele să ajungă la floare!”. Este o activitate integrată între DȘ+DLC, în care copiii vor recunoaște cifre, vor număra elementele unor grupe, vor preciza diminutivele unor cuvinte, vor specifica formulele de singular și plural ale unor cuvinte, vor despărți în silabe anumite cuvinte etc.

A doua activitate din această categorie de activitate, se numește „Costum de fluturaș” și este o activitate de pictură, din Domeniul Estetic și Creativ. Preșcolarii, cu ajutorul unor bureței de diferite forme, vor amprenta cu acuarelă aripile unui costum de fluture.

În cadrul ALA2 vom desfășura două jocuri: „La vânătoare de insecte”- joc de mișcare și „Mămăruță, ruță”- joc liniștitor, în care copiii se vor relaxa și juca, respectând regulile impuse de aceste jocuri.

La finalul zilei, copiii vor avea timpul lor pentru jocul liber.

ACTIVITĂŢI LIBER ALESE

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Jocuri şi activităţi liber – alese I

MIJLOC DE REALIZARE: Activităţi pe centre de interes

DENUMIRE CENTRU 1: Centrul Artă: ,, Traseul insectelor’’

Obiective operaţionale: la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- O1: să coloreze drumul de pe planșa pusă la dispoziție, drum pe care trebuie să îl parcurgă insectele până la destinație, fără a depăși conturul labirintului;
- O2: să marcheze drumul pe care trebuie să-l parcurgă insectele cu ajutorul unor flori, prin alegerea traseului corect.

Material didactic: planșă din polistiren cu labirinturi, carioci, diferite flori confecționate din poliester și scobitori.

Forma de realizare: înșirare

Descriere: La centrul Artă, copiii vor ajuta insectele să ajungă la flori. Le voi pune la dispozitie postere cu labirinturi așezate pe polistiren și flori prinse de scobitori. Pentru început, vor stabili traseul corect, colorând cu carioci, iar apoi vor înfige flori pe drum. Labirinturile vor fi diferite pentru fiecare nivel de vârstă. Vor lucra în grupe de câte doi copii.

DENUMIRE CENTRU 2: Centrul Științe: ,, Albina și furnica’’

Obiective operaţionale: la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

- O1: să precizeze cu ajutorul planșelor model, cel puțin două dintre părțile componente ale albinei și furnicii;
- O2: să sorteze jetoanele specifice fiecărei insecte, fără ajutorul educatoarei;
- O3: să denumească cu ajutorul jetoanelor, cel puțin două elemente specifice fiecărei insecte;
- O4: să refacă puzzle-ul cu insecte, fără ajutorul educatoarei.

Material didactic: puzzle ,, Din jumătate-întreg’’, jetoane cu imagini reprezentative celor două insecte alese pentru studiu (albină și furnică), planșă pe care să așeze jetoanele pentru fiecare insectă cu ajutorul unor ,,arici’’.

Forma de realizare: puzzle (grupa mică), joc exercițiu (grupa mijlocie -mare).

Descriere: La centrul Științe, copiii de grupa mijlocie și grupa mare, vor avea de completat planșe cu jetoane specifice celor două insecte propuse: albină și furnică. Copiii denumesc insectele de pe planșe, sortează jetoanele corespunzătoare, specifică și aranjează în ordine jetoanele care arată ciclul de viață al acestora, precizează care este mediul de viață și părțile componente ale fiecăreia. La albină vor specifica și produsele obținute de la ea.

Preșcolarii de grupă mică vor reface puzzle-ul cu fiecare insectă din două piese, apoi vor denumi insectele.

DENUMIRE CENTRU 3: Centrul Construcții: ,, Floarea și fagurele Albinei''

Obiective operaţionale: la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

 O1: să construiască cu ajutorul hexagoanelor și a florilor mici , flori mari și fagurele albinei, fără ajutorul educatoarei.

Material didactic: jocuri de construcție sub formă de flori , hexagoane din ipsos, imagini cu flori și faguri de miere etc.

Forma de realizare: îmbinare și asamblare

Descriere: La centrul Construcții, copiii vor avea de construit prin îmbinare și asamblare, florile albinei și fagurele acesteia, folosind ca materiale didactice hexagoane din ipsos, imagini cu flori și faguri de miere, jocuri de construcție sub formă de flori etc.

Copiii se vor așeza în funcție de ce preferă să realizeze. Le voi spune că sunt pregătite trei centre unde trebuie să refacă un traseu, să aleagă jetoanele potrivite sau să construiască. Fiecare copil va alege centrul pe care îl consideră cel mai interesant pentru el. Le voi arăta ,, Lupa magică'' care ne indică faptul că astăzi vom descoperi tainele lumii insectelor și a vietăților mici. Pentru fiecare centru, le voi demonstra ce trebuie să facă în vederea obținerii produselor finale. În timpul în care ei își îndeplinesc sarcinile, voi trece pe la ei, pentru a verifica modul în care lucrează, le ofer informații suplimentare și îi susțin pentru a duce la bun sfârșit ceea ce au de făcut. După ce realizează sarcinile de la un centru, ei se vor muta la alt centru.

Metode şi procedee: conversația, explicația, observația, demonstrația, exercițiul.

Forme de organizare a activității: frontal, în grupuri mici, individual.

Strategii, metode și instrumente de evaluare: încurajare verbală, observarea modului de lucru, analiza comportamentului copiilor, a produselor activității, a deprinderilor formate/consolidate.

ADE: ACTIVITATE INTEGRATĂ

DOMENIILE INTEGRATE: Domeniul Științe și Domeniul Limbă și Comunicare

DISCIPLINA: Activitate matematică + Educarea limbajului

TEMA ACTIVITĂȚII: ,, Ajută albina și fluturele să ajungă la floare!''

TIPUL ACTIVITĂŢII: de recapitulare și sistematizare

MIJLOC DE REALIZARE: Joc didactic

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Verificarea nivelului de însuşire a deprinderii de a număra şi de a utiliza corect numerele şi cifrele în limitele 1-8 și a numeralului ordinal, precum și dezvoltarea capacității de exprimare orală, de înțelegere și utilizare corectă a semnificațiilor structurilor verbale.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

DȘ: Nivel de vârstă: 3-4 ani

O1: să asocieze corect cantitatea cu numărul de obiecte corespunzător în limitele 0-3;

O2: să recunoască cifrele de la 0 la 3;

O3: să plaseze un obiect în locul indicat.

Nivel de vârstă: 4-5 ani

O1: să asocieze corect cantitatea cu numărul de obiecte corespunzător în limitele 0-5;

O2: să recunoască cifrele de la 0 la 5;

O3: să plaseze un obiect în locul indicat de către educatoare.

Nivel de vârstă: 5-6 ani

O1: să recunoască cifrele de la 0-8;

O2: să asocieze cantitatea cu numărul de obiecte corespunzător;

O3: să determine un obiect dintr-un șir cu ajutorul numeralului ordinal.

DLC: Nivel de vârstă: 3-4 ani

O1: să pronunțe corect cuvintele care denumesc insecte;

O2: să asocieze fiecărei insecte câte un atribut.

Nivel de vârstă: 4-5 ani

O1: să specifice care sunt formele de singular și plural ale unor cuvinte;

O2: să redea diminutivele unor cuvinte referitoare la tema săptămânii;

Nivel de vârstă: 5-6 ani

O1: să despartă în silabe cuvintele care se referă la tema săptămânii;

O2: să specifice numărul de silabe al fiecărui cuvânt.

SARCINA DIDACTICĂ: raportarea cantității la număr și utilizarea corectă a numeralului ordinal; utilizarea corectă a formelor de singular și plural ale unor cuvinte, a diminutivelor, precum și stabilirea corectă a numărului de silabe ale cuvintelor.

REGULILE JOCULUI:

Copiii sunt împărțiți în două grupe: Grupa fluturașilor și grupa albinuțelor. Fiecare grupă trebuie să își ajute insecta reprezentativă pentru a ajunge la floare. Astfel, copiii vor ieși în față. Vor sparge un balon, din care va cădea o cifră. După ce recunosc cifra, vor așeza pe panou tot atâtea elemente cât indică cifra, vor denumi grupa și vor efectua exercițiile de la DLC. Pentru fiecare răspuns corect , insecta reprezentativă grupei va înainta câte un pas pe traseu.

La complicarea jocului, copiii vor forma echipe după nivelul de vârstă și vor completa un diamant. Pe primele trei rânduri ale diamantului vor așeza grupele de obiecte care au atâtea elemente cât indică cifra din capătul rândului, iar pe ultimele două vor așeza imagini cu insecte care corespund unor criterii (hărnicie/ multicolore/, care au 3 silabe etc).

ELEMENTELE DE JOC: mișcarea copiilor, mânuirea materialului, aplauze, închiderea și deschiderea ochilor, recompense.

STRATEGII DIDACTICE

Metode şi procedee: : conversația, observația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, metoda Diamantul.

Mijloace de învățământ: panou cu un peisaj de primăvară, jetoane cu insecte, picuri de ploaie, jetoane cu cifre, grădină cu lalele, baloane care au în interior cifre și care sunt lipite în spatele lalelelor, machete cu metoda Diamantului.

Forma de organizare: frontal și pe grupe

STRATEGII, METODE ȘI INSTRUMENTE DE EVALUARE: observarea sistematică a comportamentului copiilor, aprecieri stimulative.

Scenariul didactic

Momentele activităţii*

Conţinut instructiv - educativ Strategia didactică

Metode și procedee Mijloace de învăţământ Evaluare (metode și indicatori)

1.Moment organizatoric Scăunelele sunt așezate pe două grupe, pentru a forma cele două echipe. Copiii sunt invitați să se așeze pe scăunele, utilizând tranziția „Bat din palme: clap, clap, clap!/ Din picioare: trap, trap, trap/ Ne-nvârtim, ne răsucim/ Și la scaune pornim!”Conversația
Observarea comportamentului copiilor

2.Captarea

atenţieiAduc în fața grupei trei grădini cu lalele pe care le-am „descoperit ” cu ajutorul lupei magice. În spatele lalelelor sunt lipite baloane care ascund ceva. „Albinuțele de serviciu’’ au o nouă misiune, trebuie să ajute albina și fluturele să ajungă la floare. Dar pentru aceasta trebuie să muncim și să facem anumite misiuni.Expunerea Grădină cu lalele și baloane

2 machete cu labirinturi Observarea comportamentului copiilor

3.Reactuali-

zarea cunoştinţelor Prin numărare vom stabili câte insecte trebuie să ajutăm, câte grădini avem, numărăm elementele de pe panou și lalelele din fiecare grădină. De asemenea, vom denumi elementele de pe panou. Exercițiul Copiii numără crescător și descrescător

Recunosc cifrele.

4. Anunțarea

temei şi a obiectivelor Astăzi, ne vom juca jocul intitulat „Ajută albina și fluturele să ajungă la floare!”. Voi veți avea ca misiune să descoperiți ce se află în fiecare balon și să așezați fiecare element la locul lui. Expunerea Observarea comportamentului copiilor

5. Prezentarea noului conținut și dirijarea învăţării Explicarea jocului

Copiii sunt împărțiți în două echipe: echipa fluturașilor și albinuțelor. Jocul se va desfășura sub formă de concurs. Câte un copil din fiecare echipă se va deplasa la grădina cu lalele indicată, va alege o lalea și va sparge balonul din spatele florii alese. Din balon va cădea o cifră, o va recunoaște, apoi va așeza pe panou tot atâtea elemente cât indică cifra și va denumi grupa. În funcție de vârstă vor efectua exercițiile de la DLC: vor spune formele de plural și singular (3-5 ani), vor specifica diminutivele cuvintelor reprezentate în imagini (4-5 ani), vor despărți în silabe cuvintele (5-6 ani), vor specifica numărul de silabe al fiecărui cuvânt (5-6 ani). După ce au răspuns la sarcină, vor stabili dacă au procedat corect. Pentru fiecare răspuns corect, insecta lor va înainta pe traseu. Dacă răspund greșit stă pe loc, iar dacă vorbesc neîntrebați, fluturele sau albina fac un pas înapoi.

Jocul de probă

Voi solicita unui copil să explice și să demonstreze cum trebuie să procedeze, pentru a mă asigura că și-au însușit regulile jocului.

Desfășurarea propriu-zisă a jocului

Din fiecare grupă voi chema câte un copil pentru a răspunde la sarcinile enunțate de mine..

Copiii de grupă mică, vor sparge baloanele din prima grădină, deoarece în interiorul baloanelor se ascund cifrele de la 0-3. Ei vor lua tot atâtea jetoane cât indică cifra (albine mici, albine mari, buburuze mici, buburuze mari, fluturi mici, fluturi mari, fluturi multicolori, fluturi galbeni, fluturi roșii, fluturi albaștri, etc), pe care le vor așeza unde le indic (pe, lângă, deasupra, sub, sus, jos). Le voi solicita să denumească imaginile și să spună formele de singular sau plural.

Preșcolarii grupei mijlocii aleg baloane din a doua grădină, deoarece au ascunse cifrele de la 0-5. Vor proceda la fel ca cei de grupa mică în ceea ce privește sarcinile de la DȘ. Pentru DLC, copiii vor reda, pe lângă formele de plural și singular ale cuvintelor și diminutivele acestora.

Cei de grupa mare vor folosi baloanele din a treia grădină, deoarece în interiorul baloanelor sunt cifrele de la 0-8. Vor așeza pe panou tot atâtea jetoane cât indică cifra, în locul indicat

(pe/lângă/deasupra/sub/ prima, a doua, etc, floare, nor etc). Vor despărți cuvintele sugerate de imagini în silabe, stabilind numărul silabelor. Explicația

Observația

Demonstrația

Demonstrația

Exercițiul

Algoritmul Ecusoane cu fluturi și albine

Grădină cu lalele și baloane

2 machete cu labirinturi

Jetoane cu cifre

Jetoane cu insecte

Panou cu peisaj de primăvară

Copiii ascultă descrierea educatoarei

Recunosc cifra;

Așază tot atâtea elemente cât indică cifra;

Spun diminutivele

Utilizează propoziții simple sau dezvoltate în elaborarea răspunsurilor

Folosesc corect formulele de singular și plural ale cuvintelor

Despart cuvintele în silabe și stabilesc numărul de silabe.

6.Asigurarea

transferului de cunoştinţe şi obţinerea performanţei Complicarea jocului: De această dată, voi constitui grupe de câte doi copii.

Voi utiliza metoda Diamantului. Astfel, fiecare grupă va avea de rezolvat câte un diamant.

Pentru grupa mică, diamantul va arăta în felul următor:

1

2

3

Cine este

harnică? Cine este foarte

colorat?

Astfel, pe primele 3 rânduri copiii vor așeza în fiecare casetă, mulțimi de obiecte cu tot atâtea elemente cât indică cifra de la începutul rândului. Iar pe ultimele două, vor așeza insectele care corespund atributelor specificate .(hărnicie – albină, furnică; multicolor – fluture).

Pentru grupele mijlocie și mare, sarcinile sunt asemănătoare. Prin urmare, diamantul va arăta astfel:

4

5

6

Cine este

harnică? Cine este foarte colorat

-

Problematizarea

Exercițiul

Diamantul

Observația

Demonstrația

Problematizarea

Exercițiul

Diamantul

Observația

Demonstrația

Problematizarea

Exercițiul

Diamantul

Observația

Demonstrația

Postere cu diamant

Jetoane cu imagini cu insecte

Poze cu rezolvarea corectă a diamantului Observarea sistematică a comportamentului copiilor

Rezolvă corect sarcinile indicate pe diamant

Observarea sistematică a comportamentului copiilor

Rezolvă corect sarcinile indicate pe diamante.

7. Evaluarea şi încheierea

activităţii Ne vom juca jocul „Adevărat sau Fals!”

Jocul de astăzi s-a numit „Ajută Musca să ajungă la floare!”

Pe a doua floare sunt 5 fluturi.

Pe mușuroi sunt 2 albine.

Pe stup sunt 4 albine mari.

Cuvântul albină are 5 silabe.

Albina alintată este albinică.

Cuvântul floare are două silabe.

Dacă enunțul este adevărat copiii vor arăta cu degetul LIKE , iar dacă este fals arată DISLISKE . .

Se fac aprecieri generale și individuale asupra implicării copiilor în desfășurarea activității. Analizăm dacă fluturele și albina au ajuns la floare. Dacă au reușit să ducă la final întreaga misiune, vor mai primi o insignă de albinuță. Conversația

Trierea aserțiunilor

Exercițiu

Expunere Chestionarea orală

Copiii analizează unde se află insectele lor.

ADE: ACTIVITATE MONODISCIPLINARĂ

DOMENIUL DE ACTIVITATE: Domeniul Estetic și creativ

TEMA ACTIVITĂȚII: „ Costum de fluturaș’’

TIPUL ACTIVITĂŢII: formare de priceperi și deprinderi intelectuale și practice

FORMA DE REALIZARE: pictură (realizarea de pete prin amprentare)

SCOPUL ACTIVITĂȚII: formarea deprinderii tehnice de pictură, prin implicarea analizatorilor vizuali și tactil-kinestezici; aplicarea deprinderilor igienico-sanitare adecvate modului de lucru, educarea gustului estetic față de frumosul din natură , artă și viața socială.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

O1: să amprenteze cu ajutorul acuarelelor, bureților costumul de fluturaș;

O2: să motiveze alegerea făcută pentru fiecare culoare și formă aleasă pentru costumul lui;

O3: să evalueze lucrările realizate de colegi pe baza criteriilor stabilite.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode şi procedee: conversația, explicația, exercițiul, observația, demonstrația,algoritmizarea, expunerea.

Mijloace de învățământ: aripi de fluturaș albe din material textil, acuarele, pensule, pahar cu apă, bureței pentru pictură cu diferite forme, cercuri adezive etc.

Forma de organizare: frontal, individual.

STRATEGII, METODE ȘI INSTRUMENTE DE EVALUARE: observarea sistematică a comportamentului copiilor, chestionarea orală, analiza produselor activității.

Scenariul didactic

Momentele activităţii*

Conţinut instructiv - educativ Strategia didactică

Metode și procedee Mijloace de învăţământ Evaluare

1.Moment organizatoric Copiii sunt așezați la măsuțe. Se asigură liniștea și condițiile optime de realizare a acestei activități.

2.Captarea

atenţiei Albinuțele au descoperit o scrisoare de la Zâna Clopoțica, în care scrie că face un bal al fluturilor. Va primi la bal doar pe acei copii care au costum adecvat. Conversația
Scrisoare de la Clopoțica Observarea sistematică a comportamentului copiilor

3.Reactuali-

zarea cunoştinţelor Port o discuție despre fluturi, pentru a le reaminti unele informații despre aceste insecte.

„Ce este fluturele?”

„Unde găsim fluturele?”

„Cum se numește un „fluture copil”?”

„Unde doarme omida?”

„Ce culori au fluturii?” etc.

Conversatia

Chestionarea orală

4. Anunțarea

temei Le spun copiilor tema activității și enunț obiectivele pe înțelesul copiilor:

- „Astăzi vom realiza un costum de fluturaș, cu care ne vom costuma la bal.” Conversatia

Observarea sistematică a comportamentului copiilor

5. Desfășurarea activității

Le prezint copiilor costumul meu de fluture magic, pe care l-am primit de la Clopoțica, Zâna Florilor. Intuim costumul adus model, stabilind culorile fluturelui și formele pe care le are pe el. De asemenea, le pun la dispoziție imagini cu fluturi de diferite forme și culori. Le explic și demonstrez cum trebuie să procedeze pentru realizarea acestuia. Fiecare copil va primi câte un costum de fluture pe care vor amprenta pete de diferite culori cu ajutorul bureților pentru pictură și cu unele elemente din natură (frunze, petale de flori, iarbă). Copiii trebuie să aplice culoare pe aceste elemente și apoi să amprenteze pe aripile fluturelui. Fiecare va alege culorile și formele pe care dorește să le aibă pe costumul propriu. De asemenea, copiii vor lucra cu bureței,

Înainte de a începe să lucreze, vom efectua câteva exerciții de încălzire a mușchilor mâinilor:

„Batem tobele, batem tobele/

Cântă pianele, cântă pianele/

Sar broscuțele, sar broscuțele/

Merg frurnicile, merg furnicile.”

„Mâna lebădă o fac,/

Care dă mereu din cap/

Lebedele-n jos privesc,

Mâinile eu le rotesc.”

„Am frumoase degeţele,

Astăzi voi lucra cu ele.

Da, da, da, chiar aşa,

Astăzi frumos vom lucra!” .

După ce efectuez aceste exerciții, împart materialele și copiii vor începe să realizeze propriul costum.

Pe parcursul întregii activități voi susține copiii, îi voi încuraja și sprijini pentru a reuși să ducă la bun sfârșit lucrarea propusă. De asemenea, voi purta discuții individuale despre ce culori și forme au ales, motivându-și opțiunile.

Observația

Conversația

Explicația

Demonstrația

Exercițiul

Exercițiul Costumul de fluture model

Imagini cu fluturi

Aripi de fluturi, bureței de diferite forme, acuarele, pensule, apă, șervețele umede.

Observarea sistematică a comportamentului copiilor

Execută corect

exercițiile de încălzire a mușchilor mâinii.

Utilizează adecvat toate materialele pentru realizarea propriului costum.

6. Obținerea performanței - După ce termină de amprentat, copiii se așază în semicerc și vom analiza lucrările expuse pe panou. Fiecare copil va alege, prin lipirea unui cerc, lucrarea care consideră că este cea mai corectă și care respectă criteriile impuse de mine. Se motivează alegerea făcută. Exercițiul

Conversația Costum de fluture Observarea sistematică a copilului.

Evaluează lucrarea unui coleg.

7. Evaluarea

Activității

8.Încheierea activității„Ce am realizat astăzi la această activitate?”

„Cum am procedat?”

Ne vom îmbrăca în aceste costume și vom dansa la bal.

Voi face aprecieri asupra modului în care s-a realizat aceasta activitate și voi împărți insigne cu albinuțe.

Conversația orală

Insigne

Conversația orală

ACTIVITĂŢI LIBER ALESE

TEMA ACTIVITĂȚII: „La vânătoare de insecte’’

„Mămăruță, ruță’’

CATEGORIA DE ACTIVITATE: ALA II

TIPUL ACTIVITĂȚII: formare de priceperi și deprinderi

FORMA DE REALIZARE: Joc de mișcare

Joc liniștitor

LOCUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII: sala de grupă

SCOPUL ACTIVITĂȚII: formarea capacităților și deprinderilor de adaptare a comportamentului în vederea respectării unui set de reguli.

„ Salvează insectele și vietățile mici’’ – joc de mișcare

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

O1: să parcurgă corect traseul până la roata insectelor;

O2: să învârtă roata cu insecte;

O3: să aducă jetonul cu insecta nimerită la roată și să o așeze pe câmp;

O4: să-și aștepte rândul până ajunge la traseu.

„ Mămăruță, ruță’’ – joc liniștitor

OBIECTIVE OPERAȚIONALE: la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

O1: să cânte cântecul „ Mămăruță, ruță’’, cântec popular;

O2: să paseze o mămăruță de la unul la celălalt, cu ajutorul unor cleme;

O3: să execute corect săritura într-un picior.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode şi procedee: Explicația, conversația, exercițiul.

Mijloace de învățământ: cercuri din plastic, tobogan, roată cu insecte, tablă magnetică, imagine cu căpcăun, imagine cu o mămăruță, cleme.

Forma de organizare: pe grupe, individual.

1. „Salvează insectele și vietățile mici”- joc de mișcare

Materiale necesare desfășurării jocului: cercuri din plastic, tobogan, roată cu insecte, jetoane cu insecte, tablă magnetică, imagine cu căpcăun.

Desfășurarea jocului: Insectele și vietățile mici au fost capturate de un căpcăun. Astfel, albinuțele vor avea misiunea de a le salva. Se pune la dispoziția copiilor un traseu aplicativ format din cercuri, un tobogan. Aceștia vor trebui să pășească în cercuri, iar apoi să se dea pe tobogan și să rotească de roata insectelor. Vor alege jetonul cu insecta pe care au nimerit-o la roată și se vor întoarce tot pe același traseu, la tabla magnetică, unde va așeza insecta salvată.

Jocul se va desfășura pe două grupe, iar copiii sunt așezați în rând, unul după altul.

2. Mămăruță, ruță”- joc liniștitor

Materiale necesare desfășurării jocului: Imagine cu o mămăruță, cleme.

Desfășurarea jocului: Copiii sunt așezați în cerc, pe scaune. În mână vor avea câte o clemă, pe care o vor folosi pentru a lua mămăruța din mâna colegului și o vor pasa vecinului de lângă el. Copiii vor cânta cântecul, iar când vor termina, cine a rămas cu mămăruța în mână va executa o „pedeapsă” (va sări într-un picior).

Versuri

Mămăruță ruță

Suie-mă-n căruță!

Mămăruță ruță

Suie-mă-n căruță!

Și mă duc la moșu'

Să-mi dea cocoloșu'!

Și mă duc la moșu'

Să-mi dea cocoloșu'!

Și mă duc la buna

Să-mi dea și arvuna!

Și mă duc la buna

Să-mi dea și arvuna!

FIȘĂ DE LUCRU CLASA PREGĂTITOARE ADUNAREA CU 1-5 UNITĂȚI

Prof. Butnariu Elena

1. Calculează, folosind axa numerelor.

2. Află câte puncte are fiecare animal pe piesa de domino.

Colorează, în fiecare pereche, animalul care are mai multe puncte.

___ + ___ = ___ ___ + ___ = ___ ___ + ___ = ___

___ + ___ = ___ ___ + ___ = ___ ___ + ___ = ___

3. Colorează coșul potrivit în fiecare caz.

4. Cușca lui Rufus e cea care are ca rezultat un număr par. Încercuiește-o.

5. Află câte picioare au în total animalele din fiecare imagine.

Numește animalele și spune ce foloase aduc omului.

6. Ajută fermierul să afle câte animale are.

Bibliografie:

- Istrate Corina; Măcean Dora; Oana Manuela – O călătorie distractivă prin clasa pregătitoare – Caiet de creație 3, ed. Edu, Târgu Mureș, 2016;

Învățarea prin proiect în educația pentru mediu – formarea atitudinilor responsabile prin experiențe autentice de învățare

Profesor de geografie: Postolache Gina Nicoleta

Școala Gimnazială „Academician Aurel Iancu" Răcoasa

Rezumat

Educația pentru mediu capătă o importanță tot mai mare în contextul actual, fiind esențială formarea unor comportamente responsabile încă din ciclul gimnazial. Lucrarea evidențiază rolul învățării prin proiect în dezvoltarea competențelor și atitudinilor ecologice, prin valorificarea experiențelor autentice de învățare. Studiul de caz, centrat pe proiectul „Soveja Verde prin educație de mediu", ilustrează modul în care implicarea directă a elevilor conduce la creșterea interesului, dezvoltarea gândirii critice și asumarea responsabilității față de mediul înconjurător.

1. Introducere

Schimbările de mediu și provocările asociate acestora impun o regândire a demersului educațional, în sensul orientării către formarea unor elevi conștienți, implicați și capabili să acționeze responsabil. În acest context, educația pentru mediu nu mai poate fi abordată exclusiv la nivel teoretic, ci necesită integrarea unor strategii didactice active și participative.

Învățarea prin proiect se dovedește a fi una dintre cele mai eficiente metode de realizare a acestui deziderat, deoarece facilitează implicarea elevilor în situații reale de învățare. Prin această abordare, elevii nu doar dobândesc cunoștințe, ci își dezvoltă competențe de analiză, colaborare și reflecție, esențiale pentru formarea unui comportament responsabil.

2. Context educațional

Activitățile au fost desfășurate în cadrul Școlii Gimnaziale „Academician Aurel Iancu" Răcoasa, cu elevi de gimnaziu, într-un mediu rural ce oferă multiple oportunități de contact direct cu natura. Deși elevii interacționează frecvent cu mediul natural, s-a constatat necesitatea dezvoltării unei conștientizări mai profunde privind impactul acțiunilor umane asupra acestuia.

Proiectul „Soveja Verde prin educație de mediu" a fost conceput ca un demers educațional integrat, desfășurat atât în cadrul orelor de geografie, cât și prin activități extracurriculare. Acesta a urmărit nu doar transmiterea de informații, ci mai ales formarea unor atitudini și valori, prin implicare directă și reflecție asupra experiențelor trăite.

3. Activitate reprezentativă – „Observăm, înțelegem, acționăm"

Pentru a evidenția modul concret de implementare a învățării prin proiect, prezentăm o activitate aplicativă desfășurată în aer liber, structurată pe etape clare.

Etapa 1 – Observarea directă

Elevii, organizați în grupe, au analizat mediul din proximitatea școlii, identificând elemente naturale și antropice. În același timp, au observat și semnalat probleme de mediu, precum prezența deșeurilor sau degradarea unor spații verzi.

Etapa 2 – Analiza și interpretarea datelor

Pe baza observațiilor, elevii au discutat în cadrul grupurilor, formulând explicații privind cauzele problemelor identificate. Activitatea a stimulat gândirea critică, elevii fiind încurajați să stabilească relații cauză–efect și să argumenteze propriile idei.

Etapa 3 – Elaborarea soluțiilor

Elevii au propus soluții concrete și aplicabile, precum colectarea selectivă, organizarea de acțiuni de ecologizare sau realizarea unor materiale de informare pentru comunitate. Accentul a fost pus pe identificarea unor acțiuni realizabile, nu doar teoretice.

Etapa 4 – Reflectarea și conștientizarea

Activitatea s-a încheiat printr-o discuție ghidată, în care elevii au analizat experiența trăită, au exprimat opinii și au conștientizat rolul lor în protejarea mediului. Această etapă a consolidat învățarea și a facilitat interiorizarea valorilor.

4. Modalități de evaluare

Evaluarea a fost realizată într-o manieră formativă, urmărind atât procesul, cât și rezultatele învățării. Au fost utilizate observația sistematică, analiza produselor realizate de elevi (postere, mesaje ecologice), precum și autoevaluarea.

Un rol important l-a avut reflecția elevilor asupra propriei implicări, aceștia fiind încurajați să își analizeze contribuția și să identifice aspecte care pot fi îmbunătățite. Astfel, evaluarea a devenit un instrument de învățare, nu doar de măsurare.

5. Rezultate și impact educațional

Activitățile desfășurate au generat rezultate vizibile atât la nivel cognitiv, cât și atitudinal. Elevii au demonstrat o înțelegere mai profundă a problemelor de mediu și au manifestat interes crescut pentru activitățile propuse.

Implicarea activă în sarcini concrete a contribuit la dezvoltarea inițiativei și a spiritului de colaborare. Elevii au formulat întrebări relevante, au argumentat opinii și au propus soluții, demonstrând capacitatea de a transfera cunoștințele în contexte reale.

Un aspect deosebit de important a fost schimbarea atitudinii față de mediul înconjurător. Elevii au devenit mai responsabili în comportamentele cotidiene, conștientizând că acțiunile individuale pot avea un impact semnificativ.

6. Concluzii

Învățarea prin proiect transformă educația pentru mediu dintr-un demers informativ într-unul formativ, centrat pe experiență și implicare. Prin contactul direct cu realitatea și prin asumarea unor roluri active, elevii își dezvoltă nu doar cunoștințele, ci și valorile.

Experiența proiectului „Soveja Verde prin educație de mediu" evidențiază faptul că educația devine cu adevărat eficientă atunci când elevii sunt implicați, când li se oferă sens și când sunt încurajați să acționeze.

În acest context, educația pentru mediu devine un spațiu în care știința se întâlnește cu responsabilitatea, iar învățarea capătă valoare prin impactul său asupra comportamentului și asupra comunității.

7. Bibliografie

Dulamă, M. E. (2010). Didactica geografiei.

UNESCO (2017). Education for Sustainable Development Goals.

Programa școlară pentru disciplina Geografie – gimnaziu.

Disgrafia

Prof. Dușa Angela Florentina

Abordarea tulburărilor specifice de învățare (TSI) a devenit un imperativ al sistemului educațional contemporan, implicând o responsabilitate extinsă a tuturor agenților educaționali în vederea optimizării parcursului școlar al elevului. Actualul cadru legislativ reglementează și anticipează metodologia clinică și pedagogică necesară pentru realizarea unui diagnostic diferențiat și implementarea unei intervenții specializate, piloni esențiali în asigurarea echității și a unei educații de calitate pentru această categorie de beneficiari.

Cel mai des întâlnite tulburări specifice de învățare sunt disgrafia, dislexia și discalculia.

Acestea se pot asocia sau pot apărea ca și tulburare de sine stătătoare.

Disgrafia - face parte din grupul tulburărilor specifice de învățare și are ca punct de plecare o disfuncție neurobiologică ce afectează dezvoltarea capacității grafice.

În continuare, voi ilustra indicatorii disgrafiei precum și o parte din măsurile care pot fi aplicate la clasă pentru a atenua impactul acestei tulburări asupra performanțelor școlare ale elevului diagnosticat cu disgrafie.

Disgrafia cuprinde toate formele de perturbări ale procesului tipic de achiziție a exprimării în scris (erori la nivelul literelor, erori sintactice, erori de punctuație, organizare grafică a paragrafelor). Disgrafiei îi sunt asociate următoarele neajunsuri:

a) incapacitatea copilului de a învăța citirea și respectiv scrierea;

b) confuzii constante și repetate între fonemele asemănătoare acustic, literele și grafemele lor;

c) inversiuni, adăugiri, omisiuni de litere și grafeme;

d) inversiuni la nivelul cuvintelor și al propozițiilor;

e) imposibilitatea asimilării și automatizării regulilor ortografice;

f) grafemele sunt plasate defectuos în pagină;

g) neînțelegerea textelor citite și chiar a propriului lor scris;

h) omisiuni sau adăugiri în exprimarea verbală.

Pe lângă aceste semne evidente ale disgrafiei și dislexiei, tulburările de limbaj pot genera și o serie de tulburări pe plan emoțional, social și neuroafectiv. Pot apărea tulburări de comportament, frământări interioare, emoții și efecte exagerate, teama de vorbire în public, negativism, scăderea încrederii în forțele proprii, susceptibilitate, irascibilitate, accentuarea complexului de inferioritate, instabilitate afectivă, conflicte familiale, dificultăți de integrare socială.

Disgrafia sau tulburarea scrisului poate fi diagnosticată abia în clasa a II-a, după ce elevul a parcurs învățarea scrierii tuturor literelor și a avut timp suficient pentru exersarea și automatizarea

acestora. Aceasta apare mai rar ca tulburare singulară, însoțind de obicei alte tulburări specifice de învățare, în special dislexia dar și disortografia, ori poate apărea ca și parte din tabloul clinic al altor tulburări de neurodezvoltare și afecțiuni neurologice (de exemplu, dispraxia).

Abilitatea de a scrie este o componentă esențială a procesului de învățare și de aceea trebuie să îi acordăm o atenție deosebită încă din primii ani de școală.

Există mai mulți factori de risc care predispun la apariția disgrafiei printre care pot fi amintiți următorii:

- leziuni minore ale sistemului nervos central apărute în timpul sarcinii sau al complicațiilor din timpul nașterii sau postnatale;
- prematuritate sau greutate foarte mică la naștere;
- unele întârzieri în dezvoltarea psihomotorie.

Capacitatea de a scrie este un proces complex pentru a cărei realizare sunt întrunite mai multe condiții:

a) motricitatea fină a degetelor;

b) coordonarea dintre ochi și mână;

c) percepția vizuală (modul în care creierul procesează informația venită vizual)

d) orientarea în spațiu și plan cu implicații în organizarea corectă a spațiului de scris;

e) nivelul de dezvoltare a vocabularului;

f) abilitățile de organizare și planificare a ideilor pe care le transpun în scris;

g) memoria de lucru.

Prezența disgrafiei este semnalată de următoarele incongruențe:

- amestec de litere mari și mici, litere neregulate ca mărime și formă, ordonarea incorectă a literelor în cuvinte, litere neterminate, omisiunea unor litere, greșeli de ortografie, așezare neregulată în pagină;
- copilul obosește repede atunci când scrie, se plânge de dureri de cap sau îl dor degetele;
- copilul evită în mod evident orice activitate care implică scrisul, dar și alte activități și jocuri care îi solicită acele funcții cognitive deficitare care îi afectează abilitatea de a scrie.

Fără ajutor, micul școlar cu probleme de scris devine demotivat, nu poate ține pasul cu ceilalți, iar scăderea stimei de sine îi afectează performanța academică în toate ariile școlare.

Din acest considerent, este esențial să ne adresăm cât mai multe întrebări referitoare la scrisul urât al copilului, mai ales dacă acesta persistă după primul an de școală.

Cu cât sunt identificate mai devreme aceste dificultăți, cu atât se poate interveni mai eficient pentru a le remedia.

Pentru a se asigura egalizarea șanselor educaționale ale copiilor cu TSA, aceștia trebuie sprijiniți atât la nivelul școlii cât și al comunității. Măsurile suportive pot fi foarte variate, de la schimbarea orarului, clasei, conținuturilor curriculare, asigurarea accesibilității fizice sau de comunicare alternativă, cadre didactice specializate, profesori de sprijin, măsuri de sprijin în afara timpului de lecții.

Aceste măsuri se impun în urma unei evaluări de cunoaștere și estimare cantitativă și calitativă a particularităților dezvoltării și a capacităților de învățare a copilului de către personal calificat și abilitat în acest sens.

Această evaluare presupune colectarea de informații, interpretarea de date, punerea și rezolvarea de probleme în scopul orientării deciziei și intervenției educațional-terapeutice.

Există două tipuri de evaluare:

1. evaluarea formală - presupune utilizarea testelor de inteligență, probe de măsurare a unor abilități (motorii, de discriminare auditivă, vizuală, de limbaj etc) sau teste de personalitate.

2. evaluarea informală se realizează prin observație, analiza produselor activității, analiza greșelilor, inventare de abilități.

În ceea ce privește evaluarea dislexo-disgrafiei, aceasta are mai multe niveluri:

1. Evaluare la nivel de fonem-grafem ce are în vedere:

a) însușirea imaginii vizuale a unor semne și simboluri (litere, perceperea diferențiată a simbolurilor);

b) asocierea fonem-grafem;

c) recunoașterea literelor mari /mici de tipar și de mână după forma grafică și scrierea acestora;

d) integrarea fonemelor/grafemelor în structura cuvintelor;

e) recunoașterea sunetelor redate în scris prin grupuri de litere, citirea și scrierea corectă a grupurilor de litere;

f) recunoașterea grupurilor de sunete redate în scris printr-o literă, citirea și scrierea corectă a acestora.

2. Evaluarea la nivel de silabă urmărește:

a) formarea câmpului vizual de o silabă;

b) identificarea numărului de silabe din cuvânt și integrarea silabelor în cuvinte;

c) pronunțarea, scrierea și citirea corectă a silabelor.

3. Evaluarea la nivel de cuvânt are în vedere:

a) formarea câmpului vizual de un cuvânt;

b) stabilirea numărului de cuvinte dintr-o propoziție;

c) indicarea locului cuvintelor în propoziție;

d) citirea și scrierea corectă a cuvintelor din punct de vedere ortografic;

e) citirea și scrierea corectă a formelor flexionare ale cuvintelor;

f) scrierea corectă a cuvintelor ce conțin grupuri consonantice, diftongi, sunete duble;

g) scrierea cu „ii” și „iii”;

h) scrierea cu „î” și „â”.

4. Evaluarea la nivel de propoziție are ca scop:

a) alcătuirea corectă a unei propoziții după ilustrații sau cuvinte date;

b) utilizarea corectă a semnelor de punctuație în scriere și citire;

c) realizarea acordului între subiect și predicat, substantiv- adjectiv;

d) utilizarea corectă a liantelor gramaticale.

5. Evaluarea la nivel de text are în vedere:

a) citirea conștientă, fluentă, corectă și expresivă;

b) redarea, povestirea orală și scrisă a conținutului unui text;

c) recunoașterea și respectarea semnelor de punctuație;

d) încadrarea corectă în pagină (titlu, alineat).

Probele de evaluare constau în următoarele sarcini de lucru:

1) să copieze / transcrie un text / propoziții;

2) să scrie după dictare litere / cuvinte;

3) să despartă cuvinte în silabe;

4) să ordoneze cuvinte pentru a obține o propoziție;

5) să construiască propoziții din cuvintele date;

6) să formuleze în scris răspunsuri concrete și complete la întrebări;

7) să citească un text la prima vedere;

8) să transforme propoziții afirmative în negative, interogative, exclamative și invers;

9) să povestească în scris un text citit în prealabil;

10) să alcătuiască o compunere.

În concluzie, învățătorul reprezintă prima verigă în procesul de identificare a tulburărilor specifice de învățare (TSI), precum disgrafia, dislexia și discalculia. Deși diagnosticul formal de disgrafie se stabilește, de regulă, abia în clasa a II-a, vigilența cadrului didactic în primii ani de școală este vitală pentru a observa factorii de risc și primele incongruențe în procesul de scriere. Diagnosticarea precoce este esențială din mai multe perspective ce vizează prevenirea barierelor emoționale, scăderea stimei de sine și demotivarea elevului, care apar atunci când acesta nu poate ține pasul cu ritmul clasei.

Deoarece disgrafia se asociază frecvent cu alte tulburări (dislexie, disortografie sau dispraxie), o monitorizare atentă permite o evaluare complexă a tuturor funcțiilor cognitive afectate. De asemenea, identificarea rapidă a nevoilor elevului permite școlii și comunității să ofere măsuri suportive adecvate, de la adaptări curriculare, până la sprijinul cadrelor didactice specializate. Succesul școlar al elevului cu tulburări specifice de învățare este condiționat direct de competența metodologică a învățătorului de a converti scrierea — dintr-o activitate marcată de fatigabilitate și demotivație — într-un demers didactic optimizat prin evaluări formative și tehnici compensatorii. Această tranziție este fundamentală pentru prezervarea echilibrului neuroafectiv și pentru prevenirea instalării complexelor de inferioritate sau a tulburărilor de comportament secundare disgrafiei.

Bibliografie consultată:

1. Bodea Hațegan, Carolina, Logopedie.Terapia tulburărilor de limbaj, Ed. Polirom, Iași, 2016

2. Gherguț, Alois, Sinteze de psihopedagogie specială. Ghid pentru cursuri și examene, Ed. Polirom, Iași, 2013

3. Ungureanu, Dorel, Copiii cu dificultăți de învățare, Ed. Didactică și Pedagogică, București, 1998

4. Vrăsmaș, Ecaterina, Dificultățile de învățare în școală, Ed. Aramis, București, 2007

EVALUARE CES

Prof. FLOSTOIU MIHAELA-GABRIELA

CLASA I

a. Citiți cuvintele din tabel și încercuiți litera „c”.

b. Despărțiți în silabe cuvintele, reprezentați-le grafic și scrieți cifra corespunzătoare numărului de silabe (conform modelului).

CORN CASĂ COR CON NUCA

1

1. a. Scrieți cuvintele de mai jos.

b. Despărțiți cuvintele în silabe, apoi scrieți sunetele din fiecare cuvânt (conform modelului).

MAI, MAMA, TIMI, SORA, AMAR.

Model:

2. Citiți cuvintele, apoi despărțiți-le în silabe prin reprezentare grafică:

MASA CASĂ PENAR RIRI CARTE BARCĂ

Trenulețul numerelor

Prof Baciu Bianca Andrada

Grădinița cu P.P. Căsuța poveștilor,Cluj-Napoca

Într-o zi frumoasă, copiii din grupă s-au așezat cuminți în cerc și au pornit într-o călătorie magică cu un trenuleț special – Trenulețul numerelor. Acest tren nu merge pe șine obișnuite, ci pe șine formate din… numere!

Doamna educatoare le-a spus copiilor:

„Astăzi vom construi împreună un trenuleț! Fiecare dintre voi va fi un vagon, iar trenul nostru va merge doar dacă spunem numerele corect.”

Copiii au ascultat cu atenție și au aflat regulile jocului. Trenulețul poate porni de la un anumit număr, iar vagoanele trebuie să spună numerele pe rând, unul după altul. Uneori trenul merge înainte, numărând crescător, alteori merge înapoi, numărând descrescător.

Primul copil, care este locomotiva, începe să spună primul număr. Apoi, fiecare copil continuă șirul numerelor. Dar atenție! Doamna educatoare poate spune oricând: „Schimbă locomotiva!”

Atunci, un alt copil devine locomotivă și continuă drumul trenulețului, spunând următorul număr corect.

Pentru a-i ajuta, copiii pot privi o planșă cu numere, care îi ghidează ca o hartă magică a călătoriei lor.

Trenulețul merge vesel mai departe, iar copiii sunt atenți, se concentrează și se bucură că reușesc să spună numerele corect. La final, toți sunt fericiți pentru că au călătorit împreună și au învățat jucându-se.

„Hai să mai pornim o dată trenulețul numerelor!”

ZÂMBETE

Prof. RUGINĂ IONELA CORNELIA

Ochii copiilor sunt ca o carte deschisa pe care o citeste cu drag mama lor.

Zâmbete

Pentru cea mai buna mama din lume

Mama mea e cea mai frumoasa!Asa te vad eu! Te-am desenat cu mult drag!

O mie de urari, toate cadourile din lume si sute de îmbratisari nu sunt de ajuns pentru tine, draga mama, pentru ca:

Esti acolo pentru mine când am nevoie de un sfat!

Ma ajuti întotdeauna!

Ne distram împreuna!

.....

.....

.....

.....

Trei lucruri pe care le-am învatat de la tine

.....

.....

.....

Trei lucruri pe care mi-ai zis sa nu le fac niciodata

.....

.....

.....

Trei lucruri de care ma bucur când le facem împreuna

.....

.....

.....

Eu si mama

Data la care a fost facuta fotografia este.....

Locul în care ne-am fotografiat este .....

Numele fotografului este .....

Ininioare cu dorinte pe care vreau sa ti leîndeplinesc ...

Mama, stiu ca îti fac cea mai mare bucurie atunci când:

.....
.....

Vreau ca aceaste pagini sa-ti aduca zâmbete, lacrimi de bucurie si sa-ti arate cât de mult te iubesc. Cu drag,

.....

Tulghes,8 martie 2026

Proiect didactic: Calatorie la Poli

Grădiniţa cu Program Prelungit Nr.14, Timişoara

EDUCATOARE: Harabagiu Cristina Maria

PROIECT DE ACTIVITATE

NIVEL I: Grupa Mică

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: ”Cum este/ a fost şi va fi aici pe Pământ?”

TEMA PROIECTULUI: „Prietenii necuvântători”

TEMA SĂPTĂMÂNII: ”Animale polare”

TEMA ZILEI: „Călătorie la Poli”

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată

TIPUL DE ACTIVITATE: Mixtă(consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi)

TIPUL INTEGRĂRII: o zi

LOC DE DESFĂȘURARE: sala de grupă

ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE:

ADP + ALA1 + ADE (DȘ+DOS) + ALA2

ADP: Activități de dezvoltare personală: - rutine („Prietenii animalelor”); tranziții(„Pinguinul Billy” „La drum cu toții să pornim/ Spre locuri noi călătorim/ Polii îi descoperim,/ Cu animalele să ne împrietenim”); întâlnirea de dimineață- „Prietenii de la Poli”;

ALA I: Nisip şi apă: „ Căutăm vieţuitoarele polare” (activitate senzorială)

Știință: „Zăpadă artificială” (experiment)

Construcţii: „Igluul” (din zahăr cubic)

ADE: DȘ – Cunoaşterea mediului– Joc didactic „Aventură la Poli”

DEC – Educaţie plastică – „Gheţari plutitori (Aisberguri) ” – tehnica picturii cu gheaţă

ALA II: Joc de mișcare : „Trecem peste gheaţă ”

Dans tematic: „Pinguinul dansator”

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Consolidarea cunoştinţelor preşcolarilor în ceea ce priveşte înfăţişarea , mediul de viaţă şi hrana vieţuitoarelor de la Poli;

 Stimularea senzorială şi a imaginației creatoare, consolidarea deprinderilor artistico-plastice (pictură) în vederea obținerii unui produs finit.

COMPORTAMENTE VIZATE:

 Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei (A1.1)

 Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate (A1.3)

 Manifestă curiozitate şi interes pentru experimentarea şi învăţarea în situaţii noi (C1.1)

 Realizează sarcinile de lucru cu consecvență (C2.1)

 Manifestă creativitate în activităţi diverse (C3.1)

 Construieşte noi experienţe, pornind de la experienţele trecute (E1.3)

 Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului şi Spaţiului (E3.2)

 Descrie unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului şi Spaţiului (E3.3)

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

- Să obţină zăpadă artificială, prin amestecarea ingredientelor;
- Să precizeze părţile componente ale animalelor polare, mediul de viaţă, hrana;
- Să compare două animale de la poli;
- Să motiveze importanţa vieţuitoarelor polare ;
- Să obţină o compoziţie plastică originală reprezentând “munţi de gheaţă” prin aplicarea cubului de gheaţă colorată,

pe suprafaţa foii de hârtie;

- Să analizeze în spirit critic lucrarea personală şi a celorlalţi copii

CERINŢE SPECIFICE JOCULUI DIDACTIC DIN CADRUL DOMENIILOR EXPERIENŢIALE:

• SARCINA DIDACTICĂ:

- Recunoaşterea şi descrierea înfăţişării vieţuitoarelor polare , a mediului lor de viaţă, hrană, pui, foloase,importanţa îngrijirii lor ;

• ELEMENTE DE JOC: surpriza, folosirea unui recitativ-ritmic pentru numirea copiilor, închiderea şi deschiderea ochilor, aplauzele, gruparea copiilor în jurul unor repere date;

• REGULI DE JOC:

- în cadrul jocului, copiii trebuie să rezolve sarcinile primate în urma rostogolirii cubului şi care fac parte din călătoria noastră; fiecare sarcină rezolvată corect le permite exploratorilor să înainteze în aventură;

- răspunsurile corecte vor fi aplaudate, iar răspunsurile greşite (evidenţiate prin tropăit) vor fi corectate de un alt copil;

STRATEGII DIDACTICE:

- Metode și procedee: observația, conversația, explicația, demonstrația, experimentul, exercițiul, jocul, turul galeriei, cubul;
- Mijloace de învățământ: smart tv,videoproiector,sanie, laptop,boxă ,decor adecvat temei, calendarul naturii, planșe, jetoane, carton, plicuri,cubul, siluete reprezentând animalele polare, postere, cuburi de gheaţă colorată,apă, praf pentru zăpadă, figurine,bile cu gel,zahăr cubic lupă, recompense, măşti cu pinguini, ecusoane cu pinguini şi urşi polari
- Metode de evaluare: observarea sistematică a comportamentului copiilor, analiza și corectarea răspunsurilor, aprecierea verbală, aprecierea lucrărilor.
- Forma de organizare: frontal, individual, pe grupuri mici.

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

- Apostolache, R., Competenţa Pedagogică Digitală,Editura Polirom, Bucureşti, 2022
- Cristea,M., Metodica predării educaţiei plastice în învăţământul primar şi preşcolar,Editura Corint, Bucureşti,2009
- Kelemen, G. „Metodica activităților instructiv-educative în grădinița de copii”- ghid metodic, Editura Universităţii „Aurel Vlaicu” Arad, 2013;
- M.E.N „Curriculum pentru educație timpurie”, Bucureşti, 2019
- Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani;
- Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie, 2019 ;
- Internet: Pinterest (www.pinterest.com)
- Internet: YouTube https://www.youtube.com/watch?v=XlLPBeCsxUA&list=RDXlLPBeCsxUA&start_radio=1 ;

  https://www.youtube.com/watch?v=6Up_bI3mVY8&list=RD6Up_bI3mVY8&start_radio=1 ;
- Internet: WordWall https://share.google/JZ1xKD4HldwZnHwDZ

SCENARIUL ZILEI

I .MOMENT ORGANIZATORIC

Se vor asigura condiţiile optime pentru desfăşurarea activităţii :

-aerisirea sălii de grupă;

-aranjarea mobilierului la centrele de interes şi pentru activitățile pe domenii experiențiale;

-pregătirea materialelor.

II.ADP : Întâlnirea de dimineaţă

Activitatea începe cu

ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAŢĂ, parcurgând cele patru momente importante:

SALUTUL: În fiecare dimineață, S-avem gândul bun pe față, Către soare să privim, Iubire să dăruim, Să ne ferim de gândul cel rău, Să adunăm doar bucurie, Și-n grupă s-o răspandim! Ursuleții s-au trezit, Bună dimineata, Fluturașii s-au trezit, Bună dimineata, Copilașii s-au trezit, Bună dimineata, Noi cu toții ne-am trezit, Bună dimineata, Ritmul de înviorare, Ne-a cuprins pe fiecare, După ce ne-am făcut patul, A urmat apoi spălatul, Pe năsuc, pe obrăjori, Pe urechi, pe dințișori Bine e să fii curat, Îngrijit și pieptănat!

Voi saluta copiii: “ Bună dimineaţa, dragi exploratori!”

Copiii vor saluta la rândul lor: „Bună dimineaţa, Cristina!”

CALENDARUL NATURII: Se va purta o scurtă conversaţie cu copiii pe baza calendarului, stabilindu-se anotimpul, ziua, luna, data calendaristică, starea vremii,îmbrăcămintea adecvată etc.

PREZENŢA COPIILOR: Fiecare copil va primi un ecuson cu un pinguin sau urs polar, stabilindu-se câți exploratori sunt prezenți în această zi.

ÎMPĂRTĂŞIREA CU CEILALŢI: Vom rezolva primul test (joc pe platforma wordwall) din marea noastră aventură de astăzi pentru a desluşi noutatea zilei. Cu ajutorul laptopului şi al videoproiectorului, copiii vor da click pe roata cu animale polare şi vor denumi prietenii necuvântători care ne vor însoţi pe parcursul activităţii. Jocul se regăseşte aici:

https://share.google/JZ1xKD4HldwZnHwDZ

NOUTATEA ZILEI:

Dragii mei, după cum ați observat, eu astăzi am venit să vă invit intr-o călătorie la cei doi Poli ai planetei Pământ, Polul Nord şi Polul Sud, împreună cu mine. Sania este pregătită și este gata să pornească. Vreți să veniți cu mine? Sunteți pregătiți pentru marea aventură de la Poli?

III. CAPTAREA ATENȚIEI :

Se va realiza odată cu tranziţia „ La drum cu toţii să pornim/ Spre locuri noi călătorim/ Polii îi descoperim,/ Cu animalele să ne împrietenim”, când fiecare copil va urca pe sanie, spre a porni la drum.

IV. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR

Anunţ tema zilei

Se anunţă copiii că astăzi vor fi exploratori şi, de aceea, trebuie să fie atenți pentru a îndeplini toate sarcinile,cu mare atenţie, deoarece Polii pot fi plini de capcane, aşadar vor avea de demonstrat că ei cunosc foarte bine vieţuitoarele de acolo, vor lucra la centre unde, la Nisip şi apă vor căuta, cu lupa şi cu atenţie sporită, fiecare animăluţ ce se ascunde printre bilele alunecoase de “gheaţă” şi îl vor aşeza în dreptul jetonului potrivit , la centrul Ştiinţă vor crea ei înşişi zăpadă, artificială, care care imită zăpada adevărată şi cu care se vor juca apoi, la centrul Construcţii vor construi “Igluuri”, unde se vor lua scurte pause, alături de eschimoşi, după care vor picta, cu gheaţă colorată, “Gheţari plutitori”. La sfârşit vor avea parte de multă distracţie, alături de “Pinguinul dansator”, cu care vor dansa şi vor sari peste banchize.

Tranziție : „Pinguinul Billy”- sursa youtube

https://www.youtube.com/watch?v=XlLPBeCsxUA&list=RDXlLPBeCsxUA&start_radio=1

V. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII

„Exploratorul” îi invită pe copii să pornească alături de el într-o călătorie la cei doi Poli: Nord şi Sud.Pentru început, fiecare copil ocupă locul pe un „scaun din săniuţă”(pernă).Copiii vor observa mai multe siluete de animale, jetoane şi planşe, care reprezintă provocările sau sarcinile de lucru din cadrul activităţii integrate de cunoaşterea mediului.

Le voi atrage atenția copiilor că trebuie să ne comportăm frumos la poli, dacă dorim ca animalele să ne accepte pe teritoriul lor.

După ce vom ajunge pe tărâmul îngheţat le voi relata că astăzi vom avea de îndeplinit mai multe provocări și sarcini de lucru din cadrul activității integrate Aventură la Poli.

Voi îndruma copiii spre proba 2 care este reprezentată de jocul didactic „ Aventură la Poli”. În această etapă voi preciza indicațiile metodice, voi explica clar regulile și sarcinile de joc și voi demontra desfășurarea jocului.

Reactualizarea cunoştinţelor: Pe baza planşelor, vom enumera animalele polare şi câteva însuşiri ale acestora.

Se desfășoară jocul de probă. Un copil este chemat în față și va îndeplini sarcina indicată de către educatoare.

Se va trece la desfășurarea propriu-zisă a jocului. Jocul are două variante, fiecare copil fiind numit să execute o anumită sarcină. Sarcinile jocului sunt: să arunce cubul, în timp ce colegii ţin ochii închişi și să recunoască ce culoare se află pe fațeta lui, urmând ca educatoarea să citească, din locuri-surpriză, cerinţa specifică fiecărei culori:

1. Descrie (roşu):descrie imaginea animalului: pinguin/ urs polar/ focă/vulpe polară- se menţionează astpecte legate de înfăţişare, dimensiune, culoare: “Cum arată? Ce culoare are? Cu ce e acoperit corpul? Este mare sau mic?”

2. Compară (albastru):compară două animale polare: ursul cu pinguinul, ursul cu vulpea polară; Ce au în comun? Ce au diferit?

3. Asociază (verde):- animalul polar cu mediul în care trăieşte: gheaţă, apa oceanului, zăpadă, frig

4. Analizează(roz): Care sunt părţile componente ale: pinguinului/ ursului polar/ vulpii polare?

5. Aplică (galben): Găseşte un animal care înoată/zboară / se hrăneşte cu peşte/ are blană albă

6. Argumentează (violet): de ce sunt importante animalele polare? Cum ne folosesc ele nouă? De ce trebuie să iubim şi să protejăm vieţuitoarele Pământului?

Varianta 1 – copiii vor arunca pe rând cu zarul și vor recunoaște culoarea de pe fațeta zarului, apoi vor rezolva sarcina specifică.

Varianta 2 – această variantă coincide cu complicarea jocului. Cu ajutorul ecusoanelor dobândite la întâlnirea de dimineaţă, copiii vor forma două echipe: Echipa pinguinilor şi echipa urşilor polari. Fiecare echipă va trebui să selecteze, din jetoanele date, acelea care se potrivesc animalului pe care în reprezintă: părţi ale corpului, hrană, mediu de viaţă, familie.

Răspunsurile corecte sunt aplaudate, cele greşite sunt evidenţiate prin tropăit şi corectate de alt copil.

Tranziţie: “În liniște ne ridicăm/ Unul în spatele altuia ne așezăm/ Și spre centre ne îndreptăm”. Cu ajutorul acestei tranziţii, copiii vor afla fiecare unde să se îndrepte, spre centrele de interes,

La centru Nisip şi apă, preșcolarii vor avea ca sarcină să găsească, cu ajutorul lupei, animalele polare ascunse şi să le aşeze în dreptul imaginii potrivite.

La centrul Știinţă, copiii vor crea “zăpadă artificială”, astfel vor experimenta, prin joc, obţinerea unei texturi asemănătoare zăpezii naturale, la centrul Construcţii vor construi un “Iglu”, prin suprapunerea cuburilor de zahăr, în jurul unui pahar de carton.

Tranziţie: prin intermediul versurilor recitative „Iar acum ne-ncolonăm/ Gheaţa să o traversăm”, se trece la ALA 2. Le prezint copiilor zona în care se va desfăsura jocul de mișcare. Voi explica și demonstra sarcinile jocului. Copiii sunt așezați în șir unu după altul și au ca sarcină să meargă în echilibru pe o suprafaţă îngustă cu braţele poziţionate la 90˚ faţă de corp. Fiecare copil care ajunge la terminarea traseului va suna din clopoțel, în urma căruia, următorul copil înţelege că este rândul lui. Copiii se vor încuraja reciproc prin aplauze. În complicarea jocului, copiii vor parcurge acelaşi traseu îngust însă de această dată vor transporta un pinguin de pluș, fără să îl scape pe gheaţă. Fac aprecieri asupra comportamentului copiilor în cadrul jocului.

Tranziție : “Mergem toți în pas vioi,

Câte unul,câte doi

Ne învârtim și ne rotim,

La măsuțe ne oprim!”

Copiii trec la activitatea artistico-plastică (DEC), unde vor avea de pictat „Gheţari plutitori (Aisberguri) ” .Vom denumi materialele aflate pe masă (coli albe, cuburi de gheaţă colorată în nuanţe de albastru) , apoi le prezint modelul, urmat de demonstraţia, pe etape: cu ajutorul mânerului de lemn (aflat pe o jumătate în interiorul cubului de gheaţă şi pe cealaltă în afară), vom ţine cubul de gheaţă şi vom trece cubul pe foaia albă, prin mişcări de sus în jos şi de la stânga la dreapta, pentru a „picta” bucăţi mari de gheaţă- sloiuri care plutesc pe apa oceanului, munţi de gheaţă, întocmai cum sunt aceia pe care îi întâlnim la poli.

Fiind o activitate STEAM, copiii vor observa următoarele aspecte ştiinţifice: Gheaţa se topeşte în contact cu temperatura mai ridicată a foii de hârtie şi lasă pe aceasta o dâră de apă colorată (deoarece gheaţa a fost colorată în prealabil), întocmai ca în cazul aplicării culorii cu pensula. Astfel, preşcolarii vor descoperi că există şi alte moduri de a crea lucrări artistico- plastice, prin îmbinarea artei cu Ştiinţa.

Vom executa exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor (Ploaia cade ne-ncetat/vârful degetelor bat/Degetele-mi sunt petale/Le deschid ca pe o floare/ Şi apoi le răsfirăm /Şi la un pian cântăm/Frecăm palmele de zor/ Să avem la lucru spor !

Astfel, copiii vor picta gheţarii

.

VI.ASIGURAREA FEED-BACK-ULUI

Voi supraveghea desfășurarea activității, ajutând copiii la nevoie și scriindu-le numele pe lucrări.Îi voi anunţa pe copii când se scurge timpul alocat, pentru a finaliza lucrările. La final, voi aprecia felul în care au lucrat, realizând turul galeriei și dându-le ocazia și lor să își exprime părerile despre produsele finite obținute într-un mod creativ.

Tranziţie: prin intermediul versurilor recitative:„Acum noi ne ridicăm și la joacă noi plecăm!”,copiii se vor deplasa spre locul unde se va desfășura Dansul tematic „Pinguinul dansator”.

Pe melodia „Pinguinul dansator” copiii, purtând măşti tematice, vor dansa, vor imita educatoarea şi îşi vor sincroniza mişcările cu textul melodiei, exprimându-și liber emoțiile.

VII. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂŢII

La sfârșitul zilei, fac aprecieri colective pentru modul de participare la activități, recompensându-i pe copii cu abţibilduri tematice şi figurine din ciocolată.

Test de evaluare final clasa a IV-a

Prof. Solcan Trandafira

1. Cu cât este mai mare suma numerelor 123489 și 374976 decât diferența numerelor 29567 și 13989 ?

2. Cu cât este mai mare produsul numerelor 1495 și 527 decât câtul numerelor 43776 și 12 ?

3. Care este produsul dintre cel mai mare număr scris cu patru cifre pare diferite și predecesorul numărului 234 ?

4. Află numărul necunoscut:

a - 7 x 25 = 725

5. Să se afle „a” din egalitatea:

(a x 10 + 5) : 9 + 10 = 15

6. Calculează:

90 [(45 – 34) x (56 : 8 – 7)] : 10 + 3 x (56 – 8 x 6) =

7. Suma a trei numere este 630. Al doilea număr este mai mare de patru ori decât primul și este dublul celui de-al treilea. Care sunt numerele?

8. M-am gândit la un număr, l-am împărțit la 4, la rezultat am adunat 8, iar din suma obținută înjumătățită am scăzut 5 și apoi am înmulțit cu 2, obținând 18. La ce număr m-am gândit?

Barem de corectare şi notare

Test de evaluare final

Clasa a IV-a

1. a) Suma numerelor.....……3 puncte

b) Diferența numerelor.....3 puncte

c) Diferența rezultatelor.....3 puncte

2. a) Produsul numerelor.....…… 5 puncte

b) Câtul numerelor.....5 puncte

c) Diferența rezultatelor.....2 puncte

3. a) Cel mai mare nr. scris cu patru cifre pare diferite.....…… 3 puncte

b) Predecesorul nr. 234.....3 puncte

c) Produsul numerelor.....3 puncte

4. Aflarea numărului necunoscut..... 5 puncte

5. Aflarea lui „a” dintr-o egalitate.....10 puncte

6. Ordinea efectuării operațiilor.....15 puncte

7. a) Datele problemei.....…… 5 puncte

b) Desen…….....5 puncte

c) Rezolvarea problemei.....5 puncte

8. a) Scrierea problemei sub forma unui exercițiu.....…… 5 puncte

b) Rezolvarea problemei.....5 operații x 2 p = 10 puncte

10 puncte din oficiu Total 100 puncte

Ora de limba română în format digital- repere teoretice și aplicații practice

Prof. Bulgaru Liliana

Liceul Tehnologic„ Ion Ionescu de la Brad” Horia

I.Introducere

Transformările produse în sistemul de educație contemporan, sub influența dezvoltării tehnologiei informației și comunicațiilor, necesitatea formării cadrelor didactice în perspectiva utilizării la clasă a noilor tehnologii, au determinat redefinirea strategiilor didactice și a modalităților de organizare a procesului instructiv-educativ. Digitalizarea nu reprezintă doar o adaptare la contextul tehnologic actual, ci o necesitate pedagogică ce vizează formarea competențelor-cheie la limba și literatura română, inclusiv a competențelor digitale. În acest context, ora de limba română în format digital nu înlocuiește profesorul, din contră, îi extinde posibilitățile metodice, îi facilitează accesul la resurse multimedia și instrumente moderne de evaluare, îi conferă un statut nou de cadru didactic inovativ ancorat la exigențele noii societăți.

II. Fundamente teoretice ale instruirii digitale

Integrarea tehnologiei digitale în demersul didactic se fundamentează pe teoriile moderne ale învățării, și anume constructivismul, prin care elevul își construiește activ cunoașterea prin interacțiune și explorare, învățarea centrată pe elev care accentuează autonomia, ritmul propriu și diferențierea și nu în ultimul rând, învățarea multimodală, prin utilizarea simultană a canalelor vizual, auditiv și kinestezic. Conform literaturii de specialitate, utilizarea resurselor digitale crește motivația pentru îmvățare, facilitează înțelegerea conceptelor abstracte, sprijină evaluarea formativă și ajută la personalizarea scenariului didactic. În predarea limbii și literaturii române, mediul digital oferă oportunități pentru analiza interactivă a textului literar, dezvoltarea competențelor de comunicare prin sarcini colaborative, integrarea resurselor audio-video în studiul limbii și literaturii, aplicații practice care oferă un feedback automat.

III.Proiectarea lecției în format digital

Proiectarea didactică în format digital respectă etapele unei lecții în format clasic, adaptate însă specificului tehnologic. De asemenea, competențele specifice sunt corelate celor generale, iar de aici sunt derivate acele competențe operaționale corelate cu programa școlară, cu nivelul clasei și cu sarcinile de învățare propuse în lecție. Conținutul lecției este structurat modular, în secvențe scurte, clare, care alternează informația teoretică sintetizată cu exemple relevante, aplicații interactive cu momente de reflecție și de autoevaluare.

În ceea ce privește strategiile și metodele didactice utilizate în mediul digital menționăm problematizarea, învățarea prin descoperire, jocul didactic digital, exercițiul interactiv, evaluarea formativă automatizată. Notabil este caracterul continuu și formativ al evaluării, deoarece platformele educaționale permit generarea automată a feedbackului, monitorizarea progresului elevilor și diversificarea itemilor (cu alegere multiplă, asociere, completare, răspuns deschis, de tip drag&drop).

IV. Aplicație practică-lecție interactivă în Livresq

În cadrul prezentului discurs teoretic este integrată lecția interactivă creată pe platforma Livresq, grație participării la un curs de pedagogie digitală. Aceasta este corelată cu programa școlară pentru clasa a VIII-a, domeniul Elemente de construcție a comunicării, vizând predarea-învățarea și evaluarea propozițiilor subordonate. Conținuturile și competențele urmărite respectă cerințele curriculare în vigoare. În cadrul lecției interactive propuse „Realizări propoziționale. Atributiva” elevii vor dobândi conceptele necesare din sfera sintaxei frazei: expansiunea și contragerea, regenții atributivei, elementele de relație (conectori), topică și punctuație.

Titlul lecției: Realizări propoziționale. Atributiva

Link: https://library.livresq.com/details/697bf26fed8e990009068dc8

Clasa: a VIII-a

Unitatea de învățare: Cum descoperim lumea?

Competența generală: 4. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise

Competențe specifice

4.3. Analizarea elementelor de dinamică a limbii, prin utilizarea achiziţiilor de sintaxă, morfologie, fonetică, lexic şi semantică prin raportare la limbile moderne

4.5. Dezvoltarea gândirii logice şi analogice (analiză, sinteză, generalizare şi abstractizare), prin utilizarea deprinderilor de comunicare corectă în limba română literară, în procesul de învăţare pe tot parcursul vieţii

Competențe operaționale: La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili:

- să definească atributiva;
- să identifice termenii regenți și conectorii propoziției subordonate atributive;
- să explice topica și punctuația;
- să aplice practic expansiunea și contragerea

Structura lecției: Scenariul didactic este realizat pe tiparul Evocare-Realizarea sensului-Reflecție, pornind de la captarea atenției printr-o matrice (rebus) a cărei soluție este titlul lecției. După anunțarea scopului lecției, atenția elevilor este orientată către informațiile dobândite despre atribut în aplicație de tip acordeon. În continuare au acces la o galerie în care sunt inserate câteva informații teoretice despre propoziția subordonată atributivă. Prin vizionarea unei resurse video inserată prin iframe, aceștia își consolidează cunoștințele despre elementele de sintaxă a frazei. Conținutul multimodal este completat de un chestionar la care au obținut feedback instant, fără a fi nevoie de intervenția profesorului. Elevii au participat activ la lecție prin accesarea linkului pus la dispoziție, au răspuns pozitiv la toate sarcinile de lucru, manifestând interes și implicare.

Elementele de inovare didactică propuse în cadrul lecției despre propoziția subordonată atributivă sunt integrarea resurselor multimedia, alternarea secvenței teoretice cu cea aplicativă, posibilitatea parcurgerii individualizate a conținutului, autoevaluarea și reglarea învățării. Lecția valorifică principiile învățării active și demonstrează eficiența utilizării instrumentelor digitale în dezvoltarea competențelor de comunicare și de receptare a unui mesaj, de analiză gramaticală. Însă există avantaje și dezavantaje ale digitalizării orei de limba română. Ca avantaje menționăm creșterea interactivității, accesibilitate și flexibilitate, dezvoltarea competenței digitale, posibilitatea reluării conținutului, feedback imediat. Dezavantajele ar fi dependența de infrastructură, acces inegal la tehnologie, supraîncărcarea cognitivă, necesitatea formării continue a cadrului didactic.

În concluzie, predarea limbii și a literaturii române în format digital reprezintă o direcție esențială de modernizare a practicii educaționale. Integrarea platformelor interactive contribuie la eficientizarea procesului de predare-învățare-evaluare și la dezvoltarea competențelor necesare elevilor într-o societate a cunoașterii. Lecția realizată evidențiază potențialul tehnologiei de a transforma actul didactic într-un proces dinamic, adaptat nevoilor actuale ale beneficiarilor direcți ai educației.

Bibliografie

Ministerul Educației, Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română (gimnaziu/liceu), 2017

Pamfil, Alina, Limba și literatura română în gimnaziu-Structuri didactice deschise, Ed. Paralela 45, Pitești, 2008

Suport de curs Ped@USV„Inovație în educație prin dezvoltarea competențelor digitale”, 2025

Pronumele și adjectivul pronominal

Prof. Stan Mihaela

Pronumele și adjectivul pronominal - Test

Clasa a VII-a

1. În enunțul „Cartea aceluia era nouă.”, pronumele demonstrativ este în cazul: 1p.

a) nominativ

b) genitiv

c) dativ

2. Enunțul corect este: 1p.

a)Îmi place bluza aceia.

b)Cealantă fată a mers la teatru.

c)Ceilalți vor participa la concurs.

3.În enunțul „Prietena mea este aceea.”, pronumele demonstrativ are funcția sintactică de:

a)nume predicativ 1p.

b)subiect

c)complement direct

4.Enunțul corect este: 1p.

a)Celălant coleg a întârziat la spectacol.

b)Fata acea este prietena mea.

c)Celelalte fete au participat la concurs.

5.În enunțul „Ce carte citești?”, cuvântul „ce” este: 1p.

a)pronume relativ

b)adjectiv pronominal interogativ

c)pronume interogativ

6.În enunțul „Fiecare floare transmite un mesaj.”, cuvântul „fiecare” are funcția sintactică de:

a)subiect 1p.

b)atribut adjectival

c)atribut pronominal

7.În enunțul „El este altcineva acum.”, cuvântul „altcineva” are funcția sintactică de:

a)circumstanțial de mod 1p.

b) nume predicativ

c)subiect

8.În enunțul „Nu vorbește cu nimeni despre acest subiect.”, pronumele negativ are funcția sintactică de: 1p.

a)atribut pronominal prepozițional

b)atribut adjectival

c)complement prepozițional

9.În enunțul „Nu-mi dau seama care idee este mai bună.”, cuvântul „care” are funcția sintactică de: 1p.

a)atribut adjectival

b)complement prepozițional

c)subiect

Se acordă un punct din oficiu.

Răspunsuri:

1.b

2.c

3.a

4.c

5.b

6.b

7.b

8.c

9.a

Test de evaluare clasa a III-a „Adjectivul "

Prof. Pănțiru Mihaela

1. Completați spațiile libere:

a) Adjectivul este partea de vorbire care arată ..... unui.....

b) Adjectivul. in propoziție poate sta .....sau.....substantivului.

c) Categoriile gramaticale ale adjectivului sunt: ..... și.....substa tivului determinat.

2. Scrieți adjective pentru substantivele:

elev.....

școală.....

primăvara.....

3. Subliniați și analizați gramatical adjectivele din propoziții:

a) Ghioceii gingași au răsărit din pământul reavăn.

b) Școlarii silitori merg cu doamna la teatru..

c) Florile roz au răsărit în grădină.

Jocuri didactice despre substantiv

Prof. învățământ primar Gheorghiță Mihaela

Școala Gimnazială Nr.1 Stoenești

Scopul general

Dezvoltarea capacității elevilor de a recunoaște, clasifica și utiliza corect substantivele în contexte variate.

1. „Vânătoarea de substantive”

Materiale: cartonașe, imagini, fișe de lucru.

Desfășurare:

1. Învățătorul lipește pe tablă sau prin clasă mai multe imagini (animale, obiecte, persoane, locuri etc.).
2. Elevii, individual sau pe echipe, trebuie să scrie pe bilețele toate substantivele pe care le identifică în imagini.
3. Fiecare echipă citește răspunsurile — se acordă puncte pentru substantivele corecte.

2. „Substantivul misterios”

Scop: recunoașterea genului și numărului substantivelor.

Desfășurare:

1. Profesorul citește un set de indicii („Este un substantiv comun, de gen feminin, denumește un obiect din clasă”).
2. Elevii ghicesc despre ce substantiv este vorba.
3. Cel care ghicește corect propune următorul substantiv misterios.

3. „Completează povestea”

Materiale: text lacunar.

Desfășurare:

1. Se oferă elevilor un text cu spații libere.
2. Ei trebuie să completeze spațiile cu substantive potrivite.

3. Se pot obține povești amuzante și creative!

Exemplu:

Într-o zi, un ___ și o ___ au plecat la ___.

4. „Clasifică și lipsește!”

Scop: recunoașterea tipurilor de substantive (proprii/comune, concrete/abstracte etc.)

Desfășurare:

1. Elevii primesc o listă cu substantive amestecate.
2. Trebuie să le așeze în tabele corespunzătoare (ex: proprii / comune).
3. Se pot folosi magneți, fișe sau aplicații interactive.

5. „Teatru de substantive”

Scop: utilizarea substantivelor în contexte de comunicare.

Desfășurare:

1. Fiecare echipă extrage 3 substantive la întâmplare (ex: pisică, carte, munte).
2. Trebuie să inventeze și să joace o scenetă scurtă în care să apară toate cele 3 substantive.

Colaborarea dintre educatoare-învățătoare-părinți

Prof. Barbu Diana

O educație adevărată, reală se fundamentează în familie, iar apoi ea se continuă în grădiniță și în școală. În primul rând, ea se realizează prin puterea exemplului și abia apoi prin cea a cuvântului. Tot ceea ce se săvârșește sub privirea copilului are efect mai puternic decât frazele moralizatoare.

În majoritatea situațiilor, familia, grădinița și școala colaborează foarte strâns pentru a asigura prin eforturi comune o educație de bună calitate. Sunt numeroase însă și cazurile în care familia acționează uneori contrar direcțiilor conturate de grădiniță/școală, uneori din lipsa de informare, alteori din nepricepere ori din dezinteres. În loc să întărească și să dezvolte achizițiile din grădiniță/școală – în termeni comportamentali ori de cunoștințe – părinții destructurează prin atitudinea lor ceea ce dascălul construiește zi de zi. De aceea se impune o comunicare continuă și de calitate între cadrele didactice și părinți privind progresele sau dificultățile întâmpinate de copii, aspectele asupra cărora este necesar să se insiste prin exerciții ori prin exemple pozitive și încurajări. Comunicarea și deschiderea din ambele părți, pentru a sprijini dezvoltarea și buna educație a copilului, aduc beneficii pe permen lung în dezvoltarea personalității acestuia. Dacă părinții sunt implicați în programul educativ încă de la început, ei vor înțelege importanța colaborării cu grădinița/școala, cu educatoarele/învățătoarele și își vor forma deprinderea de a se interesa și a sprijini activitatea pe care copilul o desfășoară aici.

Părinții trebuie implicați permanent în activitatea grădiniței/școlii și nu doar când se ivesc probleme. Totodată, părinților trebuie să li se ofere frecvent informații referitoare la copil. Ei trebuie să știe care este scopul programului educativ la care participă copilul lor, care sunt obiectivele urmărite și să fie la curent cu politicile educaționale ale grădiniței/școlii. Dacă este posibil, părinții trebuie implicați în luarea deciziilor, să cunoască progresele făcute de copiii lor, și, în același timp, e important să știe percepția pe care o are grădinița/școala despre calitățile și problemele copilului.

Participarea activă a familiilor în activitățile derulate la clasă alături de copii au avantaje atât pentru copii, familie dar și pentru cadre didactice:

a) avantaje ale copiilor:

Copiii simt dragostea și apropierea părinților, nu numai prin bunăvoința și bucuriile ce li se oferă acasă, ci și din interesul pe care părinții îl acordă în realizarea activităților și acțiunilor din grădiniță și școală;

Copiii sunt mai siguri pe sine, sentimentul de siguranță fiindu-le atât de necesar dezvoltării și echilibrului interior; totodată ei trăiesc mândria de a-și vedea părinții în situații apropiate lor și de a-i aprecia și mai mult.

b)avantajele familiei:

Părinții au sansa de a deveni participanți la educație, prin implicarea afectivă și prin emoțiile trăite alături de copiii lor. Ei au prilejul de a sta foarte aproape de copii, de a-i înțelege mai bine, au posibilitatea să-i observe, să vadă cum se comportă aceștia în colectiv. Părinții se cunosc mai bine între ei și pot colabora mai ușor atunci când sunt solicitați ori când se ivește vreo problemă.

c)avantajele cadrelor didactice:

Apropiindu-ne de părinți, colaborând cu ei, putem cunoaște relațiile părinte-copii, psihologia părinților și mai ales pe cea a copiilor. Cunoscând situația și posibilitățile financiare ale grădiniței/școlii, părinții contribuie financiar la realizarea acestor activități, obținându-se astfel un răspuns la cerințele actuale ale unei instituții școlare moderne.

Participând afectiv și efectiv la viața grădiniței, părinții nu vor mai vedea doar funcția socială a acesteia, de supraveghere a copiilor atunci când ei lipsesc de acasă, ci vor conștientiza că ea desfășoară un proces instructiv-educativ bine fundamentat și organizat.

Pentru o mai bună eficientizare a relațiilor dintre grădiniță, școală și familie se recomandă cadrelor didactice ca:

-să fie sincere;

-să asculte cu răbdare;

-să recunoască atunci când greșesc;

-să laude inițiativele;

Recomandările facute părinților, se referă la faptul că aceștia trebuie:

-să solicite asistență și sprijin când este nevoie;

-să fie perseverenți și să caute împreună cu educatorii soluții la problemele ivite;

-să-și ajute copiii atunci când greșesc;

-să informeze dascălii, cu sinceritate, asupra atitudinilor și comportamentelor copilului în familie;

-să continue în familie programul educațional propus de instituția școlară, îmbinând armonios atitudinea permisivă cu sinceritatea și exigența;

-să se situeze permanent alături de copil, să-l sprijine(fără a-i prelua sarcinile);

Pentru a realiza eficient un program de parteneriat educativ cu familia este necesar ca la nivelul instituțiilor școlare să se cunoască unele particularități ale climatului familial din care provine copilul. Se recomandă completarea unui chestionar adresat părinților.

Răspunzând cerințelor unei educații psihopedagogice complete, colaborarea și integrarea părinților în activitățile instructiv-educative din grădiniță și școala rămâne un deziderat prioritar, cu atât mai mult cu cât materializarea lui se dovedește practic că oferă avantaje tuturor părților implicate în procesul educațional.

Parteneriatul grădiniţă – familie - societate se referă la construirea unor relaţii pozitive între familie, grădiniţă şi comunitate, la o unificare a sistemului de valori care poate avea un efect benefic asupra copiilor atunci când aceştia văd educatoarea sfătuindu-se cu părinţii şi membrii comunităţii. Activitatea cu părinţii ca parteneri, pentru a asigura dezvoltarea copiilor 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. Copiii caută modele în părinţii lor şi în membrii societăţii (actori, sportivi, etc), iar aceştia, la rândul lor vor să crească mici genii.

O bună colaborare şi comunicare între familie şi grădiniţă este necesară, dar nu este suficientă pentru buna dezvoltare a copilului în acest mediu. Este nevoie ca această colaborare să se poarte în jurul nevoii pe care o are copilul de a fi în societate.

Bibliografie:

Ecaterina Adina Vrasmas, Consilierea şi educaţia părinţilor, Bucureşti, Editura „Aramis”, 2002;

Gheorghe Bunescu, Democratizarea educaţiei şi educaţia părinţilor, articol publicat pe Internet.

Ioan Nicola, Pedagogie, Bucureşti, Editura Didactică şi Pedagogică, 1994;

Vasile Fetescu, Familia şi atitudinea copilului faţă de învăţătură în revista Învăţământul primar, nr.2, 1992;

George Văideanu, Familia şi viitorul, în Almanahul părinţilor, Bucureşti, 1983;

Ion Drăgan, Unde, cum şi de ce greşesc unii părinţi, în Almanahul părinţilor, Bucureşti, 1983

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ - CÂINELE

EDUCATOARE: Bușterchi Alina Maria

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Cum este, a fost si va fi aici pe Pământ?

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ : Vara

TEMA ACTIVITĂȚII: “Prietenia”

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul Estetic Creativ

MIJLOC DE REALIZARE: pictură

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Consolidarea depriderii de a folosi elemente de limbaj plastic prin exersarea deprinderilor tehnice specifice picturii dezvoltând copilului imaginaţia creatoare, sensibilitatea şi gustul estetic prin educarea simţului artistic, a spiritului faţă de frumos şi a spiritului de prietenie.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Obiectivele se consideră realizate dacă, la sfârșitul activității, toți copiii vor fi capabili:

➢Să denumească materialele puse la dispoziție;

➢Să aplice corect culoarea cu ajutorul pensulei;

➢Să mânuiască corect materialele puse la dispoziție;

➢Să execute corect exercițiile de încălzire a muschilor mici ai mâinii;

➢Să redea cu ajutorul picturii imagini specifice prieteniei din imaginație;

STRATEGII DIDACTICE:

a)METODE SI PROCEDEE: explicația, demonstrația, conversația, exercițiul, turul galeriei.

b)MIJLOACE DIDACTICE: scrisoare, imagini cu copii care se joaca modelul educatoarei, planșă pictură în formă de piesa de puzzle, palete cu culori, pensule, șervețele umede și uscate, pahare cu apă, stimulente,boxa.

c)FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual.

DURATA: 30 min.

LOC DE DESFAȘURARE: sala de grupă

BIBLIOGRAFIE:

➢Curriculum pentru educație timpurie (a copiilor de la naștere până la vârsta de 6 ani), MECT, Bucureşti, 2019;

➢Piramida cunoașterii - repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar, editura Diamant, Pitești,2014.

SECVENȚE DIDACTICE CONŢINUT ŞTIINŢIFIC STRATEGII DIDACTICE EVALUARE

METODE ȘI PROCEDEE MIJLOACE DIDACTICE

I.Moment organizatoric

Crearea condițiilor necesare bunei desfășurări a activității.

Pregătirea materialelor didactice și a mijloacelor tehnologice în vederea desfășurării activității în cele mai bune condiții.

II.Captarea atenției

Captarea atenției copiilor va fi realizată prin prezentarea unei cutii surpriză în care se află o scrisoare cu o poezie:

Prietenie

Vrei să afli, cum anume

Un prieten poţi să-ţi faci?

Te poftim la grupa noastră

Unde-nvaţă şi Răzvan,

Un copil politicos

Şi foarte prietenos.

Zi de zi se poartă bine

E prieten şi cu mine.

Îl iubesc şi îl respect

Pentru că e înţelept

Jucăuş şi iubitor,

Tuturor folositor.

Voi adresa câteva întrebări cu privire la prietenie.

Ce înseamnă să fii prieten?

Cum arătăm că suntem prieteni?

Le voi arăta copiilor câteva imagini cu copii care se joacă împreună.

Conversația

Explicația

Scrisoare Stimularea interesului pentru activitate.

III.Anunţarea temei şi a obiectivelor

Anunț copiii că, astăzi, vom picta - prieteni pentru Răzvan,băiatul din poezioara noastră pentru că își dorește să – și facă cât mai mulți prieteni.El le-a trimis piese de puzzle mari pe care vor picta un prieten, chipul lor sau copii care se joacă, imagini care semnifică prietenia - inimioare, curcubeu, fluturi, soare etc. La final, vom uni toate piesele și vom forma un singur puzzle uriaș ce va deveni simbolul Prieteniei.

Conversația

IV.Dirijarea învățării

V.Obținerea performanței

VI.Asigurarea retenției și a transferului

VII. Evaluarea activității

VIII.Încheierea activității . Intuirea materialelor de lucru

Voi solicita copiilor să descopere ce se ascunde pe fiecare măsuță și să numească materialele găsite.

Anunțarea temei

- Dragi copii cu materialele pe care le aveți pe măsuță vom picta prieteni pentru Răzvan sau simboluri ale prieteniei pe piesele de puzzle, urmând ca la final să formăm un puzzle uriaș cu titlul Prietenia.

Prezentarea modelului educatoarei.

După intuirea materialelor de lucru, se va prezenta și modelul realizat de către educatoare

Explicarea și demonstrarea tehnicii de lucru

Li se explică celor mici ce au de făcut, în termeni accesibili, pentru a realiza tema propusă. Li se arată modelul, care apoi va fi ascuns.

Vom alege culoarea dorită, vom introduce pensula în culoare, iar apoi cu ajutorul pensulei și a mișcărilor lente din încheietura mâinii vom realiza forme de inimi,mingi, flori etc. pe piesa de puzzle. Li se solicită copiilor să repete verbal modul de lucru explicat anterior de către educatoare, pentru verificarea gradului de înţelegere a sarcinilor propuse.

Se subliniază faptul că ei pot folosi ce culori doresc și pot picta ce simboluri ale prieteniei vor.

Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor.

“Ale noastre degețele se fac mândre păsărele,

Zboară sus, zboară jos

Și-am facut un cuib frumos.”

„Cu coatele sprijinite de masă, închidem şi deschidem pumnii, afară plouă, adie vântul, suflă vântul tare, afară fulgeră, afară tună, a ieșit soarele, uraaa!”

Efectuarea lucrărilor de către copii

Se urmărește ca toţi copiii să folosească corect instrumentele de lucru, să aplice corect culoarea pe suportul dat.

Se acorda sprijin dacă este necesar.

Copiii pictează piesele individual, dar discută și colaborează între ei. Cei mari pot ajuta copiii mai mici.

Copiii vor lucra pe un fond muzical. Anunțarea cu 2-3 minute înaintea încetării lucrului.

Se anunță copiii când se apropie de finalul activităţii.

.Încetarea lucrului și așezarea lucrărilor pe panou.

Copiii sunt rugați sa așeze lucrările pe panou pentru a fi admirate.

Piesele vor fi lipite pe un panou, formând un puzzle mare. Se discută ce înseamnă imaginea finală.

Voi cere copiilor sa precizeze ce au realizat la activitatea artistico-plastică și să explice tehnicile de lucru si materialele pe care le-au folosit pentru realizarea temei.

Analiza lucrărilor

Copiii vor observa toate lucrările, vor face aprecieri asupra modului în care au lucrat, dacă au respectat spațiul plastic, ce culori au folosit, folosind metoda ”Turul galeriei”.

Se fac aprecieri verbale asupra comportamentului copiilor din timpul activității și asupra modului de lucru.

Ca răsplată pentru activitatea desfășurată, copiii primesc brățări ale prietenieii.

Conversația

Exercițiul

Explicația

Demonstrația

Explicația

Conversația

Conversatia

Turul galeriei

Conversația

Piese de puzzle din carton

Paletă cu acurele

Pensule

Șervețele umede

Panou

Boxă

Modelul educatoarei

Stimulente

Evaluare formativ-continuă

Aprecieri verbale

Aprecieri verbale

Aplauze

Anexa 1

Anexa 2

Prietenie

Vrei să afli, cum anume

Un prieten poţi să-ţi faci?

Te poftim la grupa noastră

Unde-nvaţă şi Răzvan,

Un copil politicos

Şi foarte prietenos.

Zi de zi se poartă bine

E prieten şi cu mine.

Îl iubesc şi îl respect

Pentru că e înţelept

Jucăuş şi iubitor,

Tuturor folositor.

Jocul pronumelor personale

Prof. învățământ primar Bidilică Ruxandra

Școala Gimnazială Nr.1 Stoenești

Materiale necesare : Jetoane pe care sunt scrise pronumele personale (singular și plural): eu, tu, el/ea, noi, voi, ei/ele

Desfășurarea jocului:

Elevii participanți se așează în cerc. În centru, conducătorul de joc (profesorul sau un elev), ridică, pe rând, jetoanele pe care sunt notate pronumele personale. Indică, apoi, un elev care trebuie să alcătuiască o propoziție dezvoltată în care să folosească pronumele personal indicat. Se pot pune condiții : pronumele să se afle la începutul, la mijlocul sau la sfârșitul propoziției sau propoziția să conțină și o caracteristică pozitivă despre cel care este alcătuită.

Exemple :

1. Se ridică jetonul pe care scrie EU, apoi se alcătuiește propoziția:

La un concurs antrenant particip eu.

2. Se ridică jetonul pe care scrie VOI, apoi se alcătuiește propoziția:

Voi sunteți niște prieteni adevărați.

Jocul se continuă pînă se ridică toate jetoanele.

Harta textului

Prof. Moscal Angela

Titlul textului

_____

_____

Numele autorului

_____

_____

Numărul de alineate

_____

Ortograme

_____

Timpul întâmplării

_____

_____

Locul întâmplării

_____

_____

Vocabular

_____

_____

Personaje

_____

_____

Învățătura textului

_____

_____

Câte stele îi acorzi?

Numele tău_____

Test sumativ-glande endocrine

Prof. STOICOVICI ADINA-ELENA

BIOLOGIE Clasa a VII-a Notă profesor:

Nume și prenume elev: Data: Autoevaluare elev:

TEST DE EVALUARE SUMATIVĂ

- 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)

Paratiroidele sunt glande _____, care elimină hormonii direct în _____.

2. Numiți glandele endocrine studiate și precizați câte un hormon secretat de fiecare. (6p)

1. ……..
2. …….
3. …….

4. …….

3. Scrieţi/încercuiți, pe foaie, litera corespunzătoare răspunsului corect. Este corectă o singură variantă de răspuns.

(5x2p=10p)

1. Hipofiza este situată:

a) în torace b) la baza creierului c) în abdomen d) în spatele stomacului

2. Hormonul secretat de tiroidă este:

a) insulina b) adrenalina c) tiroxina d) glucagonul

3. Pancreasul endocrin secretă:

a) bilă b) insulină c) tiroxină d) adrenalină

4. Adrenalina este produsă de:

a) pancreas b) hipofiză c) glandele suprarenale d) tiroidă

5. Scăderea secreției de insulină determină:

a) gigantism b) diabet zaharat c) mixedem d) nanism

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. Hipofiza este numită „creier endocrin” a sistemului endocrin.

2. Ocitocina și prolactina sunt doi hormoni secretați de tiroidă.

3. Tiroida e localizată în cavitatea abdominală.

5. Sistemul endocrin coordonează activitatea organismului prin intermediul hormonilor. (8p)

a) Precizați o asemănare și o deosebire între nanismul hipofizar și nanismul tiroidian. (2x2p=4p)

b) Precizați o asemănare și o deosebire între diabetul insipid și diabetul zaharat. (2x2p=4p)

6. La spital se prezintă doi pacienți. Primul are ca simptome poliurie, polidipsie, dar glicemia in limite normale, iar al doilea pacient prezintă ochi proeminenți, gușă mărită, palme transpirate și slăbire accentuată deși mănâncă foarte mult. Stabiliți: (12p)

a) Disfuncția de care suferă primul pacient și glanda afectată.(3p)

b) Disfuncția de care suferă al doilea pacient și glanda afectată. (3p)

c) Numiți hormonii secretați de pancreasul endocrin.(2p)

d)Menționați o boală determinată de funcționarea defectuoasă a pancreasului endocrin și explicați cauza apariției acesteia.(2x2p=4p)

PARTEA II (40 de puncte)

1.
(20p)

Hipofiza este una dintre cele mai importante glande endocrine.

a) Precizați localizarea hipofizei în organism. (6p)

b) Explicați efectele hipersecreției hormonului de creștere. (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)

- acromegalie
- mixedem

2.
(20p)

Tiroida, hipofiza, pancreasul endocrin și glandele suprarenale au roluri esențiale în reglarea activității organismului.

a) Precizați localizarea tiroidei și a pancreasului endocrin.(2x3p=6p)

b) Scrieți un argument în favoarea afirmației următoare: „Hormonii tiroidieni influențează metabolismul organismului”.(4p)

c) Alcătuiţi un minieseu intitulat „Glandele suprarenale”, 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!

Cum te simţi la finalul testului de evaluare?

Bifează una dintre imaginile care ţi se potriveşte cel mai bine în acest moment.

Joc de mișcare „Albinele și florile”

Prof. Educație timpurie Ciurea Georgiana

Școala Gimnazială nr.1 Stoenești, județ Argeș
Structura G.P.N. Valea Bădenilor

Desfășurarea jocului

1. Explicarea jocului:

Educatoarea spune că albinele caută flori pentru nectar.

2. Acțiunea:

o „Albinele” se deplasează (aleargă ușor, bâzâind)

o „Florile” stau pe loc sau se pot mișca lent

3. Semnalul:

La semnal („Vine ploaia!” sau „Se strânge nectar!”):

o Albinele trebuie să atingă câte o floare

o Floarea atinsă devine albină

4. Reluarea jocului:

o Jocul continuă până când majoritatea devin albine

Scop:

- Dezvoltarea vitezei de reacție
- Exersarea orientării în spațiu
- Consolidarea temei de primăvară (insecte, flori)

Organizare:

- Se delimitează un spațiu de joc
- Se aleg 2–3 copii „albine”
- Restul copiilor sunt „flori” (stau răspândiți în spațiu)

Reguli:

- Nu se împing colegii
- Se aleargă cu grijă în spațiul stabilit
- Se respectă semnalul educatoarei

Materiale necesare:

1. Elemente pentru „flori”

- Ecusoane sau coronițe cu flori (din carton/hârtie colorată)
- Sau cercuri colorate așezate pe jos (pentru a marca „floarea”)

2. Elemente pentru „albine”

- Bentițe cu antene de albină (opțional)
- Eșarfe galbene/negre sau benzi pentru identificare
-

Variante:

- Florile pot avea culori → albinele caută doar o anumită culoare
- Se adaugă „vântul” → copiii se deplasează mai greu
- Se poate introduce muzică de primăvară 🎶

La finalul activității, copiii vor fi capabili să:

- O1: se deplaseze liber în spațiul de joc respectând regulile
- O2: reacționeze prompt la semnalul dat
- O3: coopereze cu ceilalți copii în timpul jocului
- O4: identifice elemente din natură (albine, flori)

Strategii didactice:

Metode și procedee:

- explicația
- demonstrația
- exercițiul
- jocul

Mijloace didactice:

- ecusoane/coronițe (flori)
- bentițe (albine)
- clopoțel / fluier
- conuri/jaloane

Forma de organizare:

- frontal
- individual

Metode de evaluare:

- Observarea directă (pe parcursul jocului)
- Aprecierea verbală („Bravo!”, „Foarte bine ai reacționat!”)
- Întrebări finale ❓

o „Ce rol ți-a plăcut mai mult?”

o „A fost ușor sau greu să fii albină?”

Instrumente de evaluare:

- Fișă de observație simplă (mentală sau notată)
- Indicatori precum: ✓ / ✗
- Feedback individual și colectiv

Fisa de lucru clasa 1 - numere naturale 0-100

Prof. Rusu Luciana

1. Încercuiește cu roșu cifra zecilor și cu albastru cifra unităților:

98, 38, 40, 17, 82, 100, 77, 16, 59.

2. Scrie cu cifre numerele:

optzeci:_____ cincisprezece:_____

patru zeci și patru:_____ șaptezeci și trei:_____

3. Scrie numerele care se formează din:

douăzeci și două unități:_____

nouăzeci și șase unități:_____

patruzeci și cinci unități:_____

4. Formează toate numerele naturale formate din zeci și unități care se pot scrie cu cifrele: 9, 6, 0, 2.

_____

_____

5. Scrie numerele cuprinse între:

56 și 65:_____

73 și 64:_____

6. Ordonează crescător următoarele numere: 37, 15, 40, 21, 77, 32, 59, 83, 98

7. Ordonează descrescător următoarele numere: 73, 51, 30, 43, 20, 28, 84, 35

8. Așază în ordine crescătoare răsturnatele numerelor: 14, 82, 92, 28, 71, 60, 33, 19

_____-

METODELE INTERACTIVE ŞI ACTIV-PARTICIPATIVE Metoda Diagrama Venn-Aplicaţie

Profesor pentru educație timpurie Smaranda Alina

Grădinița cu program prelungit Academia piticilor

Curtea de Argeș

În educația timpurie, metodele moderne de predare contribuie semnificativ la dezvoltarea gândirii copiilor și la stimularea participării active în procesul de învățare. Una dintre aceste metode interactive este diagrama Venn, utilizată pentru compararea și evidențierea asemănărilor și deosebirilor dintre două sau mai multe elemente.

În cadrul domeniului experiențial Știință – Cunoașterea mediului, această metodă facilitează înțelegerea fenomenelor din natură și dezvoltă capacitatea copiilor de a observa, analiza și clasifica elemente din mediul înconjurător.

Ce este metoda Diagrama Venn

Diagrama Venn este o metodă grafică de organizare a informațiilor care utilizează două sau mai multe cercuri intersectate pentru a evidenția relațiile dintre concepte.

În educația preșcolară, metoda este adaptată prin activități simple și intuitive, utilizând imagini, obiecte sau cartonașe.

Structura diagramei:

cercul din stânga – caracteristicile primului element;

cercul din dreapta – caracteristicile celui de-al doilea element;

zona de intersecție – asemănările dintre cele două elemente.

Prin utilizarea acestei metode, copiii își dezvoltă gândirea logică și capacitatea de analiză.

Utilizarea diagramei Venn în activitățile didactice prezintă numeroase avantaje:

stimulează gândirea critică și comparativă;

dezvoltă capacitatea de observare;

încurajează participarea activă a copiilor;

facilitează înțelegerea relațiilor dintre elemente;

contribuie la dezvoltarea vocabularului.

Metoda este atractivă pentru copii deoarece implică activități vizuale și interactive, adaptate nivelului lor de dezvoltare.

Aplicație practică

Tema activității: „Animale domestice și animale sălbatice”

Nivel: grupa mare (Nivel II)

Domeniul experiențial: Știință – Cunoașterea mediului

Scopul activității

Formarea capacității copiilor de a compara și de a identifica asemănări și deosebiri între animalele domestice și animalele sălbatice.

Obiective operaționale

La finalul activității, copiii vor fi capabili să:

identifice animale domestice și animale sălbatice;

observe caracteristicile fiecărei categorii;

compare animalele folosind diagrama Venn;

exprime verbal asemănări și deosebiri.

Desfășurarea activitățiiMETODELE INTERACTIVE ŞI ACTIV-PARTICIPATIVE

Metoda Diagrama Venn- Aplicaţie

Educatoarea prezintă copiilor imagini cu animale (de exemplu: câine, pisică, vacă, urs, lup, vulpe).

Pe podea sau pe tablă se desenează două cercuri care se intersectează.

Primul cerc este etichetat „Animale domestice”, iar al doilea „Animale sălbatice”.

Copiii primesc cartonașe cu imagini ale animalelor și sunt invitați să le așeze în cercul corespunzător.

Se discută apoi caracteristicile:

Animale domestice

trăiesc pe lângă oameni;

sunt îngrijite de oameni;

oferă diferite produse (lapte, ouă etc.).

Animale sălbatice

trăiesc în pădure sau în natură;

își procură singure hrana;

nu sunt domesticite.

Asemănări (zona de intersecție)

sunt ființe vii;

au nevoie de hrană și apă;

se deplasează;

au pui.

Prin discuții și observații, copiii completează diagrama și formulează concluzii.

Rolul educatoarei în utilizarea metodei:

organizează materialele didactice;

ghidează discuția;

încurajează exprimarea copiilor;

clarifica informațiile prezentate.

De asemenea, ea trebuie să adapteze metoda la nivelul de înțelegere al copiilor și să creeze un mediu de învățare atractiv.

Metoda Diagrama Venn reprezintă un instrument eficient în procesul educațional din grădiniță, deoarece facilitează înțelegerea relațiilor dintre concepte și dezvoltă gândirea logică a copiilor. Aplicată în domeniul Cunoașterea mediului, această metodă îi ajută pe preșcolari să observe și să compare elemente din natură într-un mod atractiv și interactiv.

Prin utilizarea unor metode moderne și interactive, educația timpurie devine mai eficientă, iar copiii își dezvoltă abilități cognitive esențiale pentru etapele ulterioare ale învățării.

Bibliografie

1. Ministerul Educației Naționale (2019). Curriculum pentru educația timpurie. București.

2. Cucoș, Constantin (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

3. Oprea, Crenguța-Lăcrămioara (2007). Strategii didactice interactive. București: Editura Didactică și Pedagogică.

4. Dumitrana, Magdalena (2002). Activități matematice în grădiniță. București: Editura Compania.

5. Cerghit, Ioan (2006). Metode de învățământ. Iași: Editura Polirom.

Educația de calitate, soluția spre o societate cu abandon școlar redus

Prof. înv.primar, Kioveanu Cecilia- Nicoleta

Școala Gimnazială ” Prof. Constantin Dincă”, Ulmeni, Jud. Buzău

Calitatea în educație nu este un concept static, ci un ansamblu de caracteristici ale sistemului de învățământ care asigură atingerea standardelor de excelență. Într-o lume în continuă schimbare, educația de calitate reprezintă fundamentul dezvoltării durabile, fiind rezultatul unei interacțiuni armonioase între resurse adecvate și activități pedagogice inovatoare.

Resursele reprezintă "combustibilul" procesului de învățământ. Acestea se împart în mai multe categorii critice:

A. Resursele Umane

Profesorul rămâne cea mai importantă resursă. Calitatea educației depinde direct de:

- Formarea continuă: Cadre didactice care stăpânesc nu doar materia, ci și metode moderne de predare (pedagogie digitală, psihologia copilului).
- Motivația și empatia: Capacitatea de a crea un mediu sigur și stimulativ din punct de vedere emoțional.

B. Resursele Materiale și Tehnologice

Sălile de clasă moderne au depășit modelul "tablă și cretă". Astăzi, calitatea este susținută de:

- Infrastructură digitală: Table interactive, platforme de e-learning și acces la internet de mare viteză.
- Laboratoare dotate: Facilitarea învățării prin experiment (fizică, chimie, biologie).
- Biblioteci fizice și virtuale: Accesul la surse de informare actualizate.

C. Resursele Curriculare

Un curriculum de calitate trebuie să fie flexibil, transdisciplinar și ancorat în realitatea pieței muncii, punând accent pe competențe, nu doar pe memorarea informațiilor.

Resursele singure nu pot garanta succesul fără activități bine structurate, care să pună elevul în centrul procesului.

I. Învățarea Activă și Colaborativă

Activitățile care implică proiecte de grup, dezbateri și rezolvarea de probleme reale dezvoltă gândirea critică și abilitățile sociale. Metoda Project-Based Learning (PBL) este un exemplu excelent de activitate care crește calitatea învățării.

II. Activitățile Extracurriculare

Educația nu se oprește la ușa clasei. Vizitele la muzee, voluntariatul, cluburile de robotică sau de teatru contribuie la dezvoltarea holistică a elevului, oferind context practic cunoștințelor teoretice.

III. Consilierea și Orientarea Școlară

Activitățile de monitorizare a progresului și orientare în carieră ajută la reducerea abandonului școlar și la maximizarea potențialului fiecărui elev.

O componentă esențială a calității este bucla de feedback. O educație de calitate nu se rezumă la note, ci la:

- Evaluarea formativă: Urmărirea progresului pe parcurs, nu doar la final.
- Autoevaluarea: Încurajarea elevilor să își analizeze propriul proces de învățare.

Concluzii

Calitatea în educație este rezultatul unui parteneriat între investiția strategică în resurse (umane și materiale) și creativitatea activităților propuse. O școală de calitate este aceea care reușește să transforme resursele în experiențe de învățare memorabile, pregătind cetățeni capabili să se adapteze provocărilor viitorului.

Test- Organe de simț Clasa a VII-A

Prof. FURDUI ROXANA - NICOLETA

Nume: Data:

TEST 2 – Organe de simț

Clasa a VII- A

Se acordă 2 puncte din oficiu!
SUCCES!

1. Încercuiește varianta corectă de răspuns:
(0,4*5=2 p)

A. Cristalinul:

a) este un mediu transparent;

b) prezintă receptori vizuali;

c) este tunica externă a ochiului;

B. Pata galbenă din retină:

a) este locul de ieșire a nervului optic;

b) conține numai celule cu conuri;

c) conține numai celule cu bastonașe;

C. Urechea internă este alcătuită din:

a) labirintul osos și membranos;

b) un lanț de 3 oscioare;

c) pavilion și conduct auditiv extern ;

2. Precizați valoarea de adevăr a următoarelor propoziții. Modificați parțial propozițiile false astfel încât acestea sa devină adevărate.Nu folosiți negația.
(0,5*4=2p)

___A. Pupila este componenta ochiului responsabilă pentru culoarea acestuia.

___ B. Epiderma este stratul superficial al pielii, urmată de dermă și hiopodermă.

___ C. La baza limbii întâlnim receptori pentru gustul dulce.

___ D. Cornea, coroida și retrina sunt tunciile globului ocular.

3. Asociați următoarele noțiuni din coloana A cu cele potrivite din coloana B.
(0,25*6 =1,5 p)

A.	B
___1. receptori gustativi	a) folosite în recunoașterea amprentelor
__2. receptori cutanați	b) defect de vedere
__3. melanina	c) conține celule adipoase (cu grasime)
__4. miopia	d) conferă culoare pielii
__5. papile dermice	e) tactili,termici și dureroși
__6. hipoderma	f) muguri gustativi

4. Recunoaște structurile de mai jos ce intră în alcătuirea pielii:
(0,1*10= 1 p)

5. Realizează un scurt eseu cu titlul: Urechea – organ de simț
1,5 p

Eseul v-a conține: enumerarea (0,3) și prezentarea celor trei componente ale urechii (0,6p), enumerarea sensibilităților asigurate de către ureche (0,2p), explicarea modalității prin care se formează auzul (0,3p), precizarea unei afecțiuni a urechii (0,1p).

BAREM DE CORECTARE

I. Încercuiește varianta corectă (2 p)

Item	Răspuns corect	Punctaj
A	a) este un mediu transparent	0,4 p
B	b) conține numai celule cu conuri	0,4 p
C	a) labirintul osos și membranos	0,4 p
D	a) endolimfă	0,4 p
E	a) glandele sebacee și sudoripare	0,4 p

Total: 2 p

II. Adevărat / Fals (2 p)

Item	Răspuns	Corectare propoziție falsă	Punctaj
A	Fals	Irisul este componenta ochiului responsabilă pentru culoarea acestuia	0,5 p
B	Adevărat	—	0,5 p
C	Fals	La baza limbii se găsesc receptori pentru gustul amar	0,5 p
D	Fals	Sclerotica, coroida și retina sunt tunicile globului ocular	0,5 p

Total: 2 p

III. Asociați noțiunile (1,5 p)

Nr	Răspuns
1	f
2	e
3	d
4	b
5	a
6	c

Punctaj: 0,25 × 6 = 1,5 p

IV. Recunoașterea structurilor pielii (1 p)

1. epidermă
2. dermă
3. hipodermă
4. fir de păr
5. glanda sebacee
6. glanda sudoripară
7. folicul pilos

8. vase de sânge
9. receptori nervoși
10. țesut adipos

Punctaj:

Punctaj: 0,1 p / răspuns corect = 1p

V. Eseu – „Urechea – organ de simț” (1,5 p)

Punctaj eseu

Criteriu	Punctaj
Enumerarea componentelor urechii	0,3 p
Prezentarea componentelor	0,6 p
Sensibilități	0,2 p
Formarea auzului	0,3 p
O boală a urechii	0,1 p

Total: 1,5 p

Calcul punctaj final

Componentă	Puncte
Subiect I	2 p
Subiect II	2 p
Subiect III	1,5 p
Subiect IV	1 p
Subiect V	1,5 p
Oficiu	2 p
TOTAL	10 p

SARBATORILE SI IMPLICAREA ELEVILOR-DESCOPERIRE DE TALENTE-SANSA IN VIATA

Prof. Păunescu Iuliana Clara

Școala Gimnazială Nr. 1 Stoenești

Localitatea Stoenești

Sărbătorile reprezintă momente semnificative în viața comunităților, având o puternică încărcătură culturală, educativă și socială. În mediul școlar, acestea oferă oportunități valoroase pentru implicarea elevilor în activități formative, contribuind la dezvoltarea armonioasă a personalității acestora.

Educatia prin acest mod, accesul la invatatura reprezinta motorul principal pentru dezvoltarea personala si succesul in viata, indiferent de mediul de provenienta .Educatia functioneaza ca o sansa prin mai multe mecanisme esentiale. Egalitatea de oportunitati , se refera la faptul ca se ofera elevilor din medii vulnerabile(rural, familii cu venituri mici,) instrumentele necesarepentru a depasi barierele sociale si economice.

Un sistem educational incluziv permite fiecarui elev sa-si descopere talentele si sa contribuie activ la societate , fructificandu-le. In invatamantul primar prin sprijinul constant se construiesc punti peste-hăul educational -prevenind abandonul scolar, implicit prin combaterea excluziunii.

Implicarea elevilor în activități dedicate sărbătorilor contribuie la consolidarea valorilor morale și sociale, precum respectul, solidaritatea și cooperarea. Prin participarea la diverse activități, elevii nu doar că învață despre tradiții și obiceiuri, dar își dezvoltă și competențe sociale și emoționale esențiale.

Un rol important îl au activitățile creative, precum realizarea de decorațiuni, felicitări sau scenete tematice. Acestea stimulează imaginația și creativitatea elevilor, oferindu-le totodată ocazia de a lucra în echipă. De asemenea, serbările școlare organizate cu ocazia sărbătorilor reprezintă un cadru ideal pentru exprimarea artistică și pentru dezvoltarea încrederii în sine.

Sărbătorile tradiționale, precum Crăciunul și Paștele, oferă contexte educative bogate,

în care elevii pot învăța despre identitatea culturală și valorile spirituale ale comunității din care fac parte. Activitățile precum colindatul, vopsirea ouălor sau participarea la evenimente comunitare contribuie la păstrarea și transmiterea tradițiilor.

În același timp, implicarea elevilor în activități caritabile cu ocazia sărbătorilor dezvoltă empatia și spiritul civic. Donarea de obiecte, participarea la campanii sociale sau sprijinirea persoanelor aflate în dificultate sunt exemple de activități care contribuie la formarea unor cetățeni responsabili.

Rolul cadrului didactic este esențial în organizarea și coordonarea acestor activități. Profesorii trebuie să creeze contexte educaționale atractive și adaptate vârstei elevilor, în care aceștia să se simtă motivați și implicați. De asemenea, colaborarea cu familia și comunitatea locală amplifică impactul educativ al acestor activități.

În concluzie, sărbătorile constituie un cadru educațional complex, în care elevii pot învăța prin experiență directă, dezvoltându-și atât competențele cognitive, cât și pe cele socio-emoționale. Implicarea activă a elevilor în activitățile dedicate acestor momente contribuie la formarea unor indivizi echilibrați, creativi și responsabili.

Test de evaluare inițială la matematică -clasa a III-a

Prof. CUSTURĂ LUMINIȚA MIOARA

A. Încercuiește varianta corectă de răspuns:

1. Cu ce cifră poate fi înlocuită steluța, astfel încât relația să fie adevărată: *36 698 ?

A. 5 B. 6 C. 7 D. orice cifră

2. Care dintre numerele de mai jos are suma cifrelor 15?

A. 15 B. 66 C. 87 D. 99

3. Care este succesorul numărului 139?

A. 138 B. 139 C. 140 D.130

B. Rezolvă cu atenție exercițiile și problemele următoare:

4. Dacă suma a două numere este 197, iar un termen este egal cu 68, atunci celălalt va fi ..... .

.....

5. Dacă descăzutul este 702, iar scăzătorul este cel mai mic număr impar de trei cifre diferite, care va fi diferența?

.....

6. La dublul numărului 9 adaugă sfertul numărului 28. Ce număr ai obținut?

.....

.....

7. Cu cât e mai mare produsul numerelor 8 și 9 decât câtul numerelor 64 și 8?

.....

.....

8. Scrie unul dintre semnele de relație învățate, după ce rezolvi calculele:

7 x 7 .... 6 x 8 9 x 4 .... 6 x 6 0 x 4 .... 10 x 1

.....

48 : 6 .... 5 x 7 56 : 7 .... 5 x 10 6 x 9 .... 8 : 4

.....

9. Calculează, ținând cont de ordinea operațiilor!

7 x 6 – 100 : 10=

.....

200 – 32 : 8 + 5 x 7=
.....

311 -279 +9 x 8=
.....

10. Rezolvă problema cu plan de întrebări:

Într-un coș sunt 9 mere, de 5 ori mai multe prune, iar pere cu 17 mai puține decât prune. Câte fructe sunt în coș?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bravo, ai ajuns la finalul testului! Nu uita de autoverificare, însă!

Învățarea bazată pe proiect – metodă eficientă în dezvoltarea competențelor-cheie

Prof. Vasilescu-Lohan Andreea

Învățarea bazată pe proiect – metodă eficientă în dezvoltarea competențelor-cheie

(Clasa pregătitoare – Dezvoltare personală)

Învățarea bazată pe proiect (Project-Based Learning – PBL) reprezintă o metodă modernă, centrată pe elev, care stimulează implicarea activă și dezvoltarea competențelor-cheie încă din primii ani de școală.

La clasa pregătitoare, disciplina Dezvoltare personală oferă cadrul ideal pentru aplicarea acestei metode, contribuind la formarea unor abilități esențiale precum:

- autocunoașerea
- comunicarea
- cooperarea
- gestionarea emoțiilor

Învățarea prin proiect:

- pune accent pe experiența directă
- implică elevii în rezolvarea unor sarcini reale sau apropiate de viața lor
- dezvoltă competențe transversale

La vârste mici, activitățile trebuie să fie:

- concrete
- ludice
- bazate pe colaborare

Titlul proiectului: „Cine sunt eu?”

Durata: 1–2 săptămâni

Disciplina: Dezvoltare personală

Competențe vizate:

- identificarea emoțiilor
- exprimarea de sine
- relaționarea cu colegii

- dezvoltarea încrederii în sine

4. Activități propuse

Activitatea 1: „Portretul meu”

- Elevii desenează propriul portret
- Spun câteva lucruri despre ei (nume, preferințe)

Activitatea 2: „Emoțiile mele”

- Recunoașterea emoțiilor prin imagini
- Jocuri de mimă

Activitatea 3: „Ce îmi place să fac”

- Discuții în cerc
- Colaj cu activități preferate

Activitatea 4: „Suntem o echipă”

- Jocuri de cooperare
- Activități în perechi sau grupuri

5. Metode și mijloace didactice

- jocul didactic
- conversația euristică
- învățarea prin cooperare
- desen, colaj, fișe de lucru

6. Evaluarea

Evaluarea se realizează prin:

- observarea comportamentului elevilor
- implicarea în activități
- produse realizate (desene, colaje)
- feedback verbal

7. Rezultate și impact

Aplicarea proiectului a condus la:

- creșterea încrederii în sine

- îmbunătățirea relațiilor între elevi
- dezvoltarea abilităților de comunicare
- implicare activă în activități

Învățarea bazată pe proiect reprezintă o metodă eficientă în dezvoltarea competențelor-cheie la clasa pregătitoare. Prin activități atractive și adaptate vârstei, elevii devin mai implicați, mai încrezători și mai deschiși către colaborare.

JOC DIDACTIC: „CONCURSUL VESTITORILOR”

Prof. Andra Raluca- Cecilia

Tema: Flori de primăvară

Clasa I

Durata: 45-50 minute

I. OBIECTIVE OPERAȚIONALE

La finalul jocului, elevii vor fi capabili:

- O1: Să recunoască florile de primăvară (ghiocel, lalea, narcisă, zambilă, viorea) pe baza unor indicii textuale.
- O2: Să despartă corect în silabe numele florilor identificate.
- O3: Să rezolve probleme de calcul mintal (adunări și scăderi 0-20) legate de „buchete de flori”.
- O4: Să ordoneze logic cuvintele dintr-o propoziție despre natură.

II. MISIUNILE JOCULUI

Misiunea 1: „Cine sunt eu?”

Ascultă cu atenție și scrie numele florii pe linia punctată.

1. Sunt alb, mic și apar când încă mai e zăpadă. Sun dintr-un clopoțel de sticlă.
- Răspuns: .....
2. Am petale galbene sau albe și un nume care seamănă cu cel al unui băiat (Narcis).
- Răspuns: .....
3. Sunt parfumată, am multe flori mici grupate pe o tulpină groasă și pot fi roz, mov sau albă.
- Răspuns: .....
4. Cupa mea este adesea roșie și mă mândresc cu frunzele mele late și verzi.
- Răspuns: .....

Misiunea 2: „Silabele înflorite”

Scrie numărul de silabe pentru fiecare cuvânt în dreptul lui.

- ZAMBILĂ
- LALEA
- VIOREA
- PRIMĂVARĂ

Misiunea 3: „Buchete buclucașe” (Matematică)

Rezolvă următoarele situații de calcul.

1. Maria are 12 lalele roșii și 5 lalele galbene. Câte lalele are în total?
- Calcul: .....
2. Într-o vază erau 18 narcise. 6 s-au ofilit. Câte narcise au rămas frumoase?
- Calcul: .....
3. Dacă aduni 10 ghiocei cu încă 10, câți ai?
- Calcul: .....

III. FINALIZAREA JOCULUI

Misiunea 4: „Cuvinte rătăcite”

Pune cuvintele în ordinea corectă pentru a forma o propoziție.

florile / primăvara / grădină / în / înfloresc

- Propoziția: .....

Misiunea 5: „Adevărat sau Fals?”

Scrie litera A (Adevărat) sau F (Fals) în paranteză.

1. ( ) Florile au nevoie de lumină și apă pentru a trăi.
2. ( ) Ghiocelul înflorește în luna decembrie.
3. ( ) Rădăcina florii se află sub pământ.
4. ( ) Zambila nu are miros.

IV. MODALITĂȚI DE EVALUARE

1. Evaluare prin joc (Interactivă):

- Tehnica „Bilețelul de ieșire”: Elevii scriu pe un bilețel numele florii lor preferate și un motiv scurt (ex: „Îmi place laleaua pentru că e roșie”).

- Metoda „Semaforul”:

o Verde: Am răspuns corect la toate misiunile.

o Galben: Am avut 1-2 greșeli la matematică sau silabe.

o Roșu: Am avut nevoie de ajutorul învățătorului la majoritatea exercițiilor.

3. Apreciere verbală:

- Se oferă feedback individual de tipul: „Ai lucrat foarte atent la calcule!” sau „Ai o caligrafie frumoasă la numele florilor!”.

„MasterChef-ul Fracțiilor”

Prof. înv. primar, Guzu Liliana – Camelia

Școala Gimnazială „George Enescu”, orașul Sinaia

1. Materiale necesare

- Cercuri de carton (reprezentând pizza).
- Carioci de culori diferite.
- „Fișe de Comandă” (rețete).

2. Etapa 1: „Fracția în farfurie”

Fiecare echipă primește un „aluat” (un cerc de carton). Tu ești clientul și dai comenzi:

- Comanda 1: „Vreau o pizza cu 4/8 porumb și 2/8 măsline. Restul să fie simplă.”
- Sarcina elevilor: Trebuie să împartă cercul în 8 părți egale, să coloreze 4 părți cu galben, 2 cu negru și să vadă ce fracție reprezintă partea simplă.

3. Etapa 2: „Comparația Gusturilor”

Echipele vor compare două „comenzi”:

- Cine a mâncat mai mult? Cel care a luat 1/2 dintr-o pizza sau cel care a luat 3/6?

Probleme „Delicioase” pentru consolidare

1. Provocarea Ciocolatei: O tabletă are 12 pătrățele. Maria mănâncă 1/3 din ea. Câte pătrățele a mâncat?
2. Provocarea Grădinarului: Într-o vază sunt 20 de flori. 2/5 sunt lalele, restul sunt trandafiri. Câte lalele sunt?
3. Adevărat sau Fals: „Dacă am mâncat 5/5 dintr-un măr, înseamnă că am mâncat tot mărul.”

Joc: „Livratorii de Pizza la Mare Viteză”

Materiale necesare:

- 3-4 „Cutii de pizza” (pot fi plicuri mari sau chiar cutii de carton goale).
- Multe „felii de pizza” de carton: Decupează cercuri de mărime egală și împarte-le în fracții diferite: unele tăiate în jumătăți (21), altele în sferturi (41), altele în optimi (81).
- „Bonuri de comandă”: Bilețele pe care scrii comenzi (ex: „Comanda nr. 1: Avem nevoie de 1 pizza și jumătate!”).

Regulament

1. Organizarea: Împart clasa în echipe. Fiecare echipă are la un capăt al clasei o masă cu „feliile de pizza” amestecate. La celălalt capăt al clasei (la „clienți”), se află cutiile de pizza goale.

2. Startul: Eu sunt „Dispecerul” și strig comanda: „Comanda nr. 1 pleacă acum! Vrem 2 pizzerii să livreze exact 45 dintr-o pizza!”.

3. Acțiunea: Primul elev din fiecare echipă aleargă la masa cu felii, alege O SINGURĂ FELIE (ex: un sfert) și fuge să o pună în cutia echipei sale de la celălalt capăt.

o Se întoarce, dă mâna cu următorul coleg, care fuge să mai aducă o felie.

4. Colaborarea: Elevii trebuie să calculeze din mers. Dacă au nevoie de 45, pot aduce:

o 5 felii de câte 41.

o Sau o jumătate (42) + încă o jumătate (42) + un sfert (41).

5. Finalizarea: Când o echipă consideră că are exact cantitatea cerută în cutie, toți membrii strigă: „PIZZA LIVERATĂ!”.

🔥 Elemente de dificultate

• „Controlul Calității”: Dacă o echipă strigă „Livrată!”, dar în cutie este mai multă sau mai puțină pizza decât s-a cerut, echipa este „amendată” și trebuie să trimită un elev să scoată sau să adauge o felie.

• „Comanda Greșită”: La jumătatea cursei, poți striga: „Clientul s-a răzgândit! Nu mai vrea 45, vrea doar 43!”. Elevul care este la rând trebuie să alerge și să scoată felii din cutie în loc să adauge.

• „Ingrediente diferite”: Poți colora feliile (roșu = salam, verde = ardei). Comandă: „Vrem o pizza care să fie 42 cu salam și 42 cu ardei!”.

Propun o listă de 10 „Comenzi de Livrare” pe care le strig în timpul jocului, ordonate de la simplu la provocator. Le scriu pe tablă pe măsură ce le anunț, pentru ca elevii să nu uite ce au de „gătit”.

Nivelul 1: „Ucenicul Pizzar” (Fracții subunitare)

Scopul: Să înțeleagă că mai multe felii formează o parte dintr-un întreg.

1. Comanda „Clasică”: „Avem nevoie de exact 43 dintr-o pizza cu salam!”

2. Comanda „Light”: „Vrem o pizza mică de doar 84!”

3. Comanda „Veggie”: „Clientul vrea 62 cu ardei și 61 cu porumb!”

Nivelul 2: „Maestrul Pizzar” (Întregul și fracții echiunitare)

Scopul: Să recunoască fracțiile care formează un întreg.

4. Comanda „Full”: „Vrem o pizza întreagă, dar formată din 4 felii egale!”

5. Comanda „Puzzle”: „Vrem o pizza întreagă, dar nu aveți voie să folosiți jumătăți!”

6. Comanda „Jumătate-Jumătate”: „Vrem o pizza unde 42 este cu brânză și restul cu șuncă!”

Nivelul 3: „Livratorul Expert” (Fracții supraunitare & Logică)

Scopul: Să înțeleagă că pot exista mai mult de 1 întreg (fracții > 1).

7. Comanda „Party”: „Avem un grup mare! Livrați 45 de pizza!”

8. Comanda „Dublă”: „Vrem 23 de pizza!”

9. Comanda „Echivalentă”: „Vrem o pizza care să arate ca 42, dar folosind doar felii de 81!”

10. Comanda „Marea Finală”: „Livrați exact 2 pachete întregi folosind doar sferturi!”

FIȘĂ DE LUCRU: „MENIUL FRACȚIILOR”

Numele bucătarului:

Data:

1. Secțiunea „Gătește Vizual”

Împarte pizza de mai jos în felii egale și colorează conform comenzii:

- Pizza Margherita: Împarte în 4 felii și colorează ¾ cu roșu.
- Pizza Quatro Stagioni: Împarte în 8 felii și colorează 4/8 cu galben.
- Pizza Specială: Împarte în 6 felii și colorează 6/6 cu verde.

2. „Cântarul de la Pizzerie”

Compară feliile folosind semnele <, > sau =:

1. 2/4___ 3/4 (Unde avem mai mult salam?)
2. 5/8 ___ 1/8 (Unde e cutia mai plină?)
3. 1/2___4/8 (Atenție! Verifică dacă sunt egale!)
4. 1 întreg ___4/4

3. Provocarea Maestrului Pizzar (Calcul)

Avem o tavă cu 12 mini-pizze rotunde.

- A. Livrăm ½ din ele. Câte pizze pleacă la client?
- B. Livrăm 1/3 din ele. Câte pizze rămân în bucătărie?

4. Problema de Logică: „Livrări Încurcate”

Doi prieteni, Andrei și Ioana, au comandat două pizze identice.

- Andrei a mâncat 2/4 din pizza lui.

- Ioana a mâncat 4/8 din pizza ei.

Cine a mâncat mai mult? Explică de ce:

- Răspuns: _____

Bonus pentru Experți:

Dacă ai mâncat 5/4 dintr-o pizza, înseamnă că:

- a) Ai mâncat mai puțin de o pizza.
- b) Ai mâncat exact o pizza.
- c) Ai mâncat o pizza întreagă și încă o felie (un sfert).

Evaluarea bucătarului:

🌟 Sunt expert! | 🍕 Mă descurc bine! | 👱 Mai am nevoie de antrenament!

Valențele formative ale jocului didactic

Prof. Rauta Georgiana Antonina

Modalități de aplicare și evaluare în învățământul primar

În contextul educațional actual, caracterizat prin accentul pus pe învățarea centrată pe elev, jocul didactic devine un instrument esențial în facilitarea achizițiilor cognitive și în dezvoltarea armonioasă a personalității copilului. Elevul din ciclul primar învață eficient atunci când este implicat activ, când experimentează și când descoperă sensul informațiilor prin activități care îi captează interesul. Din această perspectivă, jocul didactic nu reprezintă doar o metodă alternativă, ci o strategie pedagogică fundamentală.

Valențele formative ale jocului didactic sunt complexe și se manifestă pe multiple planuri. Din punct de vedere cognitiv, acesta stimulează gândirea logică, atenția, memoria și capacitatea de rezolvare a problemelor. În plan socio-emoțional, jocul contribuie la dezvoltarea cooperării, a respectului față de reguli și a capacității de autocontrol. De asemenea, elevii își dezvoltă încrederea în sine și își exersează abilitățile de comunicare într-un cadru relaxat și motivant.

Unul dintre cele mai importante avantaje ale jocului didactic este capacitatea sa de a transforma învățarea într-o experiență plăcută. Elevii nu mai percep sarcina de lucru ca pe o obligație, ci ca pe o provocare atractivă. Astfel, motivația pentru învățare crește, iar implicarea devine autentică.

Integrarea jocului didactic în activitatea la clasă presupune o planificare atentă și o corelare cu obiectivele lecției. Jocurile trebuie să fie adaptate nivelului de vârstă, să aibă reguli clare și să permită participarea activă a tuturor elevilor. În continuare, sunt prezentate câteva exemple de jocuri didactice aplicabile la ciclul primar, care pot fi utilizate atât în etapa de predare, cât și în consolidare sau evaluare.

Un prim exemplu este jocul „Lanțul numerelor”, utilizat în cadrul orelor de matematică. Învățătorul propune un număr de pornire, iar fiecare elev trebuie să adauge sau să scadă o valoare stabilită anterior. Activitatea se desfășoară rapid, sub formă de lanț, iar elevii trebuie să fie atenți pentru a continua corect. Acest joc dezvoltă gândirea rapidă, atenția și capacitatea de calcul mintal.

Un alt joc eficient este „Vânătoarea de cuvinte”, utilizat la limba română. Elevii primesc o cerință, de exemplu: „găsește cât mai multe cuvinte care încep cu litera M” sau „descoperă cuvinte care denumesc animale”. Activitatea poate fi realizată individual sau pe echipe. Prin acest joc se dezvoltă vocabularul, creativitatea și capacitatea de asociere.

Jocul „Adevărat sau fals” reprezintă o metodă simplă și eficientă de evaluare. Cadrul didactic formulează enunțuri legate de conținutul predat, iar elevii trebuie să decidă dacă acestea sunt corecte sau nu, argumentând răspunsul. Acest tip de joc stimulează gândirea critică și verifică nivelul de înțelegere.

Un joc cu impact deosebit este „Profesor pentru un minut”. Elevii sunt invitați să preia rolul cadrului didactic și să explice o noțiune în fața colegilor. Această activitate contribuie la consolidarea cunoștințelor, dezvoltarea exprimării orale și creșterea încrederii în sine.

De asemenea, jocul „Completează povestea” poate fi utilizat pentru dezvoltarea creativității. Învățătorul începe o poveste, iar fiecare elev adaugă o propoziție, continuând firul narativ. Activitatea stimulează imaginația, coerența în exprimare și colaborarea.

Evaluarea prin joc didactic constituie o alternativă modernă la metodele tradiționale. Prin integrarea jocului în procesul de evaluare, se reduce stresul asociat testării, iar elevii își demonstrează cunoștințele într-un mod natural. Cadrul didactic poate observa nu doar rezultatul final, ci și modul de gândire, implicarea și strategia utilizată de fiecare elev.

Un exemplu de evaluare prin joc este „Roata întrebărilor”, în care elevii răspund pe rând la întrebări din lecțiile parcurse. Activitatea poate fi organizată sub formă de concurs, ceea ce crește motivația și implicarea. De asemenea, jocurile de tip „quiz” sau competițiile pe echipe pot fi utilizate pentru recapitulare și evaluare sumativă.

Pentru ca jocul didactic să fie eficient, este necesar ca acesta să fie integrat echilibrat în activitatea didactică. Nu orice joc conduce automat la învățare, ci doar acela care este bine ales, bine organizat și corelat cu obiectivele propuse. Rolul cadrului didactic este de a ghida activitatea, de a menține disciplina și de a valorifica rezultatele obținute.

În concluzie, jocul didactic reprezintă o resursă valoroasă în învățământul primar, având un impact semnificativ asupra dezvoltării elevilor. Prin caracterul său interactiv și motivant, acesta transformă învățarea într-un proces atractiv și eficient. Exemplele prezentate demonstrează că jocul poate fi integrat cu succes în orice moment al lecției, contribuind la formarea unor elevi activi, implicați și încrezători în propriile forțe.

Comoara Copilăriei

Profesor pt Educație Timpurie: Damian Aura

Grădinița Rița Gărgărița Brănești, Ilfov

Copilăria reprezintă una dintre cele mai valoroase și definitorii etape din viața unui om, fiind perioada în care se pun bazele personalității, ale caracterului și ale valorilor morale. Deși adesea privită ca o etapă lipsită de griji, copilăria este, în realitate, un timp al descoperirii, al formării și al acumulării unor experiențe esențiale care vor influența întreaga existență a individului. Sub denumirea simbolică de „Comoara copilăriei", această etapă poate fi înțeleasă ca un tezaur de emoții, învățăminte și valori care ne însoțesc pe tot parcursul vieții.

În primul rând, copilăria este perioada inocenței și a purității sufletești. Copiii privesc lumea cu uimire și curiozitate, fără prejudecăți sau temeri adânc înrădăcinate. Această capacitate de a vedea frumusețea în lucruri simple – o floare, un joc, un zâmbet – constituie o valoare umană esențială: bucuria sinceră. În copilărie învățăm să ne exprimăm emoțiile liber, să râdem din toată inima și să ne bucurăm de prezent, fără a fi apăsați de grijile viitorului. Această autenticitate emoțională este o comoară pe care, din păcate, mulți adulți o pierd pe parcurs.

În al doilea rând, copilăria este fundamentul formării valorilor morale. În familie și la școală, copilul învață ce înseamnă binele și răul, respectul, responsabilitatea și empatia. Prin interacțiunea cu părinții, educatorii și ceilalți copii, se dezvoltă capacitatea de a înțelege sentimentele celorlalți și de a construi relații bazate pe încredere și sinceritate. Astfel, valori precum bunătatea, solidaritatea și respectul devin parte din identitatea individului. „Comoara copilăriei" nu constă doar în amintiri frumoase, ci și în aceste principii care ne ghidează comportamentul ca adulți.

Un alt aspect important al copilăriei este rolul său în dezvoltarea imaginației și a creativității. Copiii au o capacitate extraordinară de a inventa lumi, de a transforma realitatea și de a găsi soluții originale. Jocul, element central al copilăriei, nu este doar o formă de distracție, ci și un mijloc de învățare și dezvoltare. Prin joc, copilul experimentează, greșește, învață și își dezvoltă gândirea. Această libertate de a crea și de a visa reprezintă o resursă valoroasă pentru viața de adult, contribuind la adaptabilitate și la găsirea unor soluții inovatoare în fața problemelor.

De asemenea, copilăria este perioada în care se formează primele relații sociale și se învață importanța prieteniei. Prietenii din copilărie sunt adesea legați de amintiri puternice și de experiențe care ne modelează modul de a relaționa cu ceilalți. În aceste relații simple și sincere, copilul învață să împartă, să ierte și să aibă încredere. Astfel, prietenia devine o altă valoare esențială din „comoara copilăriei", contribuind la dezvoltarea echilibrului emoțional.

Nu în ultimul rând, copilăria este o sursă de amintiri care ne oferă refugiu în momentele dificile ale vieții. Amintirile legate de familie, de jocuri, de vacanțe sau de momente simple petrecute alături de cei dragi devin repere afective care ne oferă confort și stabilitate. Ele ne ajută să ne regăsim echilibrul și să ne reconectăm cu esența noastră. În acest sens, copilăria nu este doar o etapă trecută, ci o parte vie a identității noastre.

În concluzie, copilăria este o adevărată comoară, deoarece cuprinde valorile fundamentale care definesc umanitatea: inocența, bucuria, bunătatea, empatia, creativitatea și prietenia. Această perioadă nu trebuie privită doar ca un început al vieții, ci ca un fundament pe care se construiește întreaga existență. „Comoara copilăriei” nu se pierde odată cu trecerea timpului, ci rămâne în sufletul fiecăruia, influențând modul în care gândim, simțim și trăim. De aceea, este important să prețuim copilăria, să o protejăm și să păstrăm vie în noi acea parte sinceră și luminoasă care ne face cu adevărat oameni.

CIRCUIT ELECTRIC SIMPLU

Liceul Tehnologic „ Ion Ionescu de la Brad”,

Structura-Școala Gimnazială „Carmen Sylva”, Horia

Prof. înv. primar Prisacariu Gina Loredana

ARIA CURRICULARĂ:Matematică și explorarea mediului

DISCIPLINA:Ştiinţe ale naturii

UNITATEA TEMATICA: Circuite electrice

SUBIECTUL: Circuit electric simplu

FORMA DE REALIZARE : Activitate integrată

TIPUL LECŢIEI: însuşire de cunoştinţe

COMPETENŢE SPECIFICE:

Ştiinţe ale naturii

1.2. Utilizarea unor criterii pentru compararea unor corpuri, fenomene și procese

2.1.Elaborarea unui plan pentru realizarea unei investigații a mediului înconjurător
2.3.Reprezentarea grafică a unor observații realizate în cadrul investigației proprii, utilizând tabele, diagrame, formule simple

2.4.Formularea de concluzii pe baza rezultatelor investigației proprii

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

a. cognitive:

O1. Să identifice caracteristicile electricității;

O2. Să numească materialele experimentului, observând realizarea circuitului electric;

O3. Să reprezinte grafic elementele unui circuit electric simplu;

O4. Să utilizeze corect terminologia științifică specifică curentului electric, a circuitului electric și a componentelor sale.

b psiho-motorii:

OPM1– să lucreze ordonat cu materialul didactic pus la dispoziţie;

OPM2– sa mânuiască corect materialele puse la dispoziţie ;

b. afectiv-atitudinale:

OA1–să îşi dezvolte o atitudine pozitivă faţă de colegi şi lecţie pe toată durata orei;

OA2 – să participe activ în desfăşurarea scenariului didactic

STRATEGII DIDACTICE:

a) Metode, procedee: exerciţiul, conversaţia, explicaţia, demonstraţia, experimentul .

b) Material didactic: kit curent electric: (bec, fire conductoare, motoraș, baterie, întrerupător), tabla, caiete, laptop, videoproiector.

c) Forme de organizare : frontală, individuală.

d) Forme de evaluare : observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecieri verbale,

I. Temporale: 50 minute

II. Umane: 17 elevi

BIBLIOGRAFIE:

• Științe ale naturii. Manual pentru clasa a IV-a, Mihaela Garabet, Olguța Șchiopu, Paula Copăcel, Jeanina Cîrstoiu, Litera 2021.

• Ghid metodologic de aplicare a programei şcolare de Ştiinţe ale naturii la clasele a III-a şi a IV-a , 2001, Ed. Aramis

• Programa școlară pentru disciplina Matematică, clasele a III-a și a IV-a, București, 2014 (Anexa 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 5003/02.12.2014);

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

ETAPELE LECŢIEI OB.

OP. CONŢINUTUL ȘTIINȚIFIC STRATEGII DIDACTICE Evaluare

Activitatea învăţătoarei Activitatea elevilor Metode şi procedee Mijloace de înv. Forme de organizare

1. Moment organizatoric

1min

2.Reactualizarea cunoștințelor

5 min.

Se asigură un climat propice desfășurării lecției.

Se va realiza prin completarea unui rebus la tablă.(Anexa 1)

Se pregătesc pentru activitate .

conversația

exercițiul

laptop

tabla individuală

frontală observarea sistematică

3.Captarea

atenției

3 min

O1

Solicit elevii să se gândească la obiecte care le sunt necesare în viaţa de zi cu zi, indispensabile bunei desfăşurări a activităţii oamenilor și cum cred ei că ajunge curentul electric în casele lor, în școală.

Ascultă cu atenție și răspund .

brainstorming

conversația

frontală aprecieri verbale

4.Anunțarea temei și a obiectivelor lecției

2min

5.Dirijarea învățării

25 min

O2

O3

O4

O3

O4

Astăzi vom vorbi despre Circuite electrice simple.

Voi nota pe tablă data și titlul lecției.

Pentru a înțelege ce este un circuit electric simplu, propun elevilor să realizăm primul experiment. Pentru acesta avem nevoie de o baterie, un bec de lanternă cu suport, fire conductoare.

Copiii vor observa că becul va lumina, atunci când firele conductoare se află în contact, închizând astfel circuitul electric.

Scriu la tablă noțiunile noi aflate.

Circuitul electric simplu este un ansamblu constituit dintr o baterie, un bec sau un alt consumator (spre exemplu, un motor), un întrerupător și conductori de legătură.

Becul și motorul se numesc consumatori electrici. Bateria este un generator electric.

Le propun elevilor să urmărească imaginile de la videoproiector, unde sunt reprezentate simbolurile pentru un circuit electric. Le voi desena la tablă .

Elevii vor rezolva exercițiul următor:

Recunoaște elementele reprezentate prin simboluri în circuitul electric alăturat.

- Care sunt consumatorii din circuit?
- Care este poziția întrerupătorului?
- În situația desenată, consumatorii sunt alimentați? Explică.

Elevii sunt atenți și notează în caiete.

Elevii sunt atenți.

Elevii scriu în caiete.

Elevii vor desena simbolurile unui circuit electric în caiete.

Elevii rezolvă sarcina propusă.

explicația

exercițiul

demonstrația

explicația

explicația

explicația

demonstrația

tabla

videoproiector

videoproiector

frontală

frontală

individuală

individuală

Frontală

individuală

apreciere verbală

observarea sistematică

aprecieri verbale

aprecieri verbale

6.Obținerea

performan-ței

10min

O3

O3

O4 Solicit rezolvarea exercițiului 1 de la pagina 68.

1. Desenează pe caiet, utilizând simbolurile cunoscute, schemele circuitelor electrice prezentate.

a

b

c

Propun elevilor să rezolve oral exercițiul 2 de la pagina 68.

Elevii rezolvă exercițiile pe caiet și la tablă.

demonstrația

exercițiul

tabla

frontală

individuală

aprecieri

verbală

7.Realizarea feedback-ului

5 min

O3

Solicit trei elevi să vină la tabla magnetică pentru a asocia schema cu circuitul electric corespunzător. (Anexa 2)

Elevii rezolvă cerințele.

Joc didactic

videoproietor

individuală

frontală

observare sistematică

apreciere verbală

8.Încheierea activității Fac aprecieri verbale cu privire la activitatea elevilor. Elevii ascultă aprecierile. explicația

frontal

aprecieri verbale

Anexa 1

C E N U Ș Ă

R U G I N I T

F O S I L E

I N C O L O R Ă

O M O G E N

S O L I D Ă

T E M P E R A T U R A

1. Lemnele care ard în sobă se transformă în …….., oferind căldură și lumină.

2. Cuiul care a stat în ploaie și care a căpătat culoarea roșiatică a…… .

3. Oasele, ouălele și semințele vechi de mii de ani se numesc …….. .

4. Apa nu are culoare, deci este ……. .

5. Amestecul dintre apă și sucul de lămâie este un amestec …….. , deoarece substanțele nu se mai deosebesc.

6. Apa sub formă de ghețari se află în stare …… .

7. Dizolvarea se realizează mai repede dacă …… solventului este mai mare.

Anexa 2

Asociază schema cu circuitul electric corespunzător.

ROLUL CONSILIERULUI ȘCOLAR ÎN COMBATEREA FAPTELOR DE VIOLENȚĂ ȘCOLARĂ

Prof. VOICU GABI DOINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 MÂRZĂNEȘTI, jud.TELEORMAN

Adolescenţa este o perioadă dificilă, în care sprijinul celor din jur are o importanţă majoră pentru o dezvoltare armonioasă. Cel mai important aspect al adolescenţei este viaţa şcolară, adică pregătirea profesională pentru o bună dezvoltare ulterioară ca și adult. Aceasta poate fi cu uşurinţă influenţată de mai mulţi factori, printre care şi nivelul stimei de sine. Astfel se poate spune că dezvoltarea armonioasă influenţează calitatea vieţii adolescentului și mai târziu viața de adult din toate punctele de vedere.

Consilierii școlari, în calitatea lor de profesioniști specializați în domeniul psihologic și educațional, sunt esențiali în identificarea problemelor legate de imaginea de sine în adolescenţă. Prin intermediul serviciilor lor, ei pot oferi un suport individualizat și adaptat nevoilor specifice ale fiecărui elev. Acest suport poate lua forma consilierii individuale, în cadrul căreia consilierul școlar lucrează direct cu elevul pentru a identifica și a explora factorii care contribuie la lipsa de motivație școlară și alte dificultăți legate de procesul educațional. Prin intermediul discuțiilor și al activităților de consiliere, elevul poate fi încurajat să-și exprime gândurile și sentimentele legate de școală și să identifice posibile soluții sau strategii pentru a face față problemelor întâmpinate.

Violența în mediul școlar este un fenomen destul de complex, cu o diversitate de forme de manifestare care justifică folosirea terminologiei specializate, rafinate: astfel școala este spațiul de manifestare a conflictului între copii și între adulți-copii, iar raporturile de forță sau planul în care se consumă conduitele offensive (verbal, acțional, simbolic) sunt variabile importante în întelegerea fenomenului.

Fenomenul violenței școlare trebuie analizat în contextul apariției lui. A gândi strategii, proiecte de prevenire a violenței școlare înseamnă a lua în considerație toți factorii (sociali, familiali, școlari, de personalitate) ce pot determina comportamentul violent al elevilor. Școala poate juca un rol important în prevenirea violenței școlare.

Violența în instituțiile de învățământ este o problemă globală, și are consecințe grave. Este demonstrat că violența influențează negativ prezența, capacitățile și motivația de învățare a elevilor și, într-un final, reușita lor academică. Din cauza violenței, copiii abandonează instituția de învățământ, fiind lipsiți de posibilitatea de a-și realiza pe deplin dreptul la educație.

Dacă anterior violenţa şcolară nu se manifesta decât ocazional, între elevi sau dinspre cadrul didactic spre elev, acum remarcăm o violenţă sporită de la an la an atât între elevi, cât şi dinspre elevi spre cadrele didactice.

Astfel, întâlnim mai multe tipuri de violenţă în mediul şcolar ce cuprinde orice formă de manifestare a unor comportamente precum:

Violenţa verbală (poreclire, tachinare, ameninţare, hărţuire) ofensă adusă statutului/autorităţii cadrului didactic; alte tipuri de comportament deviant în relaţie cu şcoala;

Violenţa fizică, concretizată prin lovire, împingere, bruscare, pălmuire, lovirea cu diverse obiecte, vătămare corporală, deposedare prin forţă de bunuri, furt;

Violenţa economică (materială) ce se răsfrânge asupra obiectelor din jur, asupra mobilierului şcolar, şi a bunurilor altor persoane;

Violenţa psihică ce are ca efect formarea complexelor de inferioritate la persoana agresată, şi se manifestă prin verbalizare, atitudini de respingere, izolare;

Principalele forme ale violenţei în mediul şcolar:

Violenţa elev-elev:

– violenţa verbală (certuri, conflicte, injurii, ţipete);

– violenţa fizică între elevi;

Violenţa elevilor faţă de profesori:

– lipsa de implicare şi de participare a elevilor la activităţile şcolare (absenteismul şcolar, fuga de la ore, indisciplina în clasă, ignorarea profesorilor);

– ofensă adusă statutului şi autorităţii cadrului didactic (refuzul îndeplinirii sarcinilor şcolare, atitudini ironice sau sarcastice, zgomote în timpul orei);

– comportament şcolar neadecvat: întârzierea la ore, părăsirea clasei în timpul orei, fumatul în şcoală şi orice alt comportament care contravine flagrant regulamentului şcolar în vigoare;

Violenţa profesorilor faţă de elevi:

– agresiunea verbală faţă de elevi (atitudini ironice, ţipete, chiar injurii, jigniri);

– agresiune non-verbală (ignorarea mesajelor elevilor şi neacordarea de atenţie acestora, gesturi sau priviri ameninţătoare, atitudini discriminative);

– excluderea de la activităţile didactice sau chiar pedeapsa fizică;

Violenţa părinţilor în spaţiul şcolii:

– faţă de profesori – violenţă verbală (ironii, discuţii aprinse, ţipete);

– faţă de alţi elevi/faţă de propriul copil;

Cauzele violenţei şcolare

Mediul familial: mediul conflictual, familii dezorganizate sau monoparentale, lipsa de comunicare şi afecţiune, consum de alcool, lipsa unei minime exigenţe parentale;

Mediul social: situaţia economică precară, inegalităţile sociale;

Consecinţele manifestărilor agresive/violente în contextul şcolar:

– performanţe şcolare scăzute;

– eşec şcolar, suspendare, excludere sau părăsirea voluntară a şcolii;

– asumarea violenţei ca formă acceptabilă de rezolvare a problemelor/conflictelor;

– efort suplimentar din partea profesorilor şi administraţiei pentru gestionarea problemelor de disciplină (comportamentele disruptive de la clasă şi agresive din pauză necesită atenţie şi supraveghere suplimentară), ceea ce duce la scăderea eficienţei predării şi limitarea oportunităţilor de învăţare pentru ceilalţi elevi;

– imagine negativă din partea colegilor şi a profesorilor;

– marginalizarea elevului;

– sentimente de izolare şi singurătate;

Rolul consilierului şcolar capată o nouă dimensiune. Dincolo de aşa-zisa consiliere psihopedagogică, bazată pe respectarea unui sistem de valori şi coduri etice profesionale dinainte stabilite de specialiştii în acest domeniu, consilierul şcolar trebuie să îşi asume responsabilităţi mult mai mari pentru ipostaza de a media situaţiile de criză, de conflict, apărute în relaţiile elevului cu sinele, cu ceilalţi elevi, cu profesorii şi părinţii, alte situaţii de conflict care generează efecte negative asupra mediului şcolar şi relaţiilor interpersonale din interiorul acestuia, cât şi a celor ce ţin de impactul cu partenerii educaţionali şi comunitatea.

În mediere plecăm de la realitatea că "activitatea de consiliere şi orientare şcolară are ca suport operaţional principiile fundamentale ale educaţiei: relaţia profesor - elev, echilibrul dintre caracterul formativ şi informativ, principiul accesibilităţii. Consilierul este o persoană cu o pregătire adecvată (licenţiat în psihologie, pedagogie, sociologie), care desfăşoară în şcoală activitatea de consiliere şi orientare şcolară şi profesională, sprijinind diriginţii, părinţii, elevii în această activitate" (Lector univ. dr. Alexandra Silvaş, 2008, "Consiliere şi orientare", Universitatea "Petru Maior" Târgu-Mureş, curs pentru uzul studenţilor, pag. 3).

Adolescenţii elevi, ca şi adulţii, pot să traverseze situaţii de criză, care să le prejudicieze modul de a gândi, a simţi şi a acţiona. Aceste probleme sunt reale şi întristătoare: pot avea ca efecte abandonarea studiilor, conflicte în familie, consumul de substanţe interzise, consumul de alcool, fapte de violenţă faţă de propria persoană, faţă de ceilalţi. Aceste probleme limitează abilităţile curente sau viitoare ale tinerilor de a fi proactivi, productivi, folositori, pot fi foarte costisitoare pentru şcoală, familie, comunitate, pentru sistemul de îngrijire al sănătăţii mentale.

Medierea intervine în stingerea unui conflict, fără a leza demnitatea celor implicaţi. Îi învaţă pe elevi cum să-şi controleze reacţiile în situaţii nedorite, cum să-şi ceară scuze şi să-şi repare greşelile, să reducă stresul şi să vină de plăcere la şcoală.

Consilierul şcolar specializat în mediere realizează medierea adult-elev intervenind în cazurile complexe, cu o dificultate mai mare de abordare. Obiectivele medierii în mediul şcolar urmăresc:

 promovarea relaţiilor de colaborare dintre elevi, profesori şi părinţi în spiritul înţelegerii şi toleranţei;

 soluţionarea unor situaţii conflictuale în interiorul comunitaţii şcolare, care, o dată ignorate, s-ar agrava, cum ar fi abandonul şcolar, violenţa cu consecinţe penale;

 ajutarea tuturor copiilor din comunitate, încurajând părinţii să se implice în educaţia copiilor şi în viaţa şcolii, facilitând colaborarea dintre familie - comunitate – şcoală.

Medierea este modalitatea prin care i se dă profesorului libertatea de a dezvolta la elevi atitudini active (concentrare, autocunoaştere, comunicare, introspecţie în viitor), competenţe cognitive (organizare, planificare) şi sociale (inteligenţă emoţională, empatie, toleranţă) care favorizează învăţarea, înţelegerea şi stabilirea legăturilor cu celelalte persoane din mediile educogen şi social.

Chiar dacă medierea nu se finalizează cu un acord, ea poate fi considerată o reuşită atâta timp cât reprezentarea conflictului la cele două părţi s-a schimbat. Medierea elevilor funcţionează cu succes în şcolile unde se ţine seama de planul de dezvoltare şcolară, de nevoile reale ale şcolii şi de solicitările venite din partea elevilor, profesorilor şi părinţilor.

Bibliografie:

1. Lector univ. dr. Alexandra Silvaş, 2008, "Consiliere şi orientare", Universitatea "Petru Maior" Târgu-Mureş, curs pentru uzul studenţilor, pag. 3;

2. Gherman Cornelia, 2010,"Medierea conflictelor în şcoală", Editura Vladimed - Rovimed, Bacău, pag. 5;

3. Doctor în drept Vasile Rotaru, 2006, "Ghid de mediere printre semeni", Universitatea de Stat Moldova, Chişinău, pag. 8.

IMPORTANȚA ORTOGRAFIEI ÎN CICLUL PRIMAR PENTRU FORMAREA DEPRINDERILOR DE EXPRIMARE CORECTĂ

Prof. înv. Primar Crista Adriana

Școala Gimnazială Nr. 2, Timișoara

Limba oricărui popor este în continuă mișcare și suferă permanente schimbări, determinate de nevoia de exprimare.

A învăța elevii să vorbească corect în limba română este o datorie a școlii și un act de cultură pentru viitoarea societate. Pentru ca elevii să dobândească însă priceperi și deprinderi temeinice de folosire corectă a limbii, atât în comunicarea orală, cât și în cea scrisă, ei trebuie puși în situația de a observa, de a analiza, de a motiva și de a aplica faptele de limbă.

Motivările ortografice constituie un mijloc eficient de formare a unor deprinderi de exprimare corectă, scrisă și orală, și de prezentare a cunoștințelor de limbă. Cuvântul, ortograma, grupul de cuvinte- ca unitate ortografică- va fi reținut mai ușor, întrucât prin motivarea ortografică, scrierea sa e susținută logic și gramatical, devenind un process conștientizat, care va impune rostirea corectă și va duce la evitarea oscilațiilor și nesiguranței.

Este știut că cele mai grave greșeli de limbă se fac în domeniul vocabularului. În școală accentul se pune azi prea mult pe morfologie și sintaxă și prea puțin pe dezvoltarea vocabularului și pe formarea deprinderilor de scriere corectă. Chiar și oamenii culți fac greșeli de vocabular sau de scriere, pentru că formarea corectă a cuvintelor nu se reține întotdeauna.

Modern în prezentarea limbii române înseamnă rigoare științifică în lecție și utilizarea unor metode și procedee care să stimuleze gândirea elevilor, să-i facă să înțeleagă și să aplice corect normele gramaticii. Cunoașterea foneticii, educarea pronunției, îmbogățirea vocabularului contribuie la dezvoltarea exprimării orale și scrise ale elevilor, la apropierea limbii acestora de un nivel țintă care ar trebui să reprezinte nivelul de exigență al limbii literare. De aceea, predarea gramaticii, această gimnastică a minții, ce formulează legi și indică norme, are un scop imediat, formative, dar și altul, la fel de important, informativ.

În clasa pregătitoare, învățătorul duce mai departe, continuă munca educatoarei în ceea ce privește dezvoltarea auzului fonematic, corectarea și dezvoltarea vorbirii, precizarea și îmbogățirea vocabularului. Cea mai importantă sarcină în predarea limbii române, acum este însușirea de către elevi a citit-scrisului, realizându-se astfel primul salt calitativ în procesul de învățare, trecerea de la fonem la grafem, de la sunet la literă. Tot acum începe, formarea la elevi a primelor deprinderi ortografice care presupun respectarea unor norme precise. Preocuparea pentru pronunțarea, citirea și scrierea corectă a cuvintelor, pentru despărțirea în silabe, pentru rostirea corectă a sunetelor izolate și în cuvinte o manifestă învățătorul nu numai în orele de limbă română, ci și în cadrul celorlalte obiecte, folosind în acest sens exerciții variate de analiză și sinteză fonetică și un material didactic adecvat.

În ciclul primar, în învățarea ortografiei elevul parcurge mai multe etape, deoarece predarea limbii române se realizează potrivit principiului concentric. Învățătorii sunt primii care au răspunderea formării de deprinderi ortografice. Multe din aceste deprinderi se însușesc concomitent cu învățarea citit-scrisului. În primele două clase elevii învață limba fără să li se precizeze terminologia. Cunoștințele lor ortografice și de punctuație au o slabă fundamentare teoretică, multe limitându-se la caracterul empiric sau reducându-se la explicații și rezolvări situaționale.

În clasele a III-a și a IV-a se lărgește baza cunoștințelor teoretice, prin precizarea și definirea lor, pornind de la observarea deliberată a faptelor de limbă. Elevii își însușesc acum minimul necesar de norme ortografice.

De aceea,la lecțiile de limba română atenția trebuie îndreptată asupra aplicării regulilor gramaticale în exprimare, astfel se asigură un caracter practiv-aplicativ a tot ce înseamnă gramatica. Prin motivarea elementelor ortografice, elevii sunt puși în situația ,,de a înțelege rațional logica internă a reguli, motivația ei, aspectul ei functional și modul ei de acțiune". Ora de limbă va dezvolta gândirea logică și va asigura înțelegerea normelor gramaticale dacă se va desfășura sub motivarea lui ,,de ce?". Motivarea ortografică solicită gândirea logică a elevului, spiritul lui de observație, capacitatea sa de analiză, de comparare și generalizare, asigurându-se astfel exprimării: claritate, corectitudine, precizie,conciziune,expresivitate, plasticitate, deoarece analizatorul vizual păstrează mai mult timp imaginea ca cel auditiv.

Motivările ortografice, prin precizările gramaticale efectuate cu ajutorul analizatorului vizual în primul rând, asigură și pronunției un caracter conștientizat, permițând refacerea mentală a motivării în caz de oscilație sau nesiguranță în pronunțare.

Motivația se realizează prin stabilirea de relații de interdependență între morfologie și sintaxă, morfologie și vocabular sau fonetică. Prin cuvinte exprimăm cele mai diferite idei și cele mai variate stări afective, ceea ce acordă limbii calitatea de a reflecta gândirea în cele mai fine și mai subtile nuanțe ale ei.

În concluzie, profesorul este cel care oferă modele verbale clare și corecte, folosind o exprimare gramaticală și fonetică, clară și corectă, iar elevii sunt cei îndrumați să asculte, să repete, să deprindă mecanismele exprimării corecte, acest lucru făcându-se prin diferite activități de îmbogățire a vocabularului, prin povestiri, lecturi, dialoguri și jocuri tematice.

Bibliografie:

- Avram Mioara, 1986, Gramatica pentru toți, Ed. Acad., București;

- Beldescu George, 1984, Ortografia actuală a limbii române, E.S.E., București;

- Dicționar explicativ al limbii române, Editura Libris, 2016.

Ghemul prieteniei

Prof. Silaghi Ancuța Oana

Scopul jocului: Facilitarea cunoașterii numelor colegilor, dezvoltarea abilităților de comunicare și crearea unui sentiment de apartenență la grup.

Durata estimată: 20 - 30 minute.

Materiale necesare: Un ghem de lână colorată (o culoare aprinsă: roșu, galben sau albastru).

1. Pregătirea (3 minute)

- Așează copiii în cerc, stând pe covor sau pe scăunele, astfel încât toată lumea să se poată vedea.
- Explică-le că astăzi veți țese o „pânză a prieteniei” care îi va uni pe toți cei din clasă.

2. Desfășurarea jocului (15-20 minute)

Pasul 1: Startul

Cadrul didactic ține ghemul în mână. Spune: „Bună, eu sunt (Numele tău) și îmi place: o activitate/un fruct, ex: să desenez/merele”.

Pasul 2: Lansarea ghemului

Ținând strâns de capătul firului, lansează ghemul către un copil din cerc (asigură-te că ghemul se rostogolește pe podea sau este aruncat ușor, pentru a evita accidentele).

Pasul 3: Prezentarea elevului

Copilul care prinde ghemul trebuie să:

1. Spună: „Mulțumesc, (Numele celui care i-a trimis ghemul)!” (Ajută-i dacă nu reține numele imediat).
2. Se prezinte: „Eu sunt (Numele copilului) și îmi place([activitatea preferată)”.
3. Prindă firul de lână cu o mână, iar cu cealaltă să dea ghemul mai departe către un alt coleg care nu a primit încă firul.

Pasul 4: Formarea rețelei

Procesul continuă până când fiecare copil din cerc ține în mână o parte din firul de lână. În mijlocul cercului se va forma o rețea complexă, ca o pânză de păianjen colorată.

3. Concluzia și Reflecția (5 minute)

• Mesajul vizual: Cere-le copiilor să ridice puțin mâinile în care țin firul. Explică-le: „Vedeți pânza pe care am creat-o? Fiecare dintre voi este o parte importantă din această clasă. Dacă unul singur dă drumul firului, pânza noastră se strică."

• Strângerea ghemului: Pentru a strânge pânza, drumul se parcurge invers. Ultimul copil care a primit ghemul trebuie să îl dea înapoi celui de la care l-a primit, spunându-i pe nume: „Poftim ghemul, (Numele colegului)!". Astfel, copiii repetă numele colegilor încă o dată.

Sfaturi pentru succes:

• Regula de aur: Reamintește-le că ghemul se dă doar celor care nu au încă firul în mână.

• Suport vizual: Dacă un copil este prea timid, pune-i o întrebare simplă: „Ce culoare îți place?" sau „Ai un animal de companie?".

• Varianta distractivă: Dacă pânza este destul de întinsă, poți încerca să așezi o jucărie ușoară de pluș pe ea și să provoci copiii să o „balanseze" fără să o scape.

Divizibilitate

Prof. Jánosi Bernadette

Divizibilitatea numerelor naturale

Fișă de lucru – clasa a V-a

Partea I

Scrie răspunsul sau varianta corectă.

Divizorii lui 18:

Multiplii lui 3 mai mici decât 30:

Cel mai mic număr natural de trei cifre divizibil cu 2:

Numerele de forma $\overline{(31x)}$ care sunt divizibile cu 3:

Numerele naturale de forma $\overline{(3xy)}$ care sunt divizibile cu 10:

Dintre numerele 13, 15, 27, 37 și 21, cele prime sunt:

_____

Partea a II-a

Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect.

Cel mai mic număr de forma $\overline{(53x)}$ care este divizibil cu 2 și nu este divizibil cu 5:

A. 537

B. 532

C. 535

D. 530

Cel mai mare număr prim de forma $\overline{(7x)}$:

A. 77

B. 78

C. 79

D. 75

Cel mai mare divizor comun al numerelor 18 și 45:

A. 6

B. 9

C. 15

D. 18

Cel mai mic multiplu comun al numerelor 12 și 18:

A. 72

B. 24

C. 36

D. 48

Partea a III-a

Scrie rezolvarea detaliată pe foaia de test.

Determină numerele naturale de forma $\overline{(xyzz)}$ divizibile cu 5, știind că $x + y = 7$ și $x < y$.

Determină cel mai mic număr natural care este egal cu produsul a trei numere compuse.

CAUTĂ ȘI POTRIVEȘTE!

Prof. TOADER ILEANA

Sarcina didactică a jocului presupune extragerea de către copii a unui bilețel din cutii, citirea de către educatoare a sarcinii și așezarea de către aceștia a jetoanelor corespunzătoare asociind cantitatea la număr, numărul la cantitate și identificând poziția unui element într-un șir dat, utilizând numeralul ordinal.

Regulile de joc sunt următoarele:

- Copilul alege un bilețel din cutiile aduse de romăncuța Maria;
- Educatoarea citește sarcina;
- Copilul va rezolva sarcina citită de educatoare;
- Copilul așează elementele corespunzătoare pentru a rezolva sarcina;
- Răspunsurile corecte vor fi aplaudate.

Ca elemente de joc regăsim: surpriza, aplauzele, mânuirea materialelor, aprecieri verbale, legarea la ochi cu un fular.

Educatoarea explică și demonstrează jocul : extrage un bilet și rezolvă sarcina scrisă pe acesta (asociază numărul potrivit unei mulțimi de elemente sau așează jetoanele corespunzătoare unui număr).

Se execută jocul de probă, în care educatoarea solicită un copil dornic de a extrage un bilețel și care va rezolva sarcina descrisă . Urmează desfășurarea propriu-zisă a jocului, similară cu cea a jocului de probă. Răspunsurile corecte vor fi aplaudate. Dacă un copil greșește , alt coleg îl va corecta.

În complicarea jocului, copiii vor identifica poziția unui element într-un șir dat utilizând numeralul ordinal și vor așeza lângă acesta cantitatea de nuci precizată pe bilețel.

TEST DE EVALUARE - LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ (CLASA A IV-A)

rof. înv. primar Costea Elena-Alexandra

Liceul de Arte "Victor Giuleanu", Rm. Vâlcea

Citește cu atenție textul următor:

„Motocel se opri în neclintirea pădurii pustii şi dădu un strigăt de bucurie. Înălţă braţul şi arătă spre ramurile unui fag bătrân:

— O veveriţă!

Noi ne oprirăm în cărare şi căutarăm cu privirile minunea pe care o descoperise copilul.

Era într-adevăr o veveriţă. Un ghem de blăniţă roşcată de culoarea flăcării, cu coada ei stufoasă, adusă pe spinare spre urechi, cu-n căpşor minuscul în care licăreau ochişorii, ca două boabe de ploaie ori de lacrimi.

Ea se furişă pe o ramură subţire. Apoi, desprinzându-se de acolo, trecu pe un fag mai bătrân. Făcu o săritură fără îndoială, de pe o creangă joasă, în înălţime; însă fără nici o sforţare, ca şi cum puful ei de flacără se desprinsese de-aici şi plutise în sus. Acolo în fagul cel bătrân, se opri puţin cercetându-ne, atât cât puturăm să-i observăm cravata albă. Apoi, sare mai departe.”

(Mihail Sadoveanu - Veveriţa)

1. Încercuieşte răspunsul corect:

□ Autorul textului este:

a) Motocel b) Mihail Sadoveanu c) Mihai Eminescu

□ Acţiunea textului se petrece:

a) în pădure b) în parc c) la Grădina Zoologică

□ Textul are:

a) 3 alineate b) 4 alineate c) 5 alineate

□ Motocel se opri în neclintirea pădurii pustii şi dădu un strigăt:

a) de spaimă b) de bucurie c) uimire

□ Veveriţa era:

a) roşcată şi bătrână b) sprintenă şi prietenoasă c) roşcată şi sprintenă

2. Stabileşte valoarea de adevăr a următoarelor propoziţii, scriind în dreptul fiecăreia un A pentru Adevărat şi un F pentru Fals.

- Mergând prin pădure, Motocel a văzut o veveriţă. ____
- Fagul in care a sărit veveriţa era mai tânăr. ____
- Veveriţa se furişă pe o ramură subţire. ____
- Veveriţa a coborât pe o creangă cât mai aproape de pământ. ____

3. Scrie ideea principală pentru fragmentul scris ingroşat:

_____

_____

4. Precizează câte un cuvânt cu înţeles asemănător pentru cuvintele: pădure, cărare, licăreau, ramură.

_____ _____

_____ _____

5. Găseşte câte un cuvânt cu înţeles opus pentru fiecare dintre cuvintele: bucurie, a opri, bătrân, puţin.

_____ _____

_____ _____

6. Desparte în silabe cuvintele: neclintirea, ghem, sforţare, creangă.

_____ _____

_____ _____

7. Alcătuieşte o propoziţie în care cuvântul subliniat „sare” sa aibă alt înţeles diferit de cel din text.

_____

8. Scrie din textul dat:

două substantive comune: .....

un substantiv propriu: .....

un adjectiv: .....

două pronume personale: .....

un verb: .....

9. Încercuiește forma corectă a cuvintelor evidențiate:

- O veveriţă i-a/ia atras atenţia.
- Avea coada roşcată şi cravata ca de ne-a/nea.
- Nu va/v-a veni mâine la tine.
- Ei i-au/iau urmărit curioşi toate mişcările.
- El mai/m-ai vrea să privească veveriţa.
- Motocel a putut săi/să-i admire coada stufoasă.
- Veveriţă sa/s-a oprit pe o ramură subţire.

10. Scrie un text creativ cu titlul „Prima zi de şcoală” după următoarele întrebări:

Când se petrece întâmplarea? Unde se petrece întâmplarea?

Cine participă la întâmplare? Ce fac copiii? Dar învăţătoarea?

Ce sentimente ai trăit în acea zi? Cu ce gânduri ai păşit în noul an şcolar?

Limba și literatura română

Competențe specifice

1.2. Deducerea sensului unui cuvânt prin raportare la mesajul audiat în contexte de comunicare familiare

3.1. Extragerea unor informaţii de detaliu din texte informative sau literare

3.4. Evaluarea conţinutului unui text pentru a evidenţia cuvinte-cheie şi alte aspecte importante ale acestuia

3.5. Sesizarea unor regularități ale limbii pe baza textului citit

4.1. Aplicarea regulilor de despărţire în silabe la capăt de rând, de ortografie şi de punctuaţie în redactarea de texte

4.2. Redactarea unor texte funcţionale simple care conţin limbaj vizual şi verbal

Descriptori de performanţă:

ITEM FOARTE BINE BINE SUFICIENT

I1 Găsește toate răspunsurile corecte. Găsește 3-4 răspunsuri corecte. Găsește 2 răspunsuri corecte.

I2 Scrie 4 răspunsuri corecte. Scrie 3 răspunsuri corecte. Scrie 2 răspunsuri corecte.

I3 Scrie corect ideea principală pentru fragmentul scris îngroșat. Scrie ideea principală cu 1-2 greșeli. Scrie ideea principală cu 3 sau mai multe greșeli.

I4 Scrie câte un cuvânt cu înţeles asemănător pentru fiecare dintre cele patru cuvinte din text; Scrie câte un cuvânt cu înţeles asemănător pentru 2 -3 cuvinte din text; Scrie câte un cuvânt cu înţeles asemănător 1 cuvânt din text;

I5 Scrie câte un cuvânt cu înţeles opus pentru fiecare dintre cele patru cuvinte din text; Scrie câte un cuvânt cu înţeles opus pentru 2 -3 cuvinte din text; Scrie un cuvânt cu înţeles opus pentru unul dintre cuvintele din text;

I6 Desparte corect în silabe cele 4 cuvinte. Desparte corect în silabe 3 cuvinte. Desparte corect în silabe 2 cuvinte.

I7 Formulează corect propoziția.Formulează propoziția cu o greșeală. Formulează propoziția cu mai multe greșeli.

I8 Găsește 4-5 cuvinte care să reprezinte părțile de vorbire solicitate; Găsește 3 cuvinte care să reprezinte părțile de vorbire solicitate; Găsește 2 cuvinte care să reprezinte părțile de vorbire solicitate;

I9 Încercuiește corect 6 - 7 cuvinte; Încercuiește corect 4 - 5 cuvinte; Încercuiește corect 2 - 3 cuvinte;

I10 Textul este adecvat la titlu, respectã aşezarea în paginã, regulile ortografice şi de puntuaţie, ideile sunt înlănţuite corespunzător, textul are coerenţă şi expresivitate. Textul este adecvat la titlu, respectã aşezarea în paginã, regulile de puntuaţie, dar apar greşeli de ortografiere şi în exprimarea expresivã. Textul este adecvat la titlu, respectã aşezarea în paginã, regulile de puntuaţie, dar este cu multe greşeli de scriere şi lipsit de expresivitate.

ITEMI CALIFICATIVUL FINAL

Rezolvă integral și corect 8 - 10 itemi FOARTE BINE

Rezolvă integral și corect 5 - 7 itemi;

incorect /parţial corect restul itemilor BINE

Rezolvă integral și corect 2 - 4 itemi;

incorect /parţial corect restul itemilor SUFICIENT

Test evaluare educatie civica Clasa a III -a

Prof. Dologa Iulia

1. Care este primul grup social din care face parte un copil de la naștere?
   - A. Grupul de colegi de clasă
   - B. Familia
   - C. Echipa de fotbal
2. De ce sunt importante regulile într-un grup de joacă?
   - A. Pentru ca jocul să se desfășoare corect și toți să fie în siguranță
   - B. Pentru a limita distracția
   - C. Pentru a-i pedepsi pe copii
   - D. Pentru a-l ajuta doar pe cel mai puternic să câștige

3.Ce înseamnă să fii un bun coleg?
   - A. Să îi ajuți pe colegi atunci când au nevoie și să îi respecți
   - B. Să nu împarți niciodată rechizitele tale
   - C. Să îi lași pe ceilalți să îți facă temele

4. Identifică trăsătura morală negativă din lista de mai jos:
   - A.Invidia
   - B.Bunătatea
   - C.Curajul

5. Când un prieten greșește față de tine, ce este cel mai indicat să faci?
   - A. Să îi spui secretele tuturor colegilor
   - B. Să te răzbuni imediat
   - C. Să discuți cu el despre ce te-a deranjat și să încerci să ierți
   - D. Să nu îi mai vorbești niciodată fără să îi explici de ce

6. Care dintre următoarele este un drept al copilului?

- A.Dreptul de a-i jigni pe ceilalți
- B.Dreptul de a nu merge niciodată la școală
- C.Dreptul la educație și la joacă
- D.Dreptul de a mânca doar dulciuri

7.Ce trebuie să facă un membru al unui grup atunci când se ia o decizie prin vot?

- A.Să ignore decizia și să facă ce dorește
- B.Să se supere dacă nu a ieșit cum a vrut el
- C.Să încerce să îi convingă pe ceilalți să schimbe votul prin forță
- D.Să respecte decizia majorității

8. Cum putem proteja mediul înconjurător ca buni cetățeni?

- A.Lăsând lumina aprinsă peste tot
- B.Rupând florile din parcurile publice
- C.Colectând selectiv deșeurile și economisind apa
- D.Aruncând gunoaiele pe strada

Metode interactive utilizate în dezvoltarea limbajului la grupa mijlocie

Prof. BRISC NICOLETA- SÎNZIANA

INTRODUCERE

Educația timpurie reprezintă fundamentul dezvoltării armonioase a copilului, iar limbajul ocupă un rol esențial în formarea personalității acestuia. La grupa mijlocie, dezvoltarea limbajului este strâns legată de activitățile interactive, care stimulează comunicarea, creativitatea și gândirea.

IMPORTANȚA METODELOR INTERACTIVE

Metodele interactive contribuie la implicarea activă a copiilor în procesul de învățare, facilitând exprimarea liberă, dezvoltarea vocabularului și formarea competențelor de comunicare. Prin utilizarea acestor metode, copiii devin participanți activi și nu doar receptori pasivi ai informației.

METODE INTERACTIVE UTILIZATE LA GRUPA MIJLOCIE

1. Jocul de rol

Această metodă permite copiilor să interpreteze diferite situații din viața reală, dezvoltându-și limbajul și capacitatea de exprimare.

2. Conversația euristică

Prin întrebări deschise, educatorul stimulează gândirea și exprimarea verbală a copiilor.

3. Povestirea după imagini

Copiii sunt încurajați să creeze povești pornind de la imagini, dezvoltându-și imaginația și coerența exprimării.

4. Brainstorming-ul adaptat vârstei

Copiii sunt invitați să ofere idei pe o temă dată, fără a fi criticați, ceea ce le dezvoltă încrederea în sine.

5. Jocurile didactice de limbaj

Acestea contribuie la îmbogățirea vocabularului și la corectarea exprimării.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI PRACTICE

- Joc: „Spune mai departe povestea”
- Activitate: descrierea unui obiect sau personaj
- Joc de rol: „La magazin”, „La doctor”
- Povestiri create în grup

REZULTATE OBSERVATE

Aplicarea metodelor interactive duce la:

- dezvoltarea vocabularului
- îmbunătățirea exprimării orale
- creșterea încrederii în sine
- participare activă la activități

CONCLUZII

Metodele interactive reprezintă un instrument esențial în dezvoltarea limbajului la preșcolari. Utilizarea lor constantă contribuie la formarea unor copii comunicativi, creativi și implicați în procesul educațional.

Călătorie în lumea primăverii

Prof. OANCEA MARIA-MAGDALENA

ACTIVITATE INTEGRATĂ – GRUPA MARE

Titlul activității:

„Călătorie în lumea primăverii – explorare, limbaj și creativitate

Nivel de vârstă: Grupa mare (5–6 ani)

Categoria de activitate: Activitate integrată (ADE + ALA)

Domenii experiențiale vizate:

- Domeniul Limbă și Comunicare (DLC)
- Domeniul Științe (DȘ)
- Domeniul Estetic și Creativ (DEC)

Dimensiuni ale dezvoltării:

- Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii
- Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii
- Capacități și atitudini în învățare
- Dezvoltarea socio-emoțională

Competențe generale vizate:

- Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare
- Manifestarea curiozității pentru investigarea mediului înconjurător
- Realizarea de lucrări creative utilizând materiale și tehnici variate

Competențe specifice:

- Formularea de propoziții simple și dezvoltate pe baza imaginilor
- Identificarea caracteristicilor anotimpului primăvara
- Participarea activă la activități de grup
- Utilizarea corectă a materialelor de lucru

Obiective operaționale:

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

O1 – să recunoască și să denumească cel puțin 4 elemente specifice primăverii;

O2 – să formuleze propoziții coerente despre imaginile prezentate;

O3 – să diferențieze afirmații adevărate de cele false;

O4 – să realizeze un colaj tematic respectând indicațiile;

O5 – să coopereze în realizarea sarcinilor de grup.

Strategii didactice

Metode și procedee: conversația euristică, observația, explicația, demonstrația, jocul didactic, brainstorming, exercițiul, turul galeriei

Mijloace didactice:planșe ilustrative, imagini tematice, scrisoare, materiale pentru colaj (hârtie colorată, lipici, foarfecă), fișe, elemente decorative

Forme de organizare:

frontal, individual, pe grupuri mici

Scenariul didactic:

1. Moment organizatoric (2 min)

Se asigură condițiile optime desfășurării activității: aerisirea sălii, pregătirea materialelor, organizarea copiilor.

2. Captarea atenției (5 min)

Educatoarea introduce o scrisoare-surpriză de la „Zâna Primăverii”, care anunță că natura are nevoie de ajutor pentru a reveni la viață.Se creează un context ludic și motivațional.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor (2 min)

Se prezintă tema activității într-un limbaj accesibil:

„Astăzi vom descoperi împreună semnele primăverii și vom crea propriul nostru tablou de primăvară.”

4. Dirijarea învățării (15 min)

a) Reactualizarea cunoștințelor:Se poartă o conversație despre anotimpuri.

b) Observarea dirijată:

Se prezintă imagini sugestive (flori, păsări, ploaie de primăvară).

Copiii descriu ceea ce observă.

c) Joc didactic – „Adevărat sau fals?”

Exemple:

- „Primăvara înfloresc copacii.”

- „Primăvara cad frunzele.”

Copiii răspund și argumentează.

5. Obținerea performanței (15–20 min)

Copiii realizează un colaj tematic.

Sarcină: realizarea unui tablou de primăvară folosind materiale diverse.

Se urmărește:

- respectarea temei
- creativitatea
- utilizarea corectă a instrumentelor

6. Asigurarea retenției și transferului (10 min)

Turul galeriei: lucrările sunt expuse, iar copiii le analizează.

Fiecare copil prezintă propria lucrare folosind propoziții simple/dezvoltate.

7. Evaluarea activității (5 min)

Metode de evaluare:

- observarea sistematică
- analiza produselor activității
- apreciere verbală

Indicatori:

- participare activă
- corectitudinea exprimării
- implicare și creativitate

Încheierea activității:

Se realizează feedback pozitiv. „Zâna Primăverii” îi felicită pe copii și oferă recompense simbolice.

Valențe formative:

Activitatea stimulează dezvoltarea limbajului expresiv, gândirea logică, imaginația și spiritul de cooperare, contribuind la formarea unei atitudini pozitive față de natură.

Reflecția cadrului didactic:

Activitatea a avut un caracter interdisciplinar, favorizând implicarea activă a copiilor. Metodele interactive au stimulat participarea și exprimarea liberă. Se recomandă diversificarea sarcinilor pentru copiii cu ritmuri diferite de învățare.

Metode inovative de predare în educația preșcolară

Prof. Ed. Timpurie TRĂSNEA ALINA

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 2, Piatra Neamț

Educația preșcolară reprezintă prima etapă fundamentală din sistemul de învățământ, având rolul de a forma bazele personalității copilului. În această perioadă, copilul descoperă lumea prin joc, curiozitate, explorare și interacțiune. În contextul schimbărilor continue din societatea contemporană, educatoarea are datoria de a adopta metode inovative de predare, capabile să stimuleze dezvoltarea integrală a copilului – cognitivă, afectivă, socială și motrică.

Metodele tradiționale, bazate pe transmiterea frontală a cunoștințelor, nu mai răspund pe deplin nevoilor copiilor actuali, care sunt nativi digitali, activi și dornici de implicare. Prin urmare, inovarea procesului instructiv-educativ devine o necesitate, nu doar o opțiune.

1. Conceptul de metodă inovativă în educația preșcolară

O metodă inovativă de predare în grădiniță este o abordare care aduce noutate în procesul educațional, stimulând curiozitatea și creativitatea copiilor. Inovația constă, de regulă, în modalitatea de organizare a activității, în integrarea tehnologiei sau în valorificarea experienței copilului prin joc și explorare.

Aceste metode se bazează pe principii precum:

- învățarea activă și experiențială;
- centrarea pe copil și pe nevoile sale individuale;
- dezvoltarea competențelor de viață;
- colaborarea și comunicarea în grup;
- utilizarea mijloacelor moderne și a resurselor digitale.

Scopul principal nu este acumularea de informații, ci formarea de deprinderi, atitudini și competențe esențiale pentru integrarea ulterioară în învățământul primar și în societate.

2. Exemple de metode inovative de predare la nivel preșcolar

a) Învățarea prin joc (Game-Based Learning și ludoterapie educațională)

Jocul reprezintă activitatea fundamentală a copilului preșcolar, iar valorificarea sa în scop educativ este una dintre cele mai eficiente metode inovative.

Prin intermediul jocurilor didactice, copiilor li se oferă posibilitatea de a învăța prin acțiune, de a explora și de a exprima emoții într-un mod natural și plăcut.

Exemplu: jocurile de rol („De-a magazinul”, „De-a medicul”) îi ajută pe copii să-și dezvolte limbajul, gândirea logică și empatia. Jocurile digitale educative (de exemplu, aplicațiile interactive pentru recunoașterea formelor sau culorilor) pot completa activitățile clasice.

b) Metoda învățării prin descoperire

Copilul preșcolar este un mic cercetător. Metoda descoperirii îl implică în explorarea directă a mediului, stimulându-i curiozitatea și capacitatea de observare.

Educatoarea formulează întrebări deschise („Ce crezi că se întâmplă dacă…?”) și încurajează copilul să tragă concluzii proprii.

Exemplu: în cadrul unei activități despre anotimpuri, copiii pot observa transformările naturii în parc, colecta frunze și discuta despre diferențele de culoare și textură. Astfel, învățarea devine activă și plăcută.

c) Învățarea prin proiecte (Project-Based Learning)

Metoda proiectelor presupune abordarea unei teme complexe pe o perioadă mai lungă de timp (1–2 săptămâni), implicând toate ariile curriculare: limbaj, știință, arte, motricitate.

Copiii lucrează împreună, explorează, adună informații și prezintă rezultatele sub formă de colaje, expoziții sau dramatizări.

Exemplu: proiectul „Animalele de la fermă” poate include vizionarea unor filmulețe educative, confecționarea de măști, imitarea sunetelor animalelor și vizitarea unei ferme. În acest fel, copiii își dezvoltă competențele cognitive, sociale și artistice.

d) Metoda „clasei inversate” (Flipped Classroom) – adaptată preșcolarului

Chiar dacă modelul clasic al „flipped classroom” este specific învățământului superior, el poate fi adaptat la vârsta preșcolară.

Părinții primesc materiale scurte (imagini, povești audio sau videoclipuri educative) pe care le vizionează împreună cu copilul acasă. La grădiniță, educatoarea reia tema prin activități practice, jocuri de rol sau experimente simple.

Exemplu: după vizionarea unui filmuleț despre „Apa și rolul ei în natură”, la grădiniță copiii pot face experimente de evaporare sau jocuri cu gheață și apă.

e) Învățarea prin cooperare

În această metodă, copiii lucrează în grupuri mici, având sarcini comune, dar roluri diferite. Prin cooperare, ei învață să comunice, să asculte și să împartă responsabilități.

Educatoarea are rolul de mediator, stimulând spiritul de echipă și empatia.

Exemplu: construirea unei machete a grădinii grădiniței din materiale reciclabile – fiecare copil contribuie cu un element (floare, gard, copac etc.).

f) Integrarea tehnologiei și a resurselor digitale

Tabletele educaționale, tablele interactive sau aplicațiile pentru învățare vizuală pot fi folosite în scopuri formative, sub supravegherea educatoarei.

Instrumente precum Kahoot Kids, Starfall sau ABCmouse facilitează învățarea literelor și numerelor prin joc și interacțiune.

Totuși, utilizarea tehnologiei la nivel preșcolar trebuie să fie echilibrată, pentru a nu înlocui activitățile concrete, senzoriale și sociale esențiale dezvoltării copilului.

3. Rolul educatoarei în aplicarea metodelor inovative

Educatoarea are un rol esențial în implementarea metodelor inovative. Ea nu mai este doar o persoană care transmite informații, ci devine un facilitator al învățării.

Printre competențele necesare se numără:

- deschidere spre nou și creativitate;
- abilități de planificare integrată;
- capacitatea de a valorifica interesele și ritmul individual al copiilor;
- utilizarea tehnologiilor educaționale și a resurselor interactive.

De asemenea, educatoarea trebuie să creeze un climat emoțional pozitiv, bazat pe încurajare, încredere și respect reciproc. Relația caldă cu copilul constituie premisa unei învățări autentice.

4. Avantajele și provocările aplicării metodelor inovative în grădiniță

Avantaje:

- stimulează curiozitatea și implicarea activă a copiilor;
- dezvoltă creativitatea, limbajul și spiritul de cooperare;
- favorizează învățarea prin experiență;
- creează o legătură mai strânsă între familie și grădiniță;
- contribuie la formarea unei imagini pozitive despre învățare.

Provocări:

- lipsa resurselor materiale și digitale în unele unități;
- reticența la schimbare a unor cadre didactice;
- necesitatea unei formări continue în domeniul tehnologiilor educaționale;
- dependența de implicarea părinților în activitățile extrașcolare.

Metodele inovative de predare reprezintă o componentă esențială a educației preșcolare moderne. Prin ele, copilul este încurajat să exploreze, să experimenteze, să colaboreze și să-și exprime liber gândurile și emoțiile.

Educația timpurie de calitate se bazează pe un echilibru între tradiție și inovație, între jocul liber și învățarea ghidată.

CINE ȘTIE CÂȘTIGĂ!

Prof. VOAIDEȘ MINODORA

SCOP: evaluarea cunoștințelor și priceperilor privind cunoașterea și înțelegerea problemelor legate de reciclarea, reducerea și refolosirea deșeurilor din mediul înconjurător.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să denumească tipurile de deșeuri;
- să enumere beneficiile reciclării, reducerii și refolosirii deșeurilor;
- să îmbine piesele de puzzle pentru a reda anumite imagini;
- să parcurgă traseul aplicativ;
- să sorteze corect deșeurile;
- să recite clar și expresiv poeziile.

MIJLOC DE REALIZARE: joc didactic

SARCINA DIDACTICĂ: Rezolvarea diverselor sarcini legate de reducerea, refolosirea și reciclarea deșeurilor.

REGULILE JOCULUI:

-copiii sunt împărțiți în două echipe: „micii ecologiști” și „apărătorii planetei”;

-copiii celor două echipe răspund la un set de întrebări, rezolvă un puzzle, parcurg un traseu unde au de colectat deșeuri, apoi le așază în pubelele corespunzătoare;

-echipele vor rezolva sarcinile date, fiecare răspuns corect se va recompensa cu câte o bulină;

-echipa care va avea cele mai multe buline va fi câștigătoare.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, întrecerea, aplauze, stimulente, pedepse hazlii.

STRATEGII DIDACTICE

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, problematizarea, întrecerea, jocul didactic

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: saci menajeri, deșeuri din hârtie, carton, plastic, metal, sticlă, pubele, piese de puzzle, buline.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Introducerea în activitate se realizează prin prezentarea prietenului copiilor, Pubel, care are patru plicuri cu niște sarcini de rezolvat.

Această activitate se desfășoară sub forma unui joc didactic cu mai multe probe. Copiii sunt împărțiți în două echipe: echipa „micii ecologiști” și echipa „apărătorii planetei”.

Educatoarea adresează câte patru întrebări celor două echipe, fiecare răspuns corect fiind recompensat cu câte o bulină.

Întrebarea nr.1

- Ce tipuri de deșeuri cunoașteți?

- Unde trebuie aruncate deșeurile?

Întrebarea nr. 2

- În pubela albastră ce tipuri de deșeuri colectăm?

- În pubela verde ce tipuri de deșeuri colectăm?

Întrebarea nr. 3

- Cum trebuie să colectăm deșeurile?

- Unde sunt duse deșeurile?

Întrebarea nr. 4

- De ce reciclăm deșeurile?

- Ce putem face cu unele deșeuri?

1 .Fiecare echipă recită câte o poezie legată de tema dată „Curățenia” și „Ecologiștii”. Câștigă echipa care a recitat cel mai frumos și expresiv poezia.

2. Într-un plic se regăsesc mai multe piese de puzzle. Copiii trebuie să îmbine cât mai repede piesele de puzzle, realizând anumite imagini: echipa „micii ecologiști” realizează imaginea unor pubele și echipa „apărătorii planetei” realizează semnul reciclării. Câștigă echipa care a terminat prima de realizat puzzelul.

3. Fiecare echipă recită câte o poezie legată de tema dată „Curățenia” și „Ecologiștii”. Câștigă echipa care a recitat cel mai frumos și expresiv poezia.

4. Un copil din fiecare echipă va primi câte un sac menajer. În fața fiecărei echipe se va amenaja un traseu în parcurgerea căruia vor avea câteva sarcini de îndeplinit, apoi trebuie să aleagă toate deșeurile de același fel din grămada de deșeuri și să le pună în sac, ca mai apoi să le depoziteze în pubela potrivită.

La comanda start, copiii pleacă și rezolvă sarcinile. Câștigă echipa care a terminat prima. După terminarea fiecărei probe echipa câștigătoare primește câte o bulină.

La sfârșit se numără bulinele celor două echipe și câștigă echipa care are cele mai multe buline.

"Animalele jucause"

PROF. EDUCATIE TIMPURIE: BORA MIHAELA RALUCA

GRADINITA P.P. NR. 14, ARAD

JOC DE MISCARE: " ANIMALELE JUCAUSE"

GRUPA MARE (5-6 ANI)

MIJLOC DE REALIZARE: joc de miscare

SUBIECTUL: "Animalele jucause"

OBIECTIVE OPERATIONALE: -sa respecte regulile jocului "Animalele jucause"

-sa participe activ la jocul de miscare

SCOP: Dezvoltarea coordonarii atentiei si a imaginatiei prin miscare.

REGULILE JOCULUI: -copiii trebuie sa fie atenti la schimbarea comenzii

-nu au voie sa se impinga sau sa alerge periculos

-se opresc cand aud cuvantul "STOP"

METODE SI PROCEDEE DIDACTICE: conversatia, explicatia, demonstratia, exercitiul

MIJLOACE DE INVATAMANT: imagini cu animale sau cartonase

DESFASURAREA JOCULUI: Copiii sunt asezati in cerc sau imprastiati in spatial de joc. Educatoarea spune sau arata un animal. Copiii trebuie sa se deplaseze imitand acel animal.

Indicatii: -broasca- sar pe loc sau inainte

-ursul- merg greoi, lent

-pasarea – alearga usor si "bat din aripi"

-sarpele- se tarasc pe podea

-calul- alearga radicand genunchii la piept

EVALUAREA ACTIVITATII: Se realizeaza prin aprecieri verbale.

Joc de prezentare

Prof. MOTORGA ROMIȚA

Jocul este recomandat să se desfășoare cu două grupe de copii care se cunosc deja: copiii se împart in două echipe iar între ei se ridică un zid din material textil.

Câte cinci jucători din fiecare echipă se apropie de centru, zidul se lasă brusc jos și fiecare jucător trebuie să spună numele aceluia care stă în fața lui. Cel care greșește, trece în echipa adversă. Jocul se desfășoară până când fiecare participant ajunge în fața peretelui.

Jocuri de istorie clasa a IV-A

Prof. NIȘULESCU DIANA

1. „Cine sunt eu?”

Scop: Recunoașterea personalităților istorice

Desfășurare:

Un elev primește un personaj (lipit pe spate sau frunte):

ex: Ștefan cel Mare, Mihai Viteazul, Alexandru Ioan Cuza

Elevul pune întrebări la care se răspunde cu „da/nu” până ghicește cine este.

---

2. „Adevărat sau fals?”

Scop: Consolidarea cunoștințelor

Exemple:

- Mihai Viteazul a realizat prima unire a țărilor române ✓
- Decebal a fost împărat roman ✗
- Unirea Principatelor Române a avut loc în 1859 ✓

Elevii ridică cartonașe sau se deplasează în clasă (Adevărat/Fals).

---

3. „Harta vie”

Scop: Localizare geografică

Desfășurare:

Pe o hartă mare, elevii trebuie să plaseze:

- Țara Românească
- Moldova
- Transilvania

Se pot adăuga evenimente precum Bătălia de la Posada.

---

4. „Ștafeta istorică”

Scop: Recapitulare rapidă

Desfășurare:

Elevii sunt împărțiți în echipe.

Fiecare rezolvă o cerință:

- „Spune un domnitor”
- „Numește o bătălie”
- „Spune un an important”

Câștigă echipa cea mai rapidă.

---

5. „Roata timpului”

Scop: Înțelegerea cronologiei

Desfășurare:

Elevii extrag un eveniment și trebuie să spună dacă s-a întâmplat înainte sau după:

- Unirea Principatelor Române
- Marea Unire

---

6. „Desenează istoria”

Scop: Creativitate + învățare

Desfășurare:

Elevii desenează:

- o bătălie
- un domnitor
- un castel

Colegii trebuie să ghicească ce reprezintă.

7. „Puzzle cronologic”

Scop: Ordinea evenimentelor

Desfășurare:

Elevii primesc cartonașe și trebuie să le așeze corect:

- Bătălia de la Posada
- Unirea Principatelor Române
- Marea Unire

TEST DE EVALUARE - PRONUMELE

Prof. RĂMINEANȚU CARMEN

Data .....

Numele .....

TEST DE EVALUARE

Citește cu atenție textul:

Ştefan cel Mare şi Vrâncioaia

- legendă populară –

Demult, pe timpul domniei lui Ştefan cel Mare, Moldova a fost atacată de turci şi de tătari, care năvăliseră ca frunza şi iarba pe pământul ei. Bătălia a fost aprigă şi, din cauza numărului prea mare de duşmani, moldovenii au fost biruiţi. Voievodul a fugit din faţa duşmanilor, ca să nu fie prins, şi a rătăcit singur prin munţi…

După ce a umblat prin codri, a nimerit, spre seară, la o casă. Aici, o bătrână, pe nume Vrâncioaia, torcea pe prispa casei. Ştefan cel Mare descalecă, o salută şi o roagă să îi dea ceva de mâncare şi să-i permită să se odihnească.puțin.

Baba i-a dat străinului să îmbuce lapte cu mămăligă şi brânză de oi. După puţin timp, străinul s-a aşezat pe laviţă şi a adormit. Uitându-se cu atenţie la el, bătrâna se gândeşte că străinul nu poate să fie decât Ştefan Vodă, domnul Moldovei, despre care auzise că fusese învins de turci în bătălie, iar el s-a retras în munţi.

Fără să mai stea pe gânduri, porni la fugă la stâna din vale, la feciorii ei. Baba avea şapte băieţi voinici, înalţi, spătoşi şi vânjoşi. Le povesti cele întâmplate, îndemnându-i să plece cât mai curând şi să strângă pe toţi voinicii Vrancei, cu care Ştefan să pornească la luptă şi să-i alunge pe turci din ţară. Feciorii babei, toţi şapte, se răspândiră în şapte părţi ale Vrancei, buciumând pe văi şi dealuri. Până a doua zi în zori, fiecare a strâns câte o ceată de voinici, cu care s-au întors la casa mamei lor.

Dimineaţa, când baba îşi văzu feciorii venind, îi zise lui Ştefan Vodă:

– Măria Ta, nu fi întristat. Ia te uită cum îţi vin ostaşii cu care vei învinge oastea păgână!

Ştefan ieşi în prag şi rămase mirat când văzu cete de voinici, înarmaţi cu lănci şi arcuri, coase şi topoare .

– Dar de unde sunt aceşti voinici şi cine i-a adunat?

– Sunt plăieşii Vrancei, Măria Ta, şi vin cu toţii ca să porneşti cu ei la luptă. De aceea am trimis pe cei şapte feciori ce-i am şi, uite, până dimineaţă ţi-au strâns oaste nouă în loc, toţi voinici şi dornici de luptă.

Apoi, chemându-şi feciorii lângă ea, îi prezintă domnitorului:

– Ei sunt: Bodea, Spirea, Negrilă, Bârsan, Spulber, Pavel şi Nistor. Cu ei şi cu întreaga oaste ce au adunat, mergi fără teamă şi-i vei scoate pe duşmani din ţară.

Cu oastea adunată plecă Ştefan cel Mare peste dealuri şi, străbătând codrii la vale, îi atacă pe vrăjmaşi. Toţi s-au luptat vitejeşte. Ştefan Vodă era printre cei dintâi, înconjurat de flăcăii Vrâncioaiei, care se luptau ca nişte lei, lovind în dreapta şi în stânga duşmanii care cădeau înroşind pământul.

Şi astfel, Ştefan a învins şi de data asta pe turci, izgonindu-i din ţară afară.

Atunci, de bucurie, voievodul îi chemă lângă el pe cei şapte feciori ai Vrâncioaiei şi le zise:

– Flăcăi, cu voi am câştigat lupta şi i-am alungat pe vrăjmaşi. Sunteţi vrednici de răsplata domnească. Iată, voi sunteţi şapte fraţi, iar în Vrancea sunt şapte munţi. Ai voştri să fie în veci, cu văi, cu ponoare şi tot ce se află acolo. Întoarceţi-vă, dar, înapoi în codrii voştri şi să-i stăpâniţi sănătoşi, din neam în neam; iar mamei voastre transmiteţi-i multă sănătate din partea voievodului Ştefan, care la vreme de strâmtorare a găsit la casa ei pat pentru odihnă şi braţe vitejeşti de luptă.

Şi de atunci, fiecare din cei şapte fraţi, înapoindu-se pe plaiurile Vrancei, s-au aşezat la poalele munţilor, întemeindu-şi fiecare sate, după numele lor: Bodeşti, Spireşti, Negrileşti, Bârseşti, Spulber, Păuleşti, Nistoreşti.

1. Transformă în povestire fragmentul marcat din textul „Ștefan cel Mare și Vrâncioaia”:

2. Găsește cuvinte cu sens asemănător pentru cuvintele subliniate în text.

3. Găsește cuvinte cu sens opus pentru cuvintele scrise îngroșat în text.

4. Subliniază cu o linie şi analizează pronumele personale, respectiv cele de politețe, din enunţurile următoare:

Va merge şi el în excursie cu dumneavoastră.

Eu nu vin astăzi la tine.

Dânsa nu ne-a spus povestea.

I-am spus Mădălinei că mâine voi veni la voi.

.....

.....

5. Înlocuieşte pronumele personale de politeţe cu pronumele personale corespunzătoare:

Dumneata (_____) eşti obosit?

Dumneaei (_____) este foarte obosită.

Dumneavoastră (_____) mergeţi la spectacol?

Da, împreună cu dumnealor (_____).

Vă însoţeşte şi dumnealui (_____) ?

Cu siguranţă. Va veni cu dumneaei (_____).

6. Caută în textul legendei un pronume personal de politeţe, apoi transcrie-l pe spațiul punctat.

.....

7. Scrie în paranteză valoarea cuvântului „i” (pronume personal sau verb):

Ceru-i senin. (.....)

Ieri i-am văzut la școală. (.....)

Bunica-i ascultă cu atenție. (.....)

Bradu-i verde tot timpul anului. (.....)

8. Completează cu forme potrivite ale pronumelui personal:

Pe mine..... -a aşteptat la aeroport. Pe tine..... -au trimis în tabără.

Pe ei ..... -am văzut la spectacol. Pe ei ……. deranjează minciuna.

Pe noi ..... -a ajutat bunica. Pe el …… -a întrecut Costel.

9. Alcătuiește câte un enunţ în care să folosești şi cuvintele următoare: mi-au spus, ţi-ai găsit, dă-mi, chemându-l, du-te, întreab-o. Subliniază șerpuit cuvintele date.

Se-nchide toamna ca o carte

Prof. CONSTANTIN MARIANA

G.P.N.Nr.2- Școala Gimnazială „Ion Heliade Rădulescu”

‚SE-NCHIDE TOAMNA CA O CARTE...”

TEMA ANUALA „CAND , CUM SI DE CE SE INTAMPLA?”

TEMA PROIECTULUI „TOAMNA HARNICA SI DE BUNURI DARNICA ”

TIPUL ACTIVITATII : VERIFICAREA SI CONSOLIDAREA CUNOSTINTELOR

FORMA DE REALIZARE : ACTIVITATE INTEGRATA

DURATA : O ZI

SCOPUL : Verificarea si consolidarea cunostintelor despre anotimpul toamna

La „INTALNIREA DE DIMINEATA ``ne vom inveseli cu ajutorul salutului :

„In fiecare dimineata

S-avem gandul bun pe fata

Catre soare sa privim,

Iubire sa daruim

De gand rau sa ne ferim

S-adunam doar bucurie

Si-n lume s-o raspandim

Si atunci orisice copil

In fiecare dimineata

Are gandul bun pe fata!”

Apoi voi face prezenta si vom completa CALENDARUL NATURII in urma raspunsurilor copiilor la intrebari:

-In ce an suntem? In ce anotimp? Care sunt lunile anotimpului toamna? In ce luna ne aflam? etc.

Ne vom reaminti tema saptamanii si vom recapitula principalele caracteristici ale anotimpului toamna.

Pe usa salii de grupa vom descoperi un plic surpriza de la Zana Toamna . In interiorul acestuia se afla o scrisoare prin care zana isi exprima regretul ca nu a putut ajunge fiindca mai are de desfrunzit cativa copaci, de strans cateva legume si fructe sa le puna in camara parintilor.De

aceea , printr-o magie , a lasat in sala de grupa cateva surprize pe care copiii le vor descoperi , dar nu oricum , ci respectand anumite reguli.

In interiorul coletului se afla patru pachete numerotate . Prima regula este ca acestea sa fie despachetate respectand ordinea crescatoare a cifrelor.

Apoi voi anunta tema si obiectivele activitatilor.

TRANZITIE: „ :„Bate vantul frunzele . . . !”-”(cantec)

La semnalul meu ,in functie de culoarea pe care o poarta , copiii isi vor alege din cosulet un ecuson (frunze, fructe, legume) , formand : grupa frunzelor, grupa fructelor si grupa legumelor.Apoi se vor aseza la centre:

„Iute iute s-alergam /De treaba sa ne-apucam!”

La fiecare centru vor avea cate doua variante:

- Joc de masă:- Intregeste imaginea –Fructe fericite
  - Puzzle
- Stiinta : - „Alege si grupeaza”
  - „Cufarul toamnei”-fise de lucru
- Arta :- Modelaj-„Bogatiile toamnei”
  - Lipire -„ Cosul toamnei”

Dupa ce vor fi finalizate lucrarile vor fi afisate !

TRANZITIE: „Frunzisoare , merisoare , morcovei

Mergem la baie singurei !”

Copiii vor reveni de la baie ,cantand cantecelul „A,a, a , acum e toamna,da. . . ! ”, respectand gruparea facuta la centre (grupa frunzelor, grupa fructelor si grupa legumelor). Apoi se vor aseza pe scaunele , in semicerc .

Se va deschide al doilea plic de la Zana Toamna prin care li se cere completarea tabloului adus de ea cu elemente specifice .Ca ajutor le trimite cateva probe spre rezolvare pentru a finaliza acest tablou.

Educatoarea anunta copiii ca vor juca un joc numit „Micii matematicieni ai toamnei” in cadrul caruia vor rezolva cat se poate de corect sarcinile transmise.

Dupa formarea celor trei echipe , se explica regulile jocului , se executa jocul de proba , iar apoi se desfasoara jocul propriu zis.

Fiecare echipa va avea de rezolvat cate o sarcina , iar reprezentantul acesteia va completa corespunzator tabloul.

Acesta va fi finalizat in urma rezolvarii tuturor sarcinilor.

Jocul „Micii matematicieni ai toamnei” are trei variante:

Varianta I:

*Grupa frunzelor :

„Aseaza frunzele in copac : frunzele portocalii in dreapta ,iar frunzele rosii in stanga.”

*Grupa fructelor:

„Aseaza merele mici sus (in copac), iar merele mari jos (pe pamant).”

*Grupa legumelor

„Aseaza morcovii grosi in cos, iar pe cei subtiri langa cos.”

Varianta II :

- Grupa frunzelor :

„Numara frunzele rosii si aseaza in dreptul lor cifra corespunzatoare.”(5)

- Grupa fructelor:

„Descopera multimea merelor cu tot atatea elemente cat iti indica cifra.” (4)

- Grupa legumelor:

„Numara elementele din fiecare multime de morcovi si aseaza cifra corespunzatoare .”

Complicarea jocului

Fiecare echipa va avea ca sarcina sa rezolve cate un exercitiu de adunare (cu un element).

Exemplu:

1+1=?

+=**

1+1=2

*3+1=?

*2+1=?

*4+1=?

Pentru fiecare raspuns corect , echipele vor fi recompensate cu o crizantema.

Echipa cu cele mai multe crizanteme va fi desemnata castigatoare, iar celelalte echipe vor fi stimulate prin aprecieri verbale.

Dupa terminarea concursului fiecare copil va lua o fisa de lucru si va trece la masuta.La sunetul clopotelului copiii vor finaliza fisele si apoi vor fi expuse pe un panou.

TRANZITIE : „Supa de zarzavat”(cantec)

In acest timp voi aseza pe masute materialele necesare desfasurarii activitatii practice,iar in fata lor pe o masuta voi aseza suportul pentru maheta toamnei.

Copiii se vor aseza la masute in trei echipe si vor descoperi materialele pe care urmeaza a le folosi.

La prima masuta vor descoperi siluetele unor frunze de marimi si culori diferite pe care le au de decupat si foarfeci.

La cea de-a doua masuta vor descoperi siluetele fructelor de toamna , hartie creponata , aracet,pensule,etc.Copiii vor rupe hartia creponata si o vor lipi pe sablon, respectand culoarea specifica.

La cea de-a treia masuta vor descoperi siluetele legumelor de toamna, bucati de hartie creponata ,aracet, pensule,etc. Copiii vor mototoli hartia primita , iar apoi o vor lipi pe sablon, respectand culoarea specifica.

Le voi explica si demonstra modul de lucru . In functie de timpul disponibil copiii pot complica/simplifica lucrarile pe care le au de realizat.

Vom face cateva exercitii de incalzire a muschilor mici ai mainilor:

„Lovim palmele usor

1,2,3 – 1,2,3

Lovim palmele cu spor

1,2,3 – 1,2,3

Eu strang pumnii si-i desfac

Degetelor fac pe plac

1,2 -1,2

La pian acum cantam

Degetele noi miscam

La, la, la ,la ,la

Sa ne-apucam de treaba am vrea.”

Le urez „SPOR LA TREABA!”si toti copiii se apuca de lucru.

Dupa finalizare fiecare echipa va asambla pe macheta lucrarea realizata.La aceste lucrari le vom adauga si pe cele obtinute la sectorul ARTA(cosurile)

Evaluarea se va face cu ajutorul metodei „ TURUL GALERIEI” .

Urmeaza programul artistic –„Carnavalul toamnei” –dans ritmic

Test de evaluare finală Matematică clasa a III-a

Prof. BALEA LUCIANA

1.Scrie predecesorul și succesorul fiecărui număr:

..... 5 000 ..... ……. 5 00 …… ……. 5345 …….

..... 8 999 ..... ……. 1599 …… ……. 2 099 ……

2. Calculează respectând ordinea efectuării operațiilor:

a) 49 : 7 x 4 : 7 x 3 x 5 : 10 x 4 : 8 =

b) (56 – 4 × 9) × 2 : 5 + 24 =

b) 3x (18- 4 x2)+ 5x (24: 8)=

3. Calculează valoarea numărului necunoscut:

a + 1234 = 3217	3654 – b= 2543	c – 2308 = 3256
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
d x 7 =63	e : 5 = 27	84: c= 2
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

4. Află:

a) suma vecinilor impari ai numărului 2753 .....

b) jumătatea numărului 86: .....

c) o pătrime din 32: .....

e) dublul nr 87: .....

f) încincitul nr. 62: .....

5. Scrie fracțiile si realizează desenele corespunzătoare :

a) două pătrimi→ d) o doime →

b) cinci șeptimi → e) trei treimi →

c) trei supra zece → f) numărătorul 4 și numitorul 8 →

6. Notează pe spațiul punctat numele corpurilor și figurilor geometrice învățate:

_____ ;_____ ; _____; _____; _____ .

7. Completează următoarele enunțuri:

- Unitatea principală pentru măsurarea lungimilor este .....
- Multiplii litrului sunt: .....
- Submultiplii kilogramului sunt: .....
- Ora, minutul, ziua sunt unități de măsură pentru .....

8. Un teren are lăţimea de 42 de metri şi lungimea de 5 ori mai mare. Un sportiv aleargă de 4 ori în jurul terenului. Află câţi metri aleargă sportivul.

Rezolvare

……
……
……
……
.....
.....
.....
.....

10. Rezolvă problema folosind metoda grafică:

Suma a trei numere pare consecutive este 96. Să se afle numerele.

……
……
……
……
.....
.....
.....

Competențe specifice:

- 2.1Recunoașterea nr. naturale în concentrul 0 -10 000 și a fracțiilor subunitare și echiunitare cu numitori mai mici sau egali cu 10;
- 2.4 Efectuarea de adunări și scăderi de nr. naturale în concentrul 0 -10 000, respectiv a fracțiilor subunitare și echiunitare care au același numitor, mai mic sau egal cu 10;

 2.5 Efectuare de înmulțiri de nr. naturale în concentrul 0 -10 000 și de împărțiri folosind tabla înmulțirii, respectiv table împărțirii;

 3.2 Explorarea caracteristicilor simple ale figurilor și corpurilor geometrice în context familiar;

 4.1 Utilizarea unor instrumente și unități de măsură standardizate, în situații concrete;

 5.1 Utilizarea terminologiei specifice și a unor simboluri matematice în rezolvarea și/ sau compunerea de problem cu raționamente simple;

 5.3 Rezolvarea de probleme cu operațiile aritmetice studiate, în concentrul 0 -10 000.

Competențe derivate:

 Notarea predecesorului și a succesorului unui număr dat;

 Efectuarea calculelor cu cele patru operații matematice;

 Recunoașterea figurilor și a corpurilor geometrice;

 Rezolvarea problemelor;

 Desenarea fracțiilor respectând cerințele dare;

 Identificarea unităților de măsură standard pentru diferite situații/mărimi.

Descriptori de performanță:

O FOARTE BINE BINE SUFICIENT

1. Scrie predecesorul și succesorul celor 6 numere. Scrie predecesorul și succesorul pentru 4 numere. Scrie predecesorul și succesorul pentru 2 numere.

2. Calculează corect și complet în cele 3 situații. Calculează corect și complet în 2 situații.Calculează corect și complet într-o situație.

3. Află valoarea celor 6 necunoscute. Află valoarea a 3-5 necunoscute. Află valoarea unei necunoscute.

4. Cunoaște terminologia matematică și rezolvă integral cerințele.

Cunoaște terminologia matematică și rezolvă jumătate din cerințe.

Rezolva parțial sarcina de lucru.

5. Reprezintă prin desen cele 6 fracții. Reprezintă prin desen 3-5 fracții. Reprezintă prin desen 1 fracție.

6. Notează denumirea corectă a corpurilor și figurilor geometrice. Notează denumirea corectă a corpurilor și figurilor geometrice în 3-5 situații. Notează denumirea corectă a corpurilor și figurilor geometrice în 1-3 situații.

7. Completează corect toate situațiilor. Completează corect în 1-3 situații. Completează corect în maxim 2 situații.

8. Rezolva problema integral. Rezolva problema parțial. Face câteva calcule.

9. Rezolvă corect problema, realizează reprezentarea grafică.

Rezolvă parțial problema, realizează reprezentarea grafică.

Realizează reprezentarea grafică, nu face calcule.

FISA DE LUCRU- GEOGRAFIE CL. A IV-A

Prof. IOAN ALEXANDRINA

Numele și prenumele..... Data.....

1.Realizează corespondența:

2.Alege varianta corectă de răspuns:

Cel mai înalt vârf din ţara noastră este:

- Omu
- Negoiu
- Moldoveanu

Vârful Pietrosu se află în Munţii:

- Maramureşului
- Gutâi
- Rodnei

"Grânarul ţării" este:

- Câmpia de Vest
- Câmpia Moldovei
- Câmpia Română

3. Uneşte cuvântul ce denumeşte forma de relief cu caracteristicile acesteia:

Este cea mai înaltă unitate de relief

deal	Rocile din care este alcătuită sunt moi.
	Are cel mai fertil sol.
câmpie	Este acoperit cu pomi fructiferi şi viţă de vie.
	Sunt de înălţime medie.
munte	Pe hartă au culoarea maro.
	Este alcătuită din roci tari.
	Aici se cultivă cereale.

4. Care este unitatea de relief din ţara noastră cu următoarele însuşiri (caracteristici):

Spune numele acestei forme de relief, ştiind că:

- se află în mijlocul ţării;
- e limitată de dealuri şi depresiuni la E şi la V;
- e formată de dealuri în formă de valuri;
- e mărginită la N şi la S de râuri;
- e bogată în gaze naturale;

Soluţia este ……..

FELICITĂRI!

SCENARIU ZILEI

Prof. BĂLAN MIHAELA-TEODORA

Aerisesc sala de grupă, îmi pregătesc materialele necesare desfășurării în bune condiții a activității propuse. Asez scaunele în formă de semicerc.

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

În cadrul ÎNTALNIRII DE DIMINEAȚĂ, copiii participă la :

Salutul zilei :Salutul pornește de la educatoare și este continuat de toți preșcolarii prezenți, apoi li se oferă posibilitatea de a se saluta între ei.

Bună dimineața, dragi ingerași!

Prezența: Educatoarea va identifica împreună cu preșcolarii, copiii prezenți la activitate.

Calendarul naturii : În cadrul acestui moment preșcolarii sprijiniți de cadrul didactic vor stabilii anotimpul în care se află , aspecte specifice ale acestuia, schimbările meteo precum și îmbrăcămintea potrivită pentru această perioadă, fiind ajutați permanet de întrebările acesteia : În ce anotimp suntem ? , Cum este vremea afară ? , Cum trebuie să ne îmbrăcăm cand se încălzește afară ?

Gimnastica : Copiii vor face și puțină gimnastică pe versurile cântecelor :Am o căsuță mică, A ram sam sam, ce conțin un ritm din ce in ce mai alert.

Noutatea zilei : Copii, primăvara este momentul perfect pentru ca semințele să înceapă să crească. Cu puțină apă, lumină și căldură de la soare, ele se transformă încet-încet în plante mici și verzi.

O simplă sămânță poate deveni o floare frumoasă sau chiar un copac mare!

Rutine: „Suntem veseli și vioi că a venit primăvara ” – deprinderea de a fi fericit

Tranziție : Bat din palme clap clap clap;

Se realizează reactualizarea cunostințelor însușite printr-un scurt dialog privind aspectele legate de tema pe care o vom desfășura în această săptamană. Copiii vor fi împărțiți la centre cu ajutorul unor abțipilduri extrase din Săculețului fermecat (salată, buburuză ,lalea)

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE

Copiii lucrează pe centre de interes : știință, artă, bibliotecă.

Știință - (Salată): Roadele primăverii (puzzle / labirint)

La acest centru copiii primesc puzzle-uri de primăvară de rezolvat și un labirint cu Zâna Primavară in care vor colora traseul corect.

Artă – (Buburuză) : Peisaj de primăvară (desen /pictura și amprentare)

La acest centru copiii vor primi coli albe și creioane colorate pentru a desena un peisaj de primavară și fișe cu albină și fluture pe care le vor picta prin folia de protectie, iar mai apoi le vor amprenta pe altă coală albă.

Bibliotecă – (Lalea) Petale de floare și litere (exercițiu grafic / contur și decorare)

La acest centru copiii vor primi fișa cu petale de floare cu exercițiu grafic, carioci și litere șablon, coala alba pentru a trasa litera și decora in interior.

Pe tot parcursul activități urmăresc modul în care copiii utilizează materialele puse la dispoziție.

Tranziție – Ghemuit ca un ghiocel

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE :

DȘ. ACTIVITATE MATEMATICĂ – fixarea și consolidarea cunoștiințelor despre cifre si numere in limita 1-10. Activitatea se desfăsoara sub forma unui joc didactic cu tema: Atelier magic de Primăvară

1. Pregătirea copiiilor pentru joc :

După ce anunț titlul jocului , prezint copiilor materialele puse la dispoziția lor și anume, jetoane cu elemente de primăvară, numere ,jocul wordwall, cubul .

2. Explicarea regulilor copiilor :

În următoarea etapă explic copiilor într-un limbaj accesibil lor ce sarcină au și care sunt regulile pe care trebuie să le respecte, care este conținutul jocului și etapele lui de deșfașurare. Copilul atins de bagheta magică va avea de asezat la tablă jetoane cu flori (ghiocei și narcise) ce conțin numere, in ordine crescătoare și descrescătoare. În următoarea etapă a jocului vom realiza la tabla magnetică mulțimi de legume timpurii (4 pentru spanac, 5 pentru salată verde, 7 pentru ceapă verde, 8 pentru ridiche și 10 pentru usturoi verde), urmând să ne jucăm un joc la tabla interactivă în care vom avea de ales buburuza cu numărul corect de buline. Ca ultimă etapă a jocului vom arunca un cub ce conține elemente de primăvară (lalea, zambilă, albină , buburuză, ridiche și salată verde) si vom răspunde sarcinilor date de fiecare fată a cubului.

3. Jocul de probă :

Pentru înțelegerea clară a sarcinii didactice, a regulilor jocului si a succesiunii acțiunilor pe care le au de făcut propun copiilor un joc de probă , ca demonstrație practică a modului în care trebuie să se desfășoare jocul. Pentru acesta voi desfăsura toate etapele jocului.

4. Jocul propiu – zis :

După ce copiii au înțeles regulile jocului vom trece la executarea jocului propriu zis.

Varianta 1.

Se va realiza cu ajutorul unui coșuleț cu jetoane cu flori ce conțin numerele in limita 1-10. Preșcolarul le va aseza in ordine crescătoare, iar mai apoi in ordine descrescătoare.

Varianta 2.

Se va realiza cu ajutorul unui coșuleț cu jetoane cu legume ce conțin numerele in limita 1-10 și alte jetoane simple cu legume. Preșcolarii vor avea de realizat mulțimi cu tot atâtea elemente câte indică cifra din jeton.

Varianta 3.

Se va realiza cu ajutorul unui joc wordwall : Câte buline are buburuza ? la televizor. Preșcolarii vor alege buburuza cu numărul corect de buline privind cifra indicată.

Complicarea jocului

Se va realiza cu ajutorul unui cub. Preșcolarul atins de bagheta magică va lua cubul si îl va arunca. Preșcolarul va spune ce element apare pe fata cubului (lalea, zambilă, albină, buburuză, ridiche, salată verde). În sala de grupă se află 6 plicuri cu aceleași elemete. În fiecare plic se află câte o operație matematică.Preșcolarul trebuie să găsească plicul si să îl deschidă, citește operația matematică și o realizează la tabla magnetică.

Pe tot parcursul jocului , coordonez activitatea intervenind daca este cazul,pentru a le reaminti copiilor regulile de desfasurare și sarcina de desfășurat.

DOS – ACTIVITATE PRACTICĂ– Rochia Zânei Primăvară - confecționare

Explicarea și demonstrarea modului de lucru :

Le explic preșcolarilor pași pe care îi vor urma . Le atrag atenția la modul de lucru, folosind punctul, astfel încat să pastreze aspectul îngrijit al lucrărilor.

Pregătirea copiilor pentru activitate :

Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mainii :

Mișcăm degețelele

Învartim moriștile

Batem tare palmele

Scuturăm manuțele

Atrag atenția asupra poziției corpului în timpul lucrului.

Întuirea materialelor pe care le vom utiliza la această activitate :

- șabloane cu flori,insecte și legume

- lipici

- foarfecă

- hârtie creponată

- coli colorate

Realizarea temei de către copii

Se oferă fiecărui copil materialele necesare. Aceștia încep să confecționeze florile, insectele și legumele pentru a realiza Rochia Zânei Primăvară. Pe parcursul activității urmăresc atenția și îndemanarea copiilor.

Lucrările obținute se vor expune pentru a se putea realiza turul galeriei.

Evaluarea

Se fac aprecieri asupra modului de lucru și a lucrărilor realizate.

TRANZIȚIE : De ce imi place anotimpul primăvara ? – joc de imaginație

JOC DISTRACTIV DE MIȘCARE – Rândunică mută-ți cuibul

Copiii se grupează câte doi, faţă în faţă, ţinându-se de mâini. Se formează mai multe perechi de acest fel reprezentând cuibul. În mijloc va intra un al-3-lea copil cu rolul de “rândunică” (cei 3 formează cuibul cu rândunica în el). Un jucător rămâne fără cuib. Când educatoarea strigă: “rândunică, mută-ţi cuibul!” toate rândunelele îşi schimbă cuibul, astfel copilul rămas afară îşi va găsi un cuib şi un altul va rămâne fără, acesta va trebui să-şi găsească un altul la următoarea strigare.

JOC DE ATENȚIE – Ce s-a schimbat ?

Se realizează o imagine la masă, în fața copiilor cu elemente de primăvară. Copiii închid ochii, se modifică un element. Pe parcursul jocului se ascunde, se adaugă sau se mută un obiect de pe masă.

Test de evaluare MEM -unitatea 1- clasa a II-a

Prof. Stan Iuliana Georgeta

1. Scrie cu cifre numerele formate din:

a) trei sute optzeci și șase ¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬¬

b) două sute cincizeci și nouă _____

c) șapte sute treizeci și doi _____

2. Descompune numerele în sume de sute, zeci și unități: 277, 315 și 680.

_____

_____

_____

3. Descoperă regula și continuă fiecare șir cu încă trei numere.

505, 507, 509, _____

308, 306, 304, _____

885, 880, 875, _____

4. Compară numerele (<, >, =) :

10p

431 356 783 682 943 931

5. Ordonează crescător numerele: 317, 37, 371, 173, 713, 731.

_____

6. Folosind cifrele: 6,2 3 scrie toate numerele de trei cifre diferite care se pot forma cu aceste cifre.

_____

7. Rotunjește la sute numerele:

437 □_____

262 □_____

848 □_____

Barem de corectare și notare

Itemi Foarte bine Bine Suficient Insuficient

1. Scrie cu cifre numerele date Scrie corect cu cifre 3 numere Scrie corect cu cifre 2 numere Scrie corect cu cifre un număr Nu scrie corect cu cifre niciun număr

2. Descompune numerele în sume de sute, zeci și unități Rezolvă corect 3 exerciții Rezolvă corect 2 exerciții Rezolvă corect un exercițiu Nu rezolvă corect niciun exercițiu

3. Scrie în fiecare șir trei numere care respectă regula Completează corect 3 șiruri Completează corect 2 șiruri Completează corect un șir Nu completează niciun șir corect

4.Compară numerele Scrie semnul corect pentru 3 exerciții Scrie semnul corect pentru 2 exerciții. Scrie semnul corect pentru un exercițiu. Nu scrie semnul corect pentru niciun exercițiu

5.Ordonează crescător numerele Ordonează crescător 6 numere Ordonează crescător 5 numereOrdonează crescător 3-4 numere Ordonează crescător 1-2 numere

6. Scrie toate numerele de trei cifre diferite care se pot forma cu cifrele 6,2 3 Scrie corect 6 numere Scrie corect 5 numere Scrie corect 3-4 numere Scrie corect 1-2 numere

7. Rotunjește la sute numerele Rotunjește la sute 3 numere Rotunjește la sute 2 numere Rotunjește la sute 2 numere Nu rotunjește corect niciun număr

Sunetul şi litera d (clasa I) , Copiii și păsărelele după Eugen Jianu (clasa a II-a)

Prof. înv. primar Niță Steluța

Aria curriculară: Limbă şi comunicare

Disciplina: Comunicare în limba română

Unitatea de învăţare:Împreună, cu bucurie

Subiectul lecţiei: Sunetul şi litera d – ora I

Forma de realizare: activitate integrată

Tipul lectiei: predare – învăţare

Scopul lectiei: Dezvoltarea deprinderilor de a citi şi scrie corect cuvinte care conţin „d”, enunţuri cu astfel de cuvinte şi a deprinderilor de a citi cursiv, conştient şi expresiv un text de mică întindere; îmbogăţirea vocabularului şi dezvoltarea creativităţii.

Competenţe specifice integrate:

1.Comunicare în limba română:

1.1. Identificarea semnificaţiei unui mesaj oral, pe teme accesibile, rostit cu claritate;

1.3. Identificarea unor sunete, silabe, cuvinte în enunţuri rostite cu claritate;

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;

4.1. Scrierea literelor de mână;

2. Matematică şi explorarea mediului:

1.1 Scrierea, citirea şi formarea numerelor până la 100;

3. Dezvoltare personală

2.1 Asocierea emoţiilor de bază cu elemente simple de limbaj nonverbal şi paraverbal;

4. Muzică şi mişcare:

2.2 Cântarea, individual sau în grup, asociind acompaniamentul sugerat de ritm;

Obiective operaţionale:

a. cognitive:

OC1 - să citească cuvinte şi propoziţii după anumite cerinţe date;

OC2 - să răspundă la întrebări oral;

OC3 - să identifice sunetul [d] aflat în diferite poziţii ale cuvintelor;

OC4 - să recunoască litera de tipar şi de mână corespunzătoare sunetului [d] în pagina din abecedar şi în alte surse;

OC6– să realizeze corelaţia dintre sunet şi literă în procesul citirii;

OC7 – să alcătuiască enunţuri după criterii date;

b. afective:

OA1-vor manifesta interes pentru activitatea propusă;

OA2-vor adera la ideea de competiție în realizarea modelului propus;

c. motrice:

OM1-să-și dirijeze efortul oculomotor spre centrul de interes propus;

OM2-să-și coordoneze mișcările pentru manevrarea corectă a instrumentelor de lucru.

Strategii didactice:

Metode şi procedee: metoda fonetică, analitico-sintetică; conversaţia, explicaţia, demonstraţia; exerciţiul, jocul didactic,

Resurse materiale: planşă cu litera d de tipar şi de mână, fişe de lucru, PPT, tabla interactivă, flipchart

Forme de organizare : frontal, în perechi, individual;

Resurse temporale: 45 min

Bibliografie:

- Rodica Gavriș – Pascu, Ioana Camelia Iovănaș “Comunicare în limba română - manual pentru clasa I”, Editura Art Klett, Bucureşti, 2023

- Programa şcolară pentru disciplina COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ Clasa pregătitoare, clasa I şi clasa a II-a Aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013

-Vasile Molan, Didactica disciplinei limba şi literatura română în învăţământul primar, Ed. Miniped, Bucureşti, 2014

\

CLASA: a II-a

Prof. înv. primar Niță Steluța

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Comunicare în limba română

Unitatea de învățare: Prietenii naturii

Subiectul lecției: Copiii și păsărelele după Eugen Jianu

Tipul lecției: mixtă

Forma de realizare: activitate integrată

Scop: Dezvoltarea deprinderii de citire corectă, conștientă, fluentă, și expresivă a unui text literar.

Competențe generale:

Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute;

Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare.

Competențe specifice:

2.1. Formularea unor enunțuri proprii în situații concrete de comunicare;

2.3. Participarea cu interes la dialoguri, în diferite contexte de comunicare;

2.4. Exprimarea expresivă a ideilor în contexte familiare manifestând interes și încredere în sine;

3.1. Citirea unor mesaje scrise, întâlnite în mediul cunoscut;

3.2. Identificarea mesajului unui text în care se relatează întâmplări, fenomene din universul cunoscut.

Competențe integrate:

A. Arte vizuale și abilități plastice:

1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual în rezolvarea unor sarcini.

B. Matematică și explorarea mediului:

4.2. Formularea unor consecințe rezultate în urma observării unor relații, fenomene, procese simple;

C. Muzică și mișcare:

3.1. Manifestarea liberă, adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare.

Obiective operaționale:

a. cognitive:

OC1-să apeleze la experiența de viață pentru a descrie o imagine;

OC2-să argumenteze răspunsurile date;

OC3-să citească corect, conștient și fluent textul, respectând semnele de punctuație;

OC4-să formuleze întrebări și răspunsuri referitoare la conținutul textului (Explozia stelară);

OC5-să rezolve corect exercițiile de vocabular propuse.

b. afective:

OA1-vor manifesta interes pentru activitatea propusă;

OA2-vor adera la ideea de competiție în realizarea modelului propus;

c. motrice:

OM1-să-și dirijeze efortul oculomotor spre centrul de interes propus;

OM2-să-și coordoneze mișcările pentru manevrarea corectă a instrumentelor de lucru.

Strategii didactice:

Metode și procedee: explicația, conversația, exercițiul, brainstormingul, aprecierea verbală, analiza, Explozia stelară.

Forme de organizare: frontală, individuală, pe grupe;

Resurse materiale: Planșe flip-chart, tabla digitală, fișe de lucru.

Temporale: 50 min.

Bibliografie:

- Programa școlară pentru disciplina COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, București, 2013

-Celina Iordache, Bianca – Lăcrămioara Bucurenciu, Elisabeta Maria Mînecuță , “Comunicare în limba română - manual pentru clasa a II-a ”, Editura Aramis, Bucureşti, 2023

DESFĂȘURAREA LECŢIEI

Etapele lecției Conţinuturi instructiv-educative

CLASA I Strategii didactice Etapele lecției Conţinuturi instructiv-educative

CLASA a II-a Strategii didactice

1.Moment organizatoric

Se asigură condiţiile optime necesare desfăşurării activităţii.

- aerisirea sălii de clasă;
- pregătirea materialului;
- obținerea momentului de liniște.
- Prezentarea invitaților;
- Se oferă fișa de lucru

Cuvântul zilei - inimă

Conversaţia

1. Moment organizatoric

Se asigură condiţiile optime necesare desfăşurării activităţii.

- aerisirea sălii de clasă;
- pregătirea materialului;
- obținerea momentului de liniște.
- Prezentarea invitaților;

Conversaţia

2.Reactualizarea cunoștințelor dobândite anterior

Activitate indirectă:

Fișă de lucru 1:

Elevii vor completa cadranele cu următoarele cerințe:

1. Alege literele ,,p,P.v,V și grupurile ci, CI”din desenele următoare. Colorează- le!

2. Exersează scrierea literelor v, V

3. Transcrie la alegere unul dintre cuvintele care conţine litera ,,p” sau ,,P”

4. Desenează un obiect care să conţină grupul de litere ,,ci”

Explicația

Exercițiul

Munca independentă 2. Captarea atenției

Activitate directă:

Voi capta atenția elevilor folosind o planșă de pe flip-chart. Anexa 1.

Va urma discuția colectivă:

Vă rog să îmi spuneți ce anotimp este descris în imagine?

Acum este momentul să spuneți tot ce vă trece prin gând referitor la iarnă.

Care sunt ființele din imagine?

Ce fac copiii?

De ce hrănesc păsărelele?

Ce sentimente trezește în tine această imagine?

De la aceste propoziții se pornește o conversație legată de păsări și anotimpul iarna, făcându-se legătura cu lecția nouă.

Activitate frontață

Conversația

Explicația

Brainstor- ming

3.Captarea atenției

Activitate directă:

Prezint copiilor imagini –PPT în care este reprezentat anotimpul iarna.

prima_ora_captarea_atentiei.pptx

Solicit copiilor să-mi spună ce sentimente le transmite acest anotimp. Elevii alcătuiesc propoziții pe baza imaginilor. Ajungem la propoziţia :”Copiii primesc cadouri.” Se analizează schema propoziţiei: numărul de cuvinte, despărţim în silabe cuvântul cadouri, precizăm numărul de silabe şi sunete pentru fiecare silabă, evidenţiind sunetul d .

Apoi, găsim cuvântul cu același sens daruri, precizăm numărul de silabe și sunete, evidențiind sunetul d.

Activitate frontală

Conversaţia 3.Reactualizarea cunoștințelor dobândite anterior

Activitate indirectă:

Fișa 1

Elevii sunt solicitaţi să aşeze în propoziţii corecte cuvinte amestecate:

„Copii construiesc o căsuţă călduroasă pentru păsărele.”

„Ninsoarea s-a așezat pe pământul înghețat.”

Munca independentă

4.Anunțarea subiectului lecției

Activitate directă:

Astăzi vom învăţa sunetul şi litera d şi vom afla lucruri interesante despre anotimpul iarna.
Activitate frontală

Conversația

Explicația

4. Anunțarea subiectului lecției

și a obiectivelor operaționale

Activitate directă:

Anunț subiectul lecției, obiectivele urmărite. Scriu data și titlul pe tablă, și cer și elevilor să scrie în caiete. Rog elevii să deschidă manualele la pagina corespunzătoare textului Copiii şi păsărelele, după Eugen Jianu Activitate frontală

Conversația

Explicația

5. Dirijarea învăţării

Activitate directă:

Pronunţ demonstrativ sunetul d, elevii repetând şi ei după mine.

Solicit copiilor să-mi dea exemple de cuvinte care încep/conţin/se termină cu sunetul d.

Joc pentru descoperirea sunetului nou:

- citesc diverse cuvinte care conţin sau nu sunetul nou iar copiii vor trebui să pocnească din degete la auzul acestuia: desen , castel , decupat , prieten , cadou , clădire , carton , dar, contur , pod , colorat ,

decorat.

Activitate indirectă:

Fișă de lucru : Încercuiește litera d din textul Clubului de lectură

Activitate directă:

Prezentarea literei d mic de tipar

Prezint planşa cu litera şi elevii o observă.

Descoperirea literei în manual.

Intuirea imaginii din manual.

Citirea cuvintelor scrise pe silabe.

Se citesc cuvintele din coloană, scrise pe silabe apoi port o mică discuţie pe baza acestora.

Citirea textului (în şoaptă)

Elevii citesc în şoaptă textul, după care adresez câteva întrebări pentru a verifica dacă citirea a fost conştientă. Urmează citirea în lanţ, explicarea cuvintelor necunoscute şi alcătuirea propoziţiilor.

Citesc textul model respectând semnele de punctuaţie şi intonaţia pentru a capta atenţia copiilor.

Solicit elevilor să citească selectiv: propoziţia în care Andrei a primit cutii colorate;

propoziţia în care se spune de unde vin darurile;

propoziţia în care Andrei spune ce dăruiește.

Activitate indirectă:

Fișă de lucru: Asociază fiecare întrebare cu răspunsul potrivit.

Conversația

Demonstrația

Explicația

Joc didactic

Munca independentă

exerciţiul

explicaţia

demonstraţia

Munca independentă

Exercițiul

Demonstraţia

Exerciţiul

Munca independentă

5.Dirijarea învățării

Activitate indirectă:

Citirea textului (în şoaptă)

Elevii citesc în şoaptă textul, după care

extrag și subliniază cuvintele necunoscute din textul citit.

Notează cuvintele noi în vocabular.

Activitate directă:

Elevii vor citi textul conștient, expresiv, fluent ”Copiii și păsărelele”, după E. Jianu.

Pe suportul de flip- chart, am așezat o fișă mare pe care este desenată o stea. Voi propune elevilor să răspundem la întrebări despre text, sub forma unei explozii stelare (Anexa 2). Elevii vor ieși pe rând la tablă și vor completa în fișa dată. Voi da fiecărui elev o stea pentru a putea consemna și în caiete întrebările de pe flip-chart.

Activitate indirectă:

Voi înmâna fiecărui elev o fișă de lucru care conține Harta textului . (Anexa 3).

Această fișă va fi rezolvată și la tablă, elevii ieșind pe rând.

Munca independentă

Exercițiul

Explicația

Conversația

Exercițiul

Munca independentă

Exercițiul

6. Obținerea performanței

Activitate directă :

Verificarea activității independente.

Se verifică dacă au fost grupate corect propozițiile din fișa de lucru.

Pentru obţinerea performanţei vom juca jocul Eu zic una, tu zici multe! folosind cuvinte ce conţin sunetul d:

dar - ……

desen -……

deal ……

dulap- ……....

diamant- …….

pod - …….

dunga- ……. .

cadou - ……..

draperie - …… Conversația

Explicația

Exercițiul 6. Obținerea performanței

Activitate indirectă:

Voi înmâna fiecărui elev o fișă de lucru. (Anexa 4).

1) Scrie cuvinte cu același înțeles

mari=

zăpadă=

a construi=

hrană=

2) Scrie cuvinte cu sens opus:

a îmbrăca≠

împreună≠

veche≠

îngreunează≠

3) Cum doresc copiii să ajute păsărelele pe timpul iernii?

4) Ce ți-a plăcut la acest text? Argumentează?

5) Desenează un om de zăpadă folosind doar forme geometrice.

Munca independentă

exercițiul

7. Asigurarea retenției și a transferului

. Activitate indirectă:

Colorarea imaginilor din fișa Clubului de lectură. Munca independentă 7. Asigurarea retenției și a transferului

Activitate directă:

Verificarea activității independente. Conversația

Exercițiul

8. Încheierea lecției Se vor face aprecieri verbale asupra modului în care elevii au participat la lecție. conversația 8. Încheierea lecției Se vor face aprecieri referitoare la implicarea elevilor în lecție.

Conversația

Anexa 1- clasa a II-a

Anexa 2 – clasa a II-a

Anexa 4 – clasa a II-a

Copiii și păsărelele

de Eugen Jianu

Exerciții

1) Scrie cuvinte cu același înțeles :

mari=

zăpadă=

a construi=

hrană=

2) Scrie cuvinte cu sens opus:

a îmbrăca≠

împreună≠

veche≠

îngreunează≠

3) Cum doresc copiii să ajute păsărelele pe timpul iernii?

4) Ce ți-a plăcut la acest text? Argumentează?

5) Desenează un om de zăpadă folosind doar forme geometrice.

Fișa 1- clasa a II-a

Așezați în ordine cuvintele pentru a obține propoziții:

călduroasă Copii pentru o căsuţă păsările construiesc .

înghețat Ninsoarea pământul s-a așezat pe.

Fișa 1- clasa a II-a

Așezați în ordine cuvintele pentru a obține propoziții:

călduroasă Copii pentru o căsuţă păsările construiesc .

înghețat Ninsoarea pământul s-a așezat pe.

Fișa 1 –clasa I

1. Alege literele ,,p,P.v,V și grupurile ci, CI”din desenele următoare. Colorează- le!

2. Exersează scrierea literelor v, V

3. Transcrie la alegere unul dintre cuvintele care conţine litera ,,p” sau ,,P”

plop,tren,Petru,alune,pitic

4. Desenează un obiect care să conţină grupul de litere ,,ci”

Clasa pregătitoare și jocurile ei

profesor învățământ primar :Albu Nicoleta

Liceul Tehnologic „Nicolae Dumitrescu" Cumpăna, Constanța

În contextul educațional actual, clasa pregătitoare reprezintă o etapă de tranziție critică, având rolul de a facilita trecerea de la învățarea bazată preponderent pe joc, specifică preșcolarității, către activitățile de tip școlar, structurate și riguroase. Implementarea metodelor ludice în procesul instructiv-educativ nu constituie doar o strategie de relaxare, ci o necesitate metodologică ce respectă particularitățile psihofizice ale copilului de 6-7 ani. Jocul didactic devine astfel un catalizator al dezvoltării cognitive, emoționale și sociale, oferind un cadru securizant în care elevul poate explora concepte abstracte prin intermediul experiențelor senzoriale și al interacțiunii directe cu grupul de semeni. Tranziția de la grădiniță la școală este mult mai ușoară (și mai veselă) atunci când învățarea se deghizează în joacă. La clasa pregătitoare, copiii au nevoie de mișcare, interacțiune și reguli simple care să le antreneze atenția.

Iată câteva idei de jocuri împărțite pe categorii, aplicabile la clasă:

1. Jocuri de cunoaștere -Acestea sunt perfecte pentru primele săptămâni sau pentru momentele când energia grupului e puțin scăzută.

- Pânza prieteniei: Elevii stau în cerc. Primul copil ține un ghem de lână, își spune numele și un lucru care îi place, apoi aruncă ghemul către un coleg (ținând de fir). La final, se creează o „pânză" care arată cum sunt toți conectați.

- Oglinda magică: Copiii lucrează în perechi. Unul este „omul", celălalt este „oglinda" și trebuie să îi imite fidel toate mișcările (ușoare). După un minut, schimbă rolurile. Dezvoltă empatia și atenția.

2. Jocuri pentru comunicare - Ne jucăm cu sunetele și literele.

- Vânătoarea de litere: se spune un sunet (ex: „A"), iar copiii au 30 de secunde să atingă un obiect din clasă care începe cu acel sunet (alfabetar, atlas, avion).

- Telefonul fără fir (varianta silabelor): Primul copil șoptește un cuvânt lung (ex: „e-li-cop-ter"), iar ultimul trebuie să îl spună rar, bătând din palme pentru fiecare silabă.

3. Jocuri de matematică și logică- Cifrele devin mult mai prietenoase când implică puțină competiție.

- Unde s-a ascuns numărul?: Se ascund prin clasă cartonașe cu numere de la 1 la 10. Se dau indicii: „Numărul care urmează după 4 este sub un scaun albastru".

- Magazinul cu jucării: Folosiți jetoane sau monede de plastic. Fiecare obiect din clasă are un „preț" mic (1-5 lei). Copiii trebuie să „cumpere" obiecte, exersând număratul și adunarea simplă.

4. Jocuri de atenție și mișcare- utile pentru momentele de „brain break".

- Statuile muzicale:Se pune muzică și se dansează. Când se oprește muzica, trebuie să înghețe într-o anumită poziție (ex: „ca o barză”, „ca un iepure”). Cine se mișcă, primește o „pedeapsă” amuzantă (ex: să sară de 3 ori).

- Simon spune (Simon Says): Un clasic de neegalat pentru ascultarea activă. Execută mișcarea doar dacă începi cu „Simon spune...”. Dacă spui doar „Pune mâna pe nas” și copiii o fac, atunci sunt „prinși”.

La această vârstă, un joc nu ar trebui să dureze mai mult de 10-15 minute.Ar fi indicat să se folosească semne sau gesturi pentru reguli (ex: degetul la gură pentru liniște), iar accentual se pune pe participare și efort, nu doar pe cine termină primul. Dacă se observă un nivel de zgomot prea ridicat,se folosește tehnica „Dacă mă auzi, pune mâna pe cap/umăr/genunchi” șoptit, până când toată clasa este atentă la tine fără să se ridice vocea.

Pentru a menține implicarea elevilor pe parcursul întregii zile, se introduce conceptul de „Misiuni secrete pentru micii exploratori”. Acestea transformă rutina școlară într-o aventură continua. Câteva exemple ar fi:

1. Misiunea „Detectivul cuvintelor” (Comunicare în limba română)

- Obiectiv: Identificarea sunetelor inițiale și finale.

- Sarcina: Elevii primesc o lupă de carton și trebuie să găsească în clasă trei obiecte care încep cu litera zilei, fără a face zgomot, pentru a nu „trezi” literele care dorm. Literele alfabetului s-au jucat v-ați ascunselea și s-au pierdut prin clasă. Doar detectivii cu „auz fin” le pot găsi.

- Materiale: Lupe din carton (pot fi confecționate rapid din farfurii de hârtie), jetoane cu imagini, ecusoane de „Detectiv”.

- Desfășurare: Învățătorul rostește un sunet (ex:s). Elevii trebuie să se deplaseze în liniște prin clasă și să identifice obiecte care încep cu acest sunet (scaun, stilou, sticlă).

- Regula Secretă: Detectivii lucrează în liniște deplină. Dacă cineva vorbește tare, „sperie” sunetele și misiunea se reia.

- Finalitate: Notarea pe un panou a „capturilor” zilei.

2. Misiunea „Arhitectul numerelor” (Matematică și explorarea mediului)

- Obiectiv: Formarea mulțimilor și recunoașterea cifrelor.

- Sarcina: Folosind cuburi sau piese de Lego, copiii trebuie să construiască turnuri a căror înălțime să corespundă cifrei extrase dintr-un săculeț magic. Orașul Matematicii are nevoie de clădiri noi, dar fiecare clădire trebuie să respecte o „autorizație de construcție” strictă (cifra extrasă).

- Materiale: Cuburi, piese de construcție, carduri cu cifre și puncte (pentru corespondență).

- Desfășurare: Copiii sunt împărțiți în echipe de „arhitecți”. Fiecare echipă extrage un plic sigilat care conține o cifră (ex: 7). Ei trebuie să construiască un turn din exact 7 elemente.

• Provocare suplimentară: „Cutremurul”. Învățătorul spune: „Vine o adiere de vânt, scoateți 2 cărămizi!”. Elevii trebuie să recalculeze: 7 - 2 = 5.

• Finalitate: Vernisajul construcțiilor, unde fiecare echipă își prezintă numărul de elemente.

3. Misiunea „Gardianul amabil” (Dezvoltare Personală)

• Obiectiv: Exersarea formulelor de politețe.

• Sarcina: Fiecare elev are misiunea secretă de a spune „Mulțumesc” sau „Te rog” de cel puțin 5 ori în timpul pauzelor, primind la finalul zilei un abțibild cu o stea de „Super-Coleg”. Există niște „cuvinte magice” care deschid inimi, iar elevii sunt agenți sub acoperire care trebuie să le răspândească fără să fie observați de „norul supărării”.

• Materiale: Un Când un copil ajută un coleg fără să i se ceară, primește un semnal discret (un semn cu ochiul sau un deget mare ridicat).

• Finalitate: La sfârșitul programului, se organizează „Cercul Recunoștinței” unde se discută despre cum s-au simțit fiind amabili.

• Desfășurare: Această misiune durează întreaga zi. Elevii trebuie să folosească formule de politețe (te rog, mulțumesc, cu plăcere, te ajut eu?) în interacțiunile lor reale.

• Monitorizare: Cadrul didactic nu intervine direct, dar observă comportamentele pozitive.

4. Misiunea: „Compozitorul de culori” (Muzică și Mișcare + AVAP) Această activitate este un exemplu de abordare integrată, vizând sinestezia dintre sunet și formă/culoare.

• Obiectiv: Exprimarea prin limbaj artistic a trăirilor induse de audiția muzicală și coordonarea mișcărilor pe ritm.

• Scenariu: Elevii sunt „pictori de sunete”. Ei trebuie să asculte o piesă muzicală (ex: „Dimineața” de Edvard Grieg sau „Zborul cărăbușului” de Rimski-Korsakov) și să „traducă” ritmul în culori.

• Desfășurare: Partea muzicală: Copiii ascultă fragmente scurte și se mișcă liber prin clasă în ritmul muzicii (lent/sacadat). Partea de AVAP: Pe o foaie de desen, copiii trebuie să traseze linii sau puncte folosind culori calde pentru sunete înalte/vesele și culori reci pentru cele grave/triste.

• Misiunea secretă: Să nu ridice pensula de pe hârtie cât timp se aude muzica, creând un „drum neîntrerupt al sunetului”.

5. Misiunea: „Orchestra reciclată” (AVAP + Muzică) Această misiune pune accent pe creativitate și pe educația ecologică.

• Obiectiv: Realizarea de obiecte utilitare (instrumente muzicale) din materiale reciclabile și utilizarea lor în acompaniament.

• Scenariu: Instrumentele adevărate au plecat în vacanță, iar copiii trebuie să salveze concertul de sfârșit de zi construind propriile instrumente din „comori” (deșeuri refolosibile).

• Desfășurare: .Etapa AVAP: Din tuburi de carton, boabe de orez/fasole și pahare de plastic, elevii confecționează „Maracas” sau „Tobele vesele”, decorându-le cu hârtie colorată sau carioci. Etapa muzicală: Învățătorul devine dirijor, iar copiii trebuie să urmărească semnele acestuia pentru a cânta „tare” sau „încet” cu instrumentele nou create.

• Misiunea secretă: Fiecare instrument trebuie să aibă un design unic, care să reprezinte „semnătura de artist” a fiecărui copil.

Abordarea transdisciplinară, prin fuziunea elementelor de muzică și arte vizuale, permite dezvoltarea unei gândiri holistice la elevii clasei pregătitoare. Aceste activități nu doar că stimulează motricitatea fină și simțul estetic, dar contribuie fundamental la descărcarea tensiunilor emoționale și la formarea unei stări de bine, esențială pentru un climat educațional optim.

Eficiența acestor misiuni rezidă în transformarea învățării din sarcină externă în motivație internă. Prin utilizarea metodei proiectului de scurtă durată sub formă de misiune, elevul nu mai este un receptor pasiv, ci un protagonist activ, dezvoltându-și simultan competențele specifice disciplinei și abilitățile de autoreglare comportamentală. Jocurile pot fi adaptate în funcție de ritmul propriu al fiecărui copil (diferențiere curriculară). Se pot folosi semnale auditive (un clopoțel, o bucată muzicală scurtă) pentru a marca începutul și sfârșitul fiecărei „misiuni”.

În concluzie, integrarea jocului în structura lecțiilor de la clasa pregătitoare transformă sala de clasă dintr-un spațiu de instruire formală într-un laborator de explorare activă. Succesul procesului de adaptare școlară depinde în mod direct de capacitatea cadrului didactic de a echilibra rigoarea curriculară cu flexibilitatea metodelor de predare. Prin utilizarea jocului, barierele emoționale sunt diminuate, motivația intrinsecă este stimulată, iar achizițiile fundamentale de literație și numerație sunt consolidate într-o manieră naturală și durabilă, punând bazele unei atitudini pozitive față de învățare pe tot parcursul vieții.

Bibliografie :

1. Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Ediția a III-a revăzută și adăugită. Iași: Editura Polirom

2. Ionescu, M., & Chiș, V. (2001). Pedagogie. Suporturi pentru formarea profesorilor. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană

3. Pânișoară, I. O. (2017). Profesorul de succes. 59 de principii de pedagogie practică. Iași: Editura Polirom

4. Piaget, J. (2005). Psihologia copilului. București: Editura Cartier.

5. Ministerul Educației Naționale. Programa școlară pentru disciplina Dezvoltare personală, Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobată prin ordinul ministrului nr. 3418/19.03.2013.

INTEGRAREA RESURSELOR EDUCAȚIONALE DESCHISE ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Prof. Bâcă Alina-Mihaela,

Liceul Teoretic „Carmen Sylva” Eforie

În contextul educației contemporane, integrarea resurselor educaționale digitale (RED) nu mai reprezintă o simplă opțiune pedagogică, ci devine o necesitate pentru crearea unui mediu de învățare autentic și stimulativ. Experiența didactică la Liceul Teoretic „Carmen Sylva” Eforie demonstrează că utilizarea instrumentelor tehnologice permite transcenderea barierelor tradiționale de predare, menținând atenția elevilor printr-o interactivitate constantă. Astfel, scenariul didactic digital transformă sarcinile de lucru în provocări atractive, facilitând atingerea obiectivelor prin implicarea activă și conștientă a beneficiarilor educației.

Pilonul central al acestei abordări moderne este reprezentat de Resursele Educaționale Deschise, care oferă oportunități nelimitate de colaborare. Un exemplu elocvent în acest sens este resursa digitală „Renașterea – geneza spiritului modern”. Conceput ca un obiect digital interactiv, acesta este destinat elevilor de gimnaziu, având rolul de a descifra elementele de modernitate specifice perioadei. Integrată în lecția „Renașterea și Umanismul”, resursa servește drept ancoră pentru aprofundarea conceptelor-cheie, fiind totodată un instrument versatil pentru consolidarea cunoștințelor în cadrul unor activități interdisciplinare.

Proiectarea acestui demers didactic a ținut cont de profilul psihopedagogic al elevilor de clasa a VI-a, un colectiv eterogen, format din elevi de nivel mediu și avansat (participanți la concursuri școlare), animați de un interes deosebit pentru disciplinele umaniste. Competențele vizate — utilizarea critică a limbajului de specialitate și folosirea responsabilă a instrumentelor de învățare permanentă — au fost corelate cu infrastructura digitală a sălii de clasă (tablă inteligentă, proiector, laptop) și cu utilizarea dispozitivelor proprii ale elevilor.

Obiectivul fundamental al activității a vizat stimularea gândirii critice prin explorarea interactivă a surselor istorice. Pentru a atinge acest scop, am apelat la aplicații digitale: LearningApps și Wordwall pentru fixarea cunoștințelor prin joc, Padlet pentru colaborare în timp real și Canva pentru prezentarea creativă a informațiilor. Integrarea conținutului video a completat acest tablou educațional, oferind elevilor o experiență multisenzorială care a transformat lecția de istorie dintr-o simplă expunere într-o călătorie interactivă spre geneza spiritului modern.

Impactul acestei abordări digitale a fost vizibil imediat în dinamica grupului. Prin utilizarea dispozitivelor mobile, bariera dintre tehnologia recreativă și cea educațională a fost eliminată, elevii transformându-și telefoanele în veritabile instrumente de cercetare istorică. Această autonomie în explorarea surselor digitale a generat o schimbare de paradigmă: profesorul nu mai este singura sursă de informație, ci devine un facilitator, un mentor care ghidează elevul prin fluxul informațional vast al epocii Renașterii.

În timpul activității, platforma Padlet a funcționat ca un spațiu virtual de dezbatere, unde elevii de nivel avansat au putut argumenta concepte complexe de umanism, în timp ce elevii de nivel

mediu au beneficiat de sprijin vizual și feedback instantaneu prin aplicațiile de tip joc (LearningApps). Această diferențiere a instruirii este unul dintre cele mai mari avantaje ale resurselor digitale; ea permite fiecărui elev să evolueze în ritm propriu, transformând o lecție teoretică într-un laborator de gândire critică.

Rezultatele obținute confirmă faptul că digitalizarea nu diluează conținutul științific, ci îl face accesibil și memorabil. Elevii nu au reținut doar date cronologice, ci au înțeles spiritul modern prin corelarea textului cu imaginea și interactivitatea. Mai mult, dezvoltarea competențelor de utilizare responsabilă a tehnologiei îi pregătește pe acești tineri pentru exigențele societății informaționale, depășind simpla memorare în favoarea analizei și sintezei.

În concluzie, integrarea resurselor educaționale digitale în studiul istoriei la Liceul Teoretic „Carmen Sylva” Eforie reprezintă un succes metodologic. Proiectul „Renașterea – geneza spiritului modern” demonstrează că, atunci când tehnologia este dublată de un scenariu didactic riguros, școala devine un spațiu viu, conectat la prezent, capabil să modeleze minți curioase și spirite critice, pregătite să înțeleagă trecutul pentru a construi viitorul.

Activități educative integrate pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor din grupa mică

Prof. Educație Timpurie- Topală Adina-Ionela

Grădinița cu P.P. Nr. 14, Timișoara

1. Joc didactic: „Cine sunt eu?”

Obiective:

- Dezvoltarea limbajului oral

- Îmbogățirea vocabularului

- Stimularea atenției și a memoriei

Desfășurare:

Educatoarea descrie un obiect, animal sau personaj cunoscut, iar copiii trebuie să ghicească despre ce este vorba. Ulterior, copiii pot descrie ei înșiși, pe rând.

Evaluare:

Se observă capacitatea copilului de a recunoaște și descrie elemente familiare.

2. Activitate pe domeniul știință: „Sortăm culorile”

Obiective:

- Recunoașterea culorilor de bază

- Dezvoltarea gândirii logice

Desfășurare:

Copiii primesc obiecte (jetoane) de diferite culori și sunt rugați să le sorteze în recipiente corespunzătoare culorii.

Evaluare:

Se verifică corectitudinea sortării și implicarea în activitate.

3. Joc de mișcare: „Ursul doarme”

Obiective:

- Dezvoltarea coordonării motrice

- Respectarea regulilor de joc

Desfășurare:

Un copil este „ursul” și stă în mijloc. Ceilalți copii se mișcă în jurul lui cântând. La final, ursul se trezește și încearcă să prindă un copil.

Evaluare:

Se observă respectarea regulilor și implicarea activă.

4. Test de evaluare inițială (oral)

Itemi:

- Recunoașterea culorilor

- Denumirea obiectelor uzuale

- Identificarea părților corpului

Modalitate:

Evaluare individuală prin conversație.

Concluzii:

Activitățile propuse contribuie la dezvoltarea limbajului, a gândirii și a abilităților sociale ale copiilor. Ele sunt adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare al grupei mici.

Utilizarea jocurilor didactice în predarea fracțiilor ordinare la clasa a V-a

Prof. Pană Delia,

Şcoala Gimnazială Anişoara Odeanu, Lugoj

Predarea matematicii la nivel gimnazial presupune nu doar transmiterea unor cunoștințe teoretice, ci și formarea unor competențe practice și a unei gândiri logice. În cazul elevilor de clasa a V-a, trecerea de la ciclul primar la cel gimnazial implică o schimbare de ritm și de abordare, iar conținuturile noi pot genera dificultăți semnificative.

În activitatea mea didactică la clasă, am constatat că predarea fracțiilor ordinare reprezintă un moment sensibil în parcursul elevilor, fiind unul dintre primele contacte cu noțiuni matematice abstracte mai complexe. Deși elevii vin din ciclul primar cu anumite reprezentări intuitive, acestea sunt adesea insuficiente pentru a susține înțelegerea profundă a conceptelor precum fracția, echivalența sau compararea.

Pornind de la aceste observații, am considerat necesar să diversific strategiile didactice utilizate la clasă și să introduc metode activ-participative. Am urmărit, în mod constant, nu doar transmiterea cunoștințelor, ci și crearea unui cadru de învățare care să stimuleze implicarea elevilor și să reducă blocajele specifice învățării matematicii. În acest context, utilizarea jocurilor didactice reprezintă o metodă eficientă de facilitare a învățării, contribuind la creșterea motivației elevilor și la consolidarea cunoștințelor într-un mod interactiv și atractiv.

Una dintre activitățile care s-a dovedit deosebit de eficientă a fost utilizarea materialelor concrete în cadrul jocului pe care l-am denumit „pizza fracțiilor”. Am constatat că elevii înțeleg mult mai ușor relația parte–întreg atunci când pot manipula efectiv obiecte. În timpul acestor activități, elevii au fost puși în situația de a construi diferite combinații de fracții, de a identifica echivalențe și de a argumenta alegerile făcute. Le-am oferit discuri împărțite în părți egale și i-am provocat să construiască diferite combinații care formează un întreg. Reacția lor a fost imediată: au devenit curioși, implicați și chiar competitivi într-un mod constructiv. Ceea ce mi s-a părut important a fost faptul că elevii care, în mod obișnuit, ezitau să răspundă, au început să participe activ, pentru că nu mai simțeau presiunea unui răspuns „corect” în sens rigid, ci explorau variante. Consider că acest tip de demers contribuie semnificativ la formarea unei înțelegeri durabile, depășind nivelul unei simple memorări.

De asemenea, am utilizat jocuri de tip domino cu fracții în etapa de consolidare a cunoștințelor. Am observat că elevii reacționează pozitiv la acest tip de sarcină, întrucât implică atât recunoaștere, cât și gândire logică. În plus, am încurajat lucrul în perechi sau în grupuri mici, ceea ce a facilitat comunicarea matematică și explicarea propriului raționament. Am remarcat că, prin asocierea fracțiilor echivalente, elevii își dezvoltă mai ușor capacitatea de a face conexiuni. În loc să aplice mecanic reguli, ajung să recunoască tipare și să își explice între ei de ce două fracții sunt egale. Aceste momente de discuție între elevi sunt, din punctul meu de vedere, extrem de valoroase, deoarece învățarea devine autentică. În opinia mea, aceste momente sunt esențiale pentru dezvoltarea competențelor, deoarece elevii învață nu doar să rezolve, ci și să argumenteze.

Pentru a menține interesul și dinamica lecției, am introdus și activități cu caracter competitiv moderat, precum „cursa fracțiilor” sau exerciții de tip bingo. Am constatat că aceste forme de organizare cresc nivelul de implicare, în special în rândul elevilor mai puțin activi în mod obișnuit. Totuși, am acordat atenție modului în care este gestionată competiția, astfel încât aceasta să rămână motivantă și să nu genereze stări de anxietate sau descurajare.

În urma aplicării acestor metode, consider că utilizarea jocurilor didactice aduce beneficii evidente. Elevii devin mai activi, mai interesați și mai dispuși să participe la activități. Am remarcat o îmbunătățire a înțelegerii noțiunilor, în special în cazul elevilor care întâmpinau dificultăți. De asemenea, climatul clasei devine mai relaxat, ceea ce favorizează învățarea.

Cu toate acestea, experiența la clasă mi-a arătat că există și anumite limite. Organizarea jocurilor presupune un consum de timp și o pregătire atentă a materialelor didactice. În unele situații, a fost necesară intervenția mea pentru a readuce atenția elevilor asupra scopului activității, aceștia fiind uneori mai atrași de latura ludică. De asemenea, diferențele de ritm de lucru dintre elevi impun o adaptare permanentă a sarcinilor.

În concluzie, consider că jocurile didactice reprezintă o resursă valoroasă în predarea fracțiilor ordinare la clasa a V-a, cu condiția să fie utilizate echilibrat și în concordanță cu obiectivele lecției, având capacitatea de a transforma un conținut dificil într-o experiență accesibilă și atractivă. Eficiența lor depinde însă de modul în care sunt integrate în demersul didactic, de claritatea obiectivelor și de adaptarea la particularitățile colectivului de elevi. Din perspectiva propriei experiențe, utilizate în mod echilibrat, aceste metode pot contribui semnificativ la dezvoltarea competențelor matematice. Recomand integrarea acestora ca metodă complementară, capabilă să faciliteze înțelegerea și să contribuie la formarea unei atitudini pozitive față de învăţare.

Bibliografie

1. Programa școlară pentru disciplina Matematică – clasele a V-a – a VIII-a, Ministerul Educației Naționale, București.

2. Ioan Cerghit, Metode de învățământ, Editura Didactică și Pedagogică, București.

3. Ionescu Miron, Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca.

4. Radu Iucu, Instruirea școlară. Perspective teoretice și aplicative, Editura Polirom, Iași.

5. Ghid metodic pentru predarea matematicii în gimnaziu, Editura Didactică și Pedagogică, București.

PROIECT DE LECȚIE - CONSILIERE ȘI ORIENTARE

Profesor: PETRIȘOR MIHAELA

Unitatea școlară: Liceul de Coregrafie ”Floria Capsali”

Clasa: a VIII-a

Filiera: Vocațională

Specializare: Coregrafie

Disciplina: CONSILIERE ŞI ORIENTARE

Data:

Durata: 50 minute

Modulul: II

Domeniu de conținut : Dezvoltare socio-emoțională

Tema activităţii: POT PREVENI CONFLICTELE

1.Competențe generale:

1. Adoptarea atitudinilor positive față de sine și a unui stil de viață sănătos și echilibrat

2. Relaționarea armonioasă cu ceilalți în contexte școlare și extrașcolare

3.Competenţe specifice:

- manifestarea unor forme simple de autocontrol și autoreglare

- negocierea conflictelor prin diferite tehnici de comunicare

4. Competențe derivate:

La sfârşitul activităţii, elevii vor fi capabili:

C1 –să definească ce este un conflict;

C2 –să identifice sursele posibile de conflict ;

C3 –să descopere stilurile de negociere a conflictelor ;

C4 –să învețe modalități de comunicare asertivă

C5- să aplice tehnici simple de comunicare

5.RESURSE:

a) Materiale: fișe de lucru, chestionar de identificare a stilului de negociere a conflictelor

b) Umane: colectivul clasei este format din 26 de elevi

c)De timp: 50 de minute.

6.STRATEGIILE DIDACTICE:

a) Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe.

b) Metode şi procedee didactice: conversaţia euristică, observaţia sistematică, jocul de rol, brainstorming, problematizarea, lucrul individual şi în grup etc.

c) Mijloace de învățământ și material didactice: laptop, video-proiector, fişe de lucru.

7. MOTIVAŢIA ÎNVĂŢĂRII

Conflictele ne distrug relații, îndepărtează persoane dragi de lângă noi, pot influența performanța individuală și a echipei, poți pierde locul de muncă și oportunități de dezvoltare a carierei. Conflictul apare atunci când nevoile unei persoane nu se aliniază cu cele ale alteia, iar părțile nu se pot pune de acord asupra modului în care pot ajunge de comun acord. Poate fi dificil să previi conflictele atunci când mai mulți oameni învață sau lucrează împreună. Performanța personală și școlară pot fi influențate de conflict în mod pozitiv sau negativ. Diferența este determinată de dezvoltarea capacității de a recunoaște, a aborda și a învața să gestionezi conflictul într-un mod eficient astfel încât să-ți imbunătățești performanța.

8.BIBLIOGRAFIE:

[1].Programa școlară pentru aria curriculară „Consiliere și orientare”- clasa a-VIII-a –OM nr. 3393/ 28.02.2017

[2].Planificarea calendaristică

[3].Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale, Astăzi este o zi bună pentru non formal”, Bucureşti, 2010.

[4].Albulescu,I., Albulescu, M., Predarea şi învăţarea ştiinţelor socio –umane. Elemente de didactică aplicată, Iaşi, Edit. Polirom, 2000

[5].Ciocaru, L.; Oprea, A.,; Ștefan, E., (coord.), Exerciții de dirigenție, vol. I, Editura Atelier Didactic, București, 2014.

[6].Costea, O.,Cerchez, M., Sarivan, L., Educație nonformală și informală, Editura Didactică și Pedagogică, București,2009.

[7].Oprea,C.L., Pedagogie. Alternative metodologice interactive, Editura Universitatea din Bucuresti, 2003

9. SCENARIUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII DIDACTICE:

Nr.

crt. Etapele lecţiei

(timp) Competența derivată CONŢINUTUL INFORMAŢIONAL AL LECŢIEI STRATEGIA DIDACTICĂ

Activitatea profesorului Activitatea elevilor Metode şi procedee Forme de

organizare Resurse

materiale

1. Moment

organizatoric

(2 minute) - Salută clasa

- Se consemnează

absenţele

-Se verifică existenţa resurselor materiale și se pregătește clasa pentru oră Răspund răspund la salut și se pregătesc pentru începerea orei.

Elevul de serviciu spune absenții. Conversaţia Frontal Catalog

2 Captarea atenţiei.

Energizer

(5 minute) Elevii sunt rugaţi să participe la jocul de energizare: „Nu există…fără”. Elevii participă la jocul de energizare Lucrul în echipă Frontal

3. Anunţarea temei şi comunicarea competențelor

(2 minute) Profesorul anunţă ca astăzi se va discuta despre Tema: Pot preveni conflictele

Se comunică competenețele derivate. Elevii își notează titul lecției în caiete și competențele. Conversația Frontal Prezentare ppt

Slide 1 – Titlul

Slide 2 –competențele

4. Dirijarea invățării (desfăşurarea lecției)

(25 minute)

C1

C2

C3

C4

C5

-Pentru început, elevii sunt invitaţi să reflecteze după întrebările puse de professor:

a) Ce este un conflict?

b) Care ar putea fi sursele posibile ale unui conflict?

c) Ce emoții apar în timpul conflictului?

d) Cum pot escalada conflictele?

e) Dacă există vreun aspect pozitiv, care ar fi acela?

f) Care este cel mai rău lucru legat de conflict?

g) Cum este comunicarea și cum consideră ei că s-ar putea soluționa conflictele?

Exercițiul nr.1: profesorul solicit elevii să analizeze comparative două imagini cu adolescente: una de competiție și conflict, iar cealaltă de cooperare și bună înțelegere.

Exercițiul nr. 2 : profesorul solicită elevilor să selecteze dintr-o listă de acțiuni acele comportamente care amplifică conflictele și cele care soluționează conflictele și să fie încadrate în categoria potrivită.

Exercițiul nr. 3 :

Profesorul solicită elevii să găsească argumente pro și contra legat de anumite afirmații cu mituri despre conflicte.

Profesorul prezintă cele 5 stiluri de negociere a conflictelor :

evitarea,

competiția, compromisul,

acomodarea, colaborarea.

Exercițiul nr. 4 :

Profesorul solicită elevilor să reflecteze asupra unor sugestii care pot fi folosite în negocierea și rezolvarea conflictelor.

Exercițiul nr. 5 :

Profesorul solicită elevilor să analizeze câteva tehnici simple de comunicare asertivă.

Pentru fiecare exercițiu, profesorul va acorda un timp de aproximativ 5 minute de gândire și 5 minute de discuţie.

Elevii lucrează pe echipe axându-se pe întrebarea specific fiecărei grupe.

Fiecare reprezentat prezintă concluziile grupei respective.

Profesorul cere grupului să aducă completări. Elevii completează fișele.

Elevii ascultă și răspund.

Elevii ascultă și răspund.

Elevii sunt împărţiţi pe grupe și rezolvă sarcinile din fișele de lucru..

Elevii lucrează în echipe.

Fiecare elev contribuie la completarea informațiilor notate de reprezentantul grupei.

Elevii rezolvă exercițiile distribuite fiecărei grupe și își desemnează reprezentantul care să prezinte concluziile.

Elevii rezolvă sarcinile din fișele de lucru.

Elevii rezolvă sarcinile din fișele de lucru.

Elevii rezolvă sarcinile din fișele de lucru.

După ce elevii finalizează sarcinile de lucru, reprezentanții vor prezenta rezumatul discuţiilor..

Conversația

Lucrul individual

Conversaţia

Problematizarea

Lucrul în echipă

Lucrul în echipă

Discuția colectivă

Conversația

Discuția colectivă

Conversația

Brainstorming

Frontal

Grupe de 4-5 elevi

Frontală

Grupe

Grupe

Fișa de lucru nr.1: Conflict vs. Cooperare

Fișa de lucru nr.2: Comportamente care amplifică conflicte vs. comportamente care soluționează conflicte

Fișa de lucru nr.3: Argumente pro și contra despre conflicte

Prezentarea PPT de pe tablă.

Fișa de lucru nr. 4: ”Sfaturi utile în negocierea conflictelor”

Fișa de lucru nr. 5: ”Tehnici de comunicare asertivă”

5. Obținerea feed back-ului

(3 minute) C1, C2, C3, C4. - Profesorul concluzionează asupra necesității adoptării unor comportamente de soluționare a conflictelor și de comunicare asertivă.

După ce elevii finalizează sarcinile de lucru, vor analiza exercițiile și trag concluziile.

Conversația

Explicația

Grupe

6. Evaluare

formativă

(2 minute) Elevii sunt invitaţi să urmărească un filmuleț despre modul în care putem stinge un moment de violență și să-și prezinte opiniile. Elevii îşi spun propriile opinii. Conversaţia Frontal

Individual

8. Anunţarea temei pentru ora următoare

(1 minut) Anunţă tema: ,,O atitudine potrivită,,

Elevii îşi notează tema. Frontal

TEST DE EVALUARE

Prof. PANZARU MARTA

Nume……. Data……..

TEST DE EVALUARE

1. Calculați:

26 + 38=.....	43 - 27=.....
78 - 59=.....	50 - 23=.....
92 - 46=.....	65+ 27=.....
18 + 73=.....	44 + 39=.....

2. Din suma numerelor 48 și 24 scade vecinul mai mare al lui 35.

_____

_____

3. La diferența numerelor 67 şi 42, adăugaţi 23.

_____

_____

_____

4. Calculați și faceți proba:

46+15= 93- 37=

5. Află necunoscuta:

35 + a = 72 74 - b = 58 c - 62 = 18

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

V_____ V_____ V_____

6. Pentru ziua lui Florin a pregătit 25 de baloane roșii și cu 8 mai multe baloane albe.

Câte baloane a pregătit Florin în total?

Fișă de lucru - Grupuri de sunete

prof. înv. primar Neacșu Andreea Elena

Lic. Tehn. ”I. C. Petrescu” Stâlpeni

Numele ..... Data.....

GRUPURILE DE SUNETE ***EA, IA, IE, OA, UA, UĂ***

1.Grupează cuvintele care conţin grupurile ,,ea”, ,,ia”, ,, ie”, ,,oa”, ,,ua”, ,,uă”, într-o singură silabă: ouă, rouă, două, ploua, coasă, roasă, noua, doamnă, coarne, curea, crăiasă, cutie, pian, băiat, dealuri, teafăr, florărie, paie, viaţă, ienupăr, poezie, mireasă, gutuie., ierbar, seară, iasomie, ţeavă, iepure, sonerie,

,, ea’’ ,,ia’’ ,, ie’’ ,, uă” ,,oa” ,, ua”

2. Completează după model: Pitești – piteștean

Argeș - _____ Maramureș - _____

Galați - _____ Brașov - _____

Muntenia - _____ Ardeal - _____

Arad - _____ Moldova- _____

3. Eu am scris una, tu scrii multe:

băiat- _____

piață- _____

piatră- _____

beton- _____

4. Eu scriu multe, tu scrii una:

păstăi -

ploi -

ierburi -

comori- –

5. Taie cuvintele scrise greşit:

caiet – caet poală - puală

iartă – eartă ed- ied

ceas-cias eftin - ieftin

lămâie - lămâe tiamă - teamă

mel - miel iel - el

este - ieste nuapte-noapte

6. Completează cu grupul de sunete corespunzător:

cur__ ro_____

p __ ță bă __ t

c __ tă c__ pă

m____re che ____

7. Descoperă cuvântul şi scrie un enunţ cu acesta.

a) re, pu, ie

.....

b) nă, coa, cu

.....

c) roc, ma, iar

.....

8. Completează enunţurile cu ,, ea’’ sau ,,ia’’.

Astăzi, ___ pictează cu culori calde.

Mama ____ hainele.

Ioana, _____ acest caiet!

Voi cânta împreună cu ____ la spectacol.

9. Completează proverbele folosind unul din cuvintele date: iepuri, miere, lenea, cartea.

_____ e cucoană mare, ce nu cere de mâncare.

Cine aleargă după doi _____, nu prinde nici unul.

_____ e izvor de înțelepciune.

Omului cu-nvățătură îi curge _____ din gură.

Test de evaluare - Înmulțirea numerelor naturale 0-100

Prof. Iancu Liana Mihaela

Numele_____ Data_____

1. Calculați:

3 x 5 =	8 x 9 =	7 x 9 =	5 x 6 =	5 x 0 =
7 x 8 =	4 x 6 =	2 x 9 =	3 x 9 =	3 x 3 =
4 x 7 =	5 x 8 =	0 x 8 =	10 x 3 =	9 x 5 =

2. Completați enunțurile:

- Numerele care se înmulțesc se numesc_____.
- Rezultatul înmulțirii se numește _____.
- Orice număr înmulțit cu zero are rezultatul _____.
- Pinguinii trăiesc la _____.
- Viețuitoare din deșert(3 exemple) _____ .
- Soarele este o _____ . Planetele din Sistemul Solar sunt: _____

_____

_____

3. Aflaţi suma dintre produsul numerelor 3 şi 8 şi produsul numerelor 4 şi 7.

_____ _____ _____

4. Calculaţi, respectând ordinea efectuării operaţiilor:

10 + 2 x 4 + 8 x 8 =	7 x 5 + 3 x 7 =	3 x 6 – 5 x 5 =
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

5. Completează cu unul dintre semnele: „ + ”, „ - “, „ x ” .

4	3 = 12	5	6 = 11	13	4 = 9
9	7 =16	4	5 = 20	36	6 =30

6. Completaţi, efectuând operaţiile corespunzătoare:

- Dublul numărului 8 este _____
- Triplul numărului 9 este _____
- La dublul numărului 5 adaugă triplul numărului 4 _____
- Numărul de 6 ori mai mare decât 8 este _____
- În 9 săptămâni sunt _____ zile. _____
- La 4 mâini sunt _____ degete. _____

7. Completează cu factorul necunoscut:

a) ___ x 5 =15 b) 6 x ___ =30 c) 7x ___= 49

4x ____= 12 4x ___ = 32 5 x ___= 0

7 x ____= 21 ___x 6 = 24 ___ x 8 = 8

8. a) La plecarea în spațiu, la bordul rachetei, erau 8 cutii cu câte 9 pungi de mâncare fiecare. Astronauții au consumat 56 de pungi cu mâncare.

Câte pungi cu mâncare au rămas?

b) La Polul Nord sunt 4 urși polari și de 9 ori mai mulți lupi albi.

Câte animale sunt la Polul Nord?

9. Cum te simți la finalul testului?Ce calificativ crezi că vei obține?

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT NECESARE DERULĂRII ACTIVITĂȚILOR INSTRUCTIV-EDUCATIVE ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof. pt. ed. timpurie Bontea Ionela - Lorena

G.P.P. ”Academia piticilor”, Curtea de Argeș

Activitatea educațională în grădiniță are ca scop dezvoltarea armonioasă a copilului, fiind fundamentată pe utilizarea unor mijloace de învățământ adecvate. Aceste mijloace facilitează procesul de învățare, stimulând interesul și participarea activă a micuților, și contribuie la atingerea obiectivelor educaționale stabilite pentru această etapă a dezvoltării.

Mijloace de învățământ didactice

- Materiale didactice auxiliare: cărți, albume, fișe de lucru, planșe ilustrative, imagini, fotografii, modele și reproduceri ale obiectelor de artă etc.

- Materiale didactice manipulabile: jucării educative, puzzle-uri, construcții, seturi de figurine, materiale pentru activități practice (pământ, apă, nisip, plastilină).

- Echipamente audio-vizuale: televizor, proiector video, DVD-uri, table interactive, computer sau tabletă.

- Materiale de scris și desen: creioane, carioci, acuarele, creioane colorate, pensule, hârtie colorată și albă, postere și afișe.

- Materiale sportive și pentru activități motrice: mingi, coarde, planșe și echipamente pentru exerciții fizice.

Mijloace de învățământ non-didactice

- Spațiul de joc și activitate: sala de clasă, teren de joacă, zone de activitate în aer liber, care sunt amenajate pentru a stimula explorarea și socializarea.

- Mediul natural: plante, animale (dacă este posibil), elemente naturale pentru explorare senzorială și învățare despre natură.

- Materiale de decor și ambient: colaje, desene, afișe tematice, care creează un mediu plăcut și stimulativ.

Rolul mijloacelor de învățământ în procesul educațional

1. Mijloace de învățământ didactice

a) Materiale didactice reale și concrete

- Jucării și obiecte din viața cotidiană: păpuși, animale din plastic, obiecte de uz casnic (linguri, farfurii, haine de diferite tipuri) – ajută copiii să înțeleagă lumea din jur și să-și dezvolte vocabularul.

- Materiale naturale: scoarțe, frunze, semințe, pietre – stimulează explorarea și înțelelegerea mediului înconjurător.

- Rechizite și materiale de desen: creioane, acuarele, plastilină, hârtie colorată – pentru activități creative și dezvoltarea dexterității manuale.

b) Elemente vizuale și audiovizuale

- Postere, afișe, planșe ilustrate: pentru prezentarea și explicarea noțiunilor simple (culori, forme, numere).

- Materiale audiovizuale: filme educative, muzică, povești audio – stimulează auzul și memoria auditivă, facilitează învățarea prin divertisment.

c) Materiale didactice digitale

- Tablete și interactivitate: aplicații educaționale adaptate vârstei, jocuri didactice digitale – oferă experiențe de învățare variate și interactive.

2. Mijloace de învățământ didactic și metodic

a) Manuale și auxiliare

- Cărți și fișe de lucru: pentru activități de citire, numerare, logopedie.

- Ghiduri metodice pentru educatori: recomandări pentru planificarea și desfășurarea activităților

b) Jocuri educative

- Jocuri de construcție: cuburi, puzzle-uri – dezvoltă gândirea logică și coordonarea ochi-mână.

- Jocuri de rol: costume, seturi tematice – stimulează imaginația și învățarea socială.

c) Echipamente pentru activități practice

- Instrumente pentru activități de bricolaj: foarfece, lipici, materiale textile pentru proiecte manuale.

- Echipamente pentru activități sportive: mingi, covoare de joacă – pentru dezvoltarea motricității globale.

3. Mijloace de învățământ organizatorice și auxiliare

a) Spații și mobilier adecvat

- Camere de clasă și zone de joacă: amenajate ergonomic pentru siguranță și confort.

- Mobilier adaptat vârstei: mese, scaune, rafturi accesibile copiilor.

b) Materiale auxiliare

- Semne și indicatoare: pentru organizarea spațiului și orientare.

- Materiale de decor: afișe tematice, pictograme – pentru crearea unui mediu atractiv și educațional.

4. Mijloace de învățământ digitale și tehnologice

- Platforme educaționale online: pentru activități suplimentare, colaborare cu părinții.

- Proiectoare și ecrane: pentru prezentări vizuale și vizionarea de materiale educaționale.

5. Rolul mijloacelor de învățământ în procesul educațional

Utilizarea diversificată a mijloacelor de învățământ contribuie la:

- Dezvoltarea motricității fine și grosiere.

- Stimularea curiozității și interesului pentru învățare.

- Dezvoltarea limbajului, gândirii și creativității.

- Formarea deprinderilor sociale și a valorilor morale.

- Crearea unui mediu educațional atractiv, sigur și stimulativ.

Mijloacele de învățământ necesare în grădiniță sunt variate și adaptate vârstei, intereselor și nevoilor copilului. Ele trebuie utilizate în mod integrat și coerent pentru a asigura un proces de învățare eficient, plăcut și în concordanță cu obiectivele educației timpurii. Amenajarea unui mediu stimulativ, combinată cu materiale didactice variate, contribuie semnificativ la dezvoltarea armonioasă a copilului și la formarea unei baze solide pentru învățarea ulterioară.

Bibliografie:

- Legea educației naționale nr. 1/2011 (actualizată);

- Curriculum național pentru învățământul preșcolar;

- Ghiduri și manuale pentru educatori în grădiniță;

- Literatura de specialitate privind metodologia educației timpurii.

Învățarea prin joc și explorare în învățământul primar

Prof. Vîlceanu Verginia Iuliana

Învățământul primar reprezintă etapa esențială în formarea personalității elevului și în dezvoltarea competențelor de bază. La această vârstă, copiii învață cel mai eficient prin joc, explorare și interacțiune directă cu mediul înconjurător. Din acest motiv, cadrul didactic are rolul de a transforma procesul educațional într-o experiență atractivă, motivantă și adaptată particularităților de vârstă.

Lucrarea de față evidențiază importanța învățării prin joc și explorare, precum și rolul resurselor și activităților didactice în asigurarea unei educații de calitate în ciclul primar.

1. Specificul învățării la vârsta școlară mică

Elevii din învățământul primar se caracterizează prin:

- curiozitate naturală;
- nevoie de mișcare și implicare activă;
- atenție de scurtă durată;
- preferință pentru activități ludice.

În acest context, învățarea tradițională, bazată exclusiv pe transmiterea de informații, devine insuficientă. Este necesară utilizarea unor metode care valorifică jocul și descoperirea, facilitând învățarea activă.

2. Învățarea prin joc – metodă fundamentală

Jocul didactic reprezintă o modalitate eficientă de predare-învățare, deoarece:

- stimulează interesul și motivația elevilor;
- facilitează înțelegerea conceptelor abstracte;
- dezvoltă creativitatea și gândirea logică;
- reduce anxietatea față de evaluare.

Exemple de activități:

- jocuri de rol (simularea unor situații din viața reală);
- jocuri de vocabular (asocieri, completări);
- jocuri matematice (numărare, comparare, rezolvare de probleme);
- concursuri interactive.

Prin intermediul jocului, elevii învață fără a resimți presiunea specifică învățării formale.

3. Învățarea prin explorare și descoperire

Explorarea presupune implicarea directă a elevului în procesul de cunoaștere. Aceasta poate fi realizată prin:

- observarea mediului înconjurător;
- experimente simple;
- activități practice;
- învățare în aer liber.

Exemple:

- observarea plantelor și animalelor;
- experimente cu apă, lumină sau materiale simple;
- proiecte tematice interdisciplinare.

Această abordare dezvoltă spiritul de observație, curiozitatea și capacitatea de a formula întrebări și ipoteze.

4. Resurse didactice utilizate în învățământul primar

Pentru a susține învățarea prin joc și explorare, cadrele didactice pot utiliza:

a) Resurse tradiționale

- planșe, imagini;
- fișe de lucru;
- materiale concrete (jetoane, cuburi, obiecte).

b) Resurse digitale

- aplicații educaționale interactive;
- videoclipuri explicative;
- platforme online adaptate vârstei.

Combinarea acestor resurse contribuie la diversificarea activităților și la menținerea interesului elevilor.

5. Rolul cadrului didactic în facilitarea învățării

În învățământul primar, profesorul:

- creează situații de învățare atractive;
- încurajează participarea activă;

- adaptează metodele la nivelul elevilor;
- oferă feedback pozitiv și constructiv.

Un cadru didactic eficient este acela care reușește să transforme lecția într-o experiență plăcută și relevantă pentru elev.

6. Impactul asupra performanței școlare

Învățarea prin joc și explorare contribuie la:

- dezvoltarea competențelor de bază (citire, scriere, calcul);
- creșterea motivației pentru învățare;
- îmbunătățirea relațiilor dintre elevi;
- formarea unei atitudini pozitive față de școală.

Performanța în învățământul primar nu se reflectă doar în rezultate academice, ci și în dezvoltarea armonioasă a copilului.

Concluzii

Învățarea prin joc și explorare reprezintă una dintre cele mai eficiente modalități de organizare a procesului instructiv-educativ în învățământul primar, deoarece valorifică în mod natural particularitățile de vârstă ale elevilor. Copilul mic nu învață prin constrângere, ci prin implicare directă, curiozitate și dorința de a descoperi lumea înconjurătoare. Astfel, integrarea jocului și a activităților exploratorii în demersul didactic nu este doar o opțiune metodologică, ci o necesitate pedagogică.

Utilizarea acestor strategii contribuie semnificativ la dezvoltarea competențelor de bază, dar și a celor transversale, precum gândirea critică, creativitatea, cooperarea și autonomia. Elevii devin participanți activi la propria învățare, își dezvoltă încrederea în sine și își formează o atitudine pozitivă față de școală. În același timp, mediul de învățare devine unul incluziv, stimulativ și adaptat nevoilor individuale.

Rolul cadrului didactic este esențial în acest proces, deoarece acesta proiectează, organizează și adaptează activitățile astfel încât să asigure echilibrul între joc și învățare. Profesorul devine un facilitator al cunoașterii, un ghid care încurajează explorarea, susține inițiativa elevilor și oferă feedback constructiv. Creativitatea și flexibilitatea didactică sunt elemente-cheie în reușita acestor demersuri.

În contextul actual, caracterizat de schimbări rapide și acces extins la tehnologie, îmbinarea metodelor tradiționale cu resursele digitale oferă noi oportunități de diversificare a activităților didactice. Platformele educaționale, aplicațiile interactive și materialele multimedia pot susține eficient învățarea prin joc și explorare, sporind atractivitatea și relevanța actului educațional.

În concluzie, promovarea învățării prin joc și explorare în învățământul primar contribuie la formarea unor elevi activi, curioși și motivați, capabili să se adapteze cerințelor unei societăți în

continuă schimbare. Performanța școlară devine astfel rezultatul unui proces educațional centrat pe elev, în care învățarea este percepută ca o experiență plăcută, utilă și durabilă.

Bibliografie

1. Cerghit, I. – Metode de învățământ, Editura Didactică și Pedagogică, București.
2. Cucoș, C. – Pedagogie, Editura Polirom, Iași.
3. Ionescu, M. – Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca.
4. Ministerul Educației – Curriculum pentru învățământul primar.
5. OECD – Education at a Glance.
6. Resurse educaționale digitale (platforme și aplicații educaționale).

Educația STEAM – abordare modernă în procesul instructiv-educativ

Prof. Badea Dumitra – Adriana

Școala Gimnazială Nr. 117 București, sector 6

Educația contemporană se află într-un proces continuu de transformare, determinat de evoluțiile tehnologice și de nevoile societății moderne. În acest context, educația STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) reprezintă o abordare inovatoare care îmbină domeniile științifice cu cele artistice, promovând o învățare integrată și aplicată. Această metodă nu urmărește doar transmiterea de cunoștințe, ci dezvoltarea competențelor necesare pentru viața reală.

Educația STEAM este o extindere a conceptului STEM, prin integrarea artelor, care aduc un plus de creativitate și expresivitate în procesul de învățare. Ea presupune o abordare interdisciplinară, în care elevii explorează concepte din mai multe domenii simultan.

Această abordare se bazează pe:

• învățarea prin descoperire

• învățarea bazată pe proiecte

• rezolvarea de probleme reale

STEAM poate fi aplicată în mai multe forme:

• interdisciplinară (disciplinele colaborează)

• transdisciplinară (fuziune totală a disciplinelor)

Prin această metodă, elevii nu mai învață separat matematica sau științele, ci le aplică în contexte concrete și relevante.

Educația STEAM este considerată esențială pentru secolul XXI, deoarece pregătește elevii pentru o societate bazată pe cunoaștere și tehnologie.

Importanța sa constă în:

• dezvoltarea gândirii critice și a capacității de rezolvare a problemelor

• creșterea motivației pentru învățare

• pregătirea pentru profesii viitoare

• stimularea creativității și inovării

De asemenea, această abordare contribuie la formarea unor indivizi flexibili, capabili să se adapteze schimbărilor rapide din societate.

Rolul principal al educației STEAM este de a transforma elevul din receptor pasiv în participant activ la procesul de învățare. Aceasta:

• încurajează colaborarea și munca în echipă

• dezvoltă autonomia în învățare

• facilitează legătura dintre teorie și practică

• stimulează gândirea creativă și inovatoare

Integrarea artei joacă un rol important, deoarece ajută elevii să combine logica cu imaginația, generând soluții originale la probleme complexe.

Educația STEAM aduce numeroase beneficii / avantaje:

• învățare activă și interactivă

• dezvoltarea competențelor interdisciplinare

• creșterea interesului pentru științe

• stimularea creativității

• dezvoltarea abilităților de colaborare

• aplicarea practică a cunoștințelor

Elevii devin mai implicați, mai curioși și mai motivați să descopere, deoarece învățarea este conectată cu viața reală.

Deși este o metodă modernă și eficientă, educația STEAM prezintă și unele limite / dezavantaje:

• necesită resurse materiale și tehnologice ridicate

• presupune formarea specială a cadrelor didactice

• poate fi dificil de implementat în sistemele tradiționale

• evaluarea rezultatelor este mai complexă

• necesită mai mult timp pentru organizare și desfășurare

De asemenea, integrarea interdisciplinară poate fi dificilă fără o planificare atentă.

Exemple de activități STEAM

1. „De la sămânță la plantă” (pentru copii mici): elevii plantează semințe / observă creșterea plantei / desenează etapele dezvoltării.

Domenii implicate: știință + artă

2. Construirea unui pod din materiale reciclabile: elevii proiectează un pod / îl construiesc și testează rezistența.

Domenii: inginerie + matematică + artă

3. Proiectarea unui robot simplu: elevii creează un model de robot / îl personalizează artistic.

Domenii: tehnologie + inginerie + artă

4. Crearea unui oraș al viitorului: elevii desenează / proiectează și construiesc un oraș sustenabil

Domenii: toate cele 5 (STEAM)

Acest tip de activități dezvoltă atât competențe cognitive, cât și sociale, prin implicare activă și creativă.

Educația STEAM reprezintă o direcție modernă și necesară în educație, deoarece răspunde cerințelor societății actuale. Prin integrarea disciplinelor și accentul pus pe aplicabilitate, aceasta contribuie la formarea unor elevi creativi, autonomi și pregătiți pentru provocările viitorului.

Deși implementarea sa poate fi dificilă, beneficiile pe termen lung justifică integrarea acestei abordări în sistemul educațional.

Bibliografie

1. Timofte, R., Mâţă, L. – Despre educația STEAM. Delimitări conceptuale și exemple, Revista Profesorului https://revistaprofesorului.ro/despre-educatia-steam-delimitari-conceptuale-si-exemple/?utm_source=chatgpt.com

2. Chiș, I. – Educația STEAM – ce este și cum se aplică, Plei

https://plei.ro/blog/educatia-steam/?utm_source=chatgpt.com

3. Freepedia Edu – Educația STEAM – beneficiile asupra copiilor

https://edu.freepedia.ro/educatia-steam-beneficiile-asupra-copiilor?utm_source=chatgpt.com

4. Teleskop – Educația STEM/STEAM: beneficii și impact

https://teleskop.ro/resurse-utile/concepte/educatie-stemsteam?utm_source=chatgpt.com

5. WowLab – Educația STEM/STEAM – avantaje și aplicații

https://wowlab.ro/educatia-stem-ce-reprezinta-si-avantaje/?utm_source=chatgpt.com

6. Barraza Carlos – Avantaje și dezavantaje ale educației STEM

https://barrazacarlos.com/ro/10-avantaje-si-dezavantaje-ale-educatiei-stem/?utm_source=chatgpt.com

Joc didactic interdisciplinar

Prof. educație timpurie Pioară Roxana Alisa

G.P.P. ”Bobocei din Micro III” Buzău

”Prietenii lui Jake”

Activităţile pe domenii experienţiale, la grupa mică, s-au realizat prin intermediul unui joc sub formă de traseu care va integra activitatea domeniilor: DȘ, DLC, DEC, DOS cu secvenţe din DPM.

Pentru energizarea preșcolarilor se trece la organizarea colectivului de copii, se execută exerciții de încălzire selectivă a segmentelor corpului: cap/gât/torace/membre.

Indicații metodice:

- În cerc!
- Drepți! Pe loc repaus!
- Atenție! Respectă distanța!
- Spatele drept! Privirea înainte!
- Brațele pe lângă corp!

(se subliniază perceperea corectă a poziției spațiale în raport cu ceilalți)

Pregătirea organismului pentru efort

Variante de mers și de alergare:

- Mers pe călcâie
- Alergare ușoară

Exerciții de respirație și de relaxare

Influențarea selectivă a aparatului locomotor

Exerciții pentru cap: „Privim cerul/Privim Pământul!

Exerciții pentru gât: „Rotim căpșorul! ”

Exerciții pentru brațe: „Foarfeca”, „Robotelul”

Exerciții pentru trunchi: „Culegem flori! ”

Exerciții pentru picioare: ..Cercuri cu picioarele”

Exercițiu „Sari și te întoarce!”

Copiii, așezați în formație cerc, execută mișcările solicitate de educatoare.

După executarea exercițiilor fizice, se face trecerea la jocul didactic interdisciplinar.

Preșcolarii sunt așezați pe scaunele, în semicerc, și li se explică regulile jocului ce va urma. Vor extrage un bănuț cu sarcina, vor raspunde corect, pot merge sa conducă vaporul și vor cârmi până să ajungă la o insulă unde toți copii execută anumite mișcări. Trebuie să execute mișcare și apoi să meargă la loc.

Pentru a putea ajunge la vapor să cârmească, preșcolarii trebuie să rezolve sarcinile de pe hartă:

1.” Caută cu ajutorul binoclului cifra 2 în sala de grupă!”;-DȘ

2. ”Găsește cheia potrivită pentru a putea deschide cufărul!”; DȘ

3. ”Ridică ancora cu putere!”;-DOS

4. ”Arată a doua bărcuță care plutește pe val!”-DȘ

5. ”Caută în cuita de comori cifra 1”-DS

6. ”Cântă un cântecel care îți place!”-DEC

7.” Răspunde corect: A cui este undița?, Ale cui sunt pânzele?, A cui este cârma?” DLC

8. ”Pictează și decorează bărcuța”-DEC

9. ”Mergi pe traseul indicat!” -DPM

10. Răspunde corect: ”O bărcuță, doua...”, ”Un pescar, doi.....”DLC

Educatoarea prezintă copiilor materialele și explică cum se va desfășura jocul didactic „Găsește comoara”.

Sarcina didactică Copiii vor extrage câte un bănuț ce cuprinde sarcini din toate domeniile experiențiale. Educatoarea explică sarcina jocului, iar copilul care răspunde corect este invitat să învârta de cârma vasului pentru a înainta spre comoară, conform hărții. Copiii trebuie să execute mișcarea indicată pe cârmă pentru a putea ajunge la comoară.

Regulile de joc sunt următoarele:

- Copilul înaintează pe harta comorii și extrage un bănuț cu sarcina;
- Educatoarea explică sarcinile jocului;
- Se execută jocul de pobă;
- Copiii vor rezolva sarcinile jocului explicate de educatoare;
- Copilul care nu reușește să răspundă corect este ajutat de colegi;
- Răspunsurile corecte vor fi aplaudate.

Ca elemente de joc regăsim: surpriza, aplauzele, mânuirea materialelor, aprecieri verbale. Educatoarea explică și demonstrează jocul : merge pe traseul indicat de hartă, ridică un bănuț și

rezolvă sarcina. După ce răspunde corect, merge spre vapor, rotește de cârmă și execută împreună cu ceilalți copii prezenți la joc mișcarea indicată de cârmă.

Se execută jocul de probă în care educatoarea solicită un copil dornic de a ridica un bănuț de pe hartă și care va rezolva sarcina descrisă .Urmează desfășurarea propriu-zisă a jocului, similară cu cea a jocului de probă. Răspunsurile corecte vor fi aplaudate. Dacă un copil greșește alt coleg îl va ajuta.

În complicarea jocului, copiii vor sorta mijloacele de transport.

Copiii care răspund corect sunt aplaudaţi. Pentru fiecare răspuns corect copiii se apropie tot mai mult de comoară. După ce toți copiii au trecut probele, aceștia vor ajunge la comoară. (cufărul cu stimulente).

În continuare în etapa de revenire a organismului după efort se propun copiilor jocuri liniștitoare: „Adie vântul”.

Tranziția de la ADE la ALA se va face prin următoarele versuri:

„Suntem veseli şi cântăm,

Nu e greu să învăţăm;

Dar noi vrem să ne jucăm

Şi din joacă să-nvăţăm!”

JOCURI

PROF.ED.TIMPURIE: NICULEȚ MARIA-CRISTINA

LICEUL TEHNOLOGIC SEGARCEA-DOLJ

PERETELE MÂINILOR

JOC DE COOPERARE ȘI SOCIALIZARE

Mărimea grupului: 10-30 participanți

Timp: 30 minute

Materiale: foi de hârtie şi stilouri, clei sau scotch, foarfece, o coală mare de hârtie

- OBIECTIVE:

-stimularea comunicarii în grup, oferirea de feed-back

- Desfășurare

Fiecare copil desenează conturul palmei sale drepte, sau stângi, atribuind fiecărui deget o întrebare.

Apoi, completează interiorul cu răspunsul la acestea. Exemplu de întrebări:

- motivul aflării tale aici
- realizările ce ai vrea să le faci într-o perioadă de timp împreună cu tot

grupul

- aspecte ale personalității ce le apreciezi cel mai mult
- problema de care eşti ACUM cel mai mult preocupat
- contribuțiile pe care eşti gata să le faci

Copilul poate schimba întrebările, în funcție de dinamica grupului. Odată foile completate, se realizează o interogare comună. Pentru final, se realizează un "perete al mâinilor".

UNDE A CIOCĂNIT BEȚIȘORUL?-JOC DE MIȘCARE, ATENȚIE, DISTRACTIV

Copiii stau pe scăunele aşezate în cerc .Unul dintre copii stă în mijlocul cercului şi îşi leagă ochii. Restul copiilor trebuie să stea în cea mai mare linişte. Educatoarea , cu un beţişor în mână , trece pe la spatele copiilor, se opreşte la unul dintre ei şi bate cu beţişorul în speteaza scăunelului apoi ascunde beţişorul la spatele copilului , în aşa fel ca să fie văzut de ceilalţi copii. Educatoarea trece apoi la o parte şi împreună cu toţi copiii strigă –„Gata!”

Cel care stă în mijlocul cercului trebuie să ghicească după sunetul produs când educatoarea a bătut cu beţişorul în speteaza scăunelului unui copil la cine este ascuns beţişorul. El îşi dezleagă ochii, se duce la copilul dinspre care crede el că a venit sunetul şi caută băţul. Dacă-l găseşte , ocupă

locul copilului respectiv , iar acesta vine în mijloc , se leagă la ochi şi jocul reîncepe .Dacă nu a găsit beţişorul ,jocul reîncepe încă o dată, copilul din mijloc având voie să mai încerce o dată.

- Indicaţii pentru joc

Educatoarea trebuie să explice copiilor că acest joc trebuie desfăşurat în cea mai mare linişte,căci numai aşa copilul din mijloc îşi va da seama de unde vine sunetul. Jocul este nu numai distractiv, ci şi folositor ,fiindcă dezvoltă la copii atenţia şi auzul.

JOCURI

PROF. ED. TIMPURIE: NICULEȚ CLAUDIA

LICEUL TEHNOLOGIC SEGARCEA-DOLJ

CONURI DE BRAD - JOCURI DE COOPERARE, PREZENTARE ȘI SOCIALIZARE

Mărimea grupului: 10-30 participanți

Timp: 15 minute

Materiale: -

➢ OBIECTIVE:

- însuşirea numelui într-o formă dinamică.

➢ DESFĂȘURARE:

Jocul trebuie să se desfăşoare rapid. Toți copiii se plimbă prin sală până când animatorul strigă o cifră. Trebuie să se formeze grupuri din numărul respectiv de persoane şi acestea să-şi spună numele în cadrul grupurilor formate. Apoi, persoanele se separă şi se plimbă din nou (acțiunile se repetă).

➢ NOTE:

Este un joc foarte efectiv de prezentare pentru grupuri numeroase.

NUME ÎNCĂPĂTOARE

Mărimea grupului: 10-30 participanți

Timp: 10 minute

Materiale: -

➢ OBIECTIVE:

- însuşirea numele participanților în grup într-o formă dinamică

➢ DESFĂȘURARE:

Se formează un cerc. Un copil începe, spunându-şi numele. Următorul, din dreapta, continuă, repetând numele animatorului şi spune şi numele său. Următorul repetă numele anterioare, adăugând al său. Grupul poate ajuta. Jocul continuă până când animatorul în cor, cu întreg grupul, repetă numele tuturor.

➢ NOTE:

La nume se poate adăuga un gest ce caracterizează personalitatea fiecăruia. Pentru grupuri foarte numeroase, se pot repeta, de exemplu, ultimele 7-9 nume.

JOCURI

ED. BĂCANU ANTOANETA-ANDREEA

LICEUL TEHNOLOGIC SEGARCEA-DOLJ

INIȚIALELE CALITĂȚILOR- JOCURI DE COOPERARE ȘI PREZENTARE

Mărimea grupului: 10-30 participanți

Timp: 5 minute

Materiale: -

➢ OBIECTIV:

-cunoaşterea numelor participanților, de a crea de la început o atmosferă plăcută.

➢ DESFĂȘURARE:

Fiecare îşi spune numele şi două calități pozitive a căror denumire cărora începe cu aceleaşi inițiale ca şi numele. De exemplu: Petru Anghel — plăcut şi amabil.

Fiecare vorbeşte când îi vine rândul, nu prea repede, pentru ca ceilalți să aibă timp să-i rețină numele.

TRENUL NUMELOR

Mărimea grupului: 10-30 participanți

Timp: 10 minute

Materiale: -

➢ OBIECTIVE:

-însuşirea numele participanților în grup într-o formă dinamică şi integrantă.

➢ DESFĂȘURARE:

Toți jucătorii stau într-un cerc. Un jucător este ”locomotiva”, simulând sunete şi mişcări respective, mergând în cerc până se opreşte în fața unei persoane şi dacă îi cunoaşte numele, îl pronunță tare, făcând simultan gesturile unui semafor cu bariere de la trecerea căii ferate. Apoi se întoarce cu spatele spre participant şi îl prinde de mâini, ca un nou vagon. Pornind împreună, se deplasează în cerc până la un alt participant. Tot "echipajul" strigă numele persoanei care se integrează şi îşi continuă drumul. Jocul se termină odată cu epuizarea numărului de jucători.

➢ NOTE:

În cazul unui grup mai numeros, se poate introduce un număr limită de "v", de fiecare data persoana de la capăt detașându-se de ceilalți.

Jocurile de mișcare în dezvoltarea creativității la ciclul primar

Prof. înv. primar Stan Ana-Maria

Școala Gimnazială „Vasile Pârvan”Bârlad

Creativitatea ca structură definitorie de personalitate îmbracă, din punct de vedere evolutiv, un caracter procesual supus influenţelor de mediu. Formele organizate de instrucţie îşi aduc în mod diferenţiat aportul în dezvoltarea potenţialului creator al individului în funcţie de conţinutul activităţii, de tipurile de metode utilizate, de pregătirea şi gradul de angajare al cadrelor didactice participante la acţiunile educative. Integrarea organică a jocului în structura de învăţare a şcolarilor mici este de natură să contribuie la realizarea unor importante obiective ale formării personalităţii copilului. Școlarul mic trebuie să simtă că este acceptat așa cum este, că se dorește întâlnirea cu el, că vine la școală să desfășoare o activitate ce-i solicită efort în cooperare cu ceilalţi copii, cu profesorul, într-o atmosferă de bucurie şi nu numai să reproducă, în competiţii cu ceilalţi ceea ce a învăţat. Învăţarea este o activitate serioasă ce solicită efort voluntar pentru punerea în acţiune a disponibilităţilor psihicului; efortul este mai uşor declanşat şi susţinut mai eficient când se folosesc resursele jocului, când între joc şi învăţare se întind punţi de legătură.Prin intermediul jocurile de mișcare se pot asimila noi informaţii, se pot verifica şi consolida anumite cunoştinţe, priceperi şi deprinderi, se pot dezvolta capacităţi cognitive, afective şi volitive ale copiilor, se pot educa trăsături ale personalităţii creatoare, se pot asimila modele de relaţii interpersonale, se pot forma atitudini şi convingeri.

Copiii pot învăţa să utilizeze bine informaţiile, timpul spaţiul şi materialele puse la dispoziţie, li se poate dezvolta spiritul de observaţie, spiritul critic şi autocritic, capacitatea anticipativ-predictivă, divergenţa şi convergenţa gândirii, flexibilitatea şi fluenţa. Poate fi solicitată capacitatea elevilor de a se orienta într-o anumită situaţie, de a propune soluţii, de a le analiza şi opta pentru cea optimă, de a extrapola consecinţele unei anumite situaţii concrete, de a interpreta şi evalua anumite experienţe, fenomene, situaţii . Manifestând creativitate, profesorul va determina avântul libertăţii şi creativităţii copiilor, va realiza echilibru între preocupările pentru formarea gândirii logice, raţionale, flexibile, fluide, creatoare, depăşind înţelegerea îngustă, eronată, potrivit căreia libertatea de manifestare şi creaţie a copiilor se dezvoltă spontan.

Aplicând cu pricepere jocurile de mișcare, profesorul trebuie să poată valorifica unele din bogatele resurse formativ-educative ale acestuia în angajarea personalităţii copilului de a desfăşura o activitate ce solicită efort susţinut, dar într-o atmosferă de voie bună, de cooperare, de înţelegere.

Jocurile de mișcare în majoritatea lor au ca element dinamic întrecerea între grupe de elevi sau chiar între elevii întregului colectiv, făcându-se apel nu numai la cunoştinţele lor, dar şi la spiritul de disciplină, ordine, coeziune, în vederea obţinerii victoriei. Întrecerea prilejuieşte copiilor emoţii, bucurii, satisfacţii.

Jocurile de mișcare constituie o eficientă metodă didactică de stimulare şi dezvoltare a motivaţiei superioare din partea elevului, exprimată prin interesul său nemijlocit faţă de sarcinile ce le are de îndeplinit sau plăcerea de a cunoaşte satisfacţiile pe care le are în urma eforturilor

depuse în rezolvare. Sunt antrenante pentru toţi elevii şi acţionează favorabil şi la elevii cu rezultate slabe la învăţătură, crescându-le performanţele şi căpătând încredere în capacităţile lor, siguranţă şi promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potenţialul creator al acestora. Ca mijloace specifice dezvoltării creativității elevilor în ciclul primar, putem propune câteva jocuri:

• Jocul X și 0

Elevii sunt împărțiți în două echipe așezați în coloane. La o distanță de 10m, se marchează un careu format din 9 spații. Primii trei elevi din fiecare echipă țin în mână un maiou de departajare(eșarfă) de culori diferite. O echipă are maiouri de culoare roșie, reprezentând litera X și cealaltă echipă având culoarea albastră, fiind cifra 0. La semnalul de începere a jocului, primii elevi aleargă și așează maioul(eșarfa), fiecare, în unul din cele 9 spații. Se întorc, îi ating pe umăr pe următorii colegi care aleargă și așează, la rândul lor, maiourile încercînd să crească șansele echipelor din care fac parte de a forma o linie, alcătuită din trei spații consecutive pe orizontală, verticală sau pe diagonală. Dacă primii trei elevi din fiecare echipă nu formează o linie, următorii mută maiourile până când se reușește formarea acesteia. Câștigă echipa care formează prima o linie.

• Cinci insule

Se desenează cu cretă pe podea cinci cercuri destul de mari pentru ca toţi participanţii să încapă în ele. Participanţii sunt întrebaţi ce denumire ar vrea să dea fiecărei insule. Fiecare este rugat să aleagă o insulă pe care ar dori să treacă. Apoi participanţii sunt avertizaţi că una din insule se va scufunda în mare şi locuitorii ei vor fi nevoiţi să treacă repede pe altă insulă. Grupul este lăsat puţin în suspans, după care profesorul anunţă denumirea(sau cifra) insulei care se scufundă. Participanţii aleargă spre celelalte patru insule. Jocul continuă până când toţi sunt înghesuiţi pe o insulă.

• Constructorii

Copiii sunt împărțiți în două echipe egale așezate în formație de șir. În dreptul fiecărei echipe se așează o cutie cu cuburi, în fața se trasează marcajul pentru mersul în echilibru și o linie care reprezintă locul unde ei construiesc.

Primii copii din fiecare echipă iau câte două cuburi, merg în echilibru cu mâinile întinse lateral până la locul marcat, lasă cuburile acolo, se întorc în alergare, ating pe urmatorii și-și ocupa locurile. Copiii au obligația să așeze cuburile în asa fel încat să construiască un zid. Sunt declarați buni constructori componenții echipei care au terminat primii și cel mai corect construirea zidului.

• Ștafeta cu obstacole

Copiii au fost împartiti în două echipe egale, așezate în formație de șir înapoia unei linii de plecare. Înaintea echipelor pe traseu, se pun în 3 locuri cate doua coșulete din material plastic pe care se sprijină câte un baston de gimnastică.Distanta dintre obstacole este de 2m. La comanda, primii din fiecare echipă pornesc în alergare și sar peste obstacole. La întoarcere alearga spre urmatorii coechipieri pe care îi ating pe umăr. Castigă echipa care termină prima și parcurge corect traseul(fără să doboare bastonul).

Bibliografie:

1. Dumitru, Mariana (2007) – Educatia fizica si metodica predarii , “ Ed. Ex-Ponto, Constanta .

2. Lupu, Elena (2006) – Metodica predarii Educatiei Fizice si Sportului , Institutul European, Iasi

3. Marinescu, T.I. (2000) – Metodica predarii Educatiei Fizice la gradinita si la clasele I-IV , editura AS’S, Iasi.

MODALITĂȚI DE CULTIVARE A VALORILOR NAȚIONALE

Prof. Maxim Ruxandra Gina

„ Dacă trăiesc în încurajare, copiii învață să fie încrezători.

Dacă trăiesc în acceptare, copiii învață să iubească.

Dacă trăiesc în aprobare, copiii învață să se placă pe sine.

Dacă trăiesc înconjurați de recunoaștere, copiii învață că este bine să ai un țel.

Dacă trăiesc împărțind cu ceilalți , copiii învață generozitatea.

Dacă trăiesc în bunăvoință și considerație, copiii învață respectul.

Dacă trăiesc în prietenie, copiii învață că e plăcut să trăiești pe lume.” (Doroty Law Nolte)

„ Să nu-i educăm pe copiii noștri pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze.” (Maria Montessori – Descoperirea copilului)

“Într-o țară așa de frumoasă, cu un trecut așa de glorios, în mijlocul unui popor atât de deștept, cum să nu fie o adevărată religie iubirea de patrie și cum să nu-ți ridici fruntea, ca falnicii strămoși de odinioară, mândru că poți spune:”Sunt român!”(Alexandru Vlahuță)

Educația depășește limitele exigențelor și valorilor naționale și tinde spre universalitate, spre patrimonial valoric comun al umanității. Un curriculum unitar nu mai poate răspunde singur diversității umane, iar dezideratul educației permanente tinde să devină o realitate de necontestat. 929 Astfel, fără a nega importanșa educației de tip curricular, devine tot mai evident faptul că educația extracurriculară, adică cea realizată dincolo de procesul de învățământ, își are rolul și locul bine stabilit în formarea personalității tinerilor. În acest cadru, învățământul are misiunea de a-i forma pe copii sub aspect psihointelectual, fizic și socioafectiv, pentru o cât mai ușoară integrare socială. Prin formele sale specifice, activitatea educativă școlară și extrașcolară dezvoltă gândirea critică și îi stimulează să se implice în actul decisional, le formează și le dezvoltă capacitățile intelectuale, disponibilitățile affective, abilitățile practice în vederea afirmării talentelor, aptitudinilor și inițiativelor individuale, realizându-se, astfel, o simbioză lucrativă între componenta cognitivă și cea comportamentală.

În opinia mea, păstrarea valorilor naționale reprezintă o necesitate pentru fiecare popor ce își prețuiește propria identitate. În primul rând, valorile naționale sunt parte din ființa noastră socio-culturală, acestea contribuind la formarea noastră ca cetățeni apartenenți ai unei națiuni. Prin cunoașterea elementelor ce ne definesc putem să aflăm mai multe informații cu privire la trecutul nostru istoric, la originile noastre latine. În al doilea rând, prin cunoașterea valorilor naționale precum obiceiurile, tradițiile, portul popular, izvoarele istorice, suntem capabili de a ne cunoaște

specificul național. De asemenea, putem descoperi diferențele dintre poporul român și celelalte popoare romanice și prețui mult mai mult propriile "comori" ale țării.

În trecut, tradiţiile populare erau părţi importante ale vieţii, dar din păcate aceste obiceiuri trăiesc numai în amintirile oamenilor în vârstă. Cultura satului şi în zilele noastre este destul de bogată, dar din păcate tinerii de azi nu o mai practică. De aceea, este important ca educaţia să preia funcţia de transmitere între tineri şi cultură. Astfel, elevii în copilărie fac cunoştinţă cu obiceiurile şi odată cu trecerea anilor îşi mai îmbogăţesc aceste cunoştinţe. Educația are în vedere viața personală a omului, relația lui cu Dumnezeu. Valorile culturale ale României sunt păstrate cu sfințenie mai ales în mediul rural, acesta reușind să conserve elementele de cultură, tradiție și folclor, care sunt înțelepciuni de viață izvorâte din experiențe, din bucurie sau durere, din năzuințe și dor, din setea de liniște sau dragostea pentru frumos, creând punți între generații. Pătrunderea copilului în cultură se produce în familie, în primii ani de viață și continuă în comunitățile sociale din care face parte și în mod sistematic în unitățile de învățământ.

Școala trebuie să fie cea care îl face pe copil să conștientizeze valorile creațiilor populare, să păstreze și să cultive interesul pentru cunoașterea tradițiilor, frumusețea folclorului românesc, dansul, cântecul și portul popular, obiceiurile și tradițiile deosebit de bogate atât din preajma sărbătorilor de 1 Decembrie, 24 Ianuarie, de Paști cât și cele de Crăciun și Anul Nou, de la cele mai mici vârste ca semn de respect pentru trecutul nostru românesc. Cu ocazia sărbătorilor de iarnă, am organizat serbări și am pus mare accent pe tradițiile și obiceiurile locale. În cadrul acestor activități, am educat copiii în spiritul valorilor culturii, am încercat să pătrundă în sufletul lor mândria de a fi români, i-am învățat datinile și obiceiurile ce dăinuie de veacuri, care ne individualizează și ne disting în spațiul european, precum și dansurile specifice zonei în care locuim.. În 24 ianuarie am participat la "Șezătoarea ad-hoc", unde s-au prezentat cu sceneta "Moș Ion Roată și Cuza Vodă", după care împreună cu școlari, cadre didactice, părinți, bunici și în frunte cu domnul primar am învârtit "Hora Unirii". De Înălțare, sărbătorind "Ziua Eroilor", împletind religia și istoria, s-a auzit cântând la unison , cu mic cu mare "Așa-i românul". În cadrul șezătorii s-au recitat scurte poezii, dar și ghicitori, copiii oferind răspunsuri. Zicalele au stârnit râsul spectatorilor, au interpretat cântece, au enunțat proverbe cunoscute. Șezătoarea s-a încheiat cu un joc popular „Hora românașilor".

Pe parcursul acestor activități am văzut atracția unor copii către costumul popular și am organizat în parteneriat cu comunitatea locala desene pe asfalt în costum național. Tot cu ocazia sărbătorilor de iarnă, în cadrul proiectului "Copilărie în IE", am mers la centrul socio-medical și am colindat bătrânii de acolo. Momentul a fost unul cu adevărat special, sensibilizând până la lacrimi. În cadrul unei șezători literare organizată la muzeu copiii au avut prilejul să vadă lada de zestre a bunicii, să compare opincile lor cu cele ale bunicilor, să vadă dar și să experimenteze cum se țesea la război, cum era amenajată o odaie, cum erau crescuți copiii în leagăn de lemn. Aici au descoperit minunatele costume populare specifice zonei și li s-a explicat cum se pregăteau fetele și flăcăii să participe la șezători. Timpul le-a oferit copiilor prilejul de a trece prin poarta timpului în trecut în momentul desfășurării unei șezători. Acolo au fost introduși în lumea tradițională a satului, a casei și gospodăriei țărănești. Copiii au fost încurajați să observe casa țărănească și să denumească obiecte cunoscute, explicând în același timp și utilitatea acestora. Au văzut vase de lut pictate,

țesături la gherghef, vârtelnița, războiul de țesut. Din implicarea noastră am învățat că doar promovându-ne experienţa şi menţinându-ne tradiţia, specificul şi identitatea noastră, putem oferi copiilor oportunitatea de a înţelege imensitatea tezaurului nostru folcloric în care arta populară românească este o minunată oglindă în care se reflectă cu cea mai mare intensitate frumuseţea României, istoria şi mai ales sufletul neamului.

Cu toții cunoaștem că la educarea și formarea unei personalități contribuie trei factori primordiali: familia, școala, societatea. Acestea sunt responsabile și de sistemul de valori pe care-l formează generația în devenire. Valorile personale se conturează în copilarie, la o vârstă foarte fragedă. Părinții sunt cei care contribuie la construirea primului set de 931 valori. În familie copiii învață să deosebească binele de rău, să muncească, să respecte adevărul, să țină cont de anumite reguli și norme de comportament, să-și formeze gustul pentru frumos. Prin toate activitățile propuse școala încearcă astăzi, să educe copiii în spiritul valorilor general-umane și naționale. Unde, dacă nu la școală, copiii sunt provocați să cunoască tradițiile naționale exprimate în folclor, broderie, croșetat, sculptură în lemn, muzică și dans popular? Unde, dacă nu la școala, elevii sunt ghidați în descoperirea frumuseții și semnificațiilor operelor literare ale poeților neamului Eminescu, Sadoveanu, Creanga etc.? Eforturile școlii, familiei și societății trebuie să fie comune, să aibă aceleași scopuri și obiective și anume de a educa viitori cetățeni responsabili pentru faptele proprii, liberi în deciziile pe care le iau, capabili de a se integra într-o societate în continuă schimbare. Astfel de activități sunt de o reală importanță într-o lume dominată de mass-media și ne referim la televizor, calculator și internet, care nu fac altceva decât să contribuie la transformarea copiilor noștri în niște persoane incapabile de a se controla comportamental, emoțional și mai presus de toate slabi dezvoltat intelectual. Se știe că începând de la cea mai fragedă vârstă , copiii acumulează o serie de cunoștințe punându-i în contact direct cu obiectele și fenomenele din natură. Fiecare persoană este valoroasă în sine, are capacitatea de a se dezvolta și de a-și alege propriul destin, de a-și valida calitățile și caracteristicile pozitive în măsura în care mediul îi creează condițiile de actualizare a sinelui.

BIBLIOGRAFIE

• Dumitrana Magdalena, “Copilul, familia şi grădiniţa”, Editura Compania, Bucureşti, 2000. • Revista Învăţământului Primar nr. 3,4/1997, Bucureşti 1997.

• Sârbu Tănase, Etică: valori şi virtuţi morale, Editura Societăţii academice Matei Teiu Botez, Iaşi, 2005

Fișă de lucru clasa a IV-a

Prof. Aldea Roxana

Citește textul cu atenție:

Un flăcău păștea oile și începu să strige că văzuse un lup:

--Ajutor, oameni buni! Lupul!

Țăranii veniră în fugă, dar se dumeriră că fuseseră păcăliți. Flăcăul mai făcu o dată această ispravă și iar au fugit țăranii să îi sară în ajutor. Tare supărați au fost văzând că fuseseră din nou păcăliți. Și a treia oară flăcăiașul repetă isprava, dar de data aceasta se întâmplă ca lupul să se repeadă cu adevărat la oi.

--Săriți, săriți, a venit lupul! strigă el cu disperare.

De data aceasta, țăranii se gândiră că băiatul vrea să îi păcălească din nou și nu mai veniră la chemarea lui. Cât despre lup, văzând că nu are de cine să se teamă, făcu prăpăd în turmă.

(Mincinosul, după Lev Nicolaevici Tolstoi)

1. Scrie răspunsurile la întrebări.

a. Ce a strigat băiatul în timp ce păștea oile?

b. De ce țăranii nu au mai sărit și a treia oară în ajutorul băiatului?

2. Imaginează-ți momentul în care țăranii au venit în ajutorul băiatului, când au fost chemați prima oară. Formulează două întrebări pe care țăranii le-ar fi putut adresa flăcăului, utilizând cuvintele:

Unde? Cum?

3. Explică folosirea următoarelor semne de punctuație:

(:) în primul alineat al textului:

(,) în al doilea alineat al textului:

4. Scrie un enunț in care să folosești semnul „:” în altă situație decât cea întâlnită în text.

5. Scrie cuvinte cu același sens pentru: vreme, băiatul, adevărat, au fugit.

6. Scrie cuvinte cu sens opus pentru: supărați, începură, prieten, curaj, niciodată.

7. Alcătuiește un scurt dialog (4-6 replici) în care să soliciți unui prieten informații despre o carte pe care dorești să o citești sau despre un spectacol pe care dorești să-l vezi.

8. Înlocuiește cuvintele marcate cu opusele lor, apoi rescrie proverbele. Încercuiește litera corespunzătoare proverbului care se potrivește textului citit.

a. Ziua rea se cunoaște de dimineață.

b. Adevărul are picioare lungi.

c. Hărnicia face casă bună cu bogăția.

9. Consideri că băiatul din fragmentul Mincinosul a procedat corect? Argumentează răspunsul.

Vânătoarea de ouă

Prof. FUNDUIANU MIHAELA

Obiective:

- Exersarea atenției, concentrării, autocontrolului (funcții executive);
- Dezvoltarea abilității de a rezolva probleme;
- Dezvoltarea motricității grosiere;
- Asocierea între indicii și locurile la care fac referire.

Desfășurarea jocului:

Am ascuns ouă colorate/ din ciocolată prin sala de grupă, în locuri cunoscute de copii. I-am anunțat pe copii că în grădiniţă sunt ascunse ouă din ciocolată și ei trebuie să le găsească. Am stabilit regulile jocului, reguli ce trebuie respectate de către toți copiii:

-căutăm în liniște, fără să deranjăm copiii din celelalte grupe;

-nu ne împingem, nu ne batem;

-cine găsește primul oul, acela îl ia;

-cîștigă copilul care a găsit cele mai multe ouă;

-îi voi ajuta prin cuvintele ,,cald″(se află în apropierea unui ou) sau ,,rece″(este departe de locul unde se află un ou din ciocolată).

Le-am oferit indicii despre locurile în care se ascund: locul în care ne spălăm pe mâini, locul în care ținem creioanele, cutiile cu acuarele, locul unde ne lăsăm încălțămintea, locul în care avem o plantă cu frunze mari etc. La final am discutat despre cât de multe ouă au găsit, ce le- plăcut cel mai mult, ce le-a fost cel mai ușor să găsească dar și cel mai greu. Fiecare copil a numărat ouăle adunate și am stabilit câștigătorii.

Materiale necesare: ouă colorate, coșulete.

JOCUL – OPORTUNITATEA DE ÎNVĂȚARE EXPERENȚIALĂ

PROFESOR PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR, BEIA ALINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIRCEA VODĂ''

Principiul de învăţare prin descoperire a devenit în ultimii ani o idee unanim acceptată în procesul de predare-învăţare. Participanţii învaţă mai bine atunci când fac ceva, decât atunci când citesc, ascultă sau privesc. Jocul ne oferă această oportunitate de învăţare experienţială.

ETAPE ÎN DESFĂŞURAREA UNUI JOC

1. Propunerea. Am spus deja că jocurile ar trebui propuse unui grup şi nu impuse. De obicei aceasta va include un enunţ de genul „Acest joc este despre liderism şi veţi avea o idee mai clară despre acesta după ce îl vom testa şi îl vom discuta", dar fără a menţiona scopul de învăţare. În acest mod participanţii pot lua o decizie informată dacă vor să continue sau nu.

2. Divizarea grupului. Pentru multe jocuri este necesar să împarţi persoanele în grupuri sau în perechi. Fă asta înainte de a explica ce vrei ca grupurile sau perechile să facă. O eroare des întâlnită la animatori este că dau participanţilor prea multe instrucţiuni dintr-o dată şi apoi se întreabă de ce aceştia sunt confuzi. Metodele de împărţire a participanţilor pe grupuri le poţi găsi în capitolul Jocuri de formare a grupurilor. Toate aceste modalităţi au avantaje şi dezavantaje, de aceea vei decide care corespund mai bine grupului tău. După aceasta s-ar putea să fi e necesar să rogi membrii grupurilor sau perechile să preia diferite roluri, dacă aceasta o cer condiţiile jocului, de exemplu, cineva va fi persoana A, altcineva B şi C. Membrii grupului trebuie să-şi aleagă mărcile, după care animatorul explică ce înseamnă rolurile.

3. Prezentarea. La această etapă poţi da titlul jocului şi explica regulile. Alegerea cuvintelor în prezentarea unui joc poate fi foarte importantă. Asigură-te că participanţii înţeleg limitele temporale ale jocului. Utilizează contactul vizual şi umorul şi, acolo unde poţi, răspunde reacţiilor aparente ale participanţilor.

4. Demonstrarea. Unii oameni urmează cel mai bine instrucţiunile fi indu-le spuse oral, alţii citindu-le, iar o altă parte văzând ce se face. Un animator bun va explica jocul şi apoi o va demonstra cu unul sau doi dintre participanţi. Animatorii neexperimentaţi se conving deseori că grupul înţelege o instrucţiune verbală (punând o întrebare indirectă, retorică, închisă ca „Aţi înţeles toţi, nu-i aşa?", neaşteptând răspunsul) şi încep imediat activitatea. Apoi rămân uimiţi că participanţii sunt confuzi.

5. Clarificarea. Întreabă dacă clarifi carea este necesară şi stabileşte contact vizual cu fi ecare membru al grupului în timp ce vorbeşti cu ei.

6. Realizarea jocului propriu-zis. Este cea mai simplă etapă. Gradul de participare a animatorului şi comunicarea lui verbală sau nonverbală va fi crucială în determinarea ritmului jocului.

7. Urmărirea jocului. Chiar dacă animatorul ia parte la activitate, el sau ea o va urmări în acelaşi timp pentru a putea oferi ulterior un feedback sau chiar pentru a o stopa dacă va fi necesar (pentru că joaca nu se desfăşoară bine sau din cauza unui eveniment neprevăzut – de exemplu, un participant se simte rău sau părăseşte sala fără vreo explicaţie). Dacă ai dubii în legătură cu felul în care vreun participant se descurcă, opreşte activitatea şi tratează deschis subiectul.

8. Încheierea activităţii. Este important să ştii când să opreşti un joc. Animatorii care nu sunt siguri în timpul unei activităţi o pot stopa prea devreme. Jocurile pe cerc, de predare a ştafetei sau în cercuri concentrice au o încheiere naturală, pe când altele nu o au.

9. Reflectarea asupra sentimentelor. Participanţii deseori doresc să spună ce au simţit în timpul unui joc. Se recomandă mai întâi să pui în discuţie sentimentele, împărtăşirea lor în cerc, ceea ce va preceda o conversaţie utilă despre ce au învăţat participanţii.

10. Evaluarea şi feedback-ul. Dacă timpul „fuge”, atunci pentru animator este tentant să treacă peste faza de discuţie a unui joc. Din punct de vedere al învăţării, discuţia este elementul cel mai important al jocului fără de care activitatea poate părea fără scop. Aceasta este diferenţa dintre „jocuri” şi „distracţie”. Discuţia asigură transferul de cunoştinţe experienţiale la aplicarea lor în viaţa reală. Calităţile de ascultător ale animatorului sunt importante în obţinerea maximului de impresii de la participanţi. Formulează întrebări deschise şi încurajează participanţii să facă concluzii, generalizări, să spună lecţii învăţate şi idei de aplicare a celor învăţate. În multe jocuri această experienţă are loc cel mai mult în grupuri mici. Nu este necesar, util şi nici posibil pentru animator să ştie tot ce a câştigat participantul în urma jocului.

11. Încheierea. Este important să închei jocul. Uneori participanţii vor simţi că discuţia nu a clarifi - cat toate obiectivele posibile şi că nu au înţeles motivul jocului. Este responsabilitatea animatorului să clarifi ce orice neclaritate înainte de a trece la următoarea activitate. Animatorul trebuie la fel să fi e pregătit să spună de ce a fost sugerată activitatea, dar poate oferi o explicaţie detaliată şi în afara sesiunii (dacă aceasta este solicitată de o persoană anumită). Două tehnici pot fi utilizate în terminarea jocurilor: un-roling-ul (ieşirea din rol) şi earthing-ul (întoarcerea pe pământ). Un-roling – după jucarea unui rol este important să te asiguri că participanţii nu sunt tentaţi să rămână în rolul pe care l-au ales: aceasta poate fi făcut prin un-roling. Participanţii se întreabă unii pe alţii „Cum eşti diferit de ... (personajul jucat)?”. Earting – după o activitate de meditare este important a readuce participanţii la „aici şi acum”. „Şi acum să facem altceva!” nu este un gând potrivit, dar de obicei acesta încheie o activitate. O altă idee pentru a termina o sesiune este: „Vă sunt recunoscător pentru participare şi vă mulţumesc pentru contribuţie”.

JOCURI DE CREATIVITATE ŞI DE CONFECŢIONARE

Concurs de propoziţii

Pregăteşte două panouri sau împarte tabla în două părţi şi roagă participanţii să formeze două echipe. Dacă numărul persoanelor din echipe nu este egal, atunci unul dintre participanţi va participa de două ori. Grupurile se aliniază la 2 metri de la tablă. Oferă primelor persoane din fi ecare echipă câte o bucată de cretă sau o carioca şi explică regulile: fi ecare membru al echipei va scrie câte un cuvânt pentru a compune o propoziţie. Scopul echipei este să termine prima de scris.

După ce primul membru al echipei a scris un cuvânt pe tablă, se va grăbi să transmită carioca următorului participant şi va merge la capătul liniei. Cuvintele nu trebuie să se repete. La fi nal ai putea iniţia o discuţie despre valoarea gândirii anticipative, cooperarea grupului, creativitate etc.

Limonada

Participanţii formează două echipe care se aliniază pe părţile opuse ale terenului de joc. Se decide care echipă va începe. În mod secret, membrii acesteia vor alege o localitate (orice ţară, oraş, sat) şi o activitate pe care o vor prezenta, de exemplu spălatul vaselor. Echipa care începe vine în centrul terenului şi toţi membrii săi spun într-un glas: „Noi am sosit!”. Cealaltă echipă întreabă „De unde?”. Prima echipă răspunde, numind localitatea aleasă. A doua echipă întreabă „Ce vindeţi?”, iar prima răspunde „Limonadă!” şi începe să mimeze acţiunea stabilită în prealabil. Cealaltă echipă încearcă să ghicească activitatea realizată, numind ideile apărute. Atunci când cineva ghiceşte acţiunea, membrii primei echipe vor fugi la capătul lor de teren, iar cealaltă echipă îi vor prinde. Apoi echipele se schimbă cu rolurile. După fi ecare rundă se calculează numărul participanţilor prinşi.

Trecerea

Participanţii formează 4 echipe cu un număr egal de persoane. Fiecare echipă se plasează într-un colţ al sălii sau al unui teren pătrat sau dreptunghiular. La semnalul animatorului câte un membru al fi ecărei echipe se deplasează cât de repede posibil în colţul opus (pe diagonală). Primii participanţi pot pur şi simplu să alerge, însă ceilalţi vor trebui să inventeze alte modalităţi de deplasare, de exemplu să alerge cu spatele înainte, să se târască, să sară, să meargă în mâini şi în picioare, unul să ţină pe altul de picioare, să se ducă în spate, să se rostogolească, să sară într-un picior etc. Încurajează participanţii să găsească singuri modalităţi cât mai neobişnuite de a se mişca.

JOCURI DE FORMARE A GRUPURILOR

Acest capitol include tehnici şi jocuri energizante prin care vei putea ajuta participanţii să formeze perechi şi grupuri atunci când este nevoie. Aceste tehnici te vor ajuta să spargi „bisericuţele” – grupurile de amici care nu vor să se despartă pentru a participa la un joc sau altul. Este bine să diversifi ci aceste tehnici pentru ca participanţii să aibă ocazia să lucreze cu oameni diferiţi, cu experienţe diferite, cu moduri de a gândi şi de a acţiona diferit. Multe din aceste jocuri le poţi folosi şi cu scopul de a energiza grupul, deoarece necesită mişcare. O parte din acestea sunt şi jocuri de spargere a gheţii, de cunoaştere interpersonală şi de cooperare în acelaşi timp.

Curcubeul

Activitatea este destinată pentru formarea grupurilor de până la şapte persoane. Decide de câte grupuri ai nevoie şi roagă participanţii să formeze grupuri cu acest număr de persoane. Spune-le culorile curcubeului sau întreabă pe cineva din participanţi care le cunoaşte. Roagă grupurile să desemneze câte o persoană pentru fi ecare culoare: roşu, oranj, galben, verde, albastru, indigo, violet. Când fiecare are o culoare, participanţii cu aceeaşi culoare formează grupuri. Aceeaşi

tehnică poate fi folosită şi pentru zilele săptămânii, planetele sistemului solar (Mercur, Venus, Pământ, Marte, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun, Pluton), lunile anului, anotimpuri etc.

Zgomotul traficului

Distribuie fiecărui participant câte o imagine din fişă. Zgomotul traficului (tipul de imagini distribuite depinde de numărul grupurilor pe care vrei să le formezi). Anunţă participanţii că urmează să facă un zgomot mare, ca cel de trafic. În acelaşi timp se vor grupa conform sunetelor produse de maşinile lor, adică se vor deplasa prin sală imitând un sunet (şi o mişcare) specific doar pentru maşina „condusă" de ei. Atunci când vor întâlni pe cineva care posedă o maşină ca a lor, participanţii se vor uni şi vor continua să se mişte pentru a-şi găsi ceilalţi coechipieri. Când toţi sunt în grupurile lor, maşinile îşi vor găsi un loc de parcare şi vor opri motorul pentru a continua lucrul în cadrul sesiunii. Dacă participanţii nu se cunosc prea bine, invită-i mai întâi să se prezinte, să spună de unde sunt şi cu ce se ocupă.

JOCURI DE ENERGIZARE

Şase-opt voluntari vor fi „şoareci". Ceilalţi participanţi vor umfla şi dezumfla paraşuta, în timp ce „şoarecii" vor alerga în interiorul şi în exteriorul ei printre participanţi. Când animatorul strigă „Capcană!", „şoarecii" vor fugi afară, iar participanţii vor încerca să-i prindă, trăgând paraşuta în jos. „Şoarecii" prinşi se vor alătura celorlalţi participanţi. Ultimul „şoarece" rămas este învingător. Jocul continuă cu alegerea altor „şoareci".

1. Aguilera, B. (1996). La alternativa del juego II. Madrid: Edupaz.

2. Batllori, J. M., Batllori J. (1998). Guia de juegos. Madrid: Espasa.

3. Bertrand, I. (2001). 100 giochi con l'aria. Milano: Arnoldo Mandadori Editore S.p.A.

4. Emilian, I.; Ursu, V. (2004). Dezvoltare pentru viaţă. Chişinăuu: Pontos.

5. Hodge, D. (2003). 501 giochi e attivita per tutti i bambini. Milano: Edicart.

6. Kroehnert, G. (2001). 102 extra training games. New York: McGraw-Hill, Inc.

7. McKee N.; ..., (1998). Games and exercises. UNICEF-ESARO.

8. Moldovanu, I.; Culea, L. (2002). Cartea mare a jocurilor. Chişinău: CIDDC.

Proiect didactic

Prof. Cătrușan Corina- Melania

Gradinita PP 14, Timișoara

MIJLOACE DE TRANSPORT MARITIME

PROIECT DIDACTIC DE ACTIVITATE INTEGRATĂ

NIVELUL/ GRUPA: 3-4 ani, grupa mică

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

TEMA PROIECTULUI: „Hai să călătorim”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Cu barca pe valuri ”

TEMA ACTIVITĂȚII: „O călătorie cu barca ”

TIPUL ACTIVITĂȚII: Consolidare de cunoștiințe, priceperi și deprinderi

FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată –ADP+ALA1+ADE (DȘ +DEC) +ALA2

SCOPURILE ACTIVITĂȚII :

-consolidarea cunoștințelor cu privire la mijloacele de transport cunoscute de preșcolari precum și îmbogățirea vocabularului cu noi cuvinte și expresii;

-stimularea expresivității și a creativității preșcolarilor, prin realizarea unor lucrări originale.

DURATA ACTIVITĂȚII: o zi

Elemente componente ale activității integrate:

I. ADP –Activități de dezvoltare personală

Întâlnirea de dimineață: ,,M-am plimbat cu barca/vaporul?”-discuții libere;

Rutine –,,Apa și săpunul, prietenii noștri”(exersarea deprinderilor de igienă colectivă și personală);

Tranziții:

,, Bat din palme”;

,,A fost cândva o barcă mititică”;

”Dacă vesel se trăiește”

Gimnastica de înviorare: ,,Dacă vreau să fiu voinic...”(Moment de mișcare)

II. ALA 1- Activități didactice alese:

Joc de rol : „De-a marinarii”;

Construcții: ”Bărcuța”- lego;

Nisip și Apă: „Bărcuțe pe apă ”

ADE – Activități pe domenii experiențiale:

Domeniul Știință (DȘ) –”Eu am , cine are?”(activitate matematică-exercițiu cu material individual);

Domeniul Estetic și Creativ (DEC) - ”Bărcuța” (pictură).

ALA 2 –Activități didactice alese: ”Dansul bărcuțelor vesele”

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viaţă familiare;

Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;

Activare și manifestare a potențialului creativ;

Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat;

Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat.

COMPORTAMENTE VIZATE:

Participă la activităţi fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare;

Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activităţi variate;

Manifestă creativitate în activități diverse;

Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și numerație;

Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate, înălțime, lungime, volum;

Efectuează operații de seriere, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE :

O1- să recunoască culorile bărcuțelor model, numindu-le pe acestea;

O2- să grupeze jetoanele după criteriile date, formă și respectiv culoare;

O3- să picteze bărcuțele folosind culorile corespunzătoare;

O4- să contruiască o bărcuță cu ajutorul materialelor puse la dispoziție;

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, observația, turul galeriei;

Mijloace de învățământ: calendarul naturii, Bărcuța, jetoane cu bărcuțe divers colorate, jetoane cu bărcuțe de diverse mărimi, recipiente cu apă, paie de plastic , tempera, cărți și atlase cu mijloace de transport aerian, maritim și terestru, mașinuțe, trenulețe, avioane, biciclete, vaporașe, bărcuțe etc, șapcă de marinar, coșuleț cu surprize, recompense.

Forme de organizare: frontal, independent.

Forme și tehnici de evaluare: aprecieri verbale, expoziția lucrărilor realizate, recompense.

BIBLIOGRAFIE:

Curriculum pentru educatie timpurie -2019;

Suport pentru explicitarea 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;

Petrovici, C.- „ Didactica activităților matematice în grădiniță”Ed. Collegium Polirom, 2014.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

După servirea micului dejun preșcolarii grupei mici vor fi invitați de educatoare să se așeze pe scăunelele aranjate semicerc. Sala de grupă a fost frumos amenajată astfel încât să domine o atmosferă de prietenie și veselie, copiii având vizibilitate la calendarul naturii, la ceilalți colegi și la materialele pregătite pentru derularea activităților din întreaga zi. Educatoarea va recita:

„Bună dimineața, dragi copii!

Căci de dimineață cu toții ne-am trezit

Și voioși spre grădiniță am pornit Dragii mei, mă bucur că ne-am întâlnit!

Bună dimineața, dragi copii!”

Prima activitate pe care o vom desfășura împreună se încadrează în activitățile de dezvoltare personală ce pune în evidență patru etape:

Salutul și prezența;

Momentul de înviorare;

Calendarul naturii;

Întâlnirea de dimineață.

Salutul va începe de la educatoare :,, Bună dimineața, dragii mei voinicei!” Aceștia vor răspunde salutului educatoarei și vor continua să salute colegul din stânga fiecăruia, numindu-l pe acesta (Bună dimineața, Matteo! ; Bună dimineața , Irina!).

Prezența este citită de educatoare, absenții find consemnați în catalogul grupei iar cei prezenți își vor așeza fotografia pe panoul de la Întâlnirea de dimineață.

Calendarul naturii se va completa cu ajutorul educatoarei prin stabilirea zilei, lunii, anului și a anotimpului în care ne aflăm, precum și starea vremii, fenomene specifice și îmbrăcămintea adecvată, cu ajutorul exemplelor practice. Se adresează întrebări la care este solicitat câte un copil să răspundă: ,,În ce zi suntem azi? Ce zi a fost ieri? Cum este vremea astăzi? Cum ne-am îmbrăcat azi dimineață?”etc.

În cadrul Întâlnirii de dimineață are loc și momentul de împărtășire cu ceilalți, timp în care au loc discuții libere referitoare la mijlocul de transport pe apă: “M-am plimbat cu barca sau vaporul?” Copiii numiți discută liber despre plimbările cu mijlocul de transport pe apă (”Eu m-am plimba cu vaporul pe Bega”! Sau ”M-am plimabt cu barca pe apa!”; “Am fost la mare cu vaporul”). Pentru a sesiza prin ce se deosebește această zi de celălalte, vom afla împreună care este tema zilei: ,,O călătorie cu bărcuța” pornind astfel o conversație referitoare la mijloacele de transport cunoscute.

Captarea atenției se va realiza prin prezentarea bărcuței, musafirul nostru de astăzi care abia așteaptă să îi fim prieteni adevărați care să o ajute în călătoria ei, spre marea cea fermecată. Bărcuța însă este supărată că prietenii ei s-au rătăcit pe o altă mare și are nevoie de ajutorul copiilor de la grupa mică să îi aducă înapoi pe marea cea fermecată.

Copiii vor afla că o vom ajuta astăzi pe bărcuță să rezolve sarcinile: să își găsească prietenii ce s-au pierdut și care nu mai știu drumul înspre portul mării fermecate. Astfel, ei vor fi prieteni buni și o vor ajuta la activitățile pe centre (să contruiască bărcuțe din lego, să sufle cu putere bărcuțele pentru a le ajuta să ajungă pe marea fermecată, să se joace de- a marinarii în barca aflată singurică), dar și la realizarea de mulțimi de bărcuțe, în funcție de culoare și mărime și la pictura unor bărcuțe ce s-au rătăcit și au ajuns în Țara fără culoare și devin fericite când le vom da noi culorile potrivite.

Momentul de înviorare se va realiza pe versurile următoare:

„Dacă vreau să fiu voinic, fac gimnastică de mic

Merg în pas alergător, și-apoi sar într-un picior

Mă opresc, respir ușor, deschid brațele să zbor!

Mă așez și pe podea, toată lumea e a mea!

Ăsta-i doar un început, ia priviți cât am crescut!”

După ce ne-am încălzit dar ne-am și relaxat, vom trece la activitățile pe centre; copiii vor lucra la Centrul Construcții (vor construi o bărcuță din materialele puse la dispoziție), la Centrul Joc de rol (se vor juca de –a marinarii) și la Centrul Nisip și Apă (preșcolarii vor așeza bărcuțele în recipientul cu apă, le vor sufla ușor pentru a le împinge spre destinație).

Fiecare copil își va alege centrul dorit apoi când va rezolva sarcina cerută se va muta la altul, până când toți copiii vor trece pe la fiecare centru deschis.

Prin tranziția „A fost cândva o barcă mititică” vom călători alături de bărcuța noatră și ajungem să rezolvăm sarcina din cadrul activităților pe domenii experiențiale (ADE – Domeniul Științe- activitate matematică); li se prezintă copiilor activitatea pe bază de exercițiu cu material individual ”Eu am .Cine are?” Preșcolarii vor avea în fața lor câte un coșuleț în care se află bărcuțe de diferite culori (roșu, galben, albastru) și mărimi (mare, mic) și pe care preșcolarii le recunosc, numindu-le (intuirea materialelor). Sarcina preșcolarilor este aceea de a răspunde cerinței educatoarei și anume, aceea de a sorta/ grupa jetoanele după culoare și mărime, dar nu simultan.

Educatoarea arată o bărcuță roșie. ”Eu am o bărcuță roșie. Cine are o bărcuță roșie? Eu am două bărcuțe albastre. Cine are două bărcuțe albastre?”Așadar, vom forma mai multe grupe de bărcute, prin sortare, folosind o singură însușire comună.

Astfel am rezolvat prima sarcină: aceea de găsi bărcuțele prietene de culoare roșie, galbene și albastre, mari și mici care se ascundeau în coșulețul cu surprize .

În acest coș mai există însă și bărcuțe fără culoare, iar sarcina următoare este aceea de a picta bărcuțele din coșul cu surprize care au ajuns, din greșeală, în Țara fără culoare.

Prin tranziția „Bat din palme!” preșcolarii se vor pregăti pentru activitatea de pictură, din cadrul ADE- Domeniul estetic și creativ. Așadar, preșcolarii vor folosi pensule și tempera pentru a le picta și a le face din nou fericite, gata de a o însoți pe bărcuța noastră înspre marea fermecată.

Vom respecta etapele de lucru în ceea ce privește pictura (prezentarea modelului, intuirea de către copii a materialelor de lucru, explicarea și demonstrarea etapelor, exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii, executarea lucrării de către copii, evaluarea prin turul galeriei)..

Înainte de a începe pictura, se realizează exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii:

„Mișcăm degețelele și batem pălmuțele, uite-așa!

Ale noastre degețele se fac mândre rândunele, uite-așa!

Zboară-n sus, zboară-n jos, și-am făcut un cuib frumos, uite-așa!”.

După ce bărcuțele vor fi pictate folosind culorile potrivite (roșu, galben, albastru) acestea se vor așeza să se odihnească, dar nu oricum, ci ne vom folosi de sortarea și gruparea lor respectând criteriul culorii: printre bărcuțele roșii s-au strecurat și unele albastre sau galbene.

Copiii trebuie să le ordoneze respectând criteriile inițiale: fiecare bărcuță de culoarea roșie să stea lângă celălalte bărcuțe roșii etc.

Prin tranziția ”Dacă vesel se trăiește” se trece la Activitățile Liber alese II, urmând ca toate bărcile ce au navigat să ajungă pe marea cea fermecată să se relaxeze după o călătorie atât de interesantă .Vom dansa ”Dansul bărcuțelor vesele” –toți preșcolarii vor ține în mânuțe bărcuțele realizate și vor face pași de dans (înainte- înapoi , pas în față, pas în spate etc.).

Activitatea zilei se încheie cu adunarea micilor marinari și a bărcuțelor pe marea cea fermecată care acum are multe bărcuțe vesele gata de navigare. Fiecare copil își va aminti activitățile zilei, își va exprima părerea despre activitatea preferată și despre ce a reținut din cele întâmplate astăzi.

Bărcuța își ia ”La revedere” de la micii marinari, nu înainte de a-și manifesta aprecierea și mulțumirea față de aceștia, oferindu-le recompense delicioase.

CURSA IEPURASILOR

Educatoare: Morar Amalia

G.P.P. Nr 54 Oradea, judeţul Bihor

Grupa: Mică

Educatoare: Morar Amalia Mihaela

Tema anuală: „Cand , cum şi de ce se întamplă?”

Tema săptămanii: „Ne pregatim de Paşti”

Categoria de activitate: ALA 2 – Activităţi recreative

Tema activității: „Cursa iepuraşilor””

Tipul activității: Fixare şi consolidare de priceperi şi deprinderi

Mijloc de realizare: Joc de mișcare

Scopul activităţii: Dezvoltarea deprinderii de a executa mişcări motrice de bază.

Obiective operaţionale

- Să respecte regulile jocului;

- Să răspundă motric la comenzile date;

- Să parcurgă traseul stabilit,transportand ouă cu ajutorul unor linguri , ocolind obstacolele;

Strategii didactice:

Metode şi procedee: conversaţia, explicaţia, demonstraţia, execiţiul fizic.

Material didactic: iepuraşi de culoare galbenă şi iepuraşi de culoare albă,ouă din polistiren , linguri de lemn, coşuleţe.

Forma de organizare: frontal

Durata:15 -20 minute

Locul de desfăşurare: Sala de grupă

Moment organizatoric: Aranjez sala pentru a se putea desfășura jocul „ Cursa iepuraşilor”

Copiii se așează în locul indicat de educatoare, pe două rânduri.

Captarea atenţiei : Captare atenției se va realiza prin prezentarea materialelor folosite la joc.

Anunţarea temei şi a obiectivelor: Copiii sunt anunţaţi că ne vom juca un joc numit

„Cursa iepurasilor” .

Doi, trei copii repetă titlul jocului.

Dirijarea jocului: Explicarea şi demonstrarea jocului

Se împart copiii în două grupe, grupa iepuraşilor galbeni şi grupa iepuraşilor albi. La semnalul educatoarei din fiecare grupa va porni tot câte un membru care va transporta cu ajutorul unei linguri un ou . Sarcina este aceea de a se deplasa transportand fiecare câte un ou la locul potrivit (coş) ocolind obstacolele de pe traseu . Când un coleg a terminat de parcurs traseul şi a asezat oul la locul potrivit (coş) , înmanează lingura urmatorului coleg din echipa , acesta porneşte pe traseu transportand alta ou. Câştigă echipa care termină prima de transportat ouăle.

Executarea jocului de probă: Se execută jocul de probă pentru a fi înțeles de copii.

Obţinerea perfomanţei: Desfășurarea propriu-zisă a jocului. Conduc jocul și asigur buna desfășurare a lui. Jocul se repetă de mai multe ori.

Asigurarea retenţiei: Se va realiza cu ajutorul unor întrebări - Cum se numește jocul de astăzi?

V-a plăcut jocul de azi? Ce va plăcut mai mult?

Evaluarea activităţii: Fac aprecieri individuale și colective asupra modului în care copiii au participat la activitate.

Bibliografie:

1,,Jocuri de mișcare’’, Editura Tineretului, București, 1968;

2,,Curriculum pentru educatia timpurie 2019

FIȘĂ DE EVALUARE

Prof. BÎRNOIU MARIA

ȘTIINȚE ale NATURII

CLASA a III-a

1. Săptămâna trecută, Matei și Cosmin au făcut o vizită la grădina Zoologică. Ei și-au notat pe un carnețel tot ce au văzut pentru a putea rezolva tema de la științe.

În carnețel au notat că au văzut: lup, libelulă, găină pitică, șarpe, lebede, broască țestoasă, iguană, crap, vultur, păun, liliac, bufniță, crocodil, biban, salamandră, delfin, guștер, fluturi, mormoloci și chiar un stup cu albine. Acum trebuie să separe animalele văzute pe clase.

a) Ajută-i pe cei doi copii să sorteze animalele văzute la Zoo completând tabelul următor:

INSECTE

PEȘTI

AMFIBIENI

REPTILE

PĂSĂRI

MAMIFERE

b) Dintre animalele din tabel, un număr de _____ se înmulțesc prin ouă, iar _____ nasc pui vii.

c) Un număr de _____ specii de animale dintre cele din tabel, își păstrează temperatura corpului constantă indiferent de condițiile de mediu, în timp ce la un număr de_____ temperatura corpului variază în funcție de temperatura mediului.

2. Adevărat sau fals?

□ Insectele au schelet extern.

□ Peștii nu au schelet intern, dar au coloană vertebrală.

□ Reptilele sunt animale cu pielea permanent umedă.

□ Ornitorincul este un mamifer primitiv care nu naște puii, dar îi hrănește cu lapte.

□ Balena și delfinul sunt mamifere.

□ Păsările nu respiră prin plămâni.

□ Reptilele își schimbă temperatura corpului în funcție de temperatura mediului.

□ Peștii se deplasează prin înot cu ajutorul înotătoarelor.

□ Majoritatea insectelor au două perechi de aripi și 3 perechi de picioare.

□ Insectele sunt animale vertebrate.

3. Completează enunțurile cu informațiile care lipsesc:

□ Reptilele sunt animale vertebrate pentru că au _____. Ele trăiesc fie în _____, fie pe _____.

□ Șerpii nu au _____, dar alte reptile au patru _____.

□ Insectele au corpul format din trei mari părți:_____, _____ și _____.

□ Peștii respiră prin _____, iar temperatura corpului lor _____ în funcție de cea a mediului.

□ Amfibienii pui respiră prin _____, iar cei adulți prin_____.

□ Broasca este un animal cu sânge _____, iar în timpul iernii aceasta _____.

□ Păsările au 4 membre dintre care 2 sunt acoperite cu _____ și folosite pentru zbor, iar 2 sunt picioare și sunt acoperite cu _____.

□ Păsările se înmulțesc prin _____ pe care le _____.

□ Mamiferele trăiesc în _____mediile de viață.

„Cursa iepurașilor la coșul cu ouă”

Prof. Hîrtie Aurora

Am ales acest joc deoarece este unul dinamic, foarte iubit la grupă, care acoperă mai multe domenii de dezvoltare și l-am adaptat pentru grupa mea care este mixtă.

Tema săptămânii: „Se apropie Paștele!”

Tema activității: „Cursa iepurașilor la coșul cu ouă”

Tipul activității: Joc de mișcare / Joc sportiv (ștafetă)

Scopul: Dezvoltarea deprinderilor motrice de bază (alergare, săritură) și a spiritului de echipă.

Obiective operaționale:

Motrice: Să execute săritura cu desprindere de pe ambele picioare (ca iepurașul) pe o distanță dată.

Cognitive: Să respecte regulile jocului și semnalul de start/stop.

Socio-afective: Să colaboreze cu membrii echipei pentru a atinge un obiectiv comun.

Materiale necesare: Bentite cu urechi de iepuraș, două coșulețe mari, multe ouă de plastic (sau mingi mici colorate),jaloane pentru traseu.

Desfășurarea jocului:

Introducere: Copiii sunt anunțați că Iepurașul de Paște și-a pierdut ouăle pe câmp și are nevoie de ajutor pentru a le aduna în coșuri.

Organizarea: Se formează două echipe: „Iepurașii Albi” și „Iepurașii Maro”. Aceștia se așază în șir, în spatele liniei de start.

Regulile:

La semnalul „Start!”, primul copil din fiecare echipă sare ca iepurașul până la „câmpul cu ouă”. Ia un singur ou, se întoarce în alergare și îl pune în coșul echipei sale. Îl atinge pe mână pe următorul coleg, care pleacă imediat.

Încheiere: Se numără ouăle din coșuri. Toți copiii sunt felicitați pentru efort și primesc câte o mică recompensă (autocolante cu iepurași).

Adaptarea pentru o grupă mixtă este esențială, deoarece trebuie să echilibrezi entuziasmul celor mari (5-6 ani) cu abilitățile încă în formare ale celor mici (3 ani).

Pentru a implica activ toate categoriile de vârstă am procedat astfel:

1. Am organizat copiii pe subgrupe de nivel;

Nu i-am pus pe cei mici să concureze direct împotriva celor mari. Am format echipele astfel încât să fie eterogene (fiecare echipă să aibă și copii mici, și copii mari).

Cei mari (5-6 ani): Sunt „Iepurașii cercetași” – ei parcurg traseul complet, cu sărituri peste obstacole.

Cei mici (3-4 ani): Sunt „Puii de Iepuraș” – ei au un traseu mai scurt sau mai simplu (doar alergare ușoară).

2. Traseul diferențiat (Sarcini pe măsura vârstei)

Configurează traseul astfel încât fiecare copil să contribuie conform puterilor lui:

Nivelul 1 (Copiii mici): Merg „ca iepurașul” (la pas sau alergare ușoară) până la un coș aflat la 2-3 metri distanță, iau un ou și îl aduc înapoi.

Nivelul 2 (Copiii mijlocii): Sar cu ambele picioare de pe loc (ca iepurașul care țopăie) printre 2-3 jaloane.

Nivelul 3 (Copiii mari): Sar peste „bălți” (cercuri de plastic așezate pe podea) sau trec printr-un „tunel” (pe sub un scăunel) înainte de a lua oul.

3. Roluri de colaborare

Pentru a evita frustrarea celor mici și nerăbdarea celor mari, am introdus regula „Iepurașului Ajutor”: Un copil mare poate fi desemnat „căpitan de echipă”. El nu doar aleargă, ci îl ia de mână pe colegul mai mic și îl ghidează pe traseu, încurajându-l. Acest lucru dezvoltă empatia și spiritul de echipă, transformând competiția într-o activitate de cooperare.

4. Regulile jocului adaptate

Startul: Se dă prin ridicarea unor urechi de iepuraș din carton sau prin sunetul unui clopoțel.

Sarcina: În loc de o lingură (care e prea grea pentru cei de 3 ani), toți copiii pot folosi coșulețe mici sau pur și simplu mâinile, pentru a simți textura oului.

Finalul: Nu câștigă neapărat echipa cea mai rapidă, ci echipa care a adunat cele mai multe ouă colorate sau care a fost cea mai „prietenoasă” (nu s-au împins, s-au ajutat).

5. Momentul de relaxare (după efort)

După ce toate ouăle au fost adunate, copiii se așează în cerc. Cei mici numără ouăle până la 3 sau 5. Cei mari vor sorta ouăle pe culori sau pot spune ce model au (buline, dungi).

JOC DIDACTIC MATEMATIC

Profesor Dumea Ileana Lucreția

Grădinița PP Palatul Fermecat Arad

AJUTĂ-O PE RIŢA-VEVERIŢA!

Desfășurarea jocului didactic

Acest joc didactic este pentru nivelul de vârstă II 5-6 ani.

Scopurile jocului:

- 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 resolve 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 matematic în limitele 1-9;

Regulile jocului.

Pe rând, 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 correct 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:

Educatoarea o prezintă pe Riţa-veveriţa care sete 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 exictă 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. Copiii vor primi drept recompense alune şi nuci din proviziile veveriţei.

Colaborarea dintre grădiniță, familie și comunitate

Prof. Zaharia Adina Gabriela

Educația copilului reprezintă un proces complex care implică participarea mai multor factori educaționali. Printre cei mai importanți se numără grădinița, familia și comunitatea. Colaborarea dintre aceste trei componente este esențială pentru dezvoltarea armonioasă a copilului și pentru crearea unui mediu educațional stabil și stimulativ.

În perioada educației timpurii, copilul își dezvoltă personalitatea, abilitățile sociale și capacitatea de învățare. De aceea, cooperarea dintre educatori, părinți și comunitate contribuie la sprijinirea dezvoltării copilului și la formarea unor experiențe educative pozitive.

Rolul grădiniței în educația copilului

Grădinița este prima instituție de educație formală în care copilul intră în contact cu un mediu educațional organizat. În cadrul acestei instituții, copiii participă la activități educative care contribuie la dezvoltarea lor intelectuală, socială și emoțională.

Grădinița are rolul de a:

stimula dezvoltarea globală a copilului;

dezvolta abilități de comunicare și socializare;

încuraja creativitatea și curiozitatea;

pregăti copilul pentru integrarea în învățământul primar.

Educatorii au responsabilitatea de a crea un mediu educațional sigur, stimulativ și adaptat nevoilor copiilor.

Rolul familiei în dezvoltarea copilului

Familia este primul și cel mai important mediu educațional al copilului. În familie se formează primele valori, atitudini și comportamente care influențează dezvoltarea personalității copilului.

Părinții au un rol important în:

sprijinirea dezvoltării emoționale a copilului;

formarea deprinderilor de viață;

stimularea interesului pentru învățare;

colaborarea cu instituțiile educaționale.

Implicarea activă a familiei în educația copilului contribuie la crearea unui climat educațional pozitiv.

Importanța colaborării dintre grădiniță și familie

Colaborarea dintre grădiniță și familie este esențială pentru dezvoltarea armonioasă a copilului. Atunci când părinții și educatorii comunică și cooperează, copilul beneficiază de un sprijin educațional mai eficient.

Această colaborare permite:

schimbul de informații despre evoluția copilului;

identificarea nevoilor educaționale ale copilului;

sprijinirea dezvoltării emoționale și sociale;

crearea unei relații de încredere între familie și instituția educațională.

Prin colaborare, se creează un parteneriat educațional în beneficiul copilului.

Rolul comunității în sprijinirea educației timpurii

Comunitatea reprezintă mediul social în care copilul trăiește și se dezvoltă. Instituțiile comunității, precum școala, biblioteca, centrele culturale sau organizațiile locale, pot contribui la dezvoltarea educației copiilor.

Comunitatea poate sprijini educația prin:

organizarea de activități culturale și educative;

dezvoltarea de proiecte educaționale;

susținerea instituțiilor de învățământ;

implicarea în programe dedicate copiilor.

Astfel, comunitatea devine un partener important al grădiniței și familiei.

Modalități de colaborare între grădiniță, familie și comunitate

Colaborarea dintre aceste trei componente se poate realiza prin diferite activități și proiecte educative.

Exemple de modalități de colaborare:

ședințe și întâlniri cu părinții;

activități comune (serbări, ateliere, proiecte);

parteneriate cu instituții din comunitate;

excursii și vizite educative;

activități de voluntariat.

Aceste activități contribuie la consolidarea relațiilor dintre grădiniță, familie și comunitate.

Colaborarea dintre grădiniță, familie și comunitate reprezintă un element esențial în educația timpurie. Fiecare dintre aceste componente are un rol important în dezvoltarea copilului și în formarea competențelor necesare pentru viață.

Prin cooperare și comunicare eficientă, se poate crea un mediu educațional stabil și stimulativ care să sprijine dezvoltarea armonioasă a copilului. Parteneriatul dintre grădiniță, familie și comunitate contribuie la formarea unor copii echilibrați, încrezători și pregătiți pentru viitor.

Bibliografie

1. Cucoș, Constantin – Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2014.

2. Cerghit, Ioan – Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași, 2006.

3. Neacșu, Ioan – Instruire și învățare, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2008.

4. Oprea, Crenguța – Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2009.

5. Ministerul Educației – Curriculum pentru educație timpurie, București, 2019.

EVALUARE CLASA a IV-a

Prof. Marișescu Tanea

Numele și prenumele elevului: .....

Data: .....

Semnătura părintelui: .....

Test de evaluare

1. Calculează:

44 + 8 x 280 : (37 – 1480 : 20 : 37) : 32 – 7 =

2. Rezolvă:

[60 : 6 + (56 : 2 + 9 x 9) – (8 x 7 : 1 + 68 : 4)] – 28 : 14=

3. Mă gândesc la un număr, îl împart la 4, apoi la 2, îl înmulțesc cu 5, îl adun pe 42 și obțin 82. La ce număr m-am gândit?

4. Afla 4 numere consecutive care au suma cel mai mic numar natural scris cu cifrele 5, 8, 3, nerepetate.

5. Mama, tata și Irina au împreună 88 de ani. Mama este cu 24 de ani mai mare decât Irina și cu 4 ani mai mică decât tata. Află vârste tuturor membrilor familiei.

PRISMA TEST DE EVALUARE

Prof. ANDREI NICOARĂ DORINA

Clasa a VIII- a

1.(2p) Fie cubul ABCDA'B'C'D' cu lungimea diagonalei AC' egală cu $4\sqrt{3}$ cm. Se cere :

Volumul cubului

Suma lungimilor tuturor muchiilor

Sinusul unghiului format de dreapta A'C şi planul bazei ABCD

2.(2,5p) Fie paralelipipedul ABCDA'B'C'D'cu dimensiunile de 3 cm , 4 cm şi 12 cm. Se cere :

Lungimea diagonalei paralelipipedului

Aria totală

Distanţa de la A' la BD .

3.(1,5p) Fie ABCA'B'C' prisma triunghiulară regulată cu AB = 6 cm , $AA'=6\sqrt{3}$ cm . Se cere :

Suma muchiilor prismei

Aria totală .

Tangenta unghiului format de planul (A'BC) cu planul bazei (ABC).

4.(1p) O prisma hexagonală regulată are înălţimea de 8 cm şi aria laterală 192 cm^2. Se cere să se determine volumul prismei

5.(2p) Fie ABCDA'B'C'D' o prismă dreaptă cu baza pătrat în care $AC=5\sqrt{2}$ cm şi AB'=13 cm. Se cere:

aria totală şi volumul prismei ;

lungimea diagonalei B'D;

distanța de la punctul A la planul (A'BD);

Metode interactive în dezvoltarea limbajului la grupa mijlocie

Prof. BRISC NICOLETA- SÎNZIANA

Lucrarea evidențiază importanța utilizării metodelor interactive în dezvoltarea limbajului la copiii de grupă mijlocie. Activitățile propuse stimulează comunicarea, creativitatea și participarea activă a preșcolarilor, contribuind la dezvoltarea competențelor de exprimare orală.

1. Introducere

Educația timpurie are un rol esențial în formarea competențelor de comunicare. La grupa mijlocie (4-5 ani), copiii își dezvoltă vocabularul, capacitatea de exprimare și înțelegerea mesajelor orale. Cadrele didactice trebuie să utilizeze metode atractive și interactive pentru a susține acest proces.

2. Importanța dezvoltării limbajului

Dezvoltarea limbajului contribuie la:

- integrarea socială a copilului;
- exprimarea emoțiilor și ideilor;
- dezvoltarea gândirii;
- pregătirea pentru școală.

3. Metode interactive utilizate

a) Jocul didactic

Jocul „Spune mai departe” – copiii completează propoziții pornind de la un cuvânt dat.

b) Povestirea după imagini

Copiii descriu imagini și creează povești simple, dezvoltând exprimarea coerentă.

c) Jocuri de rol

Ex: „La magazin”, „La doctor” – stimulează dialogul și exprimarea spontană.

d) Brainstorming (adaptat vârstei)

Copiii spun cât mai multe cuvinte legate de un subiect (ex: „toamna”).

4. Activitate exemplu

Tema: Animalele din pădure

Tip: Activitate integrată – Domeniul limbă și comunicare

Obiective:

- să denumească animale din pădure;

- să formuleze propoziții simple;

- să participe la dialog.

Desfășurare:

- Conversație introductivă;

- Prezentare imagini;

- Joc didactic „Ghicește animalul”;

- Povestire colectivă.

5. Concluzii

Utilizarea metodelor interactive contribuie semnificativ la dezvoltarea limbajului la preșcolari. Activitățile atractive cresc interesul copiilor și facilitează învățarea prin joc.

Bibliografie

- Curriculum pentru educația timpurie (2019)

- Suporturi de curs – educație timpurie

- Literatură de specialitate pentru învățământ preșcolar

DESCOPERIM PRIMĂVARA PRIN JOC

Prof. Barbu Andreea - Cristina

1. VÂNĂTOAREA DE COMORI DE PRIMĂVARĂ

Activitatea este una recreativ-educativă, având drept scop dezvoltarea spiritului de observație și a capacității de explorare a mediului înconjurător prin identificarea elementelor specifice anotimpului primăvara.

Activitatea se va desfășura în aer liber (curtea grădiniței/ parc), iar materialele necesare sunt următoarele: fișe cu lista obiectelor de găsit (obiecte precum: o floare galbenă, o floare albă, insecte - buburuză, furnică, gândac - frunză mare verde, frunză uscată, piatră albă, piatră mare, ciupercă - dacă există în zonă), creioane sau carioci, suport (clipboard sau o mapă – opțional), coșulețe/ pungute (opțional, pentru colectare).

Înainte de începerea jocului, cadrul didactic pregătește lista cu elemente din natură care pot fi găsite în zona respectivă.

Cadrul didactic explică regulile jocului, acestea fiind ca cei mici să caute în natură elementele de pe listă, iar pentru fiecare obiect găsit să bifeze pe fișă în dreptul lui. După terminarea căutării, copiii revin la cadrul didactic Acesta verifică fișele și discută cu fiecare copil: ce a găsit, unde a găsit și ce i s-a părut interesant.

Pentru această activitate există și câteva recomandări: lista va fi adaptată în funcție de mediul disponibil, se stabilesc și se explică limitele clare de deplasare, încurajarea cooperării și nu a competiției.

2. TRASEUL INSECTELOR

Activitate motrică și de atenție, având drept scop formarea capacității de recunoaștere a insectelor și dezvoltarea atenției și a coordonării motrice prin parcurgerea unui traseu tematic.

Pentru desfășurarea activității vom avea nevoie de: imagini/jetoane cu insecte - albină, buburuză, furnică și fluture, elemente pentru traseu (lipite pe jos) - imagini repetate cu aceleași insecte, bandă adezivă pentru fixarea imaginilor cu insecte pe podea.

Cadrul didactic pregătește din timp traseul lipit pe podea, format din imagini cu insecte (albină, buburuză, furnică, fluture), așezate într-un model (șir, zig-zag etc.). Imaginile trebuie să fie vizibile și suficient de distanțate pentru a permite deplasarea copiilor

Desfășurarea activității se va face astfel: fiecare copil va primi o insectă, iar acesta va trebui să o recunoască și să o denumească. Ulterior, cu insecta în mână, preșcolarul va parcurge traseul pășind doar pe imaginile care corespund insectei primite (dacă are buburuză, va călca doar pe buburuze, dacă are fluture, va merge doar pe fluturi). Copiii participă pe rând, iar la semnalul cadrului

didactic, copilul începe traseul. La finalul traseului, copilul este felicitat. Jocul continuă până participă toți copiii

Jocul poate avea mai multe varinate:

- mai ușor: traseu simplu, cu mai puține imagini
- mai dificil: traseu mai lung sau mai rapid
- joc pe echipe

Recomandări: existența unui spațiu suficient pentru deplasare și fixarea bine a imaginilor pe podea .

3. BUBURUZA LIPICIOASĂ

Activitate motrică și recreativă, având drept scop dezvoltarea coordonării mână–ochi și a preciziei în mișcare.

Pentru desfășurarea activității vom avea nevoie de: un cerc mare de gimnastiză, hârtie roșie/ material roșu pentru decor + capul unei buburuze, scotch roșu – aplicat pe cerc, bile negre.

Înainte de a începe activitatea, cadrul didactic pregătește un cerc decorat sub formă de buburuză, iar peste cerc (care reprezintă corpul buburuzei) aplică scotch roșu, astfel încât suprafața să devină lipicioasă.

Activitatea începe prin prezentarea unei scurte povești: „Buburuza noastră și-a pierdut bulinele și are nevoie de ajutorul nostru pentru a deveni din nou frumoasă.” Pentru a ajuta buburuza, pe rând, câte un preșcolar va arunca bile spre buburuză în așa fel încât să se lipească pe suprafața acesteia. La final, copiii observă buburuza decorată. Jocul se poate complica, mărind distanța de la care cei mici aruncă bilele.

Recomandări: scotch-ul să fie bine fixat, bilele să fie ușoare (pentru a se putea lipi).

4. Concurs – „FLOAREA GIGANTICĂ”

Activitate artistico-plastică și recreativă, desfășurată sub formă de concurs, având drept scop dezvoltarea creativității și a spiritului de cooperare prin realizarea în echipă a unei lucrări artistice cu tematică de primăvară.

Pentru desfășurarea activității vom avea nevoie de: farfurii albe de carton (pentru realizarea florii), acuarele, pensule, recipiente cu apă, șervețele, bandă adezivă/ cui (pentru fixarea florii pe suport/ trunchi copac).

Cadrul didactic va trebui să pregătească din timp florile gigantice din farfurii albe de carton, astfel: 5 farfurii care reprezintă petalele și o farfurie care reprezintă mijlocul florii. Ulterior, florile vor fi montate în curtea grădiniței pe trunchiul copacilor sau pe un suport vertical.

Grupa de preșcolari va fi împărțită în echipe egale de câte 6 copii în echipă.

Fiecare echipă trebuie să decoreze o floare, iar fiecare copil va picta o singură parte (o petală sau mijlocul). Copiii participă pe rând, sub formă de ștafetă. Primul copil din echipă aleargă la floare și pictează o petală. Se întoarce la echipă și predă „ștafeta" următorului copil, care va picta altă petală sau mijlocul florii. Se continuă până când toată floarea este pictată, iar câștigătoare va fi echipa care termină prima floarea.

Recomandări: adaptarea numărul de copii în funcție de efectivul grupei, fixarea bine a florilor pe trunchiul copacilor.

5. ZBORUL ALBINUȚELOR HARNICE

Activitate recreativă, având drept scop dezvoltarea fizică armonioasă, recreerea copiilor și restabilirea bunei lor dispoziții.

Materialele necesare sunt: albinuțe individuale care vor fi prinse între două degețele, traseu realizat din elemente tip fagure, machetă floare, „polen" (pufuleți), machetă stup.

Traseul pe care preșcolarii îl vor parcurge are următoarele etape:

- se ia albinuța și se prinde între degete, pregătindu-se pentru zbor;
- se pornește de la stup și se parcurge traseul format din faguri;
- se ajunge la macheta floare amplasată la capătul traseului;
- se preia „polenul" (pufulețul) cu ajutorul albinuței, prin prinderea acestuia între degete, fără a utiliza cealaltă mână.
- se revine pe același traseu, menținând polenul prins bine între degețele.
- se așază polenul în stup, cu mare atenție.

Astfel, pe rând, câte un copil pornește pe traseu, iar după ce depune polenul în stup, acesta revine la locul său, iar următorul copil vine pe traseu. Jocul continuă până când toate albinuțele (reprezentate prin cei mici) au adunat polenul.

Recomandări: pufuleții puși în floare să fie adevărați (unii preșcolari vor gusta din ei), floarea să fie bine fixată pentru a nu cădea pufuleții, traseul din faguri să fie bine lipit pe podea.

Metoda Nasturelui

Profesor propunător: Mădălina-Sorina Mateș

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială „Alexandru Roman”, Aușeu

Metoda Nasturelui: Un exercițiu de creativitate în învățarea dialogului formal și informal

Disciplina: Limba și literatura română

Clasa: a VII-a

Introducere

Într-o eră a comunicării rapide, distincția dintre registrul formal și cel informal devine adesea difuză pentru elevi. Pentru a ancora noțiunile teoretice în realitatea lor imediată, am gândit „Metoda Nasturelui” – o strategie didactică interactivă care îmbină artele vizuale, jocul de rol și învățarea prin descoperire. Această metodă transformă un obiect banal (nasturele), într-un „generator de personaje” și un pretext pentru exersarea competențelor de comunicare orală.

Obiectivul central al lecției a fost dezvoltarea capacității elevilor de a adapta limbajul, intonația și formele de adresare în funcție de contextul situațional și de relația cu interlocutorul.

Resurse necesare:

- O colecție variată de nasturi (de diferite forme, mărimi și stiluri);
- Materiale de lucru (coli A3, lipici, creioane colorate);
- Grile de monitorizare și autoevaluare.

Implementarea metodei

1. Selecția și proiecția creativă

Elevii sunt organizați în grupe și invitați să aleagă un nasture dintr-un set divers. Sarcina lor este de a „citi” povestea ascunsă în spatele obiectului:

- Nasturii eleganți, metalici sau prețioși sugerează ținute oficiale și personaje cu un anumit statut social (un director, un diplomat, un artist faimos).
- Nasturii simpli, colorați sau uzați orientează gândirea către personaje din universul cotidian (un elev, un prieten, un vecin).

2. Construcția Personajului

Pe o coală A3, elevii lipesc nasturele și desenează personajul căruia i s-ar potrivi acesta, atribuindu-i o identitate clară: nume, vârstă, profesie și trăsături de caracter. Această etapă de personalizare crește implicarea afectivă a elevilor în actul învățării.

3. Interacțiunea: Dialogul „în ramă”

Punctul culminant al metodei este jocul de rol. Două grupuri diferite își pun personajele față în față. Elevii trebuie să construiască ad-hoc un dialog de minimum 10 replici, alegând registrul corect:

- Dacă interacțiunea are loc între un „director” și un „elev”, se va opta pentru un dialog formal, cu formule de politețe și un limbaj îngrijit.
- Dacă interacțiunea are loc între două personaje cu statut similar, se va exersa dialogul informal, caracterizat prin relaxare lexicală și proximitate afectivă.

Evaluarea și reflecția

Pentru a asigura rigoarea didactică, activitatea nu se oprește la interpretare. În timp ce doi elevi susțin dialogul, ceilalți membri ai grupei acționează ca observatori critici, completând grile de interevaluare. Aceștia urmăresc:

- Adecvarea limbajului la situația de comunicare;
- Corectitudinea intonației și a gesticii;
- Respectarea regulilor de ascultare activă.

Finalul orei este dedicat jurnalului reflexiv, unde elevii își analizează propriile performanțe și emoțiile resimțite în timpul „metamorfozei” propuse de metoda nasturelui.

Concluzii

Metoda Nasturelui reușește să transforme o lecție de comunicare orală într-o experiență multisenzorială. Dincolo de definirea termenilor de „formal” și „informal”, elevii învață empatia și adaptabilitatea socială, înțelegând că, în comunicare, la fel ca în vestimentație, „accesoriul” cel mai important este adecvarea la context.

Exemplu de proiect didactic integrând metoda nasturelui

Disciplina: Limba și literatura română

Profesor: Mateș Mădălina-Sorina

Clasa: a VII-a B

Subiectul lecției: Dialogul formal și informal (comunicare orală)

Tipul lecției: Transmitere de noi cunoștințe

Competențe generale:

1. Receptarea textului oral în diverse situații de comunicare
2. Producerea textului oral în diverse situații de comunicare

Competențe specifice:

1.1. Compararea informațiilor, a intențiilor de comunicare și a atitudinilor comunicative din texte orale, în care apar diferite coduri de comunicare

1.5. Manifestarea respectului și a toleranței față de ideile și de punctele de vedere ale interlocutorului/interlocutorilor care utilizează diferite coduri de comunicare

2.5. Participarea la interacțiuni verbale, pe o temă la alegere, respectând elementele de specificitate: intonație, accent, sunete specifice limbii române, topică

Obiective operaționale:

La sfârșitul orei, elevii vor fi capabili:

a)cognitive:

1 - să definească cele două tipuri de dialog;

2 - să identifice caracteristicile dialogului formal/informal;

3 - să construiască un dialog formal sau informal;

4 - să diferențieze cele două tipuri de dialog.

b) motrice

1 – dirijarea atenției (văzul, auzul) către centrul de interes sugerat;

2 – controlarea mișcărilor, gesturilor şi a vocii în timpul lecţiei, astfel încât să corespundă sarcinilor de lucru şi regulilor de disciplină stabilite.

c) afective

1 - să-și exprime ideile cu privire la dialogurile prezentate;

2 - să reflecteze asupra propriei interpretări;

3 - să manifeste interes pentru desfășurarea activităților.

Metode şi procedee: Conversația euristică, învățarea prin descoperire, explicația, joc de rol, metoda nasturelui, jurnal reflexiv.

Forme de organizare: Frontală, individuală, grup, interacțiune unu la unu (elev-elev).

Mijloace de învățământ: Grile de interevaluare/autoevaluare, tablă, video-proiector, nasturi, lipici, foi A3, creioane colorate.

I. EVOCARE (8’)

(Etapa de pre-producere a mesajului oral)

ACTIVITATEA PROFESORULUI:

-Notează, în catalog, absențele;

-Verifică tema și explică eventualele greșeli ale elevilor în conceperea acesteia;

-Prezintă obiectivele lecției și notează titlul, pe tablă

„Astăzi, vom învăța două tipuri diferite de dialog, în funcție de situația în care ne aflăm, vom observa diferențele dintre dialogul formal și informal și, bineînțeles, vom practica ambele tipuri de dialog, astfel încât, să fim pregătiți oricând să comunicăm în orice situație”

-Fixează tema, făcând apel la achizițiile (cunoștințe, deprinderi) anterioare ale elevilor

-Ilustrează tema lecției prin două videoclipuri, în care se regăsesc dialogul formal și cel informal

-Observațiile elevilor privitoare la materialul prezentat vor fi ghidate de întrebările profesorului (care au în vedere tema și scopurile lecției)

„Cum ați defini dialogul?”

„Care dintre cele două dialoguri le întâlniți sau le practicați voi mai des?”

II. CONSTITUIREA SENSULUI (35’)

ACTIVITATEA PROFESORULUI:

-Îi conduce pe elevi, prin întrebări, spre construirea noilor noțiuni

„Care este relația dintre cei care vorbesc?”

„Limbajul este diferit în cele două dialoguri? De ce credeți că diferă?”

„Care sunt cuvintele folosite pentru adresare?”

-Construiește, împreună cu elevii, o sinteză teoretică a noțiunilor de comunicare, pe care o notează pe tablă:

În funcție de relația dintre participanții la dialog, acesta poate fi:

o formal: - când se desfășoară într-un cadru oficial/ public, iar persoanele folosesc un limbaj oficial

- respectă anumite reguli
- se folosesc formule de adresare politicoase
- afecțiunea este redusă

o informal: - când se realizează între persoane între care există o relație apropiată, folosindu-se un limbaj familiar, care poate exprima sentimente

- se discută diverse teme, fără anumite reguli
- se folosesc formule prietenești/ apropiate de adresare

-Îi implică pe elevi într-o activitate în care aceștia să fie puși în situații de exersare a comunicării orale, fie ca participanți activi, fie ca observatori și evaluatori

„Vom desfășura o activitate în care voi trebuie să creați dialoguri formale și informale, pe care să le interpretați, la finalul activității” (joc de rol)

-Formează 6 grupe de câte 4 elevi;

-Îi pune pe elevi să aleagă un nasture care le place mai mult, apoi le explică pașii pentru derularea activității;

Elevii care au ales un nasture elegant, trebuie să se gândească la o ținută vestimentară căreia i s-ar potrivi acesta, iar apoi, să realizeze, prin desen, o persoană publică/faimoasă care ar purta acea haină (director, președinte, fotbalist, cântăreț, scriitor), iar cei care au ales un nasture simplu, mai puțin elegant, vor desena o persoană simplă (elev, un băiat, o fată). Toți trebuie să deseneze o persoană (fictivă sau reală), atribuindu-i un nume, o vârstă și o profesie/ ocupație. Doi membri din fiecare grupă își fac un plan al discuției, timp de 10 minute, iar ceilalți doi, primesc o grilă de evaluare a comunicării orale (care va fi citită de toți membrii echipei), pe care să o completeze, pentru colegii lor de echipă, colaborând și discutând aspectele pozitive și cele negative ale dialogului

-Îi informează că au 8 minute la dispoziție, pentru realizarea persoanei respective;

-După 8 minute, toate foile A4 vor fi expuse pe tablă, iar profesorul provoacă doi elevi din fiecare grupă să își aleagă două persoane preferate, reprezentate în acele desene, și să realizeze un dialog potrivit între acestea (formal sau informal), de cel puțin 10 replici;

-După 10 minute, fiecare grupă trimite cei doi reprezentanți, pentru a interpreta dialogurile

III. EVALUARE ȘI REFLECȚIE (8’)

-După fiecare dialog, cei doi elevi din fiecare echipă, care au primit rolul de evaluatori/observatori, prezintă aspectele pozitive/negative sesizate pe parcursul dialogului, conform grilei primite (Anexa 1)

-Profesorul le cere elevilor care au interpretat dialogurile să completeze jurnalul reflexiv primit

- În final, profesorul face aprecieri constructive și recompensează elevii activi pe parcursul orei, prin puncte roșii, notate în catalogul profesorului

Flori în mii de culori

Prof. Diana Stein

Școala Gimnazială nr. 2 Timișoara

Un experiment simplu și colorat care demonstrează acțiunea capilară la plante, folosind doar câteva prosoape de hârtie, carioca și apă. Prin folosirea cariocilor, transformăm un fenomen fizic invizibil (mișcarea apei) într-un spectacol cromatic viu.

Conceptul științific: capilaritatea și cromatografia

1. Capilaritatea: Reprezintă capacitatea apei de a „urca" prin spații foarte înguste (fibrele hârtiei), ignorând forța gravității. Hârtia se comportă ca o mulțime de paiete microscopice care „absorb" apa.

2. Solubilitatea și transportul: Cerneala din carioci este, de obicei, pe bază de apă. Când apa întâlnește cerneala, o dizolvă și o poartă cu ea în timp ce înaintează prin fibrele hârtiei.

3. Cromatografia (opțional, pentru avansați): Unele culori (ca verdele sau maroul) sunt formate din amestecuri de alte culori. Apa va transporta pigmenții diferit, separându-i pe parcurs.

Materiale Necesare

- Prosoape de hârtie, bețișoare igienice
- Carioci colorate (atenție: să nu fie permanente/waterproof)
- Foarfece și un vas cu apă

Protocolul experimental

1. Designul - Copiii vor desena o floare (sau un cerc mai mare), dar vor aplica culoarea cu carioca doar la baza petalelor (lângă centrul florii) sau să facă un punct mare și gros în mijloc. Restul petalei trebuie să rămână alb.

2. Pregătirea – Suprapunem 2-3 flori și le vom plia în jurul unui bețișor igienic din hârtie, fixându-le bine cu ajutorul unor mici elastice.

3. Contactul cu apa – Așezăm floarea într-un pahar cu apă și începe „magia": apa întâlnește cerneala de cariocă. Culoarea începe să „urce" spre vârful petalelor, deși acestea sunt orientate în sus.

Observații și analiză (potrivit pentru preșcolarii de Grupa Mare)

Ce observăm? De ce se întâmplă?

- Apa „urcă" pe petală, deși petala stă în sus - Apa folosește tunelele mici din hârtie ca pe o scară (capilaritate)

• Culoarea se întinde și colorează partea albă - Apa este un cărăuș: ea ia cerneala pe spatele ei și o duce la plimbare. Deoarece șervețelul este atât de absorbant, culoarea de cariocă nu va mai desena linii clare, ci se va transforma într-un nor pufos de culoare care va umple toată petala în câteva secunde.

• Unele culori se schimbă (ex: din verde apar urme de albastru) - Verdele a fost făcut din albastru și galben, iar apa a separat culorile (cromatografie)

De ce este important acest experiment la nivel preșcolar?

 Lecția de biologie: le explicăm copiilor că exact așa „beau" apă florile din grădină. Rădăcina ia apa din pământ, iar prin niște tubulețe mici (ca acele tunele din hârtie), apa urcă până la frunze și petale, transportând și „mâncarea" (mineralele) de care planta are nevoie.

 Prin acest experiment, copiii înțeleg că apa este un motor de mișcare. Ea nu doar stă într-un vas, ci are puterea de a penetra materiale și de a transporta substanțe dintr-un loc în altul.

Test evaluare CLR -CES, clasa a II-a

Prof. Mînzicu Simona Valentina

Numele și prenumele_____ Data_____

Unitatea: „Călător printre stele”

Citește cu atenție textele de mai jos:

A) Luna este unicul satelit natural al planetei noastre, Pământ. Este al cincilea cel mai mare satelit natural al Sistemului Solar.

Oamenii de știință au constatat faptul că Luna s-a format la scurt timp după formarea Pământului, cu aproximativ 4,5 miliarde de ani în urmă. Se crede că Luna s-a format în urma unei coliziuni* uriașe între Pământ și o altă planetă mai mică sau un corp ceresc de dimensiunile planetei Marte. Astfel, resturile acestui impact s-au adunat pe o orbită* în jurul Pământului și au creat Luna.

Luna este cel de-al doilea corp ceresc ca vizibilitate ce poate fi văzut de pe Pământ cu ochiul liber. Primul corp ceresc ca vizibilitate fiind Soarele, steaua din centrul Sistemului Solar.

Luna nu are lumină proprie. Este iluminată de Soare și reflectă această lumină, ca o oglindă. Modul prin care aceasta este iluminată stabilește Fazele Lunare: Lună nouă, Semilună în descreștere, Ultimul pătrar, Lună în descreștere, Lună plină, Lună în creștere, Primul pătrar, Semilună în creștere.

coliziuni = ciocnire violentă între două corpuri care se mișcă unul spre altul;

orbită = drumul în formă de curbă a unui astru pe bolta cerească;

B) Cred că deja ați auzit

Că Luna e un satelit*.

Dac-o vedem de-aici, de jos,

Are un chip foarte frumos.

Ea strălucește ca un scut,

Dar cu lumină de-mprumut.

De unde-și ia lumina, oare?

Ca și Pământul, de la Soare!

(”Hai pe Lună împreună” – Florin Bican)

satelit = corp ceresc care se rotește în jurul altui corp ceresc.

1. Completează pătratele cu literele corespunzătoare textelor prezentate mai sus, apoi completează enunțurile cu cuvintele potrivite:

Textul □este text literar, iar textul □este text nonliterar.

Într-un text ..... întâmplările reale se îmbină cu cele ..... de autor.

Textul care prezintă cititorului ..... reale despre diferite lucruri, ființe, fenomene ale naturii sau evenimente este un text .....

2. Răspunde la întrebări:

a) Care sunt corpurile cerești despre care se vorbește în cele două texte?

_____

_____

_____

b) Când s-a format Luna?

_____

_____

_____

c) Ce se spune despre Lună în cel de-al doilea text? (Scrie cel puțin 3 lucruri.)

_____

_____

_____

3. Scrie în dreptul propozițiilor de mai jos litera L dacă ar putea face parte dintr-un text literar sau litera N dacă ar putea face parte dintr-un text nonliterar:

□ Ochiul omului vede pe cerul nopții cam șase mii de stele. .....

□ Cu telescopul se pot vedea sute de mii de stele. .....

□ Ca să ajungă la stea, fetița se urcă mai întâi pe masă. .....

□ - Când vezi o stea căzătoare trebuie să-ți pui o dorință! spuse bunica. .....

□ Stelele căzătoare sunt meteoriți, bucăți de rocă fierbinte ce se prăbușesc prin spațiu. .....

□ Prin hublouri Habarnam vedea cerul negru cu stele, discul puternic strălucitor al Soarelui și Luna argintie.....

4. Completează cu sa ori s-a:

Cerul ..... înnorat. Soarele ..... ascuns. Unde e strălucirea .....?

O picătură de apă ..... desprins dintr-un nor. În căderea ..... ameţitoare ..... întâlnit cu alte picături . ..... lăsat apoi pe o petală de trandafir.

5. Alcătuiește câte o propoziție în care să folosești cuvinte ger, girafă, ghemotoc, ghiveci și scrie-le pe spațiile de mai jos:

_____

_____

_____

_____

Descriptori de performanță

Item Calificativul

Foarte bine Bine Suficient

I1 Completează corect în 5-6 situații. Completează corect în 3-4 situații. Completează corect în 1-2 situații.

I2 Răspunde corect și complet la cele 3 întrebări Răspunde corect și complet la 2 întrebări Răspunde corect și complet la o întrebare

I3 Scrie litera corespunzătoare în 5-6 situații Scrie litera corespunzătoare în 3-4 situații Scrie litera corespunzătoare în 1-2 situații

I4 Completează corect ortograma în 5-6 situații Completează corect ortograma în 3-4 situații Completează corect ortograma în 1-2 situații

I5 Alcătuiește 3-4 propoziții cu cuvinte date Alcătuiește 2 propoziții cu două dintre cuvintele date Alcătuiește o propoziție cu unul dintre cuvintele date

Evaluare finală

ITEMI CALIFICATIVUL FINAL

Rezolvă integral și corect 4 – 5 itemi FOARTE BINE

Rezolvă integral si corect 2 – 3 itemi; incorect /parţial corect restul itemilor BINE

Rezolvă integral si corect 1 item ; incorect /parţial corect restul itemilor SUFICIENT

REZULTATELE PROBEI DE EVALUARE:

Nr.

crt. Numele şi prenumele I1 I2 I3 I4 I5 Calificativ

1.

2.

3.

Itemi I 1 I 2 I 3 I 4 I 5

Nr. elevi care l-au realizat FB

B

S

I

Aprecierea cu calificative:

Calificative FB B S I

Nr. elevi

Observații și concluzii:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Măsuri de ameliorare:

_____

_____

_____

Proiect didactic
INTEGRAREA TEHNOLOGIEI LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Prof. VOGEL CLAUDIA

În era digitală, tehnologia este prezentă în aproape toate domeniile vieții, inclusiv în educație. Chiar și copiii de vârstă preșcolară intră în contact cu dispozitive precum tablete, telefoane sau table interactive. Integrarea tehnologiei în educația timpurie poate aduce beneficii importante pentru procesul de învățare, însă trebuie realizată cu responsabilitate pentru a nu afecta dezvoltarea fizică, emoțională și cognitivă a copilului.

Provocările utilizării tehnologiei sunt multiple Una dintre principalele provocări este riscul apariției sedentarismului. Utilizarea excesivă a dispozitivelor digitale poate reduce activitatea fizică și poate influența negativ dezvoltarea motrică a copiilor. De asemenea, expunerea prelungită la ecrane poate produce suprastimulare, deoarece creierul copiilor se află într-o etapă intensă de dezvoltare. Un alt risc este accesul la conținut inadecvat. Chiar și în cazul aplicațiilor educaționale pot apărea reclame sau sugestii de materiale care nu sunt potrivite pentru vârsta copiilor. Din acest motiv, supravegherea adultului este foarte importantă.

În același timp, tehnologia nu trebuie să înlocuiască interacțiunea directă dintre copil și educator sau părinte. La vârste mici, învățarea se bazează în mare măsură pe comunicare, joc și relații sociale.

Pentru ca tehnologia să fie folosită în mod benefic în educația preșcolarilor, trebuie respectate câteva principii importante. În primul rând, este necesară alegerea unor aplicații educaționale de calitate, care stimulează creativitatea și gândirea copiilor. În al doilea rând, utilizarea tehnologiei ar trebui să se realizeze împreună cu un adult, prin dialog și explicații. În al treilea rând, este importantă limitarea timpului petrecut în fața ecranelor. Specialiștii recomandă ca pentru copiii între 2 și 5 ani timpul de utilizare a dispozitivelor digitale să nu depășească o oră pe zi.

Atunci când este utilizată corect, tehnologia poate deveni un instrument valoros în procesul de învățare. De exemplu, aplicațiile de realitate augmentată pot ajuta copiii să înțeleagă mai ușor anumite concepte prin imagini interactive. De asemenea, robotica educațională poate introduce copiii în lumea logicii și a gândirii algoritmice prin activități de tip joc. Dispozitivele digitale pot fi folosite și pentru documentarea activităților, de exemplu prin fotografierea naturii sau a proiectelor realizate de copii.

Tehnologia poate avea un rol important în educația timpurie dacă este utilizată cu echilibru și responsabilitate. Dispozitivele digitale trebuie privite ca instrumente educaționale care completează activitățile tradiționale, nu ca substitut al jocului, mișcării sau interacțiunii umane. Rolul părinților și al educatorilor este esențial în ghidarea copiilor către o utilizare sigură și benefică a tehnologiei.

Bibliografie

1. Ministerul Educației. (2019). Curriculum pentru educația timpurie. București.

2. Stan, Emil. (2016). Managementul clasei și învățarea interactivă. București: Editura Didactică și Pedagogică.

3. Ministerul Educației. (2020). Educația timpurie – repere și practici educaționale. București.

4. UNESCO. (2023). Technology in Early Childhood Education. Paris.

JOCUL, O PUNTEA DE CONECTARE ÎNTRE PĂRINTE ȘI COPIL

Prof. GECZI LILIANA

GPP ORSOLYA, ORADEA

Jocul nu constituie doar o activitate recreativă, ci reprezintă o formă fundamentală de existență și cunoaștere a copilului, fiind considerat de psihologia dezvoltării drept „munca” specifică vârstelor timpurii. Atunci când această activitate este mediată de prezența activă a părintelui, ea transcede simpla funcție ludică, devenind un spațiu de intersubiectivitate. În acest cadru, timpul de calitate nu este definit prin durata cronologică, ci prin intensitatea prezenței psihologice și a disponibilității afective.

În agitația secolului XXI, „timpul” a devenit cea mai prețioasă monedă de schimb. Totuși, pentru un copil, timpul nu se măsoară în minute, ci în intensitatea prezenței adultului. Jocul nu este doar o metodă de a „ocupa” timpul liber, ci este limbajul matern al copilăriei. Atunci când un părinte coboară la nivelul covorului pentru a se juca, el nu doar participă la o activitate recreativă, ci intră într-un spațiu sacru de vulnerabilitate și învățare reciprocă.

Timpul de calitate petrecut prin joc funcționează ca un „rezervor emoțional” care, odată umplut, oferă copilului siguranța necesară pentru a explora lumea și părintelui busola necesară pentru a înțelege universul interior al fiului sau fiicei sale.

Copilul prin mecanismele jocului învață:

-Structurarea proceselor logice: Jocul presupune o succesiune de cauze și efecte, impunând o rigoare cognitivă care antrenează funcțiile executive ale creierului (memoria de lucru, flexibilitatea cognitivă și controlul inhibitor).

-Decodificarea sistemelor simbolice: Copilul învață să opereze cu abstracțiuni, transformând obiecte concrete în simboluri (capacitate fundamentală pentru alfabetizare și gândire matematică).

-Internalizarea normativității: Orice formă de joc posedă o structură internă de reguli. Prin acceptarea acestora sub supravegherea părintelui, copilul învață conceptul de limită și necesitatea normei pentru funcționarea socială.

Jocul este cel mai eficient vehicul pentru consolidarea atașamentului securizant. În momentele de interacțiune ludică, are loc un fenomen de „sincronie afectivă” – o aliniere a stărilor emoționale între adult și copil.

Părintele prin joc învață următoarele despre profilul psihologic al copilului:

-Analiza stilului temperamental al copilului: Părintele poate observa pragul de reactivitate al copilului: cum gestionează acesta noutatea, incertitudinea sau frustrarea. Este un moment de diagnoză non-invazivă a rezilienței emoționale.

-Identificarea ariilor de interes și a aptitudinilor dominante ale copilului: Jocul liber oferă indicii despre înclinațiile naturale (lingvistice, logico-matematice, spațiale sau kinestezice), permițând părintelui să adapteze strategiile educaționale viitoare.

-Modul de reacție a copilului la succes sau eșec: Modul în care copilul reacționează la „eșecul" din joc dezvăluie strategiile sale de auto-reglare și nevoia de validare externă.

Copilul învață modelarea socială, observând reacțiile adultului în joc, copilul preia modele de comportament pro-social, limbaj non-verbal și tonul adecvat comunicării asertive. Teoria jocului interactiv subliniază ideea că relația părinte-copil se construiește pe fundația unor experiențe partajate, nu a unor lecții teoretice. Jocul este spațiul în care ierarhia se atenuează pentru a lăsa loc autenticității. Pentru copil, jocul este metoda prin care explorează realitatea sub supravegherea unui mentor protector. Pentru părinte, jocul este fereastra prin care poate privi în esența personalității copilului său, dincolo de comportamentele de suprafață.

Un exemplu de joc care poate fi o modalitate excelentă pentru părinte și copil de a petrece timp de calitate împreună este "Jocul de roluri". În acest joc, părintele și copilul își asumă roluri diferite și se implică în diverse scenarii și situații. De exemplu, ei ar putea să-și imagineze că sunt bucătari care pregătesc o masă specială sau că sunt exploratori care descoperă o lume nouă în propriul lor dormitor.

Ce poate învăța copilul din acest joc:

• Dezvoltarea abilităților sociale și emoționale: Copilul învață să-și exprime ideile și sentimentele, să interacționeze cu alții și să înțeleagă perspective diferite.

• Creativitate și imaginație: Copilul își folosește imaginația pentru a crea scenarii și povești interesante și pentru a găsi soluții la provocările din joc.

• Abilități cognitive: Jocul de roluri implică rezolvarea de probleme și planificarea acțiunilor, ajutând copilul să-și dezvolte abilitățile cognitive și de gândire critică.

Ce învață părintele despre copil în acest joc:

• Interese și pasiuni: Părintele poate observa ce tipuri de roluri și scenarii îi atrag pe cel mic și poate obține indicii despre interesele și pasiunile acestuia.

• Abilități și competențe: Observând comportamentul și reacțiile copilului în diverse roluri, părintele poate înțelege mai bine abilitățile și competențele acestuia, precum și zonele în care poate avea nevoie de sprijin sau încurajare.

• Comunicare și relaționare: Participând activ în joc, părintele poate întări legătura cu copilul și poate învăța să comunice și să interacționeze într-un mod mai deschis și mai empatic.

Un alt exemplu de joc pentru părinte și copil de a petrece timp de calitate împreună este " Căutarea comorii în natură ".

• Copilul și părintele își petrec timp împreună în aer liber, explorând și căutând comori ascunse în natură, cum ar fi pietricele colorate, frunze interesante sau alte obiecte naturale.

- Copilul învață să aprecieze frumusețea naturii, să fie atent la detalii și să fie activ în aer liber.

- Părintele poate observa interesul și curiozitatea copilului față de lumea naturală, își poate da seama de preferințele acestuia în ceea ce privește activitățile în aer liber și poate întări legătura cu copilul prin petrecerea timpului în natură.

Al treilea joc car putea fi: „Construcția unui fort din pături și perne".

- Copilul și părintele lucrează împreună pentru a construi un fort confortabil din pături și perne în living sau în camera copilului.

- Copilul învață să-și folosească imaginația pentru a crea un spațiu de joacă original și să-și dezvolte abilitățile de colaborare și coordonare în echipă.

- Părintele poate observa creativitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor ale copilului în timp ce lucrează la construirea fortului, își poate da seama de preferințele acestuia în ceea ce privește activitățile de construcție și poate întări legătura prin colaborarea și interacțiunea lor în timpul jocului.

Investiția în timpul de joc partajat constituie cel mai complex act educațional, deoarece integrează simultan dezvoltarea cognitivă, maturizarea emoțională și securizarea psihologică, elemente esențiale pentru formarea unei personalități autonome și adaptabile.

Bibliografie

- Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

- Gherguț, A. (2016). Educația incluzivă și pedagogia diversității. Iași: Editura Polirom.

- Piaget, J. (2005). Psihologia copilului. București: Editura Cartier.

„Ce este bine, ce este rău?” Activitate extracurriculară

Prof. înv. primar Jurca Eufemia

Școala Gimnazială „Marius Șandru” Reșița

TITLUL ACTIVITĂȚII: „Ce este bine, ce este rău...”

Tipul activității: Dezbatere interactivă / Atelier educativ

Grupa țintă: Elevii clasei I

Locul desfășurării: Sala de clasă

Durata: 45 minute

Invitat: consilier școlar

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Dezvoltarea spiritului civic și a responsabilității individuale prin identificarea comportamentelor corecte și a celor inadecvate în mediul școlar și familial.

OBIECTIVE:

- Să identifice comportamentele pozitive și negative în diferite situații;
- Să înțeleagă consecințele faptelor proprii asupra celor din jur;
- Să exerseze exprimarea non-violentă a emoțiilor și opiniilor;
- Să încurajeze cooperarea și respectul reciproc.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

1. Introducere (10 min)

- Se pornește de la o întrebare simplă: Ce înseamnă „a face bine”? Dar „a face rău”?
- Se notează pe tablă răspunsurile elevilor pentru a realiza un contrast vizual.

2. Activitate practică – Joc de rol / Povestire (15 min)

- Se citesc/scenarizează 3 scurte povestiri și se propun situații concrete (ex: „Un coleg e tachinat de ceilalți, ce faci?”).
- Elevii sunt invitați să spună ce e bine/rău în acea situație și cum ar acționa.

3. Lucru pe grupe (10 min)

- Fiecare grup primește jetoane cu imagini reprezentând exemple de comportamente (amestecate: bune și rele).
- Sarcina: să le sorteze în două coloane: „Comportamente bune” și „Comportamente rele”.

- Prezentarea concluziilor fiecărui grup.

4. Concluzii și reflecții (10 min)

- Se încheie cu un joc de rol- trei pași pe care îi parcurgi când cineva face o faptă rea care te afectează :

1. Îi aduci la cunoștință ce te-a supărat

2. Îl întebi cum s-ar simți pus într-o situație asemănătoare

3. Îl rogi să nu mai facă.

- Realizarea unui poster colectiv cu titlul „Alege binele!”, din jetoanele reprezentând exemple pozitive, care va fi afișat la avizierul clasei.

RESURSE NECESARE:

- Tablă, markere
- Cartonașe pentru joc de rol
- Materiale pentru poster

EVALUARE:

- Observarea implicării elevilor în discuții și activități;
- Poster realizat colectiv;
- Feedback verbal de la elevi.

„Grădinarul și florile buclucașe”

Prof. CHIRILĂ FLORENTINA

Scop: Dezvoltarea capacității de a recunoaște, grupa și număra elementele unei mulțimi în limitele 1-5, pe baza unor criterii date (culoare și cantitate), concomitent cu exersarea motricității fine.

Obiective operaționale:

- O1: Să identifice și să numească cifrele în limitele 1-5;
- O2: Să constituie mulțimi de obiecte (flori) corespunzătoare numărului indicat de jeton;
- O3: Să utilizeze corect instrumente de lucru (clești/pensete) pentru manipularea obiectelor;
- O4: Să efectueze operații de numărare prin punere în corespondență (1 la 1).

Sarcina didactică: Recunoașterea cifrei de pe jeton și „culegerea” numărului corespunzător de flori de culoarea indicată, folosind cleștele pentru a le așeza în vază/suport.

Regulile jocului: Copilul desemnat drept „Grădinar” extrage un jeton cu o cifră și ascultă comanda educatorului. El are voie să atingă florile doar cu ajutorul cleștelui. Grupul de copii („Observatorii”) verifică corectitudinea executării sarcinii prin numărare colectivă la final.

Elemente de joc: Mânuirea cleștelui (mișcare), rolul de grădinar, aplauzele grupului, surpriza (apariția unui fluture sau a unei „vaze magice”).

Material didactic: * Flori de carton/plastic de culori diferite (roșu, galben, albastru);

- Jetoane cu cifre de la 1 la 5;
- Clești de bucătărie sau pensete mari de plastic;
- Vase sau coșulețe pentru sortare.

Desfășurarea jocului:

1. Introducerea în activitate: Se prezintă „Grădina Formidabililor”, un spațiu amenajat la centrul de activitate unde florile sunt amestecate. Educatorul anunță că este nevoie de ajutorul unor grădinari iscusiți pentru a pregăti buchete speciale de primăvară.

2. Explicarea și demonstrarea jocului: Educatorul extrage un jeton (ex: cifra 3) și spune: „Grădinarul trebuie să aducă 3 flori galbene”. Arată cum se folosește cleștele pentru a apuca floarea cu grijă, fără a o „strivi”, și cum se pune în vază. Se numără cu voce tare: „Una, două, trei. Am terminat!”.

3. Jocul de probă: Un copil voluntar vine în fața grupei, alege un jeton și execută o sarcină simplă (ex: „O floare roșie”) pentru a verifica dacă instrumentul (cleștele) este mânuit corect.

4. Executarea propriu-zisă a jocului: Copiii sunt chemați pe rând. Pentru a crește entuziasmul, comenzile pot deveni mai complexe:

• „Grădinarule, avem o comandă specială: adu în vază atâtea flori albastre cât îți arată cifra de pe jeton!” După fiecare buchet realizat, copiii din grupă confirmă succesul prin numărare și felicitări.

5. Complicarea jocului (Varianta pentru avansați): Se folosesc două jetoane simultan (ex: 2 flori roșii și 1 galbenă). Copilul trebuie să facă suma elementelor în timp ce le așază în vază.

6. Încheierea activității: Toate florile sunt „plantate” în vaze, iar grădinarii primesc insigne cu „Prietenul Naturii”. Se fac aprecieri asupra modului în care au lucrat cu „instrumentele de grădinărit” (cleștii).

Strategii ludice și interdisciplinare pentru dezvoltarea gândirii logico-matematice în ciclul primar

Prof. Dobrin Mirela

Introducere

Predarea matematicii în ciclul primar reprezintă mai mult decât transmiterea unor cunoștințe despre numere și operații; ea presupune formarea unei gândiri logice, critice și creative, care va sta la baza învățării ulterioare. Conform programei școlare pentru disciplina Matematică și explorarea mediului (clasele pregătitoare – a II-a) și Matematică (clasele a III-a- a IV-a), accentul cade pe formarea competențelor specifice: utilizarea numerelor în contexte variate, rezolvarea de probleme, explorarea relațiilor matematice și dezvoltarea capacității de argumentare.

1. Fundamente teoretice și curriculare

Programa școlară pentru învățământul primar promovează o abordare centrată pe competențe, în care elevul este participant activ la propria formare. Competențele generale vizează utilizarea conceptelor și a algoritmilor matematici în situații variate, explorarea și investigarea relațiilor matematice, rezolvarea de probleme prin strategii diverse și manifestarea interesului pentru matematică.

Gândirea logico-matematică, potrivit lui Jean Piaget, se dezvoltă în stadiul operațiilor concrete (7–11 ani), când copilul operează cu noțiuni de clasificare, seriere și conservare. Lev Vygotsky subliniază importanța medierii didactice și a zonei proximei dezvoltări, justificând utilizarea jocului didactic și a activităților colaborative.

2. Matematica – o poveste: dimensiunea ludică a învățării

Transformarea conținuturilor matematice în povești presupune contextualizarea noțiunilor abstracte în situații semnificative pentru elevi. Numerele pot deveni personaje, operațiile pot fi prezentate ca aventuri, iar problemele pot fi integrate în scenarii narative.

Strategiile ludice includ jocul didactic matematic, povestirea problematizată și învățarea prin descoperire cu materiale concrete. Prin joc, anxietatea matematică scade, iar motivația intrinsecă crește.

Exemple de Jocuri Didactice Matematice (Clasele I-IV)

- Cucerește teritoriul !

o Scop: Fixarea înmulțirii și înțelegerea ariei (reprezentarea produselor ca dreptunghiuri).

o Desfășurare: Pe hârtie grilă, elevii dau cu două zaruri, iar numerele obținute reprezintă dimensiunile unui dreptunghi pe care trebuie să-l deseneze și să-l coloreze, scriind în interior produsul. Câștigă cine ocupă cea mai mare suprafață.

- Sparge balonul (Ștafetă)

o Scop: Consolidarea calculului rapid și oral.

o Desfășurare: Pe tablă sunt lipite baloane de hârtie cu exerciții de înmulțire/împărțire. Elevii, împărțiți pe echipe, aleargă la tablă, rezolvă exercițiul, "sparg" (iau) balonul și revin, predând ștafeta.

- Vecinii numerelor (Detectivii)

o Scop: Consolidarea șirului numeric (crescători/descrescător).

o Desfășurare: Învățătorul afișează o cifră, iar elevii trebuie să afișeze cartonașe cu vecinii mai mici și mai mari ai numărului dat, sau să identifice numerele pare/impare dintr-un șir.

- Cireșele / Perechi de numere

o Scop: Adunări și scăderi, compunerea numerelor.

o Desfășurare: Elevii primesc "cireșe" (jetoane) pe care sunt scrise numere, iar pe o planșă ("coș") rezultate. Ei trebuie să unească perechi de cireșe (adunare/scădere) care dau rezultatul corect de pe planșă.

- De-a magazinul (Joc de rol)

o Scop: Formarea deprinderii de calcul practic.

o Desfășurare: Elevii folosesc bani de jucărie pentru a cumpăra obiecte din clasă cu prețuri etichetate. Trebuie să calculeze totalul și restul.

- Forme și Culori (Sortare)

o Scop: Recunoașterea formelor geometrice și a atributelor (culoare, mărime).

o Desfășurare: Elevii primesc cartonașe cu figuri geometrice și trebuie să le plaseze în "căsuțe" (cutii) corespunzătoare în funcție de caracteristicile menționate de profesor

3. Interdisciplinaritatea – context autentic pentru învățare

Conexiunile dintre Matematică și Limba română, Științe ale naturii, Educație plastică sau Muzică facilitează transferul cunoștințelor și dezvoltă gândirea flexibilă. Exemple relevante includ compunerea de probleme după un text narativ, măsurarea plantelor și reprezentarea grafică a datelor, realizarea de colaje din forme geometrice sau asocierea fracțiilor cu ritmuri muzicale.

4. Strategii moderne de dezvoltare a gândirii logico-matematice

Metoda problematizării, învățarea prin cooperare, utilizarea resurselor digitale și evaluarea formativă contribuie la consolidarea competențelor matematice. Accentul trebuie pus pe procesul de rezolvare, pe argumentare și pe reflecția asupra strategiilor utilizate.

Concluzii

Abordarea matematicii ca poveste, prin strategii ludice și interdisciplinare, răspunde cerințelor curriculare actuale și nevoilor psihopedagogice ale elevilor din ciclul primar. Această perspectivă diminuează teama de matematică, stimulează creativitatea și favorizează învățarea durabilă. Rolul cadrului didactic este esențial în proiectarea unor experiențe de învățare semnificative.

Bibliografie

Ministerul Educației Naționale (2013). Programa școlară pentru disciplina Matematică și explorarea mediului.

Ministerul Educației Naționale (2014). Programa școlară pentru disciplina Matematică.

Piaget, J. (1970). Psihologia inteligenței.

Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Iași: Polirom.

Cucoș, C. (2002). Pedagogie. Iași: Polirom.

Dezvoltarea gândirii critice prin intermediul Modelului ARR (Evocare-Realizarea sensului-Reflecție)

Prof. Ulici Sanda

Modelul ARR este o modalitate de predare a învățării în 3 etape și pornește de la premisa că ceea ce știm determină ceea ce putem învăța.

Evocarea –constă în implicarea activă a copiilor în a-și aminti ceea ce știu despre un anumit subiect.

Gândirea critică înseamnă a „ emite judecăți proprii, a-ți susține ideile, a accepta și părerile altora, a primi ajutor și a-l oferi.” Totodată, gândirea critică se bazează pe reactualizarea cunoștințelor, analizarea diferențelor, observarea relațiilor cauză-efect.

Realizarea sensului – constituie a doua etapă a Modelului ARR și constă în familiarizarea copiilor cu informația nouă dar trecută prin propriul filtru de înțelegere și analiză.

Reflecția – este a treia etapă, în care copiii își consolidează cunoștințele, își restructurează activ schema pentru a include noi concepte.

Voi prezenta în continuare o activitate în care am utilizat Modelul ARR.

NIVELUL : II

GRUPA: MARE

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?

TEMA PROIECTULUI: În lumea animalelor

SUBTEMA: Animale sălbatice

TEMA ACTIVITĂȚII: „Povestea ursului cafeniu” de Vladimir Colin

FORMA DE REALIZARE: ADE – Domeniul om și societate

MIJLOC DE REALIZARE : lectura educatoarei

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, în perechi, pe grupuri mici, individual;

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

- Comportamente prosociale, de acceptare și respectare a diversității;
- Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;
- Mesaje orale în diverse situații de comunicare;

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Demonstrează acceptare și înțelegere față de celelalte persoane din mediul apropiat;

- Inițiază acțiuni de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat;
- Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor,etc;

OBIECTIVE:

- Să exprime o atitudine pozitivă în raport cu mesajul transmis prin lectura poveștii;
- Să facă predicții singuri sau în grupuri mici pe firul epic al poveștii
- Să analizeze comportamentul personajelor, evidențiind calitățile și defectele acestora;
- Să își exprime propria opinie despre personaje și comportamentul acestora;

EVALUARE:

- Capacitatea de a reda firul epic al poveștii;
- Formularea unor judecăți de valoare și critice privind conținutul textului;
- Relaționarea cu colegii;

STRATEGII DIDACTICE:

o Metode și procedee: conversația, metoda ARR, metoda pălăriilor gânditoare, metoda copacul ideilor;

o Mijloace didactice: ilustrații din poveste, 6 pălării colorate:albă, albastră, roșie, neagră,verde, galbenă; o planșă cu un copac, jetoane cu cuvinte cheie ale poveștii;

DEMERS DIDACTIC:

I. EVOCAREA: Se împart pe grupe: Lucrați în perechi/comunicați

- Ce fel de animale cunoaștem?

- Unde trăiesc animalele domestice?

- Dar animalele sălbatice?

- Exemplificați câteva animale sălbatice.

- Imaginați-vă dacă unele animale și-ar schimba mediul de viață. Ce s-ar întâmpla?

Educatoarea notează pe flipchart câteva idei.

II. REALIZAREA SENSULUI: Lectura predictivă- educatoarea citește povestea.

Prin intermediul metodei pălăriilor gânditoare se va fixa conținutul și se va urmări trecerea informației prin propriul filtru al înțelegerii și analizei.

Pălăria albă: expune pe scurt conținutul textului cu ajutorul imaginilor.

„Ce informații avem?”

„Ce știm despre ursul cafeniu?”

„Unde ajuge el?”

„Se află în propriul lui mediu de viață?”

„Ce se întâmplă acolo?”

„ Cu cine se întâlnește?”

„ Ce îl sfătuiește pinguinul?”

„ A procedat corect?”

„Cine salvează puiul de urs?”

„ Cum este gestul lui?”

Pălăria roșie:expune sentimente și trăiri

„ Ce simți despre faptul că urșii și focile au râs de el spunând că este murdar?”

„ Cum simți când te gândești că urșii albi au refuzat să se joace cu el pentru că blana lui avea altă culoare?

„ Voi cum ați fi procedat dacă un copil diferit ar fi dorit să se joace cu voi?”

„ Cum s-a simțit ursul cafreniu când a făcut o faptă bună”

„ Dar urșii albi și-au dat seama că au greșit? Cum s-au simțit?

Pălăria neagră: punctează aspectele negative din poveste

„ Urșii și focile au greșit pentru că au râs de el”

„ Urșii albi au greșit deoarece nu au vrut să îl accepte ca și pe fratele lor deși avea aceleași trăsături fizice doar culoarea blănii era diferită.”

„ Ursul cafeniu a greșit și el pentru că a vrut să îi înșele pe urșii albi, dar se dovedește că minciuna nu rămâne nedescoperită”

Pălăria galbenă :extrage morala poveștii

„ Ce au învățat toate animalele de la Pol văzând spiritul de sacrificiu al ursului cafeniu?”

„ Ce a învățat ursul cafeniu când a descoperit că înșelătoria lui a fost descoperită?”

Pălăria verde:- oferă idei noi, soluții

„ Ce i-ați sfătui pe urșii albi și pe foci?

„ Dar pe ursul cafeniu?”

„ Cum ar trebui să se comporte pe viitor?”

„ Voi cum ați proceda?”

Pălăria albastră: organizează procesul de gândire și sintetizează concluziile

„ Este bine că ursul cafeniu a încercat să pară altceva decât era?”

„ A procedat corect când, fără să țină cont de ceea ce i s-ar putea întâmpla a salvat puiul de urs?”

„ Ce credeți că au înțeles urșii albi din comportamentul ursului cafeniu?”

„ Cu ce personaj din poveste ați vrea să vă asemănați?” „ De ce?”

III. REFLECȚIA

Se va realiza prin Tehnica „ Copacul ideilor”. Pe un panou se așază silueta unui copac care formează „ Copacul ideilor”. Pe o masă sunt așezate jetoane care conțin cuvintele cheie ale poveștii scrise cu diferite culori: bunătate, sinceritate, răutate, generozitate, minciună, toleranță, egoism;

Se discută despre fiecare dintre aceste cuvinte și se raportează la personajele din poveste.

„ Pe voi care dintre aceste cuvinte vă caracterizează?”

EXTENSIE: În zilele următoare se va desfășura jocul „ AȘA DA ,AȘA NU!” și se vor aminti reguli de comportament.

Bibliogarfie

1. Breben, Silvia,Elena Gongea, Georgeta Ruiu, Mihaela Fulga, Metode interactive de grup, Editura Arves, Bucureşti, 2002;

2. Dulamă, Maria Eliza, 2008, Studiu comparativ al unor modele constructiviste de structurare a lecţiilor, în Maria-Dorina Anca, Dulamă Maria Eliza, Florin Bucilă, Oana Ramona Ilovan, Tendinte actuale în predarea si invatarea geografiei. Contemporary trends in teaching and learning geography, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, p. 95-104

3.Curriculum pentru învăţământul preşcolar;

4.Revista Învăţământului preşcolar, nr. 1-2, 2002;

JOCURI DISTRACTIVE LA GRĂDINIȚĂ

Prof ed. timpurie Enache Mihaela

G.P.N.Nr.1 Balș

JOC DISTRACTIV: CROCODILUL

GRUPA: mare

NIVEL DE VÂRSTĂ: 5-6 ani

SCOP: Dezvoltarea şi stimularea atenţiei, a capacităţii de orientare, focalizare şi concentrare asupra diferitelor acţiuni.

REGULI DE JOC: Copiii participă la joc, respectând rolul propus. „Crocodilul" încearcă să prindă jucătorii care nu corespund caracteristicii prezentate de el. Nu se va depăși zona marcată, indicată de conducătorul jocului.

DESFĂȘURAREA JOCULUI: Jocul se desfăşoară conform indicaţiilor date de conducătorul jocului. Un copil va avea rolul de „crocodil". Ceilalţi jucători se prind de brațe, formând o linie pe malul unui râu (marcat de educatoare cu ajutorul unor obiecte diverse- coardă, sfoară, elemente din natură, etc.). Aceștia îi cer „crocodilului" permisiunea de a trece râul: „Domnule crocodil, ne dai voie să trecem râul tău frumos?". „Crocodilul" răspunde: „ pot trece toţi cei care……." şi de fiecare dată va spune o altă caracteristică, de exemplu: „ poartă tricou roşu, au nasturi verzi, sunt îmbrăcaţi în galben, au ochelari etc". Toți copiii pornesc spre a „trece râul" fără a se mai ține de brațe. Cei care nu corespund caracteristicii expuse de „crocodil" vor încerca să treacă și e, dar ferindu-se de acesta. „Crocodilul" va încerca să-i prindă pe cei care nu corespund cu caracteristica expusă. Dacă cel prins corespunde descrierii date, va fi eliberat, în caz contrar acesta va deveni noul „crocodil".

JOC DISTRACTIV: CURSA CU BALOANE

GRUPA: mare

NIVEL DE VÂRSTĂ: 5 -6 ani

SCOP: Dezvoltarea spiritului de echipă, a atenţiei şi a îndemânării.

REGULI DE JOC: Copiii vor respecta, în timpul jocului, poziția corpului indicată de conducătorul de joc. Se vor ține de mâini pe întreg parcursul cursei. Cei care nu vor respecta regulile vor fi eliminați din joc.

DESFĂȘURAREA JOCULUI: Copiii vor fi împărţiţi în perechi, câte doi, aceștia fiind aşezaţi spate în spate, ţinându-se de mâini, între ei aflându-se un balon. Fiecare echipă trebuie să alerge dintr-o parte în alta a spaţiului indicat, pe rând, fără a pierde balonul. Câștigă perechea care duce cursa la bun sfârşit, fără ca balonul să cadă.

JOC DISTRACTIV: MINGEA JUCĂUȘĂ

GRUPA:mare

NIVEL DE VÂRSTĂ:5-6 ani

SCOP: Prezentarea şi recunoaşterea colegilor de grupă după nume şi jocul/ jucăria preferată.

REGULI DE JOC: Mingea se aruncă de la un copil la altul. Fiecare îşi prezintă numele şi jocul/ jucăria preferată.

DESFĂȘURAREA JOCULUI: Copiii stau în formaţie de cerc şi aruncă mingea de la unul la celălat. Cel care prinde mingea se prezintă, spunându-şi numele şi jocul/ jucăria preferată şi aruncă mingea unui alt coleg care va continua prezentarea. Jocul ia sfârşit în momentul în care s-au prezentat toţi copiii.

JOC DISTRACTIV : CASA, CĂSUȚĂ CINE LOCUIEȘTE AICI?

Acest joc se poate desfășura în sala de grupă sau în curte. Fiecare jucător (nu mai mulți de 6)

își așează scaunelul unde dorește în spațiul destinat jocului. Conducătorul jocului bate la ușa unei

„căsuțe” și întreabă: „Casa, căsuță, cine locuiește aici?”. Copilul răspunde: „Eu, Gabriel!” Întrebările

continua despre: familie,preocupari, prieteni, vecini, jocuri preferate etc. În final, copilul este întrebat

dacă nu cunoaște o fetiță pe nume de ex.: Maria. Răspunsul este afirmativ și pornesc împreună la alta

casă. Jocul se continuă până sunt vizitate toate căsuțele.Conducătorul jocului îi avertizează că

„Vine ploaia!”. Toți copiii aleargă la căsuțele lor. Câștigă copiii care au raspuns repede și corect la

toateîntrebările.

VARIANTĂ – jucătorii legați la ochi și așezați într-un colț al grupei trebuie să ajungă lacăsuțalor. Conducătorul jocului îi dirijează prin comenzi ferme: bătăi din palme, numărători, sau „la dreapta”„la stânga”, „tot înainte” etc. Câștigă copilul care a ajuns primul la căsuța lui.

JOC DISTRACTIV: IEPURII LA MORCOVI

Linia de plecare, delimitată cu ajutorul unor benzi de hârtie colorată, cu creta sau cu scoci, reprezintă casa iepuraşilor. Aceştia trebuie să ajungă la stratul cu morcovi, situat la o depărtare de 2-3 m, prin săritură pe ambele picioare.

La comanda Iepurii la morcovi!, copiii pornesc cu aceeaşi săritură, îndreptându-se cât mai repede spre stratul de morcovi. Odată ajunşi la destinaţie, execută sărituri libere pe loc, imitând ronţăitul morcovilor. La comanda Iepurii acasă!, copii revin la locurile de plecare, tot prin sărituri libere cu desprindere de pe ambele picioare, cu deplasare înainte.

JOC DISTRACTIV: VRĂBIUȚELE ȘI PISICUȚA

La început, jocul este condus de educatoare care va fi ,,gospodina”.Un copil este ales să fie ,,pisicuța”,iar restul copiilor vor fi ,,vrăbiuțele”.,,Gospodina” aduce mâncare vrăbiuțelor și spune:

,,Vrăbiuțe,vrăbiuțe,

Uite,uite,sunt grăunțe

Veniți toate de mâncați…

De pisică nu uitați!

Apoi vrăbiuțele se apleacă pe jos și culeg,,grăunțele”, dar trebuie să fie foarte atenți la poziția pisicii, care se apropie încet,spunând:

,,Vine,vine pisicuța

Și mănâncă vrăbiuța!”

Copilul prins este eliminat din joc.

Rolurile se pot schimbă pe parcursul jocului.

JOC DISTRACTIV : ŞARPELE ŞI VRĂBIUŢA Copiii sunt împărţiţi în două grupe, una reprezentând şerpii, cealaltă vrăbiuţele, aşezate pe două şiruri, câte unul în dreptul traseelor care urmează să fie parcurse, unul cu ocolirea obstacolelor, altul cu păşirea peste obstacole. La comandă, şirurile pornesc, fiecare urmând traseul care a fost stabilit dinainte. În timpul deplasării, copiii imită sâsâitul şarpelui, respectiv, ciripitul vrăbiuţei. Odată ajunse la capătul traseului, echipele îşi schimbă locurile şi rolurile şi jocul continuă.

JOC DISTRACTIV:CURSA BROSCUŢELOR

Copiii sunt dispuşi pe 4 şiruri, înapoia liniei de plecare. De la linia de plecare, pe o distanţă de cca3 m, se plasează obstacole mici (cu înălţimea de la 4 cm până la 30 cm) şi, în continuarea lor, câte 3 cercuri de lemn, cu diametrul de 80-90 cm. La rostirea versurilor de către educatoare: Hai, broscuţelor ,porniţi! Peste baltă să săriţi!

Primii copii din fiecare şir pornesc în mers, păşind peste obstacole, apoi sar din cerc în cerc şi se întorc în alergare spre coada şirului propriu.

JOCDISTRACTIV:FUGI,CĂTEPRIND!

Copiii se țin de braț, doi câte doi. Mâinile libere sunt puse în șold. Perechile astfel formate sunt așezate pe terenul de joc, la distanța unele de celelalte. Doi dintre copii rămân fără pereche. Ei sunt “urmăritorul” și “urmăritul”. Cel dintâi aleargă să-l prindă pe cel de-al doilea. “Urmăritul” în fugă să apucă brațul liber al uneia dintre perechi. Imediat copilul care până atunci formase perechea, trebuie să fugă devenind el “urmăritul”.

Jocul continuă în felul acesta, “urmăritul” schimbându-se mereu și în felul acesta îngreunând sarcina “urmăritorului”.Dacă“urmăritul” este prins este obligat să ia locul “urmăritorului”. Jocul

trebuie jucat foarte repede. Se poate complica jocul cerând ca perechile să stea pe loc, ci să se plimbe încet pe terenul de joc, schimbându-și mereu direcția.

JOC DISTRACTIV : CURSA PERECHILOR

Efectivul grupei este împărțit în doua echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe, la câțiva metri, se desenează cu creta pe sol un cerc mare, în care se plasează câte un copil, „stingherul”.

La comanda educatoarei, „stingherii” aleargă la echipele lor, îi iau pe primii și împreună cu ei se întorc în cercuri. „Stingherul” rămâne în cerc, iar cel adus aleargă să-l ia pe următorul copil din echipă.In felul acesta, de fiecare dată, cel adus se întoarce pentru a-l lua pe următorul. Câștigă echipa care ajunge prima cu toți componenții în cerc.

Colectivul de copii este împărțit în grupe de câte 4, așezate în formație de cerc. Componenții fiecăreigrupe au legată la mână o bandă de o anumită culoare, pentru ca grupele să se distingă întreele.La comanda educatoarei, 2 copii din grupe diferite alergă prin afara cercului până ce ajung la locurile de plecare. Acela care a revenit mai repede la loc căstigâ 1 punct pentru grupa lui. Educatoarea dă o noua comandă și alți 2 copii din celelalte grupe continuă jocul.

Echipa care obține mai multe puncte la sfârșitul jocului este declarată câștigătoare.

JOC DISTRACTIV : URSUL ȘI ALBINELE

Grupa este împărțită în doua-trei echipe, egale ca număr, așezate în interiorul unor „faguri” desenați pe sol cu creta. Copiii sunt „albinele”, iar fagurii „stupii”.Un copil, care reprezintă „ursul”, stă ghemuit într-un colț al terenului de joc, iar în jurul lui se traseaza un cerc care reprezintă„bârlogul ursului”.

La o distanță nu prea mare, se delimitează cu creta pe sol un spațiu care reprezintă „grădina cu flori”.„Albinele” ies din stupi, zumzăind și dând din aripi, ca atunci când zboară prin grădină casăculeagănectar.„.Ursul”, tiptil, legănându-se, se îndreaptă spre unul din „stupi” pentru a mânca miere. „Albinele” în alergare revin la „stup” pentru a-l îndepărta pe „urs”, înîeplându-l. Acesta aleargă spre bârlog, urmărit de albine. Dacă„albinele” prind „ursul” înainte ca el să ajungă la „bârlog”, cel care l-a atins trece în locul „ursului”,

iar el ia locul „albinei”. În caz contrar jocul continuă în aceeași formație.

PRIETENIE FĂRĂ BARIERE

Prof. Ștefan Camelia

Școala Gimnazială nr. 168

Tipul activității: Activitate de dezvoltare personală / educație civică / consiliere

Clasa: a IV-a

Durata: 45–50 minute

Scop: Formarea unei atitudini pozitive față de colegii cu cerințe educaționale speciale și dezvoltarea empatiei, respectului și spiritului de sprijin reciproc în colectivul clasei.

Obiective:

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

O1 – să identifice faptul că oamenii sunt diferiți și au nevoi diferite;

O2 – să recunoască modalități prin care pot sprijini un coleg care învață mai greu sau are nevoie de ajutor;

O3 – să manifeste atitudini de acceptare, respect și cooperare în relația cu colegii;

O4 – să participe la o activitate de grup în care fiecare copil are un rol valoros.

Resurse:

- o poveste scurtă sau un text suport
- coli colorate / post-it-uri
- markere
- o inimă mare desenată pe tablă sau pe flipchart
- imagini/situații cu copii diferiți
- fișe simple de lucru
- piese de puzzle din carton

Desfășurarea activității

1. Moment de captare a atenției – „Toți suntem unici” (5 minute)

Profesorul le spune elevilor: „Priviți-vă puțin colegii. Suntem la fel? Nu. Unii suntem mai înalți, alții mai mici, unii desenăm foarte bine, alții citim repede, alții alergăm mai repede, alții avem nevoie de mai mult timp. Și totuși, toți facem parte din aceeași clasă.”

Se poate face un joc rapid:

- cine are ochii căprui ridică mâna;
- cine iubește să deseneze bate din palme;
- cine are nevoie uneori de ajutor ridică două degete.

Concluzia: toți avem puncte forte și toți avem nevoie uneori de sprijin.

2. Poveste terapeutică / situație de reflecție (10 minute)

Profesorul citește o scurtă poveste.

Mihai este coleg nou în clasă. Uneori citește mai greu, scrie mai încet și nu înțelege din prima cerințele. Câteodată se emoționează și nu răspunde, chiar dacă știe. Unii copii îl privesc ciudat, dar alții încep să-l ajute: îi explică mai simplu, îl așteaptă, îl încurajează și îl invită în jocurile lor. Cu timpul, Mihai începe să zâmbească mai mult și să aibă curaj. Într-o zi, surprinde clasa cu un desen minunat. Atunci colegii înțeleg că fiecare copil poate străluci, dacă este acceptat și sprijinit.

Discuție ghidată:

- Cum credeți că se simțea Mihai?
- Ce greșeli au făcut unii colegi?
- Ce au făcut bine ceilalți?
- Cum putem ajuta un coleg care are nevoie de sprijin?
- De ce este important să avem răbdare?

3. Activitate practică – „Puzzle-ul clasei noastre” (15 minute)

Profesorul oferă fiecărui elev o piesă de puzzle din carton. Fiecare copil va trebui să scrie pe piesă: numele său; o calitate proprie; o modalitate prin care poate ajuta un coleg.

Concluzie formulată de profesor:

„O clasă frumoasă nu este formată din copii identici, ci din copii diferiți care învață să fie împreună.”

4. Joc de rol – „Ce faci dacă...?” (10 minute)

Profesorul prezintă câteva situații:

- Un coleg citește mai greu și ceilalți râd.
- Un coleg nu reușește să termine sarcina la timp.
- Un coleg nu înțelege regulile jocului.
- Un coleg nu este ales în echipă.

Elevii răspund sau joacă pe perechi: Ce ai face?, Ce ai spune? Cum l-ai ajuta?

5. Moment final – „Inima clasei” (5 minute)

Pe o inimă mare, fiecare elev lipește un post-it cu un mesaj scurt din care să reiasă că incluziunea înseamnă să nu lăsăm pe nimeni în afara clasei, a jocului, a învățării și a prieteniei.

Evaluare

Activitatea poate fi evaluată prin:

- observarea participării elevilor;
- răspunsurile oferite în discuție;
- calitatea mesajelor de pe puzzle/post-it;
- comportamentele manifestate ulterior în clasă.

Rezultate așteptate

- creșterea empatiei între colegi;
- reducerea comportamentelor de excludere;
- dezvoltarea unui climat pozitiv în clasă;
- conștientizarea faptului că elevii cu CES au nevoie de sprijin, nu de etichete;
- consolidarea ideii că fiecare copil are valoare.

„ Înmulțirea numerelor 0- 10 000”

Prof. Bejan Alexandra Ionela

1. Efectuează calculele:

8 x 10 = _____ 18 x 100 = _____ 700 x 2 =_____

32 x 2 =_____ 42 x 50 = _____ 123 x 74 =_____

62 x 33 = _____ 75 x 47 =_____ 281 x 45 = _____

82 x 49 =_____ 607 x 6 =_____ 364 x 19 =_____

2. Află:

a) dublul lui 55: _____

b) numărul de 7 ori mai mare decât predecesorul numărului 421: _____

c) produsul numerelor 186 și 73: _____

d) diferența dintre triplul numărului 236 și încincitul numărului 19:

_____

_____

_____

e) suma dintre răsturnatul lui 872 și produsul numereor 47 și 163:

_____

_____

_____

3 . Calculează, respectând ordinea efectuării operaţiilor:

127 - 28 x 4 + 62 = 431 x 12 + 135 x 20 – 22 x 6 =

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

4. La o florărie s-au vândut 125 de narcise și un număr dublu de trandafiri.

a) Câte flori s-au vândut în total?

b) Dacă o narcisă costă 6 lei, iar un trandafir costă 12 lei. Ce sumă s-a încasat din vânzarea florilor?

Reforma educațională în grădiniță

Prof. Nagy Elisabeta-Monica,

Colegiul Național ”Bethen Gábor”- G.P.P. Nr.4, Aiud

-exemple de bune practici-

Pornind de la faptul că învățământul preșcolar constituie piatra de temelie a viitoarei personalități, grădiniței i se atribuie un rol formativ, funcția pedagogică devenind net preponderentă în raport cu sarcinile de îngrijire, de asistență socială și medicală de supraveghere, suplinind în parte sarcinile părinților angajați în activitatea profesională.

Reforma educațională reprezintă un proces complex, menit să asigure o adaptare permanentă a sistemului de învățământ la nevoile reale ale copiilor și ale societății contemporane. În contextul actual , accentul se pune tot mai mult pe formarea competențelor, pe educația centrată pe copil și pe folosirea unor metode interactive, moderne și incluzive de predare-învățare. Grădinița are un rol esențial în această reformă, fiind primul mediu instituțional de învățare care contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului. Din acest considerent pune accent pe o abordare centrată pe copil, în care fiecare experiență de învățare este construită pornind de la nevoile, interesele și potențialul unic al fiecărui copil. De la transmiterea de cunoștințe , accentul se mută la formarea competențelor de viață, a gândirii critice și a spiritului creativ. Copilul este încurajat să exploreze, să pună întrebări, să experimenteze și să descopere lumea prin joc și activități concrete, relevante pentru vârsta sa.

Un alt aspect esențial al reformei îl reprezintă individualizarea procesului educativ. Educatorul are rolul de a observa , evalua și adapta strategiile de învățare astfel încât fiecare preșcolar să poată progresa în ritmul său. Se promovează activități diferențiate, proiecte tematice și metode interactive care răspund diversității grupului de copii.

În același timp, digitalizarea educației a devenit o direcție importantă a schimbării. Chiar și la nivelul preșcolar, se introduc instrumente digitale și aplicații interactive , dar acestea nu substituie jocul , ci îl îmbogățesc , contribuind la dezvoltarea competențelor digitale timpurii și la familiarizarea preșcolarilor cu tehnologia în mod educativ și controlat. Fiindcă grădinița este un centru al colaborării dintre cadrele didactice, părinți și comunitate , părinții sunt implicați activ în tot acest proces, prin proiecte comune și diferite evenimente educative , devenind parteneri reali ai educatorului în formarea copiilor .

De asemenea, educația incluzivă reprezintă o prioritate în noua viziune educațională . Toți copiii, indiferent de ritmul lor de dezvoltare, de mediu sau de particularitățile individuale , trebuie să se bucure de șanse egale la educație . Pentru rezultate optime, se urmărește crearea unui climat educațional sigur, cald și deschis , în care diversitatea este valorizată, iar fiecare copil este sprijinit să-și atingă potențialul maxim.

Exemplele de bună practică joacă un rol esențial în aplicarea reformei educaționale la nivel preșcolar, fiindcă ele transformă principiile reformei în experiențe concrete , adaptate realității din grădiniță. Prin intermediul acestor exemple , cadrele didactice pot identifica modalități eficiente de implementare a noilor orientări, pot valorifica resursele locale și pot crea contexte autentice de învățare pentru copii.

Pentru a evidenția aplicabilitatea reformei educaționale în învățământul preșcolar, voi prezenta în continuare câteva exemple relevante de bună practică:

”Spațiul emoțiilor ”

În sala de grupă am amenajat un spațiu dedicat exprimării emoțiilor. Prin intermediul poveștilor terapeutice, al jocurilor de rol și al activităților artistice , copiii învață să își recunoască și să își gestioneze sentimentele. Această practică promovează educația socio-emoțională, contribuind la dezvoltarea empatiei, a autocontrolului și a relațiilor pozitive între copii.

”Povestea mea în imagini”

În cadrul atelierul digital ”Povestea mea în imagini” copiii au creat propriile povești folosind aplicații simple de desen și colaj digital. Pornind de la ilustrațiile realizate de ei, educatorul i-a ghidat în construirea unei narațiuni, stimulând astfel limbajul, imaginația și gândirea logică. Aceste tipuri de activități îmbină creativitatea artistică cu competențele digitale timpurii, oferind ocazia copiilor de a învăța într-un mod atractiv și interactiv.

”Micul ecologist”

Prin intermediul proiectului tematic ”Micul ecologist”, copiii au fost implicați în acțiuni de colectare selectivă a deșeurilor, plantare de flori și îngrijire a spațiului verde din curtea grădiniței. Activitățile au fost desfășurate sub formă de joc și explorare practică, fiind completate de cântece, povestiri și activități artistice cu tematică ecologică. Aceste activități contribuie la dezvoltarea comportamentelor responsabile față de mediu, la formarea spiritului civic și la conștientizarea importanței protejării naturii. Totoată, reprezintă un exemplu de educație pentru dezvoltare durabilă, în concordanță cu noile orientări curriculare.

” Hai cu mine la grădiniță! ”

Inițiativa ”Hai cu mine la grădiniță! ” pune în lumină importanța parteneriatului educațional. Pe parcursul unei săptămâni, părinții au fost invitați să participe activ la viața grădiniței, alături de copii, prin diferite activități: ateliere de gătit, moment de poveste, jocuri tradiționale, prezentări despre profesii, etc. Această colaborare a consolidat legătura dintre familie și grădiniță, a stimulat comunicarea deschisă și a creat un climat de încredere si respect reciproc .

Prin asemenea inițiative, grădinița devine un spațiu viu, creativ și incluziv, în care copilul învață prin acțiune, trăire și descoperire. Exemplele de bună practică demonstrează că reforma educațională poate fi pusă în valoare prin implicare, reflecție pedagogică și dorința continuă de a îmbunătăți actul educațional.

Bibliografie

1. Stan, E.&Ionescu, M. (2021). Inovație și schimbare în educație. Cluj Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.

2. Institutul de Științe ale Educației (2020). Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani. București.

3. Ministerul Educației Naționale (2019). Curriculum pentru educația timpurie-2019

4. UNICEF România (2022). Educația timpurie incluzivă: Ghid de bune practici pentru cadrele didactice din Grădinițe. București

Legătura dintre respirație și vorbire

Prof. Barba Mariana Silvia

Grădinița P.P. ,,Palatul fermecat,, Arad

Respirația este o parte fundamentală a vieții, deoarece ne oferă corpului oxigen, ne scapă de deșeuri precum dioxidul de carbon și ne permite să trăim. Respirația nu este doar esențială pentru supraviețuirea noastră, ci joacă și un rol vital în procesul de producere a vorbirii. Înțelegerea relației dintre producerea vorbirii și respirație este esențială pentru o comunicare eficientă. Rolul respirației în vorbire este multilateral, deoarece ajută și promovează o varietate de elemente esențiale pentru o vorbire eficientă și clară. Logopezii sunt experți când vine vorba de înțelegerea mecanicii vorbirii și a respirației, cum să reglezi tiparele de respirație și cum să folosești respirația pentru a susține o comunicare clară și eficientă.

Respirația influențează profund vorbirea și joacă un rol esențial în producerea și calitatea comunicării orale. Procesul vorbirii implică eforturile coordonate ale mai multor componente, respirația servind drept sursă de energie. Modelele de respirație eficiente contribuie la o articulație clară, proiecția vocală și controlul vocal general. Atunci când o persoană respiră ineficient sau prezintă obiceiuri de respirație neregulate, pot apărea probleme de vorbire, cum ar fi bâlbâiala, calitate vocală slabă sau dificultatea de a susține vorbirea pentru perioade lungi de timp. În acest caz, se subliniază adesea importanța respirației diafragmatice, deoarece aceasta îmbunătățește suportul respirator, permițând persoanelor să regleze fluxul de aer și să producă o vorbire mai controlată și mai inteligibilă. Prin înțelegerea relației complexe dintre respirație și vorbire, persoanele își pot rafina modelele și tehnicile respiratorii și își pot îmbunătăți comunicarea generală și expresia vocală.

A vorbi și a respira simultan este dificil pentru unii, deoarece implică coordonarea și cooperarea diverșilor mușchi și mecanisme. Atunci când devine dificil să vorbești și să respiri simultan, o serie de factori pot contribui la această provocare:

-suport respirator limitat. Vorbirea eficientă necesită un flux de aer controlat și constant, care se bazează pe un suport respirator suficient. Dacă există un suport inadecvat din partea diafragmei și a altor mușchi respiratori, poate fi dificil să menții vorbirea fără întreruperi frecvente pentru respirație.

-respirație superficială: Unele persoane se angajează în mod natural în respirație superficială, folosind doar partea superioară a pieptului, mai degrabă decât întreaga capacitate a plămânilor. Respirațiile superficiale nu oferă suficient aer pentru a vorbi și a menține o vocalizare corectă.

-coordonare respiratorie slabă: Vorbirea și respirația implică un echilibru delicat între inspirație și expirație. Dificultățile apar atunci când există o lipsă de coordonare între aceste procese. Coordonarea ineficientă poate duce la ținerea respirației sau la modele de respirație neregulate, împiedicând producerea unui vorbire fluentă.

-tensiune musculară: Tensiunea din mușchii gâtului, gâtului sau umerilor poate interfera cu mișcarea liberă a diafragmei și a altor mușchi respiratori. Această tensiune poate fi cauzată de stres, anxietate sau postură incorectă, ceea ce îngreunează respirația și vorbirea confortabilă. -- afecțiuni medicale: Afecțiunile medicale subiacente, cum ar fi tulburările respiratorii sau problemele neurologice, pot afecta atât respirația, cât și vorbirea. Aceste afecțiuni pot afecta mușchii implicați în respirație și vocalizare.

-oboseală sau slăbiciune: Oboseala sau slăbiciunea generală, fie din cauza epuizării fizice, fie a unei probleme de sănătate subiacente, poate îngreuna menținerea energiei necesare atât pentru vorbire, cât și pentru respirație.

Cum este legată vocea de respirație?

Vocea și respirația sunt strâns legate, formând o relație simbiotică esențială pentru o comunicare eficientă. Producerea sunetului pentru vorbire se bazează pe o interacțiune bine coordonată între sistemul respirator și corzile vocale. Iată cum este legată vocea de respirație:

-suport respirator-articulație și proiecție-puterea și volumul vocii-calități expresive precum tonul, intonația și emoția

Prin perfecționarea acestor abilități, se poate dezvolta o voce mai încrezătoare, mai clară și mai expresivă, ceea ce duce la o comunicare îmbunătățită și la o sănătate vocală generală.

Strategii pentru sprijinul elevilor cu dificultăți de învățare

Prof. Chițu- Tincu Monica,

Liceul Teoretic „William Shakespeare”- Timișoara

Provocările întâmpinate de elevii cu dificultăți de învățare necesită o abordare diferită față de sistemul educativ tradițional. Educația remedială devine astfel o resursă esențială pentru a asigura succesul școlar al acestor elevi, oferindu-le oportunități de învățare personalizate, care să răspundă nevoilor lor specifice. Scopul acestui referat este de a analiza educația remedială în contextul învățământului primar, la clasa a doua, evidențiind rolul strategiilor intergeneraționale și al metodelor inovative de predare, învățare și evaluare.

Educația remedială este definită ca un proces educativ care vizează identificarea și corectarea deficiențelor de învățare ale elevilor. Aceasta presupune implementarea unor metode de învățare diferențiate, adaptate ritmului fiecărui elev, și oferirea unui sprijin suplimentar pentru a-i ajuta să ajungă la nivelul de performanță cerut de programa școlară.

În învățământul primar, și mai ales la clasa a doua, elevii pot întâmpina dificultăți semnificative în învățare, care pot fi legate de abilități fundamentale precum citirea, scrierea și calculul. Este esențial ca acești elevi să beneficieze de un suport individualizat, care să le permită să depășească aceste obstacole și să își valorifice potențialul.

Elevii cu dificultăți de învățare nu sunt un grup omogen, iar dificultățile lor pot varia în funcție de natura și gravitatea problemelor. În învățământul primar, dificultățile cele mai întâlnite includ: dislexia, discalculia, disgrafia și tulburări de atenție și concentrație. Aceste dificultăți pot împiedica dezvoltarea abilităților fundamentale necesare pentru succesul școlar.

Strategiile remediale trebuie să fie centrate pe nevoile fiecărui elev, având în vedere stilul său de învățare, ritmul și interesul personal. De asemenea, este important ca aceste strategii să fie aplicate într-un mod structurat și consecvent, pentru a asigura un progres continuu.

Strategiile intergeneraționale implică colaborarea între diverse grupuri de vârstă pentru a sprijini procesul educativ al elevilor cu dificultăți de învățare. Acestea pot include implicarea părinților, bunicilor sau chiar elevilor mai mari, în activități educative care să ofere suport personalizat și să contribuie la dezvoltarea competențelor sociale și cognitive ale copiilor.

În cele ce urmează voi prezenta câteva exemple de bune practici în acest sens.

Colaborarea cu părinții și implicarea acestora în procesul educațional este esențială, mai ales în cazul elevilor cu dificultăți de învățare. Aceștia pot oferi informații valoroase despre nevoile specifice ale copilului, iar prin întâlnirile regulate cu profesorii, pot participa activ la activitățile remediale. Acest parteneriat poate contribui la crearea unui mediu de învățare mai sigur și mai susținător pentru elev.

De remarcat sunt proiectele educaționale care includ seniori (cadre didactice pensionare, bunici sau persoane vârstnice din comunitate) ca mentori pentru elevi pot fi benefice. Aceștia pot oferi nu doar sprijin educațional, dar și modele de viață și de învățare care să inspire tinerii învățăcei.

De asemenea elevii din clasele mai mari pot fi implicați în activități de tutorat pentru copiii din clasele primare, ajutându-i la teme sau activități extracurriculare. Aceasta nu doar că oferă un sprijin educativ suplimentar, dar ajută și la dezvoltarea abilităților de leadership și empatie ale elevilor mai mari.

În contextul educației remediale, utilizarea unor metode inovative de predare este crucială. În clasele de învățământ primar, jocurile educative reprezintă o metodă eficientă de stimulare a învățării. Jocurile interactive pot ajuta elevii să învețe prin experiență și să dezvolte abilități cognitive, lingvistice și matematice într-un mod plăcut și atractiv.

Utilizarea tehnologiilor digitale, cum ar fi aplicațiile educaționale și platformele online, poate sprijini procesul de învățare al elevilor cu dificultăți. Aceste instrumente permit personalizarea învățării, oferind elevilor posibilitatea de a învăța în ritmul lor și de a repeta lecțiile până la stăpânirea acestora.

Metoda Montessori pune accent pe învățarea activă și autodirijată. Elevii învață prin manipularea materialelor educaționale, ceea ce le permite să dobândească cunoștințe într-un mod concret și tangibil. Aceasta poate fi o metodă deosebit de utilă pentru copiii cu dificultăți de învățare, deoarece îi implică activ în procesul educațional. De un real succes dovedit în practică sunt tehnicile Freinet, tehnici care vin în sprijinul elevilor prin încurajarea cooperării, colaborării.

Evaluarea elevilor cu dificultăți de învățare trebuie să fie diferită de evaluările tradiționale. O evaluare continuă, care monitorizează progresul elevului pe parcursul întregului an școlar, este mult mai eficientă. De asemenea, este important ca evaluările să fie adaptate la nevoile fiecărui elev, pentru a-i oferi o imagine mai clară asupra progresului lor.

Educația remedială reprezintă un pilon esențial pentru succesul școlar al elevilor cu dificultăți de învățare, oferindu-le oportunitatea de a depăși barierele educaționale și de a-și valorifica potențialul. În acest proces, strategiile intergeneraționale, metodele inovative de predare și evaluare, alături de un parteneriat activ între profesori, părinți și comunitate, sunt esențiale. Doar printr-o abordare personalizată și adaptată nevoilor fiecărui elev, putem asigura o educație de calitate și accesibilă tuturor.

Bibliografie

Albu, M. , Sprijinul intergenerațional în educație: Teorii și practici, Editura Polirom, 2022.

Bălan, M., Evaluarea continuă în educația primară: Modalități și tehnici de adaptare, Editura Didactică și Pedagogică, 2018.

Chivu, I., & Ionescu, R., Inovația în educație: tehnologii și strategii moderne de predare, Editura Universității din Cluj-Napoca, 2021.

Constantin, C., Educația remedială: Abordări și strategii, Editura Pro Universitaria, 2020.

Mărunțelu, M., Metode inovative de învățare pentru elevii cu dificultăți, Editura Universității din București, 2019.

Petruș, D., Pedagogia învățământului primar, Editura Didactică și Pedagogică, 2017.

Stanescu, A., Strategii educaționale pentru elevi cu nevoi speciale, Editura Alpha, 2020.

Grădina bunicului Teodor

Prof. Irimus-Jurcut Maria Teodora

Grădina bunicului Teodor 🌱

În grădina primăverii
Bunicul Teodor
Pune legume cu mult spor:
Ridichi, ceapă, usturoi,
Salată și dovlecei
Frunze verzi de spanac —
Toate, toate tare-mi plac!
Și tot felul de legume,
Mie tare-mi plac, pot spune:
Mazărea și morcoveii
Sunt deliciul primăverii!
Legumele sunt gustoase toate,
Că sunt izvor de sănătate.
Conțin multe vitamine —
Consumă-le cu drag, copile!
Căci, la fel ca alți bunici,
Și bunicul Teodor
Muncește pentru al său odor.

Test de evaluare (Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare)

(Mircea cel Bătrân, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare)

Prof. înv. primar, Marinescu Nicoleta-Eugenia

Liceul Tehnologic „Nicolae Dumitrescu" Cumpăna, jud. Constanța

1.Mircea cel Bătrân a fost domnitorul cărei țări românești?

a. Transilvania b. Moldova c. Dobrogea d. Țara Românească

2. În bătălia de la Rovine, Mircea cel Bătrân s-a confruntat cu sultanul:

a. Baiazid I b. Soliman Magnificul c. Mahomed al II-lea d. Murad I

3. Care este legătura de rudenie dintre Mircea cel Bătrân și Vlad Țepeș?

a. Vlad a fost bunicul lui Mircea b. Nu erau rude c.Sunt frați

d.Mircea a fost bunicul lui Vlad

4. Vlad Țepeș a rămas cunoscut în istorie pentru lupta sa severă împotriva:

a. Comerțului extern b. Țăranilor c. Bisericii d. Hoției și minciunii

5. Celebrul „Atac de Noapte„ din 1462, condus de Vlad Țepeș, a avut loc lângă:

a. București b. Suceava c. Curtea de Argeș d. Târgoviște

6. Ștefan cel Mare a fost domnitorul Moldovei timp de aproximativ:

a.32 de ani b.10 ani c.47 de ani d.60 de ani

7. Cea mai mare victorie a lui Ștefan cel Mare împotriva otomanilor a fost la:

a. Rovine b. Călugăreni c. Vaslui (Podul Înalt) d. Războieni

8. Ce obișnuia Ștefan cel Mare să facă după fiecare victorie importantă?

a. Să părăsească țara

b. Să ctitorească o mănăstire sau o biserică

c. Să cucerească teritorii străine

d. Să dubleze taxele

9. Care era scopul comun al bătăliilor purtate de acești trei domnitori?

a. Înlăturarea reciprocă de la tron

b. Cucerirea Imperiului Otoman

c. Apărarea independenței și a creștinătății

d. Mutarea capitalei la Constantinopol

10. Alege un domnitor dintre cei trei și scrie un text de 5-8 rânduri din care să reiasă o trăsătură a domnitorului (exemplu: înțelepciunea lui Mircea, dreptatea lui Vlad sau credința lui Ștefan).

SIMULARE -EVALUAREA NAȚIONALĂ PENTRU ABSOLVENȚII CLASEI a VIII-a

prof. Manta Georgiana Beatrice

Școala Gimnazială Nr. 4 „Elena Donici Cantacuzino”, Pucioasa

Limba și literatura română

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- Se acordă zece puncte din oficiu.

SUBIECTUL I (70 de puncte)

Citește fiecare dintre textele de mai jos pentru a putea răspunde cerințelor formulate.

Textul 1

Sus pe culme, bradul verde,
Sub zăpada albicioasă ,
Printre negură se pierde
Ca o fantasmă geroasă.
Și privește cu-ntristare
Cum se plimbă prin răstoace*
Iarna pe un urs călare,
Iarna cu șapte cojoace.
El se scutură și zice:
„În zadar, tu, vrăjitoare,
Aduci viforul pe-aice,
Aduci zile fără soare.
În zadar îngheți pământul,
Ucizi florile și stupii
Și trimiți moartea cu vântul
Și trimiți foamea cu lupii.
În zadar a ta suflare

Apa-n râuri o încheagă,

Șterge urma pe cărare

Și de mine țurțuri leagă.

În zadar aduci cu tine

Corbul negru și prădalnic,

Și din codri cu jivine

Faci să iasă urlet jalnic.

În zadar, urgie crudă,

Lungești noaptea-ntunecoasă

Și, râzând de-a lumii trudă,

Scurtezi ziua luminoasă.

În zadar îmi pui povara

De zăpadă și de gheață.

Fie iarna, fie vara,

Eu păstrez a mea verdeață.

(Vasile Alecsandri, Bradul)

* răstoace - Loc, gârlă unde o apă este puțin adâncă

Textul 2

Bradul (Abies)- Bradul este un gen de arbori care fac parte din familia Pinaceae. Cel mai cunoscut reprezentant în România este Bradul alb (Abies alba), un arbore de talie mare, renumit pentru eleganța sa și pentru faptul că își păstrează frunzișul verde pe tot parcursul anului.

1. Caracteristici morfologice:

- Talia: Poate atinge înălțimi de 40–50 de metri (rareori mai mult) și un diametru al trunchiului de până la 2 metri.
- Coroana: Are o formă piramidală, rămânând constantă și la vârste înaintate.
- Frunzele (Acele): Sunt persistente (nu cad iarna), au o lungime de 2–3 cm, sunt lățite și prezintă pe dos două dungi albe de ceară. Vârful acelor este de obicei știrbit sau rotunjit.
- Conurile: Spre deosebire de molid, conurile bradului sunt erecte (stau vertical pe ramură ca niște lumânări). La maturitate, acestea nu cad întregi, ci se desfac în solzi, lăsând pe ramură doar axul conului.

2. Ecologie și răspândire:

• Habitat: Preferă climatele răcoroase și umede, fiind întâlnit frecvent în zonele montane, în amestec cu molidul și fagul.

• Rezistență: Este un arbore de umbră în tinerețe și rezistă bine la geruri, însă este sensibil la poluarea atmosferică.

3. Importanța și simbolistica:

Domeniu Utilizare / Semnificație

Economie Lemnul este moale, alb, fiind utilizat în construcții, tâmplărie și industria celulozei.

Sănătate Rășina și mugurii sunt folosiți în medicina naturistă (siropuri de tuse, uleiuri esențiale).

CulturăReprezintă simbolul central al sărbătorilor de iarnă (Pomul de Crăciun).

Literatură Simbol al eternității și al rezistenței, așa cum apare și în poezia lui Vasile Alecsandri: „Fie iarna, fie vara, / Eu păstrez a mea verdeață!”

(Adaptare după https://ro.wikipedia.org/wiki/Brad)

A.

1. Notează din textul 1 două cuvinte din câmpul lexical al naturii. 2 puncte

_____

2. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 1. 2 puncte

Iarna este personificată sub chipul unei:

a. fantasme geroase;

b. vrăjitoare pe un urs călare;

c. jivine din codru;

d. urgii crude.

3. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 2. 2 puncte

Spre deosebire de molid, conurile bradului sunt:

a. piramidale;

b. persistente;

c. erecte;

d. lățite.

4. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 2. 2 puncte

Bradul este considerat un arbore renumit pentru faptul că:

a. atinge 2 metri în diametru;

b. este sensibil la poluare;

c. își păstrează frunzișul verde tot anul;

d. crește doar în amestec cu fagul.

5. Notează „X” în dreptul fiecărui enunț pentru a stabili dacă este adevărat sau fals, bazându-te pe informațiile din cele două texte.

6 puncte

Textul 1 Adevărat Fals

Bradul privește cu bucurie venirea iernii.

Iarna este descrisă purtând șapte cojoace.

Bradul se simte învins de viforul și zilele fără soare.

Textul 2 Adevărat Fals

Lemnul de brad este moale, fiind utilizat în tâmplărie.

Talia bradului poate atinge înălțimi de 40–50 de metri.

Frunzele bradului (acele) cad pe sol în fiecare iarnă.

6. Precizează, în unu-trei enunțuri, rima poeziei și măsura strofei a doua. 6 puncte

7. Prezintă, în minimum 30 de cuvinte, un element de conținut comun celor două texte date, valorificând câte o secvență relevantă din fiecare text. 6 puncte

8. Crezi că verticalitatea este o valoare importantă? Motivează-ți răspunsul, în 50-100 de cuvinte, valorificând textul 1. 6 puncte

9. Asociază poezia „Bradul” de Vasile Alecsandri cu un alt text literar studiat la clasă sau citit ca lectură suplimentară, prezentând, în 50-100 de cuvinte, o temă comună, prin referire la câte o secvență relevantă din fiecare text. 6 puncte

B.

1. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect. 2 puncte

Conțin diftong ambele cuvinte din seria:

a. „culme”, „verde”;

b. „urgie”, „pui”;

c. „geroasă”, „verdeață”;

d. „încheagă”, „leagă”.

2. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect. 2 puncte

Seria care cuprinde doar cuvinte derivate este:

a. „albicioasă”, „verdeață”;

b. „bradul”, „înghețI”

c. „negură”, „vrăjitoare”;

d. „jalnic”, „jivine”.

3. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect. 2 puncte

Un cuvânt cu sens figurat din strofa a doua a poeziei este:

a. „viforul”

b. „soare”

c. „zile”

d. „vrăjitoare”

4. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect. 2 puncte

Antonimul cuvântului „luminoasă” și sinonimul cuvântului „povară” din ultima strofă a textului 1 sunt:

a. strălucitoare, greutate;

b. întunecoasă, greutate;

c. umbrită, bucurie;

d. neagră, ușurare.

5. Selectează, din secvența următoare, trei substantive în cazuri diferite, pe care le vei preciza: 6 puncte

„ Lemnul este moale, alb, fiind utilizat în construcții, tâmplărie și industria celulozei.”

Substantivul identificat Cazul

6. Alcătuiește un enunț interogativ în care substantivul „brad” să aibă funcția sintactică de atribut (1) și un enunț asertiv în care pronumele personal „el” să aibă funcția sintactică de complement indirect (2). 6 puncte

(1)_____

_____

(2)_____
_____

7. Construiește o frază despre bradul de Crăciun în care să existe două propoziții aflate în raport de coordonare copulativă. 6 puncte

_____
_____
_____

8. Rescrie textul de mai jos,corectând greșelile de orice natură: 6 puncte

„Înpodobitul bradului este una dintre cele mai așteptate tradiți de crăciun la care participă toți membri familiei. Dar totuși, nimeni nu știe de unde a luat naștere acest frumos obicei a cărei origine se pierde în veacuri.”

SUBIECTUL AL II-LEA 20 de puncte

Imaginează-ți că ai petrecut o experiență de neuitat, într-o zi de iarnă. Redactează un text narativ, de cel puțin 150 de cuvinte, în care să relatezi experiența trăită și emoția/ emoțiile pe care le-ai trăit. Vei include în textul tău o secvență descriptivă de minimum 30 de cuvinte. Punctajul pentru compunere se acordă astfel:

• conținutul compunerii – 12 puncte;

• redactarea compunerii – 8 puncte (marcarea corectă a paragrafelor – 1 punct; coerența textului – 1 punct; proprietatea termenilor folosiți – 1 punct; corectitudinea gramaticală – 1 punct; claritatea exprimării ideilor – 1 punct; ortografia – 1 punct; respectarea normelor de punctuație – 1 punct; lizibilitatea – 1 punct).

Notă! Compunerea nu va fi precedată de titlu sau de motto. Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care compunerea are minimum 150 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus.

Exemplu de bună practică-Proiect de lecție- Limba și literatura română, clasa a VIII-a

Propunător: prof. Manta Georgiana Beatrice

Competențe specifice:

✓ 2.1. Evaluarea informațiilor și a intențiilor de comunicare din texte literare, nonliterare, continue, discontinue și multimodale

✓ 4.2. Aplicarea achiziţiilor lingvistice pentru înţelegerea şi producerea unor texte diverse

Conținutul învățării:

 Textul literar care combină diverse structuri textuale -„Furtuna” de William Shakespeare din volumul

„ Povestiri după Shakespeare” de Charles & Mary Lamb

 Strategii de comprehensiune și de interpretare

 Modele comportamentale în textele literaturii universale

Obiectivele lecției:

✓ 2.1.1- să răspundă corect la întrebările referitoare la conținutul textului (obiectivul se consideră atins dacă fiecare elev a răspuns corect la 3 din cele 5 întrebări din testul digital Kahoot);

✓ 2.3.1-să formuleze întrebări referitoare la un text citit, dovedind înțelegerea acestuia (obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev a formulat corect 2 întrebări din categoria „ Chiar acolo”din tehnica RIR, pe baza textului citit);

✓ 2.4.1- să formuleze predicții pe baza textului citit (obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev a formulat cel puțin 1 predicție pe baza textului citit);

✓ 2.4.2- să interpreteze semnificația unui pasaj prin Tehnica Jurnalului dublu (obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev a formulat cel puțin 1 comentariu pe baza citatului ales)

Metode, tehnici și procedee didactice: exercițiu de concentrare- „Sunete”, Știu/ Vreau să știu/ Am învățat , Lectura cu predicții și în lanț, conversația, RIR, Jurnalul dublu , Borcanul de cuvinte, aplicația digitală Kahoot -chestionar de lectură și Biletul de ieșire

Desfășurarea lecției:

Evocare (10 minute)

✓ Introducere și conectare

Discuție colectivă: Ce vă atrage atenția azi în clasă? Cum vă simțiți?(1 minut)

Legătura cu lecția nouă (3 minute)

Profesorul va invita elevii să asculte și să identifice 3 „Sunete” pe care le aud din interiorul sălii de clasă și 3 sunete care vin din afara ei, apoi să conștientizeze dacă sunetele percepute sunt plăcute, neplăcute sau neutre. https://www.youtube.com/shorts/neQqRZLwee8 . Aceste sunete au legătură cu textul ce va fi citit pentru că „ a sparge gheața” este o expresie inventată de W. Shakespeare cel care este autorul textului ce urmează a fi citit.

✓ Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor (6 minute)

✓ Elevii sunt anunțați că urmează să citească textul „ Furtuna” scris de W. Shakespeare în care sunt combinate diferite structuri textuale. Elevii sunt întrebați ce știu despre W. Shakespeare, ce ar mai vrea să știe și ce au aflat după vizionarea unui ppt în limba engleză despre acest dramaturg. https://www.youtube.com/watch?v=ocrgDc6W7Es

✓ Elevii sunt invitați să facă predicții despre ce va fi vorba în text. Se va preciza și nota subiectul lecției și se vor enumera obiectivele lecției.

Realizarea sensului (20 de minute)

 Activitate frontală și individuală

Înainte de a începe lectura textului, le vor fi explicate elevilor sensurile cuvintelor necunsoscute din povestire. Acestea vor fi introduse în „ Borcanul de cuvinte” (Anexa). Apoi, se va realiza lectura cu predicții a textului de către profesor; după lectura primelor 5 paragrafe, se vor cere predicții asupra a ceea ce se va întâmpla și evaluarea predicțiilor anterioare, completându-se tabelul predicțiilor. Se va realiza apoi același procedeu cu oprire la pagina 12, după paragraful 6 și pagina 15, după paragraful 4.

Reflecție (20 de minute)

 Activitate de grup : Elevii vor formula întrebări pe baza textului citit, folosind tehnica RIR (Relația Întrebare – Răspuns, pe baza unei fișe de lucru (elevii vor formula minimum 2 întrebări din 4 categoria „ Chiar acolo” din tehnica RIR, pe baza textului citit). Profesorul va colecta fișele de lucru, după ce va asculta câteva răspunsuri.

 Activitate individuală-Jurnalul dublu. Elevii vor transcrie un fragment care i-a atras, impresionat, emoționat, intrigat, le-a amintit de vreo experiență personală, explicând de ce au ales acel fragment . Se vor citi cât mai multe răspunsuri, la Scaunul autorului, dacă mai mulți elevi au ales același pasaj, se vor citi toate interpretările referitoare la acel pasaj. Profesorul va oferi feedback.(Activitatea se va realiza doar dacă timpul o va permite).

 Evaluare formativă -Test de lectură -prin aplicația Kahoot https://create.kahoot.it/share/povestiri-dupa-shakespeare-charles-mary-lamb-furtuna/5e4f759f-f2f3-4f9d-9a8a-49e6f8a30381 elevii vor răspunde individual la întrebările legate de înțelegerea textului, se vor face aprecieri pe baza rezumatului de răspunsuri.(va fi realizat doar dacă va mai fi timp)

 Tema pentru acasa :

1. Citește până la final textul „ Furtuna” și completează tabelul RIR cu încă 2 întrebări la „ Gândește și caută”, 1 întrebare la „Tu și autorul”, 1 întrebare la „Doar tu”.

2. Selectează și transcrie 1 paragraf cu tipar dialogat, 1 paragraf cu tipar narativ, 1 paragraf cu tipar descriptiv și motivează în 1-2 enunțuri, prin 2 argumente, de ce se înscrie fragmentul în acel tip de tipar. (reamintire conținutul din manual- https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VIII-a/Limba%20si%20literatura%20romana/QXJ0IEtsZXR0IFMuUi5M/#book/u03-097)

3. Asociază textul „ Furtuna” de W. Shakespeare cu un alt text literar studiat la clasă sau citit ca lectură suplimentară, prezentând, în 50-100 de cuvinte, o temă comună, prin referire la câte o secvență relevantă din fiecare text.

Aprecieri ale profesorului

Elevii vor completa 1 Bilet de ieșire (Wow!/Au!) cu 3- cuvinte-cheie ale lecției, 2- întrebări privind lecția,1- cel mai important lucru pe care l-au învățat din mesajul textului)

Bibliografie:

Manual de Limba și literatura română, clasa a VIII-a, Florentina Sâmihăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, Horia Corcheș,Editura art Klett

Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română, clasle a V-a și a VIII-a, București 2017, Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3393 / 28.02.2017 , MINISTERUL EDUCAŢIEI NAŢIONALE

Programul Lectura și Scrierea pentru Dezvoltarea Gândirii Critice, ghidurile 1, 2 - Jeannie L. Steele, Kurtis S. Meredith, Charles Temple

Programul MIND UP -Fundația Goldie Hawn - https://www.mindup.org/

Proiectul Zero, Harvard - Tehnici de gândire vizibilă - https://pz.harvard.edu/

ANEXE LECȚIE

Anexa-„Borcanul de cuvinte”

Chilie- Odăiță în interiorul unei mănăstiri, în care locuiește un călugăr sau o călugăriță.

Doică- dădacă

Laviță- Bancă fixată afară (la poarta caselor țărănești).

Schivnic- Călugăr care duce viață aspră, de privațiuni, departe de lume.

Smârc- Loc mocirlos (acoperit cu vegetație); ochi de apă pe un teren mlăștinos

Șăgalnic- Care face glume; care provoacă râsul.

Tertip- truc

CIRCUITUL APEI ÎN NATURĂ

Prof. HAJDU MELINDA

Clasa: a III- a

Activitate -Științele naturii: „Călătoria picăturii de apă” -lecție interactivă de 45 de minute

1.Obiective de învățare

- Să descrie principalele etape ale circuitului apei în natură (evaporare, condensare, precipitații, infiltrare);
- Să explice, în cuvinte proprii, rolul soarelui și al norilor în acest proces;
- Să săilustreze grafic circuitul apei;
- să manifeste curiozitate și respect față de resursele de apă din natură.

2. Resurse necesare

- planșă / proiector cu imaginea circuitului apei;
- un bol cu apă, o farfurie, o folie de plastic transparentă – pentru un mic experiment;
- coli de hârtie, creioane colorate, markere;
- etichete cu cuvintele „Soare”, „Nor”, „Ploaie”, „Râu”, „Pământ”, „Mare”.

3. Desfășurarea activității

a) Introducere (10 min)

- Joc introductiv:
- „Picătura curioasă” – Învățătorul povestește scurt despre o picătură de apă care vrea să vadă lumea.

Elevii sunt invitați să spună unde ar putea ajunge această picătură (mări, nori, râuri, frunze etc.).

- Se notează ideile elevilor pe tablă.

b) Explorare / Învățare prin descoperire (15 min)

- Experiment simplu:

1. Se pune apă calda într-un bol și se acoperă cu folie de plastic transparentă.
2. Învățătorul explică: „Soarele încălzește apa” → elevii observă cum pe folie se formează picături.
3. Se discută: Ce se întâmplă cu apa? (evaporare) Ce sunt picăturile? (condensare)

- Se arată planșa sau o animație a circuitului apei în natură și se clarifică etapele:

- Evaporarea
- Condensarea
- Precipitațiile
- Infiltrarea și colectarea apei

c) Activitate practică (15 min)

- Fiecare elev (sau echipă) desenează „Călătoria unei picături de apă” într-un ciclu complet, folosind săgeți și termenii învățați.
- Ei vor colora – soarele galben, nori gri, lacuri albastre etc.

d) Reflecție și concluzie (5 min)

- Elevii prezintă pe rând desenul lor și spun o propoziție care descrie o etapă din circuit (ex.: „Picătura mea s-a evaporat și a ajuns în nori.”)
- Învățătorul încheie subliniind ideea: Apa nu dispare, ci călătorește mereu prin natură!

REȚETA ALBINUȚELOR

PROF. ÎNV. PRIMAR: GROZA ANITA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ MIRĂSLĂU

Sunetul și litera „ț" de tipar și de mână

CLASA: I

ARIA CURICULARĂ: Limbă și comunicare

DISCIPLINA: Comunicare în limba română

UNITATEA TEMATICĂ: „Cărți, jocuri, călătorii"

TEMA LECŢIEI: „Rețeta albinuțelor" ; Sunetul și litera „ț" de tipar și de mână

TIPUL LECŢIEI: Consolidare de cunoștințe

COMPETENȚE SPECIFICE:

1.3. Identificarea sunetului iniţial şi/ sau final dintr-un cuvânt, a silabelor şi a cuvintelor din propoziţii rostite clar şi rar

2.1. Pronunţarea clară a sunetelor şi a cuvintelor în enunţuri simple

3.1. Recunoaşterea unor cuvinte uzuale, din universul apropiat, scrise cu litere mari şi mici de tipar

4.1. Trasarea elementelor grafice şi a contururilor literelor, folosind resurse variate

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

La sfârşitul orei elevii vor fi capabili:

0.1. să identifice sunetul și litera „ț", în cuvinte, propoziții având acces la cunoștințele anterioare

0.2. să despartă corect în silabe, cel puțin trei cuvinte care conțin acest sunet, utilizând explicația învățătorului

0.3. să citească corect, în ritm propriu cuvinte și enunțuri scurte.

0.4. să scrie corect cuvinte și enunțuri scurte, folosind fișele de lucru puse la dispoziție.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode şi procede: explicaţia, conversaţia, exerciţiul, demonstrația, metoda fonatico-analitico-sintetică, jocul didactic de pronunție, joc didactic Wordwall.

Mijloace didactice: manuale, creioane colorate, instrumente de scris, fișe de lucru, imagini-recompense, planșa Zânei Primăvară, scrisoare, tabla smart.

Forme de organizare: individual, frontal, în echipă.

Resurse : - umane: 7 elevi

- de timp: 45 min
- de spaţiu: sala de clasă

1.MOMENT ORGANIZATORIC:

Se pregătesc materialele didactice necesare orei de comunicare în limba română, se stabilește ordinea și liniștea în sala de clasă, pentru o bună desfășurare a activității.

2.CAPTEREA ATENȚIEI:

Se realizează cu ajutorul unei scrisori din partea Zânei Primăvară, care îi vizitează pe copii și le aduce plicuri cu provocări. Ea îi îndeamnă pe elevi să se implice activ în toate activitățile ce vor urma, să rezolve sarcinile corect pentru a primi în schimb diferite recompense. Acestea vor fi preschimbate cu piese de puzzle, care puse împreună vor alcătui indiciul pentru descoperirea unei surprize la finalul zilei.

Plicul 1: 19.III.2026

Dragi copii,

De când am sosit în țara voastră, mi-a făcut o deosebită plăcere să mă plimb sub geamul clasei voastre și să observ cât de harnici, serioși și isteți sunteți. M-am gândit să vă recompensez cu o surpriză. Eu sunt tare jucăușă, exact ca voi. Îmi place culoarea, veselia, munca harnică și să fiu înconjurată de prietenii mei. Sunt tare singură aici. De aceea vă rog să mă înveseliți, iar pentru descoperirea surprizei să realizați unele provocări.

Dacă îmi aduceți cât mai multe jetoane pentru a afla care sunt lunile de primăvară, ce activități desfășoară oamenii în livezi și în grădini primăvara, voi fi mai fericită. În schimb veți primi o piesă de puzzle, primul indiciu în descoperirea surprizei.

Aceste jetoane le veți primi de la doamna învățătoare dacă rezolvați corect sarcinile primite.

Metode, mijloace, forme de organizare și obiective atinse: explicaţia, conversaţia, observarea sistematică; planșa cu Zâna Primăvară, scrisoarea; frontal;

3.REACTUALIZAREA CUNOŞTINŢELOR:

Activitate independentă:

Elevii vor deschide manualele la pagina 92 și vor citi lecția ,,Rețeta albinuțelor” în gând.

Vor pregăti caietele cu tema de casă pe bancă pentru a fi verificate.

Activitate directă:

Citim lecția împreună cu copiii: în lanț, în ștafetă.

Purtăm o discuție pe baza celor citite:

- Care e titlul lecției?

- Ce sărbătoresc albinele?

- Pe cine au invitat la sărbătoare?

- Ce pregătesc ele?

- Care sunt ingredientele folosite?

- Unde se țin ele?

- Când se prepară rețeta?

- Cu ce se prepară ea?

- Cum credeți că e rețeta?

„Rețeta e bună.”

Reprezentăm grafic propoziția la tablă.

Prin metoda fonetică-analitico- sintetică deslușim cuvintele care alcătuiesc propoziția, silabele care intră în componența lor, sunetele pe care le auzim în fiecare silabă. Separăm cuvântul rețeta, observăm poziția sunetului „ț”.

Asamblăm din nou silabele și cuvintele pentru a obține propoziția.

Metode, mijloace, forme de organizare și obiective atinse: metoda fonetică-analitico- sintetică, conversația explicația, exercițiul, tablă, cretă; frontal, individual, O1, O2, O3, evaluare orală.

4. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR:

Se anunță tema lecției și obiectivele ce sunt urmărite. Elevii vor afla că ne vom juca tot cu sunetul și literele „ț” de tipar și de mână, pentru a putea citi și scrie corect cuvinte și propoziții cu acesta.

Metode, mijloace, forme de organizare și obiective atinse: conversația, explicația, frontal.

5. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII:

Observăm și ne reamintim ce semne grafice alcătuiesc litera „ț” de tipar.

Realizăm jocuțe cu exerciții de pronunție:

„Știu un gânsac.

Sâsâie în sac.

Ssssss! Ssssss! Sssssss!

Spune gânsacul:

Hârș, hârș, hârș!

Se rupe sacul.

Sssssss! Hârș!

Imităm un balon care se dezumflă încet.

Ţţţţa! Ţţţţţţe! Ţţţţţţi! Ţţţţţţo! Ţţţţţu! Ţţţţţţă! Ţţţţî!

Se citesc cuvintele de pe planșă: țap, țânțar, țară, ține, lecție, căruță, porție, ață, moț, lanț, braț, colț.

Identificăm poziția sunetului studiat în unele cuvinte, alcătuind propoziții cu acestea.

Ne reamintim elementele grafice din care e alcătuită litera învățată. Trasăm conturul literei cu degetul în aer, pe bancă în palmă.

Încălzim mușchii mici ai mâinii, după care elevii se pregătesc să transcrie pe fișa de lucru Anexa 1, unele cuvinte de pe planșă și trei propoziții.

Reamintim regulile de scriere coretă.

Muncă independentă.

Metode, mijloace, forme de organizare și obiective atinse: explicaţia, conversaţia, exerciţiul, demonstrația, metoda fonatico-analitico-sintetică, jocul didactic de pronunție, observarea produsului activității elevului; manualul, planșe, instrumente de scris, fișe de lucru, individual, frontal; O1, O2, O3, O4.

Activitate recreativă:

Pe fișa de lucru se află și ghicitori. Elevii citesc, deslușesc ghicitorile, apoi colorează imaginea potrivită răspunsului corect.

Dacă cei mici nu termină de rezolvat aceste sarcini, le va rămâne temă pentru acasă.

Activitate directă:

Se verifică ceea ce au transcris elevii pe fișe.

Corectăm greșelile ivite. Ofer explicații suplimentare acolo unde este nevoie.

Metode, mijloace, forme de organizare și obiective atinse: explicaţia, conversaţia, observarea sisteatică; fișe de lucru, creioane colorate, individual, frontal; O3.

6. OBȚINEREA PERFORMANȚEI:

Invit elevii la tabla smart pentru a juca un joculeț în Wordwall. Ei vor citi pe rând cuvinte date și vor selecta imaginea corespunzătoare acestora. În urma muncii în echipă vor primi recompense.

https://wordwall.net/ro/resource/12658847/litera-%C8%9B-potrive%C8%99te-cuv%C3%A2ntul-cu-imaginea

Metode, mijloace, forme de organizare și obiective atinse: explicaţia, conversaţia, exerciţiul, demonstrația, tabla smart, individual, frontal, în echipe; O3.

7. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII:

Se fac aprecieri generale și individuale despre felul în care a decurs activitatea. Se atribuie calificative elevilor care s-au remarcat.

Metode, mijloace, forme de organizare și obiective atinse: explicaţia, conversaţia, recompense, piesă de puzzle.

Bibliografie:

- Programa şcolară pentru disciplina COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ Clasa pregătitoare, clasa I şi clasa a II-a. Aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013
- Comunicare în limba română, Manual pentru clasa I –Rodica Gavriș-Pascu, Ioana Camelia Iovănaș, Bianca Sabou, Marinela Scripcariu,ed. Art Klett, 2023
- Comunicare în limba română, Caietul elevului pentru clasa I – Rodica Gavriș-Pascu, Ioana Camelia Iovănaș, Bianca Sabou, Andreea Boca, ed. Art Klett, 2023
- Comunicare în limba română, Caietul elevului pentru clasa I –Mirela Ilie, Marilena Nedelcu, ed. Booklet, 2023
- Ghicitori pentru pitici- Loredana Bejan, ed. Primus 2016
- Logopedie hazlie -Loredana Bejan, ed. Primus, 2018
- Joc Wordwall-potrivește cuvântul cu imaginea.

https://wordwall.net/ro/resource/12658847/litera-%C8%9B-potrive%C8%99te-cuv%C3%A2ntul-cu-imaginea

Anexa 1.

Nume: Data:

Fișă de lucru

(CLR- CLASA I)

1. Completează rândul cu litera „ț”:

2. Transcrie cuvintele pe spațiul dat:

țap țânțar

lanț

porție

3. Alintă cuvintele. Exemplu: pisică- pisicuță

casă

cal

rață băiat

4. Citește și transcrie propozițiile:

Un vițel și un cățel mănâncă un biscuițel.

Cățelușul cu păr creț stă pe un coteț ?

Căprița merge la piață să cumpere ață.

5. Află răspunsul la ghicitorile date:

Test - comunicare în limba română
CLASA I

Autor: Prof. Înv. Primar Sacu Alina-Ramona

Școala de proveniență: Școala Gimnazială Nr. 1 Suceava

1. Cuvântul „stilou” denumește un obiect.

a) Adevărat

b) Fals

10 puncte

2. Propoziția „Ana citește o carte despre dinozauri.” este corectă.

a) Adevărat

b) Fals

10 puncte

3. Care dintre cuvinte denumesc animale?

a) masă

b) pisică

c) câine

d) carte

10 puncte

4. Alege propozițiile corecte:

a) Eu merg la școală.

b) merge eu școală la

c) Mama gătește o supă delicioasă.

d) Supă mama gătește deliciu un

10 puncte

5. Care cuvinte încep cu litera „m”?

a) măr

b) casă

c) minge

d) soare

10 puncte

6. Care sunt cuvinte care arată acțiuni?

a) aleargă

b) scrie

c) carte

d) masă

10 puncte

7. Eu _____ o carte.

citesc

10 puncte

8. Eu spun una, tu spui mai multe.

„floare”:_____

flori

10 puncte

9. În propoziția „Ion aleargă spre mama lui.” câte cuvinte sunt?

În propoziția de mai sus sunt:_____ .

cinci cuvinte

10 puncte

10. Completează enunțul:

Soarele strălucește pe _____.

cer

10 puncte

Total: 100 puncte

Inteligența Artificială: de la instrument tehnologic la partener cognitiv în învățământul primar

Prof. SEMENESCU IONELIA ALINA

I. Personalizarea instruirii prin IA: Algoritmi în slujba diferențierii didactice

În clasa tradițională, aplicarea principiului instruirii diferențiate reprezintă adesea o provocare logistică pentru învățător. IA intervine ca un catalizator, permițând adaptarea resurselor în funcție de ritmul și stilul de învățare al fiecărui elev:

- Dinamica textelor de lectură: Prin instrumente precum ChatGPT sau Claude, putem recalibra dificultatea unui text (Lexile level). Un text despre „Circuitul apei în natură” poate fi generat în trei variante pentru aceeași oră: una cu vocabular simplificat și suport vizual pentru elevii cu CES, una standard și una îmbogățită cu termeni științifici pentru elevii capabili de performanță.

- Sisteme de Tutoring Inteligent (ITS): Aceste platforme analizează erorile recurente ale elevului la matematică și generează automat exerciții de remediere exact pe lacuna identificată, oferind indicii (scaffolding) înainte de a oferi soluția.

II. Dezvoltarea competențelor de "Prompt Engineering" și gândire critică

Deși pare un termen tehnic, „prompting-ul” (capacitatea de a formula instrucțiuni clare) este, în esență, o exersare a logicii și a preciziei limbajului.

1. Acuratețea limbajului: Pentru a obține rezultatul dorit de la o IA, elevul trebuie să învețe să utilizeze adjective precise, structuri gramaticale corecte și o succesiune logică a ideilor.

2. Verificarea surselor (Fact-checking): În cadrul orelor de Științe sau Geografie, elevii pot fi puși în postura de „detectivi de adevăr”. Aceștia compară răspunsurile oferite de IA cu informațiile din atlas sau manual, învățând astfel despre noțiunea de „halucinație” a IA și despre importanța consultării surselor multiple.

III. Proiecte transdisciplinare: Co-crearea asistată

O metodă de actualitate este Învățarea Bazată pe Proiect (Project-Based Learning) susținută de IA. Exemplu de activitate:

Proiect: „Povestea clasei noastre ilustrată digital”

- Etapa 1: Elevii scriu colaborativ un text narativ (Limba Română).

- Etapa 2: Folosesc IA pentru a genera imagini (ex: Midjourney, Canva Magic Media) care să ilustreze momentele subiectului, învățând despre relația dintre text și imagine.

• Etapa 3: Analiza critică a imaginilor generate: „De ce robotul a desenat personajul cu 6 degete? Cum putem corecta descrierea?”

IV. Redefinirea rolului cadrului didactic: Mentor, nu doar sursă de informații

În acest nou context, învățătorul devine un arhitect al experiențelor de învățare. IA preia sarcinile repetitive:

• Generarea planificărilor calendaristice și a proiectelor de lecție.

• Crearea de rubrici de evaluare (descriptori de performanță) personalizate pentru proiecte creative.

• Traducerea și adaptarea rapidă a materialelor didactice din fluxul internațional.

V. Considerații etice și limite

Publicarea unui astfel de articol necesită și o notă de prudență. Trebuie subliniat că:

• Protecția datelor: Elevii nu trebuie să introducă date personale în platforme.

• Echilibrul ecran-umanitate: Tehnologia trebuie să rămână un mijloc, nu un scop. Interacțiunea socio-emoțională din sala de clasă rămâne de neînlocuit.

Bibliografie:

1. Luckin, R. (2018). Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education for the 21st Century.

2. Raportul UNESCO (2023). Guidance for generative AI in education and research.

3. Strategia Națională privind Inteligența Artificială (actualizată).

Idei de jocuri pentru preșcolari

Prof. SANDU LOREDANA

GrădinițaP.P. Floarea-Soarelui Reșița

Jocul reprezintă principalul mijloc prin care copilul preșcolar explorează lumea, își dezvoltă limbajul, gândirea, motricitatea și capacitatea de relaționare. În cadrul concursului internațional Formidabilii, activitățile ludice trebuie să stimuleze creativitatea, colaborarea, autonomia și bucuria de a descoperi. Lucrarea de față propune o serie de jocuri originale, adaptate vârstei 3–6 ani, care pot fi integrate în activități individuale, pe echipe sau în grup mare.

Jocuri pentru dezvoltarea motricității grosiere

„Cursa Formidabililor”

Materiale: jaloane, cercuri, mingi mici.

Descriere: Copiii parcurg un traseu cu obstacole (sărituri în cercuri, mers printre jaloane, rostogolirea mingii).

Obiective: coordonare, echilibru, viteză de reacție.

Valoare educativă: încurajează spiritul de echipă și perseverența.

„Prinde culoarea”

Materiale: cartonașe colorate.

Descriere: Educatorul ridică un cartonaș, iar copiii trebuie să atingă cât mai repede un obiect din sala cu aceeași culoare.

Obiective: atenție distributivă, orientare în spațiu.

Valoare: joc dinamic, potrivit pentru tranziții.

Jocuri pentru dezvoltarea limbajului și comunicării

„Povestea care crește”

Materiale: imagini sau figurine.

Descriere: Fiecare copil adaugă o propoziție la poveste, pornind de la o imagine.

Obiective: vocabular, exprimare coerentă, imaginație.

Valoare: stimulează creativitatea narativă.

„Ghicește personajul”

Materiale: măști sau imagini cu animale/eroi.

Descriere: Un copil mimează un personaj, ceilalți ghicesc.

Obiective: comunicare nonverbală, interpretare.

Valoare: dezvoltă încrederea în sine.

Jocuri pentru dezvoltarea cognitivă

„Constructorii Formidabili”

Materiale: cuburi, piese LEGO, bețișoare.

Descriere: Copiii primesc o sarcină (ex.: „Construiește un pod”, „Construiește o casă înaltă”).

Obiective: gândire logică, rezolvare de probleme.

Valoare: stimulează creativitatea tehnică.

„Detectivii formelor”

Materiale: forme geometrice, obiecte din clasă.

Descriere: Copiii caută obiecte reale care corespund unei forme (cerc, pătrat, triunghi).

Obiective: clasificare, observare.

Valoare: învățare prin explorare.

Jocuri pentru dezvoltarea socio emoțională

„Cutia emoțiilor”

Materiale: cutie cu emoticoane.

Descriere: Copiii extrag o emoție și povestesc o situație în care au simțit-o.

Obiective: identificarea emoțiilor, empatie.

Valoare: sprijină autoreglarea emoțională.

„Podul prieteniei”

Materiale: panglici colorate.

Descriere: Copiii formează un „pod” ținând panglicile; fiecare spune un compliment colegului din față.

Obiective: cooperare, relaționare pozitivă.

Valoare: întărește coeziunea grupului.

Jocuri artistice și creative

„Orchestra Formidabililor”

Materiale: instrumente muzicale simple (tobe, maracas, xilofon).

Descriere: Copiii creează un ritm comun, apoi improvizează.

Obiective: ritm, coordonare auditivă.

Valoare: exprimare artistică liberă.

„Atelierul de culori”

Materiale: acuarele, bureți, frunze, șabloane.

Descriere: Copiii pictează folosind tehnici neconvenționale (amprentare, ștampile naturale).

Obiective: creativitate, motricitate fină.

Valoare: stimulează expresivitatea vizuală.

Jocurile propuse sunt adaptate particularităților de vârstă ale preșcolarilor și răspund cerințelor concursului Formidabilii, punând accent pe creativitate, colaborare și dezvoltare globală. Prin intermediul lor, copiii învață natural, cu bucurie, într-un mediu stimulativ și sigur.

Formele de organizare a procesului instructiv-educativ

Prof.pentru înv. primar COSTEA ELENA

Şcoala Gimnazială Morteni,jud.Dâmboviţa

Formele de organizare a procesului instructiv-educativ reprezintă structura organizatorică, respectiv cadrul organizatoric de desfăşurare a activităţilor educaţionale formale şi nonformale, ansamblul modalităţilor specifice şi operaţionale de derulare a acestui proces.

Se pot folosi diferite tipuri de organizare a activităţii elevilor. Alegerea acestora se face în funcţie de obiectivele urmărite, de conţinuturile cu care se lucrează, de particularităţile de vârstă şi individuale ale elevilor, de gradul de dotare cu mijloace de învăţământ, de felul în care se va face evaluarea activităţii, de tactul pedagogic al cadrului didactic etc.

Clasificarea formelor de organizare a procesului instructiv-educativ

a)După ponderea activităţii:

-activităţi frontale: lecţii, activităţi în laboratoare şi cabinete şcolare, în sala de sport, vizite şi excursii, vizionări de spectacole.

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 activitate.

Această formă de activitate se poate folosi pentru reactualizarea cunoştinţelor, la captarea atenţiei, la predarea noilor cunoştinţe sau la fixarea şi sistematizarea acestora.

Metoda didactică 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.

-activităţi grupale:cercuri şcolare pe materii, dezbateri,concursuri, editări de reviste şcolare.

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 unei echipe.

-activităţi individuale: activităţi independente,elaborarea de compuneri, întocmirea de portofolii, rezolvări de exerciţii şi probleme, lectura suplimentară etc.

Acest tip de activitate 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.

b)După tipul de metode didactice predominante:

-activităţi care au la bază metode de comunicare: lecţii,prelegeri, dezbateri, consultaţii.

-activităţi care au la bază metode de cercetare:activităţi în cabinete şcolare, studiul în bibliotecă, vizite şi excursii didactice.

-activităţi care au la bază metode experimentale:activităţi în laboratoare şcolare, proiecte, lucrări practic-aplicative şi experimentale.

-activităţi care au la bază metode aplicative: lucrări practic-aplicative, activităţi pe lotul şcolar şi în sala de sport.

c)După locul de desfăşurare:

-activităţi organizate în mediul şcolar(în clasă sau în afara clasei, sub îndrumarea cadrelor didactice, în afara orelor prevăzute de orar, pentru a aprofunda pregătirea din timpul lecţiilor): lecţii(permanente sau facultative), activităţi independente, studiul individual, observaţii în natură sau,,colţul viu", efectuarea temelor pentru acasă, întâlniri cu diferite personalităţi, jocuri şi concursuri pe diferite teme, serbări şcolare.

-activităţi organizate în mediul extraşcolar/activităţi conexe(organizate de cadre didactice sau de instituţii din afara şcolii: teatre, case de cultură, cluburi, organizaţii sportive, tabere,într-un cadru instituţionalizat, situat în afara şcolii, respectiv a sistemului de învăţământ): activităţi de club, case de cultură, tabere judeţene, naţionale, internaţionale, vizionări de expoziţii, spectacole, filme etc.; vizite, excursii, drumeţii.

Indiferent de forma de organizare a activităţilor cu elevii, profesorul trebuie să dozeze bine resursele, să construiască situaţii cât mai variate pe care să le ordoneze logic, să urmărească în permanenţă evoluţia realizării obiectivelor urmărite, să sprijine iniţiativa elevilor, etc.

BIBLIOGRAFIE:

1.Bocoş Muşata, Jucan Dana, (2008), Teoria şi metodologia instruirii.Teoria şi metodologia evaluării, Editura Paralela 45, Piteşti

2.Cristea, S., (2017). Formele de organizare a instruirii/ procesului de învățământ, București: Editura Didactica Publishing House.

3.Ionescu M., Radu I., (2001),Didactica modernă,Editura Dacia, Cluj-Napoca

ITEM-Componentă a probei de evaluare în învățământul primar

Prof. înv. primar COSTEA FLORIAN

Şcoala Gimnazială Morteni,Dâmboviţa

În pedagogie ,itemul semnifică cea mai mică componentă ce poate fi identificată într-un test sau probă de evaluare.Acesta este un element al unei probe de evaluare sau al unui test şi se exprimă prin formularea unei întrebări .

Prin item, în activitatea şcolară, inţelegem sarcina de lucru plus răspunsul aşteptat.

În cadrul probelor de evaluare şi al testelor din învăţământul primar se folosesc următoarele tipuri de itemi:

A.ITEMI OBIECTIVI sau ITEMI CU RĂSPUNS LA ALEGERE în care se cere elevilor să aleagă varianta corectă din mai multe răspunsuri date/oferite.

Din această categorie fac parte:

1.ITEMI TIP PERECHE(ITP)care se mai numesc şi ITEMI DE ASOCIERE

Aceştia prezintă următoarele caracteristici:

-solicită corespondenţe între informaţii distribuite în două coloane.

-informaţiile din prima coloană se numesc premise.

-informaţiile din coloana a doua sunt răspunsuri.

-numărul premiselor este diferit de al răspunsurilor.

Dezavantajul constă în aceea că se limitează,de obicei ,la măsurarea informaţiilor factuale, bazându-se pe asociaţii simple,pe abilitatea de a identifica relaţia existentă între două noţiuni/lucruri/simboluri.

2.ITEMI CU ALEGERE DUALĂ(IAD)-elevul trebuie să selecteze unul din cele două răspunsuri date.

Caracteristici:

-Adevărat/Fals.

-Da/Nu.

-Acord/Dezacord.

-Corect/Incorect.

-Nu se utilizează verbe la forma negativă.

-Fiecare enunţ va cuprinde o singură idee.

Cel mai mare dezavantaj este acela că,fiind doar două variante de răspuns,probabilitatea de ghicire a răspunsului corect este de 50%.

3.ITEMI CU ALEGERE MULTIPLĂ(IAM)care se mai numesc şi ITEMI DE SELECŢIE

Caracteristici :

-Conţin o premisă şi o listă de alternative(distractori).

-Sunt itemi cu un singur răspuns corect sau cu alegerea celei mai bune alternative.

-Nu sugerează răspunsul şi evită negaţiile.

-Numărul alternativelor este suficient de mare,astfel încât să se evite ghicirea răspunsului(3-5).

-Distractorii sunt plauzibili(posibili)şi paraleli(nu se suprapun).

-Răspunsurile nu sunt sinonime sau cu sens opus.

-Vizează cunoaşterea,înţelegerea,aplicarea.

DEZAVANTAJELE randamentului şcolar:caligrafia,exprimarea orală,abilitatea de a manipula obiectele şi adesea,acest tip de evaluare conţine prea multe cerinţe care se raportează la procese mentale simple:cunoaştere sau înţelegere.

B.ITEMI SEMIOBIECTIVI sau ITEMI CU RĂSPUNS CONSTRUIT SCURT

Vizează o problemă formulată de cadrul didactic sub forma unei întrebări foarte exacte sau a unui consemn/ordin/dispoziţie care poate fi însoţit(ă)sau nu de un suport(carte, grafic,ilustraţie)sau de un text mai detaliat.

Tipologie:

1.ITEMI CU RĂSPUNS SCURT –se caracterizează prin:

-Se formulează printr-o propoziţie incompletă,printr-o întrebare.

-Spaţiul lăsat pentru răspuns este de aceeşi lungime pentru toţi itemii.

-Întrebările solicită un singur răspuns corect.

Dezavantaje:este inadecvat pentru unele discipline de studiu,solicită o redactare atentă,şi se limitează la primele niveluri taxonomice,la procesele mentale simple.

2.INTREBĂRI STRUCTURATE

Caracteristici:

-Sunt mai multe întrebări de tip obiectiv sau subiectiv,legate între ele printr-un element comun:texte/date/diagrame;subîntrebări;date suplimentare;

subîntrebări.

-Întrebările cer răspunsuri simple la început şi mai dificile spre sfârşit.

-Întrebările nu depind unele de altele.

-Testează unul sau mai multe obiective.

-Spaţiul lăsat liber este corespunzător lungimii răspunsului.

C.ITEMI SUBIECTIVI sunt itemi din,,generaţia I''-solicită răspunsuri dezvoltate, elaborate.

Tipologie:

1.ITEMI DE TIP REZOLVARE DE PROBLEME care vizează în principal dezvoltarea creativităţii,a gândirii divergente,a imaginaţiei,a capacităţii de a generaliza,de a reformula o problemă etc.

În domeniul educaţional se întâlnesc două categorii de probleme care solicită strategii specifice de rezolvare:

a)probleme bine definite/structurate,care solicită strategii algorimice de rezolvare.

b)probleme slab definite/structurate care se rezolvă folosind strategii euristice.

Caracteristici:

-Pot exploata situaţii concrete din viaţa cotidiană sau cu aplicabilitate practică imediată;

-Solicită exersarea gândirii critice,productive ,euristice şi creatoare;

-Solicită elevilor independenţă în gândire şi acţiune, realizarea de transferuri intra- şi interdisciplinare;

-Este necesară o concordanţă perfectă între cerinţele problemei ,tipul de problemă sau de situaţie-problemă şi obiectivul operaţional vizat;

Dezavantaje:necesită timp îndelungat de proiectare şi nu poate fi utilizată în mod curent .

2.ITEMI DE TIP ESEU STRUCTURAT sau SEMISTRUCTURAT ,în care,cu ajutorul unor indicii,cerinţe, sugestii,răspunsul aşteptat este ordonat şi orientat.

3.ITEMI DE TIP ESEU LIBER(NESTRUCTURAT) care valorifică gândirea,scrierea creativă,imaginativă,creativitatea,originalitatea,inventivitatea etc.

Caracteristici generale:

-Sunt recomandaţi pentru evaluarea comportamentelor complexe,a capacităţilor creatoare şi a obiectivelor de maximă generalitate;

-Permit evaluarea abilităţilor de reactualizare,orientare,organizare şi structurare a ideilor,de utilizare a unui anumit limbaj stiinţific,de producere,interpretare şi

aplicare de date,de exprimare personală în scris etc.

Dezavantaje :intervin anumite dificultaţi în aprecierea probei şi nu se poate pune în evidenţă un model al răspunsului corect .

BIBLIOGRAFIE:

1.Cucoș, C.(2006),Pedagogie,Ediția a II- a revăzută și adăugită, Iași,Editura Polirom;

2.Bocoș,M.,Jucan,D.(2008),Editura Paralela 45,Pitești;

3.Manolescu,M.(2010),Teoria și metodologia evaluării,București, Editura Universitară București;

PROBLEMĂ ILUSTRATĂ

PROF. STREIANU ANIȘOARA

Grădinița P.P. ”Floarea-Soarelui” Reșița

PROBLEMĂ ILUSTRATĂ

8 albine aduc în zbor,

Miere pentru stupul lor.

Încă 2 de pe-o floare,

Vin s-aducă ajutoare.

Haide, spune repejor!

Câte albine sunt în zbor?

Când tableta devine baghetă magică: O poveste despre Nearpod la clasa I

Prof. înv. primar Bejenaru Felicia

Școala Gimnazială Nr. 1 Motru

Imaginați-vă o dimineață de primăvară într-o sală de clasă. Cei 22 de „exploratori" din clasa I A nu își deschid doar caietele, ci pornesc într-o expediție digitală. Disciplina Matematică și Explorarea Mediului nu se mai află doar în paginile manualului, ci prinde viață prin Nearpod.

Povestea noastră începe cu un cod de cinci litere scris pe tablă. Pe măsură ce elevii îl introduc pe tabletele lor, fețele li se luminează: nu sunt în fața unui test, ci în fața unei porți către o lume interactivă.

În universul Nearpod, evaluarea nu mai este un „bau-bau". Din punct de vedere psihologic, platforma reușește să elimine anxietatea evaluării prin estetica sa ludică. Platforma permite o abordare multimodală: copilul vede inima unui animal pulsând într-un model 3D, aude instrucțiunile citite de platformă (pentru a nu fi limitat de nivelul său de lectură) și acționează prin rezolvarea unor operații complexe.

Atunci când o operație complexă, precum adunarea 48 + 15=?, este integrată într-o misiune de salvare a unui animăluț — unde fiecare calcul corect susține ritmul vital al inimii acestuia — matematica încetează să mai fie o abstractizare și devine un act de empatie. Succesul imediat în activitățile gamificate (precum Time to Climb) eliberează dopamină, fixând cunoștințele mult mai eficient decât o fișă de lucru monotonă.

Pedagogic, trecem de la învățarea liniară la cea circulară. În timp ce ei explorează, eu, profesorul, stau în spatele „panoului de control". Monitorizez în timp real cine a identificat corect poziția inimii sau a plămânilor în corpul animalelor și cine mai are nevoie de sprijin pentru a naviga prin labirintul adunărilor și scăderilor cu trecere peste ordin în concentrul 0-100. Este o observare discretă, dar de o precizie chirurgicală, care îmi permite să intervin exact acolo unde mecanismul înțelegerii s-a blocat.

Ca în orice poveste, există și obstacole care pot umbri parcursul exploratorilor noștri. Deși avantajele utilizării Nearpod sunt vibrante — oferind o vizualizare a invizibilului prin care putem observa organele interne fără a avea nevoie de un laborator sofisticat — nu putem ignora dificultățile inerente.

Această platformă ne oferă o adaptabilitate uimitoare: dacă observ pe monitorul meu că un elev se blochează în fața unei adunări cu trecere peste ordin, pot interveni imediat și discret, oferindu-i sprijin fără a-l expune în fața întregii clase. Mai mult, obținem o implicare totală, deoarece fiecare copil are voce și răspunde prin intermediul ecranului său, nu doar cei care ridică mâna de obicei.

Totuși, drumul are și hopurile sale, căci aventura depinde întotdeauna de sănătatea rețelei de internet, acel dragon care poate opri călătoria în cel mai captivant moment. În plus, succesul depinde de o planificare minuțioasă a profesorului, esențială pentru a nu transforma lecția într-un

spectacol vizual gol de conținut sau pentru a nu lăsa oboseala digitală și excesul de stimuli să îi facă pe cei mici să piardă din vedere esența cunoașterii.

Exemplu de lecție: „Doctorii de animale și numerele magice”

Context: Evaluăm capacitatea de a aduna și scădea până la 100, cu trecere peste ordin, și identificarea organelor interne (inimă, plămâni, stomac) la animale.

1. Explorarea 3D: Elevii rotesc pe ecrane modelul unui mamifer. Trebuie să identifice unde se află plămânii.

2. Misiunea matematică: „ Pentru a-și oxigena corpul, un cățeluș a respirat de 38 de ori în timp ce se juca și de încă 25 de ori în timpul somnului de prânz. De câte ori s-au umplut plămânii lui cu aer în total?” (38 + 25 = 63).

3. Corelația biologică: Elevii primesc o imagine cu stomacul unui animal și trebuie să „hrănească” animalul rezolvând o scădere: „Aveam 72 de boabe de porumb, animalul a mâncat 25. Câte au rămas?” (72 - 25 = 47).

Test de valuare

Iată structura testului pe care l-am pregătit în platformă:

I. Identifică și potrivește (Matching Pairs)

- Sarcina: Asociază organul cu funcția sa principală.
  - Pereche 1: Imagine Inimă — „Pompează sângele în corp”.
  - Pereche 2: Imagine Plămâni — „Ne ajută să respirăm aer curat”.
  - Pereche 3: Imagine Stomac — „Transformă hrana în energie”.

II. Matematica vieții (Quiz cu variante multiple)

1. Inima unui iepuraș bate de 56 de ori într-un minut, iar apoi crește cu încă 17 bătăi după ce fuge. Câte bătăi are acum?
   - a) 63
   - b) 73
   - c) 71

2. Un elefant are nevoie de 91 de litri de apă pe zi pentru ca întregul său organism să funcționeze corect. Dacă dimineața a băut deja 34 de litri, care este cantitatea de apă care trebuie să mai ajungă în stomacul său pentru a-și potoli setea până seara?”
   - a) 67
   - b) 56
   - c) 57

III. Provocarea desenată (Draw It)

- Sarcina: Pe ecran este desenată silueta unui leu. Desenează un cerc roșu în locul unde se află inima. Lângă ea, scrie rezolvarea exercițiului: 45 + 26 = ?

IV. Cursa finală (Time to Climb)

- Întrebare: Care organ ne ajută să digerăm mâncarea? (Inima / Stomacul).
- Întrebare: Rezultatul calculului 82 – 19= este... (63 / 73).

Bibliografie

- Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Polirom.
- Pânișoară, I.-O. (2017). Psihologia învățării. București: Polirom.
- Nearpod Curriculum Lab (2025). Integrating Science and Math in K-2 Environments.
- Piaget, J. (1972). Psihologia copilului. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Dezvoltarea personalității copiilor prin activități extrașcolare

Prof. Enache Dana-Nicoleta

Școala nu poate fi redusă la sala de clasă. Deși instruirea formală rămâne coloana vertebrală a educației, personalitatea copilului se conturează în egală măsură prin experiențele pe care le trăiește în afara orelor de curs. Activitățile extrașcolare precum cercuri de creație, echipe sportive, trupe de teatru, proiecte de voluntariat, excursii tematice sau cluburi de lectură oferă contexte unice în care copiii descoperă pasiuni, exersează abilități sociale și dobândesc o imagine de sine mai solidă.

Pentru cadrele didactice, înțelegerea mecanismelor prin care aceste activități contribuie la dezvoltarea personalității este nu doar un element de cultură pedagogică, ci și un instrument practic. Un dascăl care înțelege valoarea activităților extrașcolare poate ghida mai eficient elevii spre activitățile potrivite, poate integra beneficiile acestora în demersul didactic și poate comunica mai convingător cu familia despre importanța implicării copilului..

Psihologul Erik Erikson identifica, în teoria sa a dezvoltării psihosociale, criza centrală a vârstei școlare în tensiunea dintre sârguință și inferioritate: copilul are nevoie să se simtă competent, să producă, să fie recunoscut. Activitățile extrașcolare oferă tocmai un astfel de teren- unul în care competența se poate manifesta diferit față de cerințele academice, iar recunoașterea vine dintr-un context autentic, motivant.

Teatrul, muzica, dansul, artele vizuale și activitățile literare stimulează creativitatea și gândirea divergentă. Mai mult decât atât, ele oferă copilului un limbaj alternativ de exprimare emoțională, esențial mai ales pentru cei care întâmpină dificultăți în verbalizarea trăirilor. Pregătirea unui spectacol de teatru, de exemplu, implică deopotrivă disciplină (repetiții regulate), colaborare (munca în echipă), curaj (expunerea publică) și empatie (înțelegerea unui personaj).

Sportul este, prin excelență, o școală a caracterului. Regulile unui joc sportiv reproduc la scară mică regulile vieții sociale: există reguli pe care le respecți chiar și atunci când ți-ar fi convenabil să le încalci, există adversari față de care manifești fair-play, există momente de victorie și de înfrângere, ambele cu lecțiile lor. Cercetările în psihologia sportului arată că elevii implicați în activități sportive de echipă dezvoltă mai rapid rezistența la frustrare, spiritul de sacrificiu și capacitatea de a-și gestiona emoțiile.

Implicarea în proiecte de voluntariat, plantare de copaci, vizite la centre de bătrâni, colecte pentru familii în dificultate, cultivă empatia, responsabilitatea civică și sentimentul utilității sociale. Copilul care participă la astfel de activități înțelege că lumea din jurul lui poate fi mai bună prin contribuția lui directă, ceea ce consolidează stima de sine la un nivel profund: nu pentru că a luat nota 10, ci pentru că a contat.

Cluburile de robotică, cercurile de matematică, proiectele de știință sau activitățile de programare stimulează curiozitatea intelectuală și gândirea critică. Caracteristica lor definitorie din perspectivă

formativă este că eșecul este normalizat și integrat în procesul de învățare: un robot care nu funcționează nu este o notă proastă, ci un punct de pornire pentru a căuta soluția corectă.

Implicarea cadrelor didactice în activitățile extrașcolare poate lua forme multiple. Dincolo de rolul de organizator sau coordonator direct, profesorul poate fi un facilitator discret al conexiunii dintre copil și activitate: observând interesele elevilor, semnalând oportunități, discutând cu părinții, integrând în orele de curs referiri la realizările extrașcolare ale elevilor.

Câteva repere practice pentru cadrele didactice:

- Cunoașteți elevul în afara clasei- întrebați-l despre activitățile pe care le face în timpul liber și arătați interes autentic față de răspunsurile lui.
- Valorificați experiențele extrașcolare în lecții- un elev care face karate poate explica disciplina și respectul mai bine decât orice definiție din manual.
- Colaborați cu familia- informați părinții despre oferta extrașcolară disponibilă și argumentați beneficiile formative concrete.
- Fiți atenți la semnalele de supraîncărcare- mai multe activități simultane pot produce mai multă presiune decât beneficii. Calitatea implicării primează.
- Implicați-vă personal- prezența la un spectacol, un meci sau un concurs în care participă elevii este un gest de recunoaștere cu impact formativ profund.

Cercetările în domeniul psihologiei educației oferă o bază solidă pentru susținerea activităților extrașcolare. Studii realizate pe grupuri extinse de elevi au evidențiat că participanții activi la activitățile extrașcolare:

- Înregistrează rezultate academice mai bune, datorită autodisciplinei și abilităților de organizare dobândite.
- Manifestă o rată semnificativ mai scăzută a abandonului școlar și a comportamentelor de risc.
- Dezvoltă abilități de lider și de lucru în echipă, transferabile în viața adultă și profesională.
- Prezintă o stare de bine emoțional și un nivel mai ridicat de reziliență în fața adversităților.
- Construiesc rețele sociale pozitive, cu efecte protective pe termen lung.

Activitățile extrașcolare nu sunt un simplu bonus al educației, ci o componentă esențială a formării integrale a copilului. Ele completează ceea ce se întâmplă în sala de clasă, oferind spații de învățare autentică în care copilul se construiește pe sine:ca persoană creativă, curioasă, ca membru al unui grup, ca cetățean responsabil.

Responsabilitatea cadrelor didactice nu este de a organiza toate aceste activități, ci de a înțelege valoarea lor formativă și de a deveni aliați ai copilului în construirea unui parcurs educațional complet. Un elev care are pasiuni, care aparține unui grup, care a gustat atât succesul cât și eșecul într-un context sigur, este un elev mai pregătit nu doar pentru examen, ci pentru viață.

Bibliografie:

1.Erikson, E.H. (1963). Childhood and Society. W. W. Norton & Company.

2.Eccles, J.S., & Barber, B.L. (1999). Student council, volunteering, basketball, or marching band: What kind of extracurricular involvement matters? Journal of Adolescent Research, 14(1), 10–43.

3.Larson, R.W. (2000). Toward a psychology of positive youth development. American Psychologist, 55(1), 170–183.

4.Ministerul Educației (2023). Ghidul activităților extrașcolare și extracurriculare. București.

Ghicește emoția !

Profesor educație timpurie Vîlcu Anda-Elena

Scopul jocului: dezvoltarea inteligenței emoționale prin recunoașterea, exprimarea și denumirea emoțiilor.

Obiective:

- Să identifice emoții de bază (bucurie, tristețe, furie, frică, surpriză)
- Să exprime emoții prin mimică și gesturi
- Să își dezvolte empatia față de colegi
- Să participe activ la activitățile de grup

Materiale necesare: cartonașe cu fețe expresive (emoji sau desene), o cutie/ un săculeț

Mod de desfășurare:

Organizarea:

- Copiii stau în semicerc.
- Educatoarea pregătește cartonașele cu diferite emoții și le pune într-un săculeț.

Explicarea regulilor:

- Un copil extrage un cartonaș fără să îl arate celorlalți.
- El trebuie să mimeze emoția respectivă, fără să vorbească.
- Ceilalți copii încearcă să ghicească emoția.

Desfășurarea jocului:

- Copilul mimează emoția.
- Primul copil care ghicește corect vine în față și extrage următorul cartonaș.
- Educatoarea poate pune întrebări: „Când te simți așa?” pentru a aprofunda înțelegerea.

Încheierea jocului:

- Se discută pe scurt despre emoțiile prezentate.
- Copiii spun când au simțit acele emoții.

EDUCAȚIA FIZICĂ: DE LA JOCURILE DE MIȘCARE LA SPORT

Prof. Osman Constanţa Carmen

Grădiniţa P P „Floarea-Soarelui” Reşiţa

Nevoia de joc și mișcare este una dintre nevoile fundamentale ale copilului preșcolar Pentru o dezvoltare psihică și fizică optimă este foarte importantă aplicarea jocurilor de mișcare la grădiniță și nu numai….

Valoarea educativă a jocurilor de mișcare constă în următoarele aspecte: -trebuie să fie accesibile grupei de vârstă,-dezvoltă la copiii comportarea disciplinată, -dezvoltă gândirea și imaginația,etc.

Prezenţa orelor de educaţie fizică şi sport în şcoli și grădiniţe este absolut necesară pentru a stimula mişcarea în rândul elevilor şi preşcolarilor.

Fiecare copil are dreptul la o educaţie armonioasă care să îi ofere atât accesul la cunoştinţe de natură să îl ajute să cunoască şi să înţeleagă mai bine lumea în care trăim, să îşi dezvolte potenţialul şi gândirea autonomă, dar şi la practicarea mişcării şi a sportului

Mişcarea şi în speţă educaţia fizică au o deosebită importanţă în formarea şi dezvoltarea fiinţei umane. Din punct de vedere psihologic aceasta ajută la dezvoltarea unor calităţi morale cum sunt : voinţa, dârzenia, curaj, perseverenţă. Practicarea unor exerciţii fizice într-un mod organizat, fie sport de performanţă, în grupe sau echipe nonprofesionale, contribuie la dezvoltarea lucrului în echipă, a spiritului de învingător, a capacităţii de organizare. Este dezvoltat de asemenea respectul de sine atât pentru succese dar şi de a accepta insuccesele.

Din punct de vedere motric educaţia fizică are două legi fundamentale : dezvoltarea fizică armonioasă şi formarea unei stări de sănătate perfectă.

Astfel exerciţiul fizic ajută la o creştere şi dezvoltare fizică corectă fără deficiente fizice. Practicat cu regularitate şi corectitudine exerciţiul fizic, ajută la dezvoltarea musculaturii şi a poziţiei corecte a corpului.

În ceea ce priveşte starea de sănătate, după alimentaţie, educaţia fizică are rolul cel mai important.

Jocul nu are vârstă, jocurile de mișcare este o lume a copiilor le place şi le este necesară deconectarea pe care acestea le-o oferă.

Practicarea sportului – prin mijlocirea jocului – înseamnă energie, sănătate şi vitalitate dezvoltând competiţia, iniţiativa şi disciplina.

Mişcarea şi activităţile sportive ne dau tuturor- copii , părinţi , educatoare - o anumită libertate. De aceea am desfasurat la nivelul unității de învățământ diferite actiuni în parteneriat cu școli și alte grădinițe dar și cu instituțiile abilitate, Direcţia pentru Sport a judeţului Caraş - Severin

În acest context am considerat oportună desfăşurarea unor activităţi extraşcolare sportive, ca modalitate de recreere şi destindere utilă şi plăcută. Activităţile au un caracter complex, sistematic, adaptate la particularităţile de vârstă şi individuale ale copiilor:

„Gimnastică pentru pitici" – activitate de iniţiere a copiilor cu mişcări specifice gimnasticii ritmice

„Ce este un joc de handbal?" – participare la un meci de handbal

„Mişcare în natură "- plimbări, drumeţii- părinţi şi copii

„Sportivii la concurs" – concurs între grupele de copii

„Ștafeta campionilor" - parcurs aplicativ sub îndrumarea profesorului de educaţie fizică

Sportul este o activitate de întrecere, constituită din ansamblul ramurilor de sport, care are drept obiectiv dezvoltarea condiţiei fizice şi psihice a individului, pentru obţinerea de performanţe în competiţiile de toate nivelurile.

Bibliografie Revista Învățământul Preșcolar, Nr.1-2 2005

Curriculum pentru învăţământul preşcolar (3-6/7 ani), Ministerul Educaţiei, cercetării şi tineretului, 2008

Pași spre performanță în educația timpurie: resurse și activități pentru dezvoltare armonioasă

Prof. educație timpurie Hurjui Maria

Grădinița cu P.P. „Licurici”, Galați – Structură a Grădiniței cu P.P. Nr.64, Galați

Educația timpurie reprezintă etapa fundamentală în formarea personalității copilului, având un impact semnificativ asupra dezvoltării sale ulterioare. Lucrarea evidențiază rolul resurselor educaționale și al activităților didactice în sprijinirea unei dezvoltări armonioase a copiilor preșcolari. Sunt prezentate modalități concrete de organizare a mediului educațional, exemple de activități relevante și strategii didactice care contribuie la atingerea performanței în educația timpurie.

Educația timpurie constituie baza pe care se construiește întregul parcurs educațional al individului. În această perioadă, copilul își dezvoltă capacitățile cognitive, emoționale, sociale și fizice, fiind esențial ca mediul educațional să fie unul stimulativ și adaptat nevoilor sale.

Conceptul de performanță în educația timpurie nu se limitează la rezultate academice, ci vizează dezvoltarea globală a copilului, respectând ritmul propriu și particularitățile individuale. Astfel, rolul educatorului devine acela de a crea contexte de învățare variate, bazate pe explorare, joc și interacțiune.

Fundamentele dezvoltării armonioase la vârsta preșcolară

Dezvoltarea armonioasă presupune echilibrul între mai multe dimensiuni:

- dezvoltarea cognitivă – formarea gândirii, a limbajului și a capacității de rezolvare de probleme;
- dezvoltarea socio-emoțională – gestionarea emoțiilor și relaționarea cu ceilalți;
- dezvoltarea fizică – coordonarea motrică și sănătatea;
- dezvoltarea creativă – exprimarea liberă și imaginația.

Un mediu educațional eficient integrează toate aceste dimensiuni prin activități variate și bine structurate.

Resurse educaționale în sprijinul dezvoltării copilului

Mediul educațional organizat pe centre de interes

Organizarea sălii de grupă pe centre de interes oferă copiilor oportunitatea de a alege și de a explora. Exemple de centre:

- colțul de lectură – dezvoltă limbajul și imaginația;
- centrul de construcții – stimulează gândirea logică;

- centrul de artă – încurajează creativitatea;
- centrul știință – favorizează descoperirea și experimentarea.

Materiale didactice diversificate

Utilizarea materialelor variate contribuie la învățarea activă:

- materiale naturale (frunze, pietre, semințe);
- materiale reciclabile;
- jocuri educative;
- instrumente muzicale simple.

Resurse digitale utilizate echilibrat

Tehnologia poate susține procesul educațional prin:

- aplicații interactive;
- materiale audio-video;
- povești digitale.

Este important ca acestea să fie utilizate moderat și în scop educativ.

Activități didactice pentru dezvoltare armonioasă

Activități ludice (învățarea prin joc)

Jocul este esențial în educația timpurie. Prin joc, copiii învață să comunice, să coopereze și să își dezvolte creativitatea.

Exemple:

- jocuri de rol („De-a familia”, „De-a școala”);
- jocuri de construcție;
- jocuri de mișcare.

Activități integrate

Integrarea domeniilor de învățare facilitează o înțelegere globală.

Exemplu tematic: „Toamna bogată”

- observarea naturii;
- realizarea de colaje;
- povestiri și descrieri;
- numărarea fructelor.

Activități în aer liber

Contactul cu natura contribuie la dezvoltarea fizică și emoțională:

- jocuri de mișcare;
- explorarea mediului;
- activități ecologice.

4.4. Activități artistice și creative

Acestea dezvoltă expresivitatea și sensibilitatea:

- desen, pictură, modelaj;
- muzică și dans;
- dramatizări.

Strategii didactice pentru atingerea performanței

Pentru a sprijini dezvoltarea armonioasă, educatorul poate utiliza:

- învățarea diferențiată – adaptarea sarcinilor;
- învățarea prin cooperare – activități în grup;
- metode interactive – brainstorming, joc de rol;
- feedback pozitiv – încurajarea progresului.

Aceste strategii contribuie la creșterea motivației și implicării copiilor.

Evaluarea progresului copilului

Evaluarea în educația timpurie are rol formativ și urmărește evoluția copilului. Instrumentele utilizate includ:

- observația sistematică;
- portofoliul;
- fișe de evaluare;
- discuții cu părinții.

Accentul se pune pe progresul individual, nu pe comparație.

Exemple de bune practici

- organizarea „zilelor tematice” (ex: Ziua naturii);
- implicarea părinților în activități;
- proiecte educaționale (ex: „Săptămâna Verde”);

- utilizarea jocurilor didactice pentru consolidare;
- amenajarea unui mediu educațional atractiv.

Dezvoltarea armonioasă a copilului în educația timpurie este rezultatul unui demers educațional complex, care implică resurse adecvate, activități variate și strategii didactice eficiente. Prin crearea unui mediu educațional stimulativ și prin valorificarea potențialului fiecărui copil, se pot pune bazele performanței viitoare.

Bibliografie

- Cerghit, I. (2006), Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași
- Cucoș, C. (2014), Pedagogie, Editura Polirom, Iași
- Joița, E. (2010), Pedagogie și elemente de psihologia educației, Editura Arves
- Pânișoară, I. O. (2015), Comunicarea eficientă, Editura Polirom, Iași
- Curriculum pentru educația timpurie (2019), Ministerul Educației, București

Primii pași spre performanță: educația de calitate începe în grădiniță

Prof. educație timpurie Șerban Marcelina

Grădinița cu P.P. „Licurici”, Galați – Structură a Grădiniței cu P.P. Nr.64, Galați

Educația timpurie reprezintă fundamentul dezvoltării ulterioare a copilului, influențând atât performanțele școlare, cât și integrarea socială. Lucrarea de față evidențiază importanța utilizării resurselor adecvate și a organizării unor activități didactice centrate pe copil, în vederea asigurării unei educații de calitate în învățământul preșcolar. Sunt analizate tipuri de resurse educaționale, exemple de bune practici și modalități de stimulare a performanței prin activități interactive și adaptate nevoilor individuale ale copiilor.

Educația preșcolară joacă un rol esențial în formarea personalității copilului și în dezvoltarea competențelor de bază. În această etapă, copiii își dezvoltă capacitățile cognitive, emoționale, sociale și motrice, iar mediul educațional trebuie să fie unul stimulativ și adaptat particularităților de vârstă.

Performanța în educația timpurie nu trebuie înțeleasă doar ca acumulare de cunoștințe, ci ca dezvoltare armonioasă și progres individual. Astfel, cadrele didactice sunt chemate să utilizeze resurse variate și să creeze contexte de învățare atractive, bazate pe joc, explorare și descoperire.

Conceptul de educație de calitate la nivel preșcolar

Educația de calitate presupune un proces instructiv-educativ centrat pe copil, care respectă ritmul propriu de dezvoltare și valorifică potențialul individual. Aceasta implică:

- utilizarea unor metode interactive și participative;
- crearea unui climat educațional pozitiv;
- adaptarea conținuturilor la nivelul de dezvoltare al copiilor;
- evaluarea continuă și formativă.

Un element esențial al calității îl reprezintă relația educator–copil, bazată pe empatie, încurajare și respect reciproc.

Resurse educaționale pentru stimularea performanței

Resurse materiale

Resursele materiale contribuie semnificativ la eficiența procesului educațional. Printre acestea se numără:

- materiale didactice tradiționale (planșe, jetoane, puzzle-uri);
- jocuri educative;
- materiale din natură (frunze, semințe, nisip);

- colțuri tematice (bibliotecă, construcții, știință, artă).

Aceste resurse facilitează învățarea prin experiență directă și stimulează curiozitatea copiilor.

Resurse digitale

Integrarea tehnologiei în educația timpurie, utilizată echilibrat, poate sprijini procesul de învățare. Exemple:

- aplicații educaționale interactive;
- prezentări multimedia;
- platforme educaționale adaptate vârstei.

Important este ca utilizarea tehnologiei să fie ghidată și să nu înlocuiască activitățile practice și interacțiunea directă.

Resurse umane

Resursa umană este cea mai importantă componentă. Educatorul are rolul de facilitator al învățării, iar colaborarea cu familia și comunitatea contribuie la crearea unui mediu educațional coerent.

Activități didactice pentru o educație de calitate

Învățarea prin joc

Jocul este principala formă de activitate la vârsta preșcolară. Prin joc, copiii:

- își dezvoltă imaginația;
- își formează abilități sociale;
- își consolidează cunoștințele.

Exemplu: jocuri de rol („De-a magazinul”, „De-a doctorul”) care stimulează comunicarea și gândirea logică.

Activități integrate

Activitățile integrate combină mai multe domenii de dezvoltare într-o singură experiență de învățare.

Exemplu: tema „Primăvara” poate include:

- activități artistice (desen, colaj);
- activități de limbaj (povești, descrieri);
- activități științifice (observarea naturii).

Învățarea prin explorare

Activitățile de tip exploratoriu dezvoltă gândirea critică și curiozitatea.

Exemple:

- experimente simple (plante care cresc din semințe);
- observarea fenomenelor naturale;
- activități în aer liber.

Activități diferențiate

Pentru a atinge performanța, este necesară adaptarea activităților la nivelul fiecărui copil. Se pot utiliza:

- sarcini cu grad diferit de dificultate;
- lucru pe grupuri mici;
- sprijin individualizat.

Rolul evaluării în atingerea performanței

Evaluarea în învățământul preșcolar are un caracter formativ și urmărește progresul copilului. Metodele utilizate includ:

- observarea sistematică;
- portofoliul copilului;
- fișe de lucru;
- discuții și feedback.

Evaluarea corectă ajută educatorul să adapteze strategiile didactice și să sprijine dezvoltarea fiecărui copil.

Exemple de bune practici

- organizarea centrelor de interes (arte, construcții, știință);
- implicarea părinților în activități educaționale;
- utilizarea materialelor reciclabile în activități creative;
- proiecte tematice (ex: „Săptămâna Verde”);
- activități în aer liber pentru dezvoltarea motrică și socială.

Concluzii

Performanța în educația preșcolară este rezultatul unui proces complex, care implică utilizarea eficientă a resurselor și organizarea unor activități didactice variate și adaptate nevoilor copiilor. Un mediu educațional stimulativ, bazat pe joc și explorare, contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului și la formarea competențelor necesare pentru succesul școlar și social.

Bibliografie

- Cerghit, I. (2006), Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași
- Cucoș, C. (2014), Pedagogie, Editura Polirom, Iași
- Iucu, R. (2006), Managementul clasei de elevi, Editura Polirom, Iași
- Joița, E. (2010), Pedagogie și elemente de psihologia educației, Editura Arves
- Pânișoară, I. O. (2015), Comunicarea eficientă, Editura Polirom, Iași
- Curriculum pentru educația timpurie (2019), Ministerul Educației, București

Activitate de joc didactic cu caracter inovator pentru nivel preșcolar

Prof. BUNDUC DANIELA

Jocul didactic: „Cui îi dai?”

Domeniul experiential: Domeniul Limbă și Comunicare (DLC)

Grupa: Mijlocie

Tipul activității: Consolidarea cunoștințelor și deprinderilor de exprimare corectă din punct de vedere gramatical și logic (cazul dativ)

Obiective operaționale:

- O1: Să identifice animalele și obiectele de îmbrăcăminte din imagini;
- O2: Să asocieze corect animalul cu imprimeul (printul) blănii/pielii/penelor sale;
- O3: Să utilizeze corect substantivele (comune și proprii) în cazul dativ;
- O4: Să respecte regulile de joc și rândul la răspuns.

Sarcina didactică: Identificarea elementelor vizuale și formularea propozițiilor corecte utilizate: „Îi dau haina leopardului ”.

Regulile jocului:

- Copiii sunt așezați în semicerc.
- Extragerea jetonului/aruncarea cubului se face la rând sau prin selecție.
- Răspunsul corect este validat prin aplauze și repetat de întregul grup.

Elemente de joc: Personajul surpriză (Zebra Zuzu), cubul cu imagini, versurile, aplauzele, recompensele simbolice (dungile zebrei)

Strategii didactice:

- Metode și procedee: Conversația, explicația, demonstrația, observația, exercițiul.
- Materiale: Flipchart, siluete de animale „albe”, jetoane cu imprimeuri, cub cu piese vestimentare, Zebra Zuzu .
- Forme de organizare: frontal, individual

Activitatea debutează cu Captarea atenției , un moment cu puternic impact vizual și emoțional. Copiii descoperă pe flipchart siluetele „goale” ale unor animale (tigru, girafă, pisică etc.) și fac cunoștință cu Zebra Zuzu , personajul central care și-a pierdut dungile negre. Acest lucru introduce elementul ludic și motivează preșcolarii să participe la „îmbrăcarea “ animalelor.

Anunțarea temei și a obiectivelor este momentul în care educatoarea prezintă titlul jocului, „Cui îi dai?” și explică faptul că fiecare răspuns corect va aduce înapoi câte o dungă pe corpul zebrei.

În etapa de Desfăşurare a activităţii se disting mai multe momente.

Explicare și demonstrarea jocului- cadrul didactic extrage un jeton, asociază printul cu animalul stabilit și formulează răspunsul la întrebarea „Cui îi dai?” folosind cazul dativ (ex: „Îi dau haina leopardului”).Pentru a verifica înțelegerea regulilor, se realizează Jocul de probă . Un copil este selectat prin intermediul unor versuri rimate („Zuzu vine-acum la tine, Cui dai haina? Zi corect şi bine!„), element ce menține ritmul și entuziasmul. Validarea răspunsului se face prin aplauze colective şi prin desenarea unei dungi pe corpul zebrei.

Executarea propriu-zisă presupune implicarea activă a cel puțin jumătate din grupă. Copiii vin pe rând la flipchart, asociază jetoanele și exersează structurale gramaticale. Pentru a ridica gradul de dificultate se trece la complicarea jocului (Varianta II) . Aici se introduce un nou material didactic — cubul cu piese vestimentare cu printuri de la animale . Accentul se mută de la substantive comune la substantive proprii , copilul fiind pus în situația de a dărui obiectul vestimentar de pe fața cubului unui coleg: „Îi dau pălăria Mariei” .

Activitatea se finalizează cu etapa de evaluare. Zebra Zuzu, acum complet refăcută, mulțumește grupului printr-o metaforă afectivă: oferă o îmbrățișare simbolică tuturor, consolidând ultima dată structura gramaticală a cazului dativ prin întrebarea: „Cui îi dau o îmbrățișare?”

BIBLIOGRAFIE

1. Ministerul Educației. (2019). Curriculum pentru educația timpurie .https://www.edu.ro/sites/default/files/Curriculum%20ET_2019_august.pdf

2. Ministerul Educației. (2024). Repere fundamentale în învățare și dezvoltare timpurie a copilului de la naștere la 7 ani (Anexă la Ordinul ministrului educației nr. 4.628/07.06.2024).https://www.edu.ro/sites/default/files/_fi%C8%99iere/Minister/2024/div/Repere_fundamentale_educatie_timpurie_2024.pdf

Test: Circuitul electric - clasa a VIII-a

Prof. PODARU ILEANA STELUȚA

Liceul Teoretic Recaș, jud. Timiș

PARTEA I (50 puncte)

I. Alegeți răspunsul corect (30 puncte):

1. Ampermetrul este instrumentul de măsură pentru:

a) tensiunea electrică

b) intensitatea curentului electric

c) sarcina electrică

d) rezistența electrică

2. Pe o porțiune de circuit, ampermetrul se conectează:

a) în serie b) în paralel c) și în serie și în paralel

3. Despre rezistența echivalentă a unei grupări serie de rezistori se poate spune că:

a) este mai mică decât oricare dintre rezistențele componente ale grupării

b) este egală cu suma inverselor rezistențelor componente ale grupării

c) este mai mare decât oricare dintre rezistențele componente ale grupării

4. Într-un circuit, întrerupătorul închis are rolul:

a) deschide circuitul, astfel încât consumatorii vor funcționa

b) deschide circuitul, astfel încât consumatorii nu vor funcționa

c) închide circuitul, astfel încât consumatorii vor funcționa

d) închide circuitul, astfel încât consumatorii nu vor funcționa

5. Generatorul electric este un dispozitiv care:

a) consumă curentul electric

b) transformă un anumit tip de energie în energie electrică

c) leagă între ele elementele circuitului electric

d) închide sau deschide circuitul.

II. a) Desenați schema unui circuit electric format din următoarele elemente: 3 becuri legate în paralel la bornele unui generator, un instrument de măsură care să măsoare intensitatea curentului care trece printr-unul dintre becuri, un întrerupător închis - în serie cu generatorul, fire de legătură.

b) Precizați semnificația fiecărui element din desenul de la punctul a.

c) Explicați ce se întâmplă în circuit dacă se arde unul dintre becuri.

(20 puncte)

PARTEA II (40 puncte)

Un circuit electric alimentat de un generator cu parametrii E = 9 V și r = 1 □, este alcătuit din trei rezistori cu rezistențele R1 = 3 □, R2 = 6 □, R3 = 3 □, conectați astfel: rezistorul cu rezistența R1 este în serie cu gruparea paralel formată din rezistorii cu rezistențele R2 și R3.

a) Desenați schema circuitului electric și calculați rezistența lui echivalentă.

b) Aflați intensitatea curentului electric produs de generator.

c) Calculați tensiunea la bornele generatorului.

d) Calculați energia electrică consumată în circuitul exterior în timpul Δt = 5 minute.

Notă: Din oficiu se acordă 10 puncte.

BAREM DE EVALUARE ŞI NOTARE

PARTEA I (50 puncte)

I. Se acordă 6 puncte pentru fiecare răspuns corect (5x6p=30p): 1b, 2a, 3c, 4c, 5b

II. a) - pentru fiecare simbol desenat corect (bec, generator, ampermetru, întrerupător închis) se acordă 2 puncte (4x2p = 8p)

- pentru gruparea paralel desenată corect se acordă 2 puncte

- pentru poziția corectă a ampermetrului și întrerupătorului se acordă câte 1 punct (2x1p=2p)

b) pentru fiecare simbol identificat corect se acordă 1 punct (4x1p = 4p)

c) dacă unul dintre becuri se arde, celelalte continuă să lumineze, fiind conectate în paralel – 4 puncte

PARTEA a II-a (40 puncte)

a) - pentru schema corectă a circuitului se acordă 2 puncte

R23 = R2R3/ R2+R3 – 4 puncte

Re = R1+R23 - 3 puncte

Re = 5 □ - 1 punct

b) I = E/(Re+r) – 9puncte

I = 1,5 A – 1 punct

c) U = I·Re – 9 puncte

U = 7,5 V – 1punct

d) W = U·I·Δt – 7 puncte

Δt = 300 s – 2 puncte

W = 3375 J – 1 punct

Din oficiu se acordă 10 puncte.

Jocuri pentru dezvoltarea socio-emoțională a preșcolarilor preșcolarilor

Prof. educație timpurie Șapoval Claudia

Școala Gimnazială „I.L.Caragiale” Tulcea

Jocuri de dezvoltare socio-emoțională a copiilor:

- Cubul cu emoții
- Borcanul cu emoții
- Oglindă, oglinjoară
- Recunoaște emoția
- Săculețul cu emoții
- Suntem bucuroși, suntem supărați
- Baloane vesele și triste
- Tabloul emoției mele

Cubul emoțiilor

- Sarcina didactică: identificarea și denumirea emoțiilor
- Mijloace didactice: cub pe care sunt desenate fețe ce exprimă emoții
- Copiii sunt așezați în semicerc . Educatoarea aruncă cubul cu emoții spre un copil. Acesta denumește emoția de pe fața cubului și încearcă să identifice o situație în care a simțit asemenea emoție.

Borcanul cu emoții

- Sarcina didactică: identificarea, exprimarea emoțiilor în mod artistic și denumirea lor
- Mijloace didactice: fișe de lucru pe care este desenat,,Borcanul cu emoții”
- Cum te simți ACUM? Desenează, folosește culori, trasează linii, exprimă-te cum dorești! Pune emoțiile în borcan!

Oglindă, oglinjoară

- Sarcina didactică: recunoașterea emoțiilor
- Material didactic: oglindă, fișă de lucru
- Copiii se privesc în oglindă și spun trei calități pe care le au
- și apoi își pot desena chipul pe oglindă(fișă)

Recunoaște emoția

- Sarcina didactică : copiii trebuie să recunoască emoția și acțiunea care a dus la declanșarea acesteia
- Materiale didactice: imagini cu acțiuni care produc o emoție
- Copiii vor observa imaginile și vor denumi atât emoția cât și cauza care a produs-o.

Săculețul cu emoții

- Sarcina didactică : să identifice emoțiile de bazăși să asocieze trăirile emoționale cu un anumit context
- Mijloace didactice: săculeț, cartonașe cu emoții (bucurie, furie,tritețe, teamă)
- Varianta 1
- Copiii vor extrage câte o imagine, o vor descrieși vor spune cum se simte personajul (trist, furios,speriat, vesel). Fiecare copil poate să exemplifice cu o situație din viața lui, în care s-a simțit la fel ca personajul din imaginea aleasă.
- Varianta 2
- Copiii trebuie să grupeze cartonașele în funcție de cele patru emoții prezentate (grupa cartonașelor bucuroase, a celor triste, a celor furioase și a celor fricoase) și să denumească emoția corespunzătoare.
- Varianta 3
- Copiii vor urmări pe fața educatoarei emoțile de bază. Ei trebuie să ghicească emoția de pe fața ei, apoi se vor privi în oglindă și vor încercasă exprime și ei emoții.
-

Baloane vesele și triste

- Sarcina didactică: Stimularea unei exprimări emoţionale deschise, autentice, spontane a copiilor, descoperirea abilităţilor empatice, antrenarea conduitelor prosociale şi de socializare, dezvoltarea spontaneităţii şi exersarea potenţialului creativ al copiilor.
- Metode şi procedee: explicaţia, exerciţiul, expunerea, autoanaliza. Mijloace didactice: baloane colorate, carioca, markere, bol. Desfăşurare: Copiii sunt aşezaţi în semierc, aleg din bol, baloane (ce culoare doreşte fiecare), aţă. După ce copiii umflă baloanele şi le leagă cu aţă, acestia vor desena pe baloane stări şi trăiri emoţionale preferate: bucurie, tristeţe, furie, mirare, îndoială, rusine, mândrie, frică etc. Copiii trebuie să identifice diferite stări emoţionale, să confere etichete verbale acestor stări exprimate prin desen şi să interpreteze în faţa celorlalţi un rol ales sau dat. Baloanele se vor arunca în aer, copiii le vor prinde pe rând şi se vor identifica cu ele, experimentând toate trăirile.
- Variantă: Se cere copiilor să formeze grupe după stările emoţionale exprimate pe baloane: o grupă de baloane vesele, o grupă de baloane triste, o grupă de baloane furioase, o grupă de

baloane mândre, o grupă de baloane fricoase etc. Se numără baloanele din fiecare grupă şi se concluzionează care din stările emoţionale sunt cele mai multe.

Tabloul emoțiilor mele

- Sarcina didactică: relaxarea copiilor prin angajare tactil-chinestezică, facilitarea exprimării sentimentelor acestora.
- Metode şi procedee: conversaţia, exerciţiul, munca independentă.
- Mijloace didactice: foi de desen, acuarele, bureți pentru ștampilare, panou.
- Desfăşurare: Copiii trebuie să realizeze o pictură, prin ștampilarea unor șabloane reprezentand diferite stări emoţionale: veselie, tristeţe, mânie, supărare, mirare, frică etc., folosind culorile pe care le consideră cele mai potrivite. Culorile alese, tonurile şi consistenţa petelor de culoare oferă indicii interesante privind afectivitatea, dar şi calitatea cogniţiilor.

JOCUL ACTIVITATE DE BAZĂ LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Profesor educație timpurie – Ilina Elena Raluca

Gradinita cu Program Normal Aninoasa

În decursul anilor, numeroşi autori (pedagogi şi psihologi) au încercat să dea o definiţie cât mai elocventă jocului prin care să explice această formă de activitate umană. Evident că aceste încercări s-au dezvoltat cronologic, definiţiile, explicaţiile, comentariile, clasificările, aspectarea teoretică situându-se astfel pe o scară evolutivă.

O teorie superioară celor dinainte a formulat A. N. Leontiev prin care a definit jocul ca o activitate de tip fundamental cu rol hotărâtor în evoluţia copilului, constând în reflectarea şi reproducerea vieţii reale într-o modalitate proprie copilului, rezultat al interferenţei dintre factorii bio-psiho-sociali. Jocul este transpunerea pe plan imaginar a vieţii reale pe baza transfigurării realităţii, prelucrării aspiraţiilor, tendinţelor, dorinţelor copilului. Jocul este o activitate cu caracter dominant la această vârstă, fapt demonstrat de modul în care polarizează celelalte activităţi din viaţa copilului, după durata şi ponderea sa, după eficienţă, în sensul că jocul este activitatea care conduce la cele mai importante modificări în psihicul copilului. Valoarea formativă a jocului se poate aprecia mai bine în funcţie de planul dezvoltării. Prin joc, dezvoltarea intelectuală este puternic influenţată în sensul dobândirii de informaţii pe de o parte, şi a diversificării acţiunilor mintale, pe de altă parte.

Jocul favorizează dezvoltarea aptitudinilor imaginative, a capacităţilor de creare a unor sisteme de imagini generalizate despre obiecte şi fenomene, posibilitatea de a opera mintal cu reprezentări după modelul acţiunilor con¬crete cu obiectele în timpul jocului.

Noutăţi în teoria jocului aduce J.Chateau. El consideră că jocul oferă posibilitatea descătuşării fiinţei umane de lumea înconjurătoare, că anticipează conduitele superioare, pentru copil orice activitate fiind joc.

Psihologul francez J. Piaget defineşte jocul ca “pol al exerciţiilor funcţionale în cursul dezvoltării individului” celălalt pol fiind exerciţiul neludic, când subiectul învaţă să înveţe într-un context de adaptate cognitivă şi nu numai de joc.

Reevaluând informaţiile inserate până acum, conchidem că în teoria jocului, cele mai importante contribuţii le-au avut Piaget, Claparède şi Leontiev şi drept urmare scrierile lor constituie opere de referinţă în domeniu.

În sinteză putem defini jocul ca o activitate specific umană, dominantă în copilărie, prin care omul îşi satisface imediat, după posibilităţi, propriile dorinţe, acţionând conştient şi liber în lumea imaginară ce şi-o crează singur. Şi atunci când facem referire la “om” putem avea în vedere caracterul universal al jocului, surprins foarte bine de Ursula Şchiopu în afirmaţia:”De fapt, omul se joacă la toate vârstele. Chiar şi la vârsta a treia.” (U. Şchiopu, E. Verza, 1981, p.28)

Este cunoscut rolul jocului în formarea, dezvoltarea şi restructurarea întregii activităţi psihice a copilului preşcolar, el fiind numit „forma de bază a activităţii prin care se formează şi se dezvoltă personalitatea copilului. Jocul este o adevărată <<şcoală>> a vieţii pentru copil.”

Jocul didactic, ca metodă de predare-învăţare, dozat cu pricepere în ansamblul strategiei educaţionale, asigură un caracter atrăgător, dinamism, varietate, bună dispoziţie activităţii de învăţare, restabileşte echilibrul psihofizic, furnizează motivaţia secundară, nu mai puţin stimulatoare, fortifică energiile fizice şi intelectuale ale copiilor/elevilor.

Dacă la început copiii reflectă în jocuri situaţii concrete, foarte clare, cu timpul ei se ridică de la reprezentări la noţiuni pe bază de generalizări. Odată cu dezvoltarea gândirii pe baza comunicării, mai ales în jocul colectiv, copilul îşi dezvoltă vorbirea. Denumind elementele de joc, împărţindu-şi rolurile, interpretându-le, copiii sunt puşi în situaţia de a-şi alege cu grijă cuvintele, de a imita vorbirea adulţilor, de a folosi cuvinte şi expresii adecvate.

În cadrul jocurilor cu subiecte din poveşti, preşcolarii îşi exersează vorbirea, îşi însuşesc expresii literare, folosindu-le în dialogurile şi replicile cerute de situaţia noastră. În joc copiii se corectează uneori în ceea ce priveşte exprimarea, creează îmbinări lexicale, îşi dezvoltă gândirea şi îşi îmbogăţesc mijloacele de exprimare.

Jocul stimulează imaginaţia şi contribuie la îmbogăţirea cunoştinţelor preşcolarilor. Ei trebuie să găsească răspuns la numeroasele probleme: cum să construiască, care este materialul cel mai indicat, ce obiecte ar putea folosi în joc, cum să transforme un scaun în maşină, etc.

Urmărind cu atenţie copilul în timpul jocului, educatoarea constată lacunele din experienţa individuală şi poate lua măsurile cele mai potrivite pentru a completa golurile semnalate. Orientându-şi astfel preocupările, ea îmbogăţeşte cunoştinţele copiilor, le formează capacitatea de a opera cu, cunoştinţele pe deplin asimilate, de a se folosi de ele în toate împrejurările, atât în activitatea de joc, cât şi în activitatea de învăţare.

Prin munca îndeplinită sub formă de joc, preşcolarul capătă informaţii şi se formează ca membru al grupului social. Numai prin jocul-muncă, preşcolarul va înţelege necesitatea, utilitatea muncii şi va căpăta respectul faţă de munca altuia. La vârsta preşcolară, munca are un predominant caracter imitativ, împletindu-se permanent cu jocul, fiind subordonată acestuia. Jucându-se, copiii află despre munca din diferite sectoare de activitate şi educatoarea îi va sprijini în acest sens.

Prin joc se realizează educaţia viitorului om în acţiune. Aşa cum se comportă preşcolarul în joc, tot aşa se va comporta şi în muncă, în perioada maturităţii. Organizarea justă a jocului duce la educarea unei atitudini pozitive faţă de muncă. Jocul îl deprinde pe copil cu efortul fizic şi intelectual şi astfel îl pregăteşte pentru munca de mai târziu.

Într-un joc bine organizat, elementele distractive se întrepătrund cu cele de muncă. Din punct de vedere educativ, este foarte important să fie asigurată o justă proporţionare a jocului cu munca, a elementului distractiv cu efortul fizic şi intelectual. J.Chateau, în lucrarea sa „Copilul şi jocul”, afirmă că „a te juca înseamnă în general a-ţi propune o sarcină de îndeplinit şi a te obosi, a face un efort, pentru a îndeplini această sarcină.”

Rolul jocului în viaţa copilului rezultă şi din ideea lui M. Dougall că „jocul este şi o pregătire pentru viaţa de mai târziu, dar, mai presus de toate, el este însăşi viaţa copilului.”

Fiind forma de activitate specifică vârstei preşcolare, jocul îndeplineşte în viaţa copilului importante funcţii formative. Prin joc se îmbogăţeşte sfera afectivă şi cognitivă a copilului, se dezvoltă curiozitatea, se conturează interesele, se extinde sfera relaţiilor interpersonale şi se deschide în planul imaginaţiei prin interpretarea rolurilor socio-profesionale, accesul la viaţa şi activitatea adultului.

Caracterul formativ al jocului este cu atât mai evident cu cât prin intermediul său copilul asimilează nu numai caracteristicile modelelor, ci şi felul relaţiilor acestora cu mediul social în care trăieşte. Jocul îl obişnuieşte pe copil să trăiască şi să acţioneze într-un grup mai mic sau mai mare. El îşi îmbogăţeşte viaţa personală prin relaţiile pe care le stabileşte cu ceilalţi copii, prin prieteniile pe care le leagă, deoarece are posibilitatea să facă schimb nu numai de sentimente, cunoştinţe, ci şi de experienţă socială.

Jocul dă posibilitatea formării unor relaţii corecte în cadrul societăţii infantile şi pune bazele relaţiilor caracteristice societăţii adulţilor spre care tinde întreaga activitate de educaţie.

La vârsta unei receptivităţi deosebite, copilul preşcolar reflectă, oprindu-se la situaţiile care l-au impresionat mai puternic. De aceea, educatoarea trebuie să sublinieze exemplele pozitive din mediul înconjurător copilului.

Prin conţinutul, forma şi funcţionalitatea pe care o are, jocul nu poate fi confundat cu nici o altă formă de activitate educativă şi nici nu este în măsură să suplinească pe vreuna din ele. Practica a dovedit că jocurile, în nenumăratele lor variante, pot fi folosite în scopul educării cu succes a copiilor de vârstă preşcolară.

Trezirea interesului pentru joc, pentru tema lui, crearea unei dispoziţii emoţionale, înţelegerea de către copii a sarcinii didactice şi a regulilor jocului sunt obiective ce pot fi realizate prin diverse modalităţi. În raport cu vârsta şi nivelul de dezvoltare al copiilor, cu emotivitatea şi interesele lor, folosirea elementelor de joc (aşezarea şi surpriza, ghicirea, mişcarea, întrecerea) şi indicaţiile verbale devin o modalitate permanentă pentru realizarea acestor obiective.

Desfăşurarea jocului didactic are în vedere prezentarea şi familiarizarea copiilor cu jocul didactic, antrenarea lor la o participare cât mai vie şi eficientă, de fapt jocul se însuşeşte pe măsură ce este jucat.

Cerinţele şi metodica desfăşurării unui joc didactic sunt:

a) introducerea în activitate;

b) prezentarea şi intuirea materialului;

c) anunţarea temei activităţii;

d) explicarea şi demonstrarea jocului;

e) executarea jocului didactic de către copii;

f) complicarea jocului didactic;

g) încheierea jocului didactic.

Indiferent de grupa la care se desfăşoară jocul didactic, educatoarea trebuie să insiste asupra descrierii acţiunilor jocului în succesiunea lor firească, indicării felului în care se întrebuinţează materialul didactic, să precizeze sarcinile ce revin copiilor în timpul jocului, să formuleze clar regulile jocului. Toate acestea trebuie făcute precis şi concis, evitându-se excesul de verbalizare, educatoarea întrebuinţând un limbaj simplu, însoţit de gesturi şi mimică adecvată. Educatoarea este obligată, ori de câte ori constată abateri de la jocul didactic, să ceară copiilor să repete acţiunile respective şi să le îndeplinească corect. Numai respectând toate aceste precizări, jocul îşi atinge scopul şi obiectivele propuse.

În timpul jocului, educatoarea va fi un mediator în ceea ce priveşte stabilirea relaţiilor corespunzătoare între partenerii de joc, având în vedere creşterea treptată a ritmului de joc, evitarea pauzelor, a timpilor morţi, a intervenţiilor inerţiale pentru a ridica pulsul jocului.

Educatoarea trebuie să-şi dozeze la maximum intervenţiile, pentru ca atât jocul didactic, cât şi jocul-exerciţiu să nu-şi piardă cursivitatea. Educatoarea, pe tot parcursul desfăşurării jocului, nu trebuie să piardă nici un prilej de a interveni în acţiunile copiilor prin forţa cuvântului, a mimicii, a gesticulaţiei sugestive pentru a stimula sau corecta atitudinea. Ea trebuie să aibă în vedere că fiecare joc didactic sau joc-exerciţiu să se remarce prin finalitatea specifică.

În organizarea şi desfăşurarea activităţilor structurate pe jocul didactic trebuie să se ia în considerare următoarele condiţii:

- jocul să se constituie pe fondul activităţii dominante urmărindu-se scopul şi sarcinile ei;
- să fie pregătit de către educatoare, în direcţia dozării timpului şi a materialului folosit;
- să creeze momente de relaxare, de odihnă în vederea recuperării energiei nervoase a copiilor;
- să antreneze toţi copiii în activitatea de joc;
- să urmărească formarea deprinderii de muncă independentă;
- să fie proporţionat cu activitatea prevăzută de programă şi structurat în raport cu tipul şi scopul activităţii desfăşurate;
- să solicite gândirea creatoare şi să valorifice cu maximum de eficienţă posibilităţile intelectuale ale copiilor;
- sarcinile didactice să aibă caracter progresiv şi activităţile de joc să se desfăşoare într-un cadru activ, stimulator şi dinamic;
- indicaţiile privind desfăşurarea activităţii să fie clare, corecte, precise, să fie conştientizate de către copii şi să le creeze o motivaţie pentru activitate;
- regulile de joc să fie explicate clar şi să se urmărească respectarea lor de către copii.

În etapa actuală, majoritatea copiilor de vârstă preşcolară frecventează grădiniţa.

În grădiniţă, copiii sunt pregătiţi în vederea integrării lor cu succes în clasa I.

Aceasta presupune o muncă stăruitoare din partea educatoarelor pentru a-i învăţa pe copii să se exprime corect, expresiv şi pentru a face faţă situaţiilor care presupun vorbirea.

Beneficiind de un proces instructiv-educativ organizat în grădiniţă precum şi de efectul benefic al mijloacelor audio vizuale, procesul formării vorbirii decurge mai uşor, iar durata de timp pentru asimilare în şcoală scade. În asemenea condiţii, însuşirea limbajului ca instrument de comunicare, se desfaşoară ca un proces de acumulare necesar formării şi generalizării lingvistice.

În „Psihologie'', profesorii Al. Roşca şi A.Chircev definesc limbajul drept

„o formă de activitate specific umană, în scopul comunicării''.

Dezvoltarea limbajului este o sarcină de bază a educaţiei intelectuale, pe baza lui dezvoltându-se gândirea. Dezvoltarea şi îmbogăţirea limbajului constituie o preocupare permanentă a cadrelor didactice, educatoare mai ales, dar şi învăţători, întrucât el constituie principala cale de comunicare cu cei din jur şi de cunoaştere a realităţii. La vârsta preşcolară, jocul este activitatea de bază şi prin intermediul lui se formează şi se dezvoltă, alături de celelalte procese, limbajul copiilor.

Sub aspect lexical, educarea limbajului presupune următoarele obiective prioritare :

- îmbogăţirea vocabularului copiilor, pe baza experienţei imediate, cu cuvinte care denumesc obiecte, fenomene, fiinţe observate, cunoscute, diferite aspecte, însuşiri caracteristice, acţiuni, poziţii spaţiale, relaţii, unele trăiri afective ;
- activizarea vocabularului ;
- înţelegerea semnificaţiei corecte a cuvintelor, a indicaţiilor şi cerinţelor verbale, a explicaţiilor şi a întrebărilor educatoarei, ale adulţilor ;
- îmbogăţirea şi activizarea vocabularului prin însuţirea de sinonime, antonime, paronime, omonime.

Îmbogăţirea vocabularului copiilor de vârstă preşcolară se realizează treptat, concomitent cu învăţarea sensului cuvintelor şi cu folosirea lor în vorbire, constituind deopotrivă un obiectiv general al întregii activităţi insructiv-educative desfăşurată în grădiniţă.

- Pentru realizarea cu succes a activităţii de educare a limbajului la copilul aflat la grădiniţă, dar mai ales a celor din grupa pregătitoare, a fost necesară, mai întâi, o bună cunoaştere a posibilităţilor sale şi a nivelului atins în dezvoltarea vorbirii până în acel moment.

În urma aplicării probelor am constatat că sunt copii cu fond lexical sărac, ceea ce duce la o exprimare greoaie. De aceea, mi-am propus ca prin jocul didactic şi prin exerciţiile de stimulare a creativităţii verbale, să aduc copiii la un nivel de dezvoltare optimă a exprimării verbale în vederea debutului şcolar, să contribui la îmbogăţirea vocabularului, la înţelegerea semnificaţiei cuvintelor, structurii gramaticale orale, corecte, dezvoltării vorbirii reproductive şi a dialogului .

Detaşându-se de activitatea propriu- zisă de joc, jocul didactic permite copiilor asimilarea de noi cunoştinţe, exersarea comunicării orale, verificarea şi consolidarea anumitor cunoştinţe, priceperi şi deprinderi. Prin intermediul jocului didactic se dezvoltă la copii capacităţi cognitive, afective şi volitive, se educă trăsături ale personalităţii, jocul devenind astfel o foarte bună modalitate de conturare şi dezvoltare a competenţei de comunicare la preşcolari.

În învăţământul preşcolar se poate apela la o largă paletă de jocuri didactice care vizeavă realizarea obiectivelor menţionate mai sus.

În cele ce urmează, voi exemplifica modalităţi de dezvoltare a limbajului copiilor din grupa pregătitoare, prin intermediul jocului didactic.

În grădiniţă, copiii preşcolari sunt familiarizaţi cu noţiunile de cuvânt, silabă, sunet, cu propoziţia simplă, apoi cu cea dezvoltată. Astfel, ei află că totul în jurul nostru poate fi denumit prin cuvinte care îmbinate între ele conduc la situaţii de comunicare a unor idei. Astfel realizăm vorbirea.

Tot în jocul didactic îi putem face pe copii să înţeleagă că uneori cuvintele, ca şi noi oamenii, au o familie. Există aşadar cuvinte-părinţi şi cuvinte-copii. Pornind de la acest aspecte, noi, educatoarele, am utilizat şi creat jocuri didactice care să contribuie la realizarea obiectivelor menţionate anterior.

Pentru ca preşcolarii să înţeleagă ce înseamnă familia de cuvinte am realizat jocul didactic,,Şi eu am o familie" sau ,,Fraţii şi surorile mele".

Cunoscând noţiunea de cuvânt, preşcolarii trebuie să înţeleagă sensul pe care-l poartă acesta. Ei vor fi familiarizaţi cu noţiunile de sinonime, omonime, antonime, paronime.

Pentru a-i deprinde pe copii cu ,,familia de cuvinte'' (sinonime, antonime, omonime, paronime) şi pentru deprinderea acestora cu formularea cuvintelor noi prin derivare cu ajutorul sufixelor şi prefixelor, la grupa pregătitoare, în cadrul proiectului tematic ,,Toamna'', în săptămâna cu tema,, Legume de toamnă '', după activităţile de observare, lectură după imagini, memorizarea unor poezii adecvate, am antrenat copiii în jocul didactic,, Caută rudele cuvântului ''.

Jocul l-am desfăşurat astfel : copiii aşezaţi pe covor, în mijloc multe jetoane cu imagini reprezentând tema dată. Fiecare copil trebuie să aleagă câte un jeton şi să-l explice. Apoi, la solicitarea mea, copiii au ales imagini înrudite ca temă (Legume de toamnă: ardei, vinete, varză, morcovi, etc), dar şi ca rostire a cuvântului ilustrat (grădina, grădinar, grădiniţa), şi-au dat mâinile într-un cerc simbolizând familia de cuvinte, rostind următoarele versuri

,,Familia-i mare,/ Familia-i mică,/ In familie să ne unim,/ Rudele să le găsim.''

Pentru înţelegerea noţiunii de antonime folosim jocul ,,Găseşte imaginea opusă'' în care copiii au sarcina de a recunoaşte şi descrie imagini care reprezintă stări, trăiri opuse : copil care se spală/copil murdar ; copil care aruncă ghizdanul/ copil care merge cu geanta în spate ;copil care plânge/copil care râde, etc.

În cadrul jocului,,Găseşte imaginea opusă''copiii au avut sarcina de a recunoaşte şi descrie imagini care reprezintă stări, trăiri opuse(antonime).

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

Jocul didactic „Dacă nu-i aşa” are ca obiectiv însuşirea de către copii a noţiunii de omonime.

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

Sub aspectul expresivităţii limbajului, activitatea de educaţie a limbajului îşi propune să-i ajute pe copii în direcţii precum: utilizarea corectă, fluentă, coerentă şi expresivă în limba romînă literară ;

cultivarea limbajului monologat şi formarea deprinderilor de exprimare independentă a gândurilor, a opiniilor copilului în redarea unor fapte şi întâmplări din experienţa proprie sau din literatură, filme, spectacole, etc. ;dezvoltarea creativităţii verbale la copii, a fluenţei şi originalităţii în gândire şi vorbire, stimulând imaginaţia acestora .

În jocul „ Să formăm cuvinte noi’’ copiii au avut ca sarcină formarea de cuvinte noi prin schimbarea primei litere a cuvântului dat :car, rar, sar, etc. Copiii trebuie să explice înţelesul fiecărui cuvânt, să numească fonemul care schimbă sensul cuvântului şi, facultativ, să formuleze propoziţii cu cuvintele nou create. Jocul didactic „Scara cuvintelor‘‘ a pus copiii în situaţia de a recunoaşte imagini, să le denumească, să formuleze o propoziţie despre ele şi să aşeze imaginile în ordine, în funcţie de numărul de litere care compun denumirea obiectului respectiv. Unii copii au formulat propoziţii, alţii au spus câte cuvinte are propoziţia, alţii au despărţit cuvintele în silabe. Alţi copii au precizat care cuvânt din propoziţie are un anumit număr de litere precizat de educatoare. În acest fel, copiii şi-au îmbogăţit vocabularul activ şi pasiv pe baza experienţei personale şi a relaţiilor cu ceilalţi, au putut utiliza un limbaj oral corect din punct de vedere gramatical, s-au familiarizat cu componenţa grafică şi sonoră a cuvintelor.

Prin jocurile :„Cum este ?’’, „ Care culoare îţi place’’, „Completează ce lipseşte’’, am realizat îmbogăţirea şi nuanţarea vocabularului, sporindu-se numărul cuvintelor-însuşiri folosite de preşcolari, prin descrierea de către aceştia a ilustraţiilor, ajungând chiar la povestirea lor.

Sub aspect gramatical, educarea limbajului presupune următoarele obiective:sesizarea schimbărilor care au loc în forma cuvintelor în funcţie de diferite categorii gramaticale: caz, gen, număr, persoană, mod, timp şi utilizarea corectă a formelor corecte ale unor substantive, adjective, verbe, adverbe, interjecţii, etc.;sesizarea diferenţelor dintre formele de singular şi plural a cuvintelor şi utilizarea corectă a cestora în funcţie de categoria de număr;realizarea acordului dintre substantiv şi adjectiv; exprimarea corectă a acordului dintre subiect şi predicat;receptarea unităţii logice a unei propoziţii sau fraze;utilizarea, în comunicare, a unor structuri sintactice corecte;exprimarea corectă, în conformitate cu normele gramaticale ale limbii române.

Jocul „ Cum este ?’’ a avut ca obiectiv folosirea corectă a adjectivelor în propoziţii şi a gradelor de comparaţie. În desfăşurarea lui am pus accent pe recunoaşterea obiectelor cu însuşirile lor. În

această idee, am procurat materialele necesare : un pahar mare şi unul mic, un prosop moale şi unul aspru, un fular gros şi unul subtire, o farfurie adâncă şi una întinsă, etc.

Obiectele au fost aşezate şi acoperite pe masă. Copiii veneau pe rând, luau un obiect, îl pipăiau, îl comparau cu altul asemănător şi în final îl denumeau : ,,Eu cred că este un pahar mic'', ,,Am găsit o farfurie mai mică decât cea de pe masă''. Pentru complicarea jocului, copiii erau rugaţi să formuleze propoziţii despre obiectele folosite în joc. Am apreciat copiii care au folosit în formularea propoziţiilor multe cuvinte, plasticitatea exprimării, bogăţia vocabularului.

Jocul ,,Completează ce lipseşte'' l-am folosit pentru verificarea cunoştintelor copiilor despre adjective, să-i fac să înţeleagă foarte bine legătura dintre substantiv(care denumeşte obiectul) şi adjectiv (care denumeşte însuşirea obiectului) şi astfel să realizeze relaţia logică dintre obiect şi însuşirile sale.

Având în vedere faptul că nu peste mult timp copiii grupei pregatitoare intră într-un nou ciclu de invăţare - ciclul primar, am diversificat gama de jocuri, introducând în cadrul acestora jocurile-exerciţiu, pentru stimularea exprimării verbale, pentru despărţirea propoziţiilor în cuvinte, a cuvintelor în silabe şi a silabelor în sunete.

Aceste jocuri-exerciţii trebuie orientate pe coordonate sigure, care să vizeze cultivarea valenţelor exprimării directe, spontane, naturale.

Înţelegerea noţiunii de sunet am realizat-o prin perceperea auditivă, iar litera prin perceperea vizuală, cunoscând faptul că la clasa I, corectitudinea cititului şi scrisului depinde în mare măsură de nivelul la care se realizează pronunţia, iar aceasta depinde de calitatea auzului fonematic. Tocmai în scopul dezvoltării auzului fonematic, putem introduce numeroase jocuri didactice cu conţinut adecvat legat de obiectivele prioritare stabilite.

Alte exemple de jocuri didactice(şi exerciţii) utilizate şi care au vizat aceste cerinţe au fost : ,,Jocul sunetelor''‚,Fii atent'', ,, Să facem cuvinte'', ,, Acum spune tu !'', ,,Lanţurile sunetelor'', ,,Câte cuvinte am spus'', ,,Câte silabe are cuvântul'', ,,Cu ce sunet începe cuvântul ?'', ,,Cine ştie să spină mai multe cuvinte care încep cu sunetul...'',', ,,Cine spune mai multe cuvinte care se termină cu sunetul...''‚,Carnavalul sunetelor''.

O deosebită importanţă în dezvoltarea comunicării o au şi jocurile didactice literare, cum ar fi : :,,Hai să ne imaginăm", ,,Călătorie în lumea poveştilor", ,,Să născocim o poveste'', etc.

care, pe lângă faptul că au drept scop cunoaşterea şi recunoaşterea unor personaje din povestiri, ele au menirea să stimuleze observaţia, să favorizeze asociaţii de idei, să contribuie la găsirea unor metode practice de a combina faptele de viaţă,etc.

Un copil va fi apt pentru şcolaritate atunci când va putea să-şi exprime corect gândurile, intenţiile şi trăirile emoţionale şi, mai ales, poate să verbalizeze adecvat, ceea ce vrea să comunice cu altul. Deci, este capabil să stăpânească limbajul ca instrument de informare, de comunicare şi de exprimare.

Bibliografie :

1. Avram, Săftica ; Mihu ,Ecaterina; Său, Zonica , 2004, Jocul dicactic pentru preşcolari. Ghid metodic, Editura Terra, Focşani ;

2. Chiscop, Liviu, 2000, Didactica educaţiei limbajului în învăţământul preşcolar. Ghid metodic - Editura ,,Grigore Tăbăcaru‘‘, Bacău ;

3. Dima,Silvia, 1997, Copilăria- fundament al personalităţii. Cunoaştere - Exploatare – Educare - Bucureşti, Editată de Revista Invăţământul preşcolar, Bucureşti ;

4. Tomşa,Gheorghe, (coordonator), 2005, Psihopedagogie preşcolară şi şcolară, Ed. Coresi, Bucureşti

5. Programa activităţii instructiv-edicative în grădiniţa de copii, 2005,Bucureşti, Editura V&I Integral, Bucureşti;

CĂLĂTORIA MAGICĂ ÎN ȚARA CULORILOR ȘI FORMELOR

Prof. pentru educație timpurie: Moise Luminița Daniela

Școala Gimnazială „Alexandru Vlahuță” Gugești

- **JOC DIDACTIC**

Tipul jocului: Joc didactic integrat (Educarea limbajului + Activitate matematică + Cunoașterea mediului + mișcare)

Scopul jocului: Dezvoltarea capacității de recunoaștere a culorilor și formelor, stimularea limbajului, a gândirii logice și a cooperării între copii.

Obiective operaționale:

-Să recunoască și să denumească culori și forme geometrice;

-Să sorteze obiecte după criterii date;

-Să formuleze propoziții simple;

-Să colaboreze în echipă;

-Să respecte reguli de joc.

Materiale necesare: cartonașe colorate (roșu, galben, albastru, verde), forme geometrice (cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi), coșuri colorate, plicuri cu sarcini, o „hartă magică” (plan simplu al traseului), medalioane sau ecusoane pentru echipe.

Reguli de joc:

-Se respectă rândul;

-Se lucrează în echipă;

-Se ascultă indicațiile educatoarei;

-Nu se strigă răspunsurile.

Metode și procedee: conversația, jocul didactic, exercițiul, demonstrația, problematizarea

Evaluarea jocului. Evaluarea se realizează prin: observarea comportamentului răspunsurile copiilor, implicarea în activitate.

Indicatori: recunoaște culori și forme, participă active, cooperează cu grupul.

Încheierea activității. Educatoarea oferă feedback pozitiv:„Ați reușit să salvați Țara Culorilor! Ați fost foarte atenți, curajoși și buni colegi!”. Se oferă recompense simbolice.

Elemente de originalitate: jocul este organizat ca o aventură pe etape, combină mai multe domenii de dezvoltare, implică mișcare, limbaj și logică, stimulează lucrul în echipă.

Organizarea jocului

Copiii sunt împărțiți în 2–3 echipe (în funcție de număr). Fiecare echipă primește un nume (ex: „Stelușele", „Curcubeul", „Exploratorii"). Educatoarea le spune copiilor:

„Astăzi pornim într-o călătorie magică într-o țară unde culorile și formele s-au încurcat! Regele Culorilor are nevoie de ajutorul vostru pentru a pune totul în ordine. Pentru a reuși, trebuie să treceți prin mai multe probe."

Desfășurarea jocului

Proba 1: „Podul culorilor"

Copiii trebuie să pășească doar pe cartonașe de o anumită culoare (spusă de educatoare) Dacă greșesc, revin la start. Se evaluează: recunoașterea culorilor, atenția.

Proba 2: „Cufărul formelor"

Fiecare echipă primește un set de forme amestecate. Sarcina: sortarea lor în coșuri corecte. Variantă: denumirea formei și a culorii. Se evaluează: clasificare, limbaj.

Proba 3: „Mesajul secret"

În plicuri sunt sarcini precum: „Spune o propoziție despre un obiect roșu"; „Găsește în clasă un obiect rotund"; „Imită o formă cu corpul". Se evaluează: exprimare, creativitate.

Proba 4: „Construcția magică"

Copiii construiesc o imagine (casă, robot, floare) folosind forme geometrice. Fiecare echipă explică ce a realizat. Se evaluează: creativitate, cooperare.

Proba 5: „Comoara finală"

Echipele primesc ultima sarcină: rezolvarea unei ghicitori simple. Dacă răspunsul este corect, găsesc „comoara" (stickere/medalii).

PROIECT DE EXURSIE- MARAMUREȘ PLAI CU FLORI

Prof. COLAR ALINA MARIA

PROIECT DE EXCURSIE

Motto:

„Când mă gândesc la Maramureş, la folclorul nostru şi la felul întâmplător şi prea adesea parţial în care am păstrat ceva din ce a fost, îmi spun că aceea ce ştim şi admirăm noi (laolaltă cu atâţia străini) reprezintă poate numai resturile şi firimiturile unui banchet al zeilor."

Constantin Noica

ARGUMENT

Omul trebuie să fie convins că nu are dreptul moral de a provoca distrugerea unor monumente istorice, exploatarea neraţională a resurselor naturale, poluarea mediului cu efecte considerabile asupra calităţii acestuia. Pentru aceste motive, el trebuie să fie conştient că viitorul omenirii depinde numai de atitudinea pe care o are fiecare locuitor al planetei faţă de protecţia naturii și a obiectivelor istorice și geografice pe care le deținem ca neam.

Excursia oferă prilejul fixării cunoştinţelor dobândite pe parcursul anului şcolar, în cadrul educaţional organizat, la disciplinele Limba română, Ştiinţe, Opţional, Istorie, Geografie, alături de cele din ariile curriculare ale Artelor , Educaţiei Civice şi Educaţiei fizice şi sportului.

Ieşirea din mediul obişnuit al sălii de clasa stimulează curiozitatea elevilor motivându-i pentru cercetarea mediului natural , a obiectivelor istorice , geografice şi sociale, a căror cunoaştere concură la formarea personalitaţii lor viitoare de români integraţi în lumea europeana şi mondială.

TEMA: EXCURSIE TEMATICĂ MARAMUREȘ

ITINERAR: Maramureș (Carei, Săpânța, Bărsana, Sighet, Vadul Izei, Baia Mare)

TIPUL EXCURSIEI: excursie cu caracter tematic

OBIECTIVE-consolidarea cunoștințelor cu privire la obiectivele turistice ale țării noastre, la frumusețea arhitectonică, cunoașterea altor localităţi şi familiarizarea copiilor cu frumuseţile zonei prin care trec;

-familiarizarea copiilor cu valori ale artei populare, cultura și tradițiile satului maramureșan, valorile istorice și morale ale țării, obiectivele geografice

- îmbogățirea cunoștințelor copiilor cu privire la universul cosmic

DESFĂŞURAREA EXCURSIEI

La data şi la ora fixată, copiii se adună în curtea școlii. Se face prezenţa, se verifică costumaţia (să aibe pelerine pentru ploaie, adidaşi, geacă de fâș, căciulă etc.), se reamintesc regulile excursiei (să stea pe scune în timpul deplasării, să urce în autocar prin uşa din faţă, să coboare prin uşa din spate, să stea în permanenţă în rând, să spună ceea ce doresc) apoi se deplasează la autocar. Se anunţă itinerarul Cheresig- Carei-Maramureș (Săpânța, Bărsana, Sighet, Vadul Izei, Baia Mare) şi se asigură că au reţinut regulile excursiei.

În timpul deplasării cu autocarul le vom asigura o atmosferă de voioşie, prin antrenarea copiilor în diverse jocuri muzicale, cântece de drumeţie, concursuri de ghicitori, folosind staţia de amplificare a autocarului.

În acelaşi timp, se observă principalele obiective pe lângă care trec cu autocarul. Li se explică copiilor de ce stăm la semafor, ce este o intersecţie, de ce nu putem opri unde dorim noi, unde ne găsim într-un moment dat etc.

„ FĂRĂ CULTUL TRECUTULUI NU EXISTĂ IUBIRE DE ȚARĂ"

Mihai Eminescu

„Grădina mamelor cu Super-Puteri” – o activitate emoționantă dedicată Zilei Mamei (8 Martie)

Prof. Educație Timpurie: Boabă Elena Gabriela

Liceul Tehnologic „Ion Mincu” - Grădinița cu PP Nr.3 Tulcea, județul Tulcea

„Grădina mamelor cu Super-Puteri” – o activitate emoționantă dedicată Zilei Mamei (8 Martie)

Ziua de 8 Martie este una dintre cele mai speciale sărbători din calendarul educațional, deoarece oferă prilejul perfect de a celebra iubirea, grija și sprijinul necondiționat pe care mamele îl oferă zilnic copiilor lor. În grădiniță, această zi devine o adevărată sărbătoare a emoțiilor, a recunoștinței și a conexiunii profunde dintre copil și mamă.

Pentru copii, mama este primul model de afecțiune și siguranță, iar pentru mame, fiecare gest de iubire venit din partea copilului este o confirmare că tot efortul și toată răbdarea lor contează. De aceea, activitățile organizate cu ocazia Zilei Mamei nu sunt doar momente festive, ci adevărate experiențe educative, în care se dezvoltă empatia, cooperarea, exprimarea emoțiilor și aprecierea diversității. În acest context, activitatea „Grădina mamelor cu Super-Puteri” se dovedește a fi o alegere inspirată, deoarece îmbină jocul, comunicarea, creativitatea și cooperarea într-un mod cald și profund. Activitatea oferă fiecărei mame ocazia de a se simți apreciată, iar fiecărui copil oportunitatea de a-și exprima admirația într-o formă autentică și potrivită vârstei.

Activitatea: „Grădina mamelor cu Super-Puteri”

O lecție despre iubire, unicitate și legătura mamă–copil

Activitatea este concepută ca un atelier interactiv, în care mamele și copiii lucrează împreună și construiesc, la final, o „grădină” comună formată din flori simbolice. Această grădină reprezintă comunitatea clasei și ideea că fiecare mamă este diferită, dar împreună toate creează un univers complet, frumos și armonios.

Atmosfera se pregătește încă de la început: sala este decorată cu elemente de primăvară, culori calde, muzică liniștitoare și un panou foarte mare din coli ciocan pe care este desenat un gard și un spațiu verde, pentru „plantarea florilor”. Copiii sunt entuziasmați de prezența mamelor în clasă, primindu-le cu două cantecele, un dans, și cîte o flore și o felicitare confecționată de ei ,iar mamele se simt emoționate să intre în lumea copilului lor.

Activitatea se desfășoară în trei momente importante, fiecare având un rol clar în dezvoltarea emoțională și socială a participanților.

1. Momentul de reflecție: „Cercul Emoțiilor”

Descoperim super-puterile mamelor

Primul pas al activității este unul extrem de valoros: un moment de conectare emoțională. Mamele și copiii sunt invitați să se așeze împreună în cerc, într-un spațiu care sugerează egalitate, apropiere și siguranță. Educatoarea creează un climat cald și prietenos, explicând că în această zi specială sărbătorim mamele și tot ceea ce fac ele. Copiii primesc o întrebare simplă, dar cu impact emoțional puternic: „Care este super-puterea mamei tale?" În acest moment copiii pot fi sprijiniți să raspundă fie prin întrbări suplimentare, fie prin imagini ce ilustrează acțiuni ale mamelor sau fie printr-o sugestie oferită de mame și educatoare.

Pe rând, fiecare copil își privește mama și spune un lucru pe care îl admiră sau îl iubește la ea. Răspunsurile sunt diverse și autentice, venind direct din universul copilăriei:

- „Mama mea are cele mai frumoase îmbrățișări."
- „Mama mea știe să repare jucării."
- „Mama mea mă face să râd când sunt trist."
- „Mama mea gătește cel mai bun orez cu lapte."
- „Mama mea știe să cânte și îmi spune povești."

Acest moment este emoționant atât pentru mame, cât și pentru copii. Copiii își dezvoltă capacitatea de exprimare a recunoștinței, iar mamele primesc o validare sinceră și neașteptată.

Educatoarea are un rol esențial aici: ea adună ideile copiilor și le transformă într-un mesaj educativ despre diversitate. Subliniază faptul că fiecare mamă este diferită, iar aceste diferențe sunt valoroase:

„Unele mame sunt curajoase, altele sunt blânde. Unele sunt rapide, altele sunt răbdătoare. Unele sunt foarte organizate, altele sunt pline de imaginație. Dar toate aceste super-puteri sunt la fel de importante și fac lumea copiilor mai frumoasă."

Astfel, activitatea nu se limitează la o simplă discuție festivă, ci devine o lecție despre acceptare, respect și aprecierea unicității fiecărei familii.

2. Atelierul de creație: „Floarea iubirii"

Mamă și copil – echipă creativă

După momentul de reflecție, participanții sunt invitați la o activitate practică, cu impact artistic și emoțional: realizarea unei flori simbolice.

Fiecare pereche mamă–copil primește o floare din carton A3, decupată în prealabil. În jurul mesei se află materiale variate: creioane colorate, carioci, lipici, sclipici, hârtie creponată, autocolante, panglici sau bucăți textile, în funcție de resursele grădiniței.

Educatoarea explică sarcina într-un mod clar și accesibil:

- Pe petalele florii, mama scrie câteva cuvinte despre ce iubește la copilul ei, despre calitățile copilului care îl fac unic.

- În mijlocul florii, copilul își desenează mama.

Acest detaliu este deosebit de important deoarece creează un schimb emoțional autentic: mama exprimă apreciere prin cuvinte, iar copilul prin desen. Pentru copil, desenul este limbajul prin care își transmite dragostea, iar pentru mamă, mesajele scrise devin o declarație de iubire. .Petalele florilor se umplu de mesaje calde și încurajatoare, precum:

- „Iubesc zâmbetul tău.”
- „Ești bun și grijuliu.”
- „Îmi place cât de curios ești.”
- „Ești cea mai frumoasă minune a mea.”
- „Sunt mândră de tine.”

În același timp, copiii desenează mamele în centrul florii: unele cu părul lung, altele cu rochie, unele cu zâmbet mare și ochi strălucitori. Fiecare desen este o dovadă că, în ochii copilului, mama este un personaj principal, un simbol al siguranței și al iubirii.

Atelierul creează un moment de liniște și apropiere. Mamele lucrează cot la cot cu copiii, îi ajută, îi încurajează și îi lasă să decidă culorile sau decorul. Este o experiență de cooperare reală, în care copilul se simte important, iar mama simte că participă direct la universul lui.

3. Asamblarea „Grădinii Comune”

Un lanț al iubirii construit împreună

După ce florile sunt finalizate, urmează partea cea mai spectaculoasă și simbolică a activității: construirea grădinii comune.

Pe un perete al clasei este pregătit un decor: un gard desenat, un spațiu verde sau un panou mare, ca o grădină imaginară. Mamele și copiii sunt invitați să se apropie și să „planteze” floarea lor pe acest panou. Însă există o regulă specială care transformă momentul într-un exercițiu de cooperare de grup:

Florile nu se lipesc la întâmplare, ci trebuie să se atingă între ele, formând un lanț continuu – un lanț al iubirii.

Această cerință îi determină pe participanți să comunice, să se consulte și să colaboreze. Unele perechi vor căuta un spațiu liber lângă altă floare, altele vor ajusta poziția pentru ca grădina să arate armonios. Copiii observă că fiecare floare contează și că, doar împreună, pot crea un tablou complet.

La final, rezultatul este impresionant: un panou colorat, plin de flori diferite, fiecare cu desenul unei mame și cu mesaje de iubire scrise pe petale. „Grădina” devine un simbol al comunității grupei și al legăturii dintre familii.

Scopul activității și beneficiile educative

Activitatea „Grădina mamelor cu Super-Puteri” are un caracter complex și atinge mai multe obiective educative importante.

1.Valorizarea diversității

Copiii înțeleg că nu există un singur tip de mamă „perfectă”. Fiecare mamă are propriile calități și propriul stil de a-și iubi copilul. Această idee contribuie la dezvoltarea respectului și a acceptării diferențelor.

2.Cooperare și spirit de echipă

Activitatea îi implică pe participanți atât în lucrul în pereche (mamă–copil), cât și în realizarea unui produs comun al grupei. Copiii învață să construiască împreună, să negocieze și să respecte regulile de grup.

3.Educație pozitivă și consolidarea legăturii afective

Mesajele scrise de mame și cuvintele copiilor din cerc întăresc stima de sine a copilului și creează o atmosferă de siguranță emoțională. Copiii simt că sunt iubiți, iar mamele se simt apreciate.

Concluzie: o activitate care rămâne în suflet

„Grădina mamelor cu Super-Puteri” este mai mult decât un simplu joc sau un atelier creativ. Este o experiență educativă profundă, potrivită pentru Ziua Mamei – 8 Martie, deoarece reușește să creeze emoție autentică, să stimuleze comunicarea și să transforme iubirea în ceva vizibil și concret.

La finalul activității, fiecare mamă pleacă acasă cu un sentiment de recunoștință și împlinire, iar fiecare copil rămâne cu amintirea unei zile în care a putut spune, cu sinceritate:

„Mama mea are super-puteri.”

Iar grădina realizată în clasă nu este doar un decor de primăvară, ci o dovadă că iubirea, exprimată prin cuvinte și gesturi simple, poate deveni cea mai frumoasă lecție.

Integrarea abordării STEM în învățământul primar: strategii didactice și valorificarea experienței Erasmus

Prof. Stroe Elena Mădălina

Integrarea abordării STEM în învățământul primar: strategii didactice și valorificarea experienței Erasmus

Integrarea activităților STEM în învățământul primar – exemple de bune practici și valorificarea experienței Erasmus

În contextul actual al educației, caracterizat prin nevoia de adaptare la cerințele unei societăți dinamice, integrarea activităților STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) în învățământul primar devine o prioritate. Elevii din această etapă de vârstă manifestă curiozitate, deschidere către nou și dorința de a învăța prin explorare, iar activitățile STEM răspund în mod direct acestor nevoi.

Rolul activităților STEM în dezvoltarea elevilor mici

Introducerea activităților STEM în lecțiile de la clasă contribuie semnificativ la dezvoltarea gândirii logice, a creativității și a capacității de rezolvare de probleme. Elevii sunt încurajați să învețe prin descoperire, să formuleze ipoteze și să identifice soluții, devenind astfel participanți activi în procesul de învățare.

În același timp, aceste activități facilitează învățarea interdisciplinară, realizând conexiuni între diferite domenii și oferind sens cunoștințelor dobândite.

Exemple de activități STEM aplicate la clasă

În activitatea didactică desfășurată la clasă, am integrat constant activități STEM adaptate nivelului de vârstă al elevilor, cu rezultate vizibile în implicarea și progresul acestora.

1. Experiment științific: „Cum cresc plantele?”

Elevii au plantat semințe și au observat evoluția acestora în condiții diferite de lumină și apă. Activitatea a combinat elemente de științe ale naturii cu noțiuni matematice (măsurare, comparare), dezvoltând spiritul de observație.

2. Activitate de tip ingineresc: „Construim un pod”

Folosind materiale simple (bețișoare, paie, carton), elevii au lucrat în echipe pentru a construi un pod rezistent. Activitatea a stimulat creativitatea, colaborarea și gândirea practică.

3. Activitate integrată: „Orașul viitorului”

Elevii au proiectat un oraș imaginar, utilizând materiale reciclabile. Aceștia au integrat cunoștințe de matematică (forme geometrice), științe (protecția mediului) și educație tehnologică.

4. Experiment demonstrativ: „Vulcanul”

Prin realizarea unei reacții între bicarbonat și oțet, elevii au înțeles noțiuni de bază despre transformările substanțelor, într-un mod atractiv și memorabil.

Valorificarea experienței Erasmus în activitatea didactică

Participarea mea la un proiect Erasmus a avut un impact semnificativ asupra modului în care proiectez și desfășor activitățile didactice. În cadrul mobilității, am avut oportunitatea de a observa și de a experimenta metode moderne de predare, centrate pe elev și pe învățarea prin descoperire.

Experiența internațională mi-a oferit:

- perspective noi asupra integrării interdisciplinare a conținuturilor
- exemple concrete de activități STEM aplicate în alte sisteme educaționale
- competențe digitale necesare utilizării resurselor educaționale moderne
- încredere în aplicarea metodelor interactive la clasă

Inspirată de aceste practici, am introdus mai frecvent activități bazate pe proiecte, în care elevii sunt implicați activ în procesul de învățare. De asemenea, am pus accent pe colaborare, pe formularea de întrebări deschise și pe învățarea prin experiment.

Rezultatele au fost vizibile: elevii au devenit mai implicați, mai curioși și mai dispuși să își exprime ideile, iar lecțiile au devenit mai atractive și mai eficiente.

Rolul cadrului didactic în implementarea STEM

În acest context, cadrul didactic nu mai este doar un furnizor de informații, ci un facilitator al învățării. Rolul său este de a crea situații de învățare relevante, de a ghida elevii și de a încuraja explorarea și gândirea independentă.

Concluzie

Integrarea activităților STEM în învățământul primar reprezintă o direcție esențială pentru o educație modernă și eficientă. Valorificarea experienței dobândite prin participarea la programe Erasmus contribuie la îmbunătățirea practicilor didactice și la crearea unui mediu educațional adaptat nevoilor actuale ale elevilor.

Prin astfel de demersuri, școala devine un spațiu al descoperirii, al colaborării și al dezvoltării armonioase, pregătind elevii pentru provocările viitorului.

ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ÎN ERA MODERNĂ: METODE ȘI ABORDĂRI INOVATOARE

Prof.înv.primar, Drugău Maria Diana

Școala Gimnazială Glodeanu Sărat, jud. Buzău

Metodele moderne în învățământul primar reprezintă o direcție esențială în evoluția sistemului educațional, fiind adaptate cerințelor societății contemporane și nevoilor reale ale elevilor. În contextul actual, marcat de dezvoltarea rapidă a tehnologiei și de accesul facil la informație, procesul de învățământ nu mai poate rămâne centrat exclusiv pe transmiterea de cunoștințe. Accentul se mută tot mai mult pe formarea competențelor, pe dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a capacității de a învăța continuu. În acest sens, metodele moderne de predare-învățare-evaluare devin instrumente indispensabile pentru realizarea unui învățământ de calitate.

Învățământul primar are un rol fundamental în formarea personalității elevului, fiind etapa în care se pun bazele dezvoltării intelectuale, emoționale și sociale. De aceea, este important ca strategiile didactice utilizate să fie adaptate particularităților de vârstă ale copiilor, să fie atractive și să stimuleze implicarea activă. Metodele moderne se caracterizează prin flexibilitate, interactivitate și orientare spre elev, oferind oportunități variate de învățare și exprimare.

Una dintre cele mai importante caracteristici ale metodelor moderne este centrarea pe elev. Acesta nu mai este privit ca un simplu receptor de informații, ci ca un participant activ la procesul educațional. Elevul este încurajat să își exprime opiniile, să pună întrebări, să caute soluții și să colaboreze cu ceilalți. Profesorul, la rândul său, devine un facilitator al învățării, organizând activități care să stimuleze interesul și curiozitatea elevilor.

Învățarea prin descoperire este o metodă modernă care pune accent pe implicarea directă a elevului în procesul de dobândire a cunoștințelor. Aceasta presupune explorarea, investigarea și formularea de concluzii pe baza observațiilor proprii. Prin această metodă, elevii nu doar memorează informații, ci le înțeleg în profunzime, dezvoltându-și capacitatea de analiză și sinteză. De exemplu, în cadrul orelor de științe, elevii pot observa fenomene naturale sau pot realiza experimente simple pentru a înțelege mai bine conceptele studiate.

Un alt aspect esențial al metodelor moderne îl reprezintă învățarea prin cooperare. Aceasta presupune organizarea elevilor în grupuri mici, în cadrul cărora aceștia colaborează pentru atingerea unui scop comun. Lucrul în echipă contribuie la dezvoltarea abilităților sociale, precum comunicarea, empatia, respectul reciproc și responsabilitatea. În același timp, elevii învață să își exprime ideile, să asculte opiniile celorlalți și să ia decizii în mod colectiv.

Metoda proiectului este o altă strategie didactică modernă care se dovedește extrem de eficientă în învățământul primar. Aceasta implică desfășurarea unor activități complexe, pe o perioadă mai lungă de timp, care integrează cunoștințe din mai multe domenii. Prin realizarea proiectelor, elevii sunt stimulați să cerceteze, să selecteze informații, să creeze produse și să le

prezinte în fața colegilor. Această metodă contribuie la dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a spiritului de inițiativă.

Jocul didactic ocupă un loc central în activitatea elevilor din ciclul primar, fiind una dintre cele mai eficiente metode de învățare. Prin intermediul jocului, procesul educațional devine plăcut și motivant, iar elevii participă cu interes și entuziasm. Jocurile didactice pot fi utilizate pentru consolidarea cunoștințelor, pentru dezvoltarea atenției și a memoriei, dar și pentru stimularea imaginației. De asemenea, jocul contribuie la reducerea stresului și la crearea unui climat pozitiv în clasă.

Integrarea tehnologiei în procesul de învățământ reprezintă o altă caracteristică importantă a metodelor moderne. Utilizarea calculatorului, a tabletelor, a platformelor educaționale sau a aplicațiilor interactive oferă noi posibilități de predare și învățare. Elevii au acces la resurse variate, pot învăța în ritm propriu și pot participa la activități interactive care le stimulează interesul. Totodată, utilizarea tehnologiei contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, esențiale în societatea actuală.

Metoda problematizării este o altă strategie modernă care pune accent pe dezvoltarea gândirii logice și a capacității de rezolvare a problemelor. Elevii sunt puși în fața unor situații care necesită analiză și reflecție, fiind încurajați să găsească soluții prin efort propriu. Această metodă stimulează curiozitatea, spiritul critic și dorința de a învăța.

Pe lângă metodele menționate, în învățământul primar sunt utilizate și alte strategii moderne, precum învățarea prin joc de rol, metoda brainstormingului, metoda cubului sau metoda mozaicului. Acestea contribuie la diversificarea activităților didactice și la menținerea interesului elevilor pentru învățare. Diversitatea metodelor permite adaptarea procesului educațional la stilurile diferite de învățare ale elevilor.

Un alt aspect important al metodelor moderne îl reprezintă evaluarea. În locul evaluării tradiționale, bazată exclusiv pe teste și note, se utilizează metode alternative, precum portofoliul, autoevaluarea sau evaluarea între colegi. Acestea oferă o imagine mai completă asupra progresului elevului și contribuie la dezvoltarea responsabilității și a capacității de reflecție.

Metodele moderne aduc numeroase beneficii în procesul educațional. Ele contribuie la creșterea motivației pentru învățare, la dezvoltarea autonomiei și la formarea unor competențe esențiale pentru viață. Elevii devin mai implicați, mai responsabili și mai capabili să facă față provocărilor. De asemenea, aceste metode favorizează o relație mai apropiată între profesor și elev, bazată pe încredere și colaborare.

Cu toate acestea, implementarea metodelor moderne poate întâmpina și anumite dificultăți. Printre acestea se numără lipsa resurselor materiale, insuficienta formare a cadrelor didactice sau rezistența la schimbare. De aceea, este important ca profesorii să beneficieze de programe de formare continuă și de sprijin în utilizarea acestor metode. Totodată, este necesară implicarea tuturor factorilor educaționali pentru crearea unui mediu favorabil inovării.

În concluzie, metodele moderne în învățământul primar reprezintă o componentă esențială a unui sistem educațional eficient și adaptat realităților actuale. Acestea contribuie la formarea

unor elevi activi, creativi și capabili să învețe pe tot parcursul vieții. Prin utilizarea metodelor moderne, procesul educațional devine mai atractiv, mai eficient și mai relevant pentru nevoile elevilor. Astfel, școala nu mai este doar un loc de transmitere a informațiilor, ci un spațiu de dezvoltare și formare a personalității.

Proiect - Animalele de companie

Prof. înv. primar Pop Anca – Ioana,

Liceul Teoretic „Liviu Rebreanu” Turda

DATE GENERALE

- Clasa: a II-a
- Număr elevi: 26
- Disciplina: Științe ale naturii (abordare integrată)
- Perioada de desfășurare: luna iunie

ARGUMENT

Am ales această temă deoarece:

1. Prin intermediul acestui proiect, elevii au posibilitatea de a cunoaște mai bine lumea vie din mediul apropiat lor, respectiv animalele de companie.

2. Elevii învață că natura trebuie respectată, nu dominată, și că există o strânsă legătură între viețuitoare și mediul înconjurător.

3. Prin modul de abordare a temei, se dezvoltă la elevi capacități cu caracter transdisciplinar (comunicare, relaționare, lucru în grup, adaptabilitate, spirit critic).

4. Am încercat ca o temă cu specific științific să fie abordată într-un mod practic, astfel încât munca depusă pentru realizarea proiectului să fie cât mai plăcută.

SCOP

Abordarea unei teme științifice prin activități activ-participative, cu un puternic caracter practic-aplicativ.

OBIECTIVE

1. Să manifeste interes și curiozitate față de animalele de companie;

2. Să exploreze și să prezinte legăturile dintre viețuitoare și mediul înconjurător;

3. Să utilizeze în comunicare termeni specifici pentru a descrie animalele și caracteristicile lor;

4. Să dezvolte o atitudine pozitivă față de animale, prin stimularea interesului pentru îngrijirea și ocrotirea acestora;

5. Să se integreze, să coopereze constructiv și să contribuie la dezvoltarea unui climat afectiv pozitiv în colectiv.

METODE DIDACTICE UTILIZATE

- conversația euristică
- explicația
- observația
- învățarea prin descoperire
- problematizarea
- jocul didactic
- metoda proiectului
- lucrul în echipă

MIJLOACE DIDACTICE

- imagini și planșe cu animale
- fișe de lucru
- cărți și enciclopedii pentru copii
- materiale video (filme despre animale)
- jetoane, rebusuri, ghicitori
- materiale pentru desen și lucru practic (hârtie, creioane, carioci)
- calculator / videoproiector

REZULTATE AȘTEPTATE

1. Manifestarea interesului pentru realizarea proiectului, prin consultarea surselor bibliografice în vederea completării acestuia cu informații;
2. Originalitate în prezentările realizate;
3. Consolidarea relațiilor pozitive în cadrul grupului.

ETAPE

1. Activitate pregătitoare, în vederea trezirii interesului pentru temă:

o vizionarea unui film despre animale de companie;

o organizarea unui concurs cu ghicitori despre animale.

2. Realizarea unei fișe de prezentare;
3. Prezentarea animalelor de companie;

4. Realizarea unui schimb de informații despre animale și oferirea de sfaturi privind îngrijirea acestora;

5. Realizarea unei compoziții literare despre un animal la alegere:

o cvintetul „Animale de companie”;

o fragmente din texte literare în care apar animale;

o rebusuri și diferite jocuri despre animale.

6. Proiectul va fi prezentat în luna iunie.

7. Prezentarea criteriilor de evaluare: prezentarea coerentă și atractivă a informațiilor despre animale.

Joc didactic: „Detectivii cuvintelor”

Prof. Dimofte Elena-Teodora

Clasa: I

Vârsta: 7-8 ani

Scopul: dezvoltarea capacității de citire, înțelegere a textului și îmbogățirea vocabularului.

Sarcina didactică: completarea unui text lacunar cu cuvintele potrivite, alese din lista dată.

Organizare: activitate pe echipe (câte doi elevi – colegii de bancă).

Material utilizat: fișe de lucru, instrumente de scris.

Desfășurare: elevii se grupează câte doi, cu colegul de bancă. Fiecare echipă primește o fișă cu un text lacunar și o listă de cuvinte. Elevii citesc cu atenție textul și aleg cuvintele potrivite pentru a completa corect spațiile libere. Câștigă echipa care finalizează prima și corect exercițiul, anunțându-se prin formula: „Mister dezlegat!”.

Obiective operaționale:

- Să citească fluent un text scurt;
- Să înțeleagă sensul central al textului;
- Să selecteze corect cuvintele potrivite dintr-o listă dată;
- Să completeze corect un text lacunar;
- Să colaboreze eficient în echipă cu colegul de bancă.

Criterii de evaluare:

- Completarea corectă a tuturor spațiilor libere;
- Utilizarea adecvată a cuvintelor din listă;
- Respectarea regulilor de lucru în echipă;
- Finalizarea sarcinii în timp util;
- Anunțarea corectă a finalizării prin formula: „Mister dezlegat!”

Întrecerea

Într-o _____ călduță de aprilie, la marginea unei păduri, iepurașul Țup se laudă ziua toată animalelor din pădure că e cel mai rapid la alergare. Îi provoacă pe toți la _____. Nimeni nu îl ia în serios.

Broasca țestoasă este singura care are _____ să alerge alături de el. De pe margine o susțin _____, _____ și un _____.

_____ este convins că va câștiga cursa cu ușurință. _____ e la mare distanță în urma lui. El hotărăște să tragă un pui de somn.

(hârciogul, zi, Țup, țap, curajul, Țestoasa, întrecere, veverița)

Test de lectură – Fabule, de Grigore Alexandrescu

Prof. Cociug Codruța Elena

I. Bifează varianta corectă pentru fiecare întrebare: (0,5p x 5 = 2,5p)

1. În fabula Boul și vițelul, ce comportament critică autorul?

a) Lipsa de respect a tinerilor față de bătrâni

b) Trufia celor mari care îi disprețuiesc pe cei mici

c) Mândria de a fi viteaz în fața celor slabi

2. În Câinele și cățelul, care este mesajul principal?

a) Egalitatea dintre oameni este doar aparentă

b) Prietenia adevărată se dovedește în momentele grele

c) Loialitatea este cea mai importantă calitate

3. Ce rol joacă toporul în Toporul și pădurea?

a) Este simbolul nedreptății

b) Este un instrument prin care pădurea își aduce singură pieirea

c) Este un cadou oferit de om pădurii

4. În Ursul și lupul, ce atitudine are lupul față de urs?

a) Este respectuos și recunoscător

b) Este lingușitor și viclean

c) Îl sfidează și îl provoacă la luptă

5. În Vulpea liberală, vulpea pretinde că este:

a) Un conducător drept și înțelept

b) O apărătoare a drepturilor tuturor animalelor

c) O victimă a nedreptății sociale

II. Potrivește fiecare învățătură cu fabula corespunzătoare. Scrie litera corespunzătoare în spațiul gol. (0,8p x 5 = 4p)

A) Este periculos să ai încredere în cei care par prietenoși, dar au interese ascunse.

B) Cei puternici nu acceptă ca cei mici să fie egali cu ei.

C) Cine își trădează propriul grup nu se poate plânge de consecințe.

D) Mulți se prefac că luptă pentru binele tuturor, dar de fapt își urmăresc propriile interese.

E) Puterea și influența se câștigă prin viclenie, nu prin dreptate.

1. Câinele și cățelul _____
2. Toporul și pădurea _____
3. Ursul și lupul _____
4. Vulpea liberală _____
5. Boul și vițelul _____

III. Răspunde în 2-3 fraze la următoarele întrebări: 3,5p

1. Care este legătura dintre topor și pădure în fabula Toporul și pădurea?
2. Cum se manifestă ipocrizia în fabula Vulpea liberală?
3. Ce părere ai despre comportamentul vițelului în Boul și vițelul? Argumentează.

„VREAU SĂ-ȚI SPUN CÂT TE IUBESC!”

PROF. CACARAZA MARTA IRINA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.45, ORADEA

-activitate pentru mama-

Cu ocazia zilei de 8 martie, preșcolarii grupei mari B s-au pregătit cu entuziasm să o celebreze pe scumpa lor mămică, într-un decor de poveste.

Fiecare mamă a fost întâmpinată la ușă de copilașul ei, cu o mică surpriză, după care a fost condusă să se așeze pe scăunelul spectatorului, pentru a lua parte la reprezentația „Vreau să-ți spun cât te iubesc!”. După ce cântecelele au fost intonate, poeziile recitate și rolurile interpretate, prin activitatea „Deschide urechea bine”, copilașii și-au recunoscut mamele și au trecut la următoarea surpriză: atelierul de pictură. Aici, mamele, împreună cu cei mici, au amprentat pe un șorț alb mânuțele lor, au pictat inimioare și fețe zâmbitoare, decorând astfel „Cel mai frumos șorț pentru cea mai bună gospodină”.

În final, fiecare mămică a fost invitată la photobooth-ul „Eu și Mama”, amenajat de către doamnele educatoare în grupă, pentru a surprinde aceste frumoase momente petrecute împreună.

Activitatea, încadrată în domeniul „Om și societate”, a avut ca scop conștientizarea copiilor cu privire la importanța exprimării aprecierii și a sentimentelor pozitive față de persoanele din jur, în special față de cele care îi îngrijesc, în cazul de față, mama.

Atelierul și-a propus atingerea următoarelor obiective:

- recitarea expresivă și corectă a poeziilor, cântecelor și rolurilor învățate;
- oferirea unor surprize mamelor, folosind cuvinte de mulțumire și apreciere;
- pictarea prin amprentare a unor șorțuri, alături de mamă, respectând dorințele și preferințele acesteia.

Activitatea a lăsat în urmă emoții puternice, momente de neuitat și amintiri dulci pentru fiecare participant. Feedbackul prompt, oferit atât de mămici, cât și de cei mici, a condus la evaluarea pozitivă a întregii activități desfășurate.

Figurile gemene

Prof. Trutescu Gabriela

Gradiniţa cu Program prelungit nr.3, Tulcea- structură a Lic. Teh. „Ion Mincu, Tulcea

“Figurile gemene”- joc de grup

Întâlnirea de dimineaţă are un rol foarte important în desfăşurarea activităţilor didactice din timpul unei zile în clasa de preşcolari. Este momentul comunicării în grup, al creării atmoferei şi sentimentului de bine cu care copiii vor lucra înteaga zi.

Este locul salutului şi al urărilor din ziua respectivă, al noutăţilor şi modalităţilor prin care copiii îşi împărtăşesc sentimentele, experienţele, preocupările şi interesele. În acest moment copiii au posibilitatea selectării activităţilor din centre, iar acest lucru îi va ajuta pe copii să facă alegeri şi să-şi dezvolte propriile interese.

Jocul este inima unui program preşcolar de succes.

Copiii au nevoie să se joace pentru a-şi dezvolta abilităţile cognitive şi motorii, pentru a învăţa despre lumea socială şi locul lor în ea.

În cadrul întâlnirii de dimineaţă, prin joc, copiii află cum să coopereze şi cum să fie generoşi. Ei învaţă să aibă încredere în ei înşişi prin reuşita în încercări pe care le stabilesc singuri şi prin interacţiunea cu alţi copii.

Jocul pe care doresc să îl prezint se numeste “Figurile gemene” şi l-am desfăşurat cu grupa mică la activitatea de grup din cadrul întâlnirii de dimineaţă, utilizând urmatoarele strategii didactice:

Metode: conversaţia, explicaţia, strategia de învăţare prin cooperare “Amestecă – Îngheaţă - Formează perechi”.

Mijloace: Figuri geometrice haioase de culori diferite (cerc şi pătrat umanizate, folosite sub forma unui medalion la gât), maşină tridimensională (maşina este realizată dintr-o cutie pătrată mare de carton, geamuri decupate şi 4 roţi, iar în interiorul ei se află 2 siluete din hârtie a unor persoane), cutie cadou, CD muzică

Acest joc se încadrează în :

Tema de studiu: “Cum este/a fost şi va fi aici pe pământ”?

Tema saptamanii: “Oraşul meu, Tulcea”

Tema zilei: “Forme peste tot”

Întâlnirea de dimineaţă a debutat cu salutul copiilor “Îmi pare bine că eşti aici!”, prezenţa/absenţa colegilor de grupă, calendarul naturii, prezentarea “Cutiei magice” şi apoi jocul de grup”Figurile gemene”.

Jocul are următorul scenariu:

1. Copiilor li se cere să închidă ochii şi sub magia unei baghete fermecate aceştia deschid ochii şi descoperă maşina tridimensională.

2. Educatoarea deschide uşile maşinii, iar copiii observă ce se află în maşină: pasagerii din maşina poartă la gât medalioane de formă rotundă şi pătrată. Se identifică cele doua forme geometrice: cerc şi pătrat.

3. Copiii observă pe bancheta din spate a maşinii un cadou frumos decorat cu un mesaj pentru copii. Educatoarea citeşte mesajul şi deschide cadoul, iar copiii primesc câte un medalion de formă rotundă sau pătrată pentru a forma perechi între forme.

4. Educatoarea explică cum se va defăşura jocul "Figurile gemene". Jocul se desfăşoară după structura strategiei de învăţare prin cooperare "Amestecă – Inghetaţă – Formează perechi".

5. Copii primesc câte o formă geometrică umanizată şi timp de 1 minut se uită la celelalte medalioane ale copiilor pentru a vedea unde este perechea lui.

6. Copiii se deplasează în mijlocul clasei la auzul melodiei de pe CD. Ei se amestecă printre ceilalţi copii pentru a-şi căuta perechea.

7. Muzica se opreste şi copiii "Îngheaţă" adică se opresc şi rămân nemişcaţi în acel loc, timp în care se uită cu atenţie la forma geometrică pereche cu a sa.

8. La semnalul "Formează perechi!" copiii cu aceleaşi forme geometrice se prind de mână şi formează o perehe. Ţinând cont de criteriul formei geometrice, al culorii acesteia, copiii şi-au găsit forma geometrică geamănă. Perechile astfel formate vor continua să danseze pe muzica până la sfârşitul melodiei. La sfârşitul melodiei se aşează pe scaune şi prezintă forma geometrică.

9. Dupa ce figurile gemene s-au prezentat, copiii motivează de ce s-au grupat astfel.

Copiii-pereche se vor urca într-o maşină tridimendională de aceeaşi culoare cu figura geometrică pe care o poartă ca medalion. Cu maşinile tridimensionale (cutii de carton pictate în culorile medalioanelor şi decorate cu forme geometrice) copiii vor merge la centre să desfăşoare activităţile propuse. Ajunşi în centre copiii "coboară" din maşini, predau medalioanele educatoarei iar aceasta le arată sarcinile de lucru pe centru.

Jocul se poate complica pentru copiii mai mari prin diversificarea stărilor emoţionale de pe medalion, astfel ei vor forma perechi atât între forma geometrică de acelaşi fel, dar ţinând cont şi de starea emoţională desenată pe medalion (trist/fericit/uimit etc.).

Desfăşurarea acestui joc la grupa mică s-a dovedit a fi o activitate benefică atât pentru copii, ei distrâdu-se foarte mult, dar şi pentru educatoare, deoarece acest joc a reprezentat o modalitate atractivă şi eficientă de învăţare prin joc. Această activitate ludică a adus o stare de bine şi bună dispoziţie micilor preşcolari dar a vizat şi obiective educaţionale precum:

- să identifice şi să denumescă formele geometrice de pe medalioane

- să sorteze figurile geometrice după formă şi culoare

- să folosescă un limbaj matematic adecvat: cerc, pătrat, culoare

- să comunice verbal cu partenerii de joc

De asemenea, copiii au dat dovadă de autocontrol în anumite atitudini şi comportamente şi şi-au dorit mai mult să interrelaţioneze cu ceilalti. Prin joc, comunicare, formă şi culoare, toate îmbinate cu muzică am oferit copiilor experienţe de învăţare plăcute şi valoroase.

Resurse si Activitati pentru Educatie de Calitate

Prof. Educatie Timpurie, Bunaiasu Cristiana

Categoria activităţii: activitate pe domenii experienţiale;

Domeniul experienţial: DLC;

Tipul activităţii: verificare şi evaluare;

Tema activităţii: „ Răspunde repede şi bine”;

Mijloc de realizare: joc didactic;

Scopul activităţii: evaluarea capacităţii de analiză fonetică şi a capacităţi de a utiliza structurile gramaticale în propoziţii; verificarea şi consolidarea cunoştinţelor copiilor despre poveştile lui Ion Creangă; educarea deprinderilor de cooperare şi abilităţilor de a relaţiona cu ceilalţi membri ai grupului.

Sarcina didactică: parcurgerea treptată şi progresivă a probelor prin formularea răspunsurilor corespunzătoare la întrebările din plicurile cu surprize.

Regulile jocului: Copiii sunt împărţiţi în trei echipe; fiecare copil de la câte o echipă având sarcina de a răspunde la o întrebare, iar pentru fiecare răspuns corect, echipa primeşte o recompensă.

Elemente de joc: întrecerea, surpriza, cubul cu personaje, aplauze, recompense, ghicirea, imitarea personajelor din poveşti, mânuirea materialelor.

Material didactic: imagini cu personaje din poveşti şi portretul lui Creangă, plicuri cu sarcinile de lucru , ecusoane, recompense.

Elemente de joc: surpriza, întrecerea, imitarea personajelor, ghicirea, aplauzele, recompensele.

Itemii probei:

I1- recunoaşte poveştile Capra cu trei iezi , Ursul păcălit de vulpe , Punguţa cu doi bani,

Fata babei şi fata moşneagului şi personajele acestora cu ajutorul suportului intuitiv: imagini,

descrieri, fragmente din poveste, pantomimă;

I2 – caracterizează personaje din poveşti precizând cel puţin o însuşire a acestora;

I3 – identifică antonime pentru cuvintele precizate;

I4 – alcătuieşte propoziţii simple şi dezvoltate cu sau fără suport intuitiv;

I5 – formează diminutivul potrivit;

I6 – rezolvă corect exerciţii de analiză fonetică: despărţire în silabe .

Desfăşurarea jocului:

Se explică copiilor regulile jocului şi modul de organizare: Azi vom explora lumea poveştilor lui Ion Creangă şi vom desfăşura jocul „ Răspunde repede şi bine”. Dacă veţi rezolva corect sarcinile găsite în plicurile pe care le-am descoperit în cufărul fermecat, o vom ajuta pe Fata moşului să se întoarcă acasă.

Spargerea gheţii: se execută jocul de probă:

Plicul 1: „Povestea de o ghiceşti şi apoi o îndrăgeşti, mai departe o să treci”

„Iedul cel mare si cel mijlociu erau obraznici de dădeau prin băţ, pe când cel mic era tare cuminte si harnic” (Capra cu trei iezi)

„Baba avea o găină iar moşul un cucoş” (Punguța cu doi bani)

„Şi uite aşa dragilor, rămase ursul fără coadă, păcălit de vulpea cea şireată!...” (Ursul păcălit de vulpe)

„A babei era leneşă şi rea la suflet, pe când a moşneagului era o mândreţe de fată...” (Fata babei și fata moşneagului).

Jocul propriu-zis se realizează cu ajutorul unui cub cu feţe colorate,(după metoda cubul) pe fiecare dintre ele fiind lipit un bileţel cu întrebări:

Biletul nr.1:

Alcătuieşte o propozitie în care să foloseşti cuvântul „ urs”!

Câţi galbeni avea cocoşul în punguţă?

Alintă cuvântul capră.

Ce a găsit fata moşului în lădiţă?

Biletul nr.2:

Desparte în silabe cuvântul babă.

Cum cânta lupul la uşa iezişorilor?

Alintă cuvântul cocoş.

Interpretează scena dintre fata babei şi căţeluşă când aceasta a cerut să o îngrijească.

Biletul nr.3:

Alintă cuvântul vulpe.

Spune cu ce a răsplatit-o părul pe fata moşneagului?

Alcătuieşte o propoziţie cu cuvântul ied.

Desparte în silabe cuvântul moşneag.

Biletul nr. 4:

Desparte în silabe cuvântul cocoş şi formulează o propoziţie.

Cântă împreună cu colegii din grupă o strofă din cântecul: ,,Ursul păcălit de vulpe”.

În ce joc aţi întâlnit ursul. Jucaţi-l o dată cu celelalte echipe.

Spune cum era fata babei?

Biletul nr.5:

Câţi iezi avea capra? Bate din palme de atâtea ori!

În ce joc aţi întâlnit vulpea? Jucaţi-l cu întreaga grupă!

Cum striga cocoşul după boier?

Alintă cuvântul vulpe.

Biletul nr.6:

Cu cine s-a întâlnit în drumul său fata moşului?

Desparte in silabe cuvântul vulpe şi alcătuieşte o propoziţie.

Ce fel de ladă a ales fata babei?

Numeşte un cântecel cu un alt final al poveştii “Capra cu trei iezi”? Cântă-l alături de

întreaga grupă!

Complicarea jocului: la solicitarea educatoarei, copiii recunosc personajul căruia îi aparţin cuvintele reproduse:

„ Dacă personajul îl vei ghici

Şi în poveste îl vei potrivi,

Jocul tu vei câştiga

Şi un bănuţ vei lua!”

Cine spune.....,,du-te la baltă, aşază-te pe un pietroi, vâră-ţi coada în apă şi stai acolo cu

răbdare”

,,cu inima îndoită, dorind să-i facă babei pe plac, îşi goneşte fata de acasă...”

,,dragii mamei copilaşi, iacă eu mă duc în pădure să aduc de-ale gurii”

,,măi babă, ia dă-mi şi mie nişte ouă ca să-mi prind pofta...”

,,fata ta nimic nu trebăluieşte prin casă aşa că cel mai bine ar fi s-o alungi de la casa mea”

„ auzit-am mămucă du-te fără griji”

,,deretică prin toată casa, pregăti bucate gustoase şi se îngriji de toate cele”

„dacă ai poftă de ouă bate-ţi şi tu cucoşul să se ouă...”

„he, he! Să-ţi fie de bine, cumătră vulpe! Da bună masă ai aicea...”

„Cucurigu boieri mari / Da-ţi punguţa cu doi bani”

„se uită-n oglindă cât era ziulica de lungă, lăudându-se singură cât îi de frumoasă”

„ aha! Ghidi-ghidi, ghiduş ce eşti! Aici mi-erai pârdalnicule?Ia vin la nănaşu să te pupe oleacă!”

„acum sui-te în podul casei şi vei găsi acolo o mulţime de lăzi şi cufere.”

„Scris-a pentru voi copiii / Multe poveşti îndrăgite/ Şi de voi foarte iubite”

În finalul jocului se poartă o scurtă discuţie făcându-se aprecieri asupra răspunsurilor şi comportamentului preşcolarilor în timpul jocului didactic şi se oferă copiilor recompensele promise.

Colaborarea eficientă între grădiniță și familie – puntea invizibilă care modelează copilăria

Prof. Moga Popa Simona Georgeta

Grădiniţa cu program prelungit Nr.52

Structuă Grădiniţa cu program prelungit Nr. 41, Oradea

Colaborarea eficientă între grădiniță și familie –

puntea invizibilă care modelează copilăria

În activitatea mea de zi cu zi ca educator la grădiniță, am înțeles că educația timpurie nu se desfășoară exclusiv între pereții sălii de grupă. Din contră, ceea ce construim aici este strâns legat de ceea ce copilul trăiește acasă, în familie. De aceea, colaborarea dintre grădiniță și familie nu este doar un aspect important al procesului educațional, ci o condiție esențială pentru dezvoltarea armonioasă a copilului.

Fiecare dimineață aduce în sala de grupă copii diferiți, cu stări emoționale variate, cu povești nevăzute și experiențe personale care le influențează comportamentul. În timp, am învățat că, dincolo de activitățile didactice, cheia reușitei stă în relația pe care reușesc să o construiesc cu părinții. Atunci când există încredere, deschidere și respect reciproc, copilul simte acest lucru și devine mai sigur pe sine, mai cooperant și mai receptiv.

Copilul, în centrul unui parteneriat

Fiecare copil care intră în sala de grupă vine cu o poveste: cu emoții, obiceiuri, temeri și bucurii construite în familie. Ca educatoare, simt că rolul meu nu este doar de a ghida învățarea, ci și de a continua, cu grijă și respect, ceea ce părinții au început acasă.

Atunci când există o comunicare deschisă între mine și familie, copilul simte siguranță. Observ în fiecare zi cât de mult contează pentru el să vadă că adulții importanți din viața lui „vorbesc aceeași limbă”.

Comunicarea – cheia unei relații sănătoase

Din experiența mea, comunicarea sinceră și constantă face diferența. Nu este vorba doar despre ședințe formale sau informări periodice, ci despre acele conversații simple, dar valoroase:

- „Cum a fost dimineața lui azi?”
- „Am observat că este mai retras, s-a întâmplat ceva?”
- „A reușit un lucru nou, sunt foarte mândră de el!”

Aceste schimburi creează încredere și apropie familia de mediul educațional.

Provocări și echilibru

Desigur, colaborarea nu este lipsită de provocări. Există părinți foarte ocupați, părinți anxioși sau, uneori, reticenți în a accepta anumite observații. În astfel de situații, am învățat că răbdarea și ascultarea activă sunt esențiale. Nu întotdeauna este ușor.

Ca educator, am învățat să nu judec, ci să ascult. Uneori, părinții au nevoie doar de sprijin și validare. În același timp, cred că este important să păstrăm un echilibru: să fim deschiși, dar și profesioniști, empatici, dar și fermi atunci când este în interesul copilului.

Activități care apropie

Am observat că cele mai frumoase legături se creează atunci când părinții sunt implicați direct:

- ateliere comune (de creație, lectură, joc)
- zile tematice în care familia participă
- mici proiecte realizate acasă împreună cu copilul

Aceste momente nu doar că întăresc relația părinte–copil, dar îi oferă copilului sentimentul că lumea lui este unitară.

Rolul nostru, ca educatori

Cred cu tărie că noi, cadrele didactice din învățământul preșcolar, suntem un liant. Avem responsabilitatea de a crea un climat de încredere, de a deschide uși și de a construi punți. Nu este întotdeauna simplu, dar este profund valoros.

Concluzie

Colaborarea dintre grădiniță și familie nu se construiește într-o zi. Este un proces, o relație vie, care crește odată cu fiecare copil. Iar atunci când reușim să fim cu adevărat o echipă, cel mai mult câștigă copilul — pentru că el simte, în fiecare zi, că este susținut, înțeles și iubit, atât acasă, cât și la grădiniţă.

Test de evaluare finală matematică
Clasa a IV-a

Prof. înv. primar Țermure Felicia Maria

Liceul Teoretic „W. Shakespeare” Timișoara

Scrie cu cifre numărul două sute de mii o sută trei ……..…..……..

Cel mai mic număr de trei cifre distincte este …….…….....

Dintre fracţiile 7/3 şi 7/4 , mai mare este……..…….....

Câtul numerelor 10686 şi 39 este…….……..

Produsul numerelor 278 şi 73 este…….…….

Aflaţi termenul necunoscut:

a + 37 = 700 b : 6 = 24 rest 5 125 x c = 875

Calculaţi: 40 + [26 + 2 x (40 : 2 – 5 x 4 + 8 – 6)] : 10 – 3 =

Calculați diferenţa dintre jumătatea numărului 180 şi sfertul numărului 32.

Scrie :

a) 3 fracţii subunitare cu numitorul 6 ……

b) 3 fracţii echiunitare…….....

c) 3 fracţii supraunitare cu numitorul 5 …….

Transformați:

3 kg =	g	500 km =	hm	3 zile =	ore
300 hl =	l	7 t =	q	700 ani =	secole

24 m = cm 6 săptămâni = zile 800 bani = lei

Un bazin de înot dreptunghiular are lungimea de 84 hm, iar lăţimea cât un sfert din lungime. Aflaţi perimetrul bazinului în metri.

Suma a două numere este 750. Aflaţi numerele ştiind că unul este de patru ori mai mare decât celălalt.

Un tricou și 3 perechi de șosete costă 71 lei, iar 3 tricouri și 7 perechi de șosete costă 189 lei. Cât costă un tricou și cât costă o pereche de șosete?

Un turist a parcurs într-o zi o anumită distanță. După ce a parcurs 3/9 din drum, i-au mai rămas de parcurs 60 de km.

Câți km a parcurs în total?

Test de evaluare-Rapoarte și Proporții

Prof. Țepeluș Gabriela

Numele şi prenumele elevului..... Clasa a VI-a

Se acordă din oficiu 10 puncte.

Toate subiectele sunt obligatorii. Timpul efectiv de lucru este de 50 minute.

PARTEA I. Completaţi spaţiile punctate cu raspunsul corect (25 de puncte)

5p 1. Dacă

a □ 35 şi b □ 42 atunci valoarea raportului

b este egală cu …..

a

5p 2. Dacă a/5=b/3 atunci 3a - 5b este egal cu.....

5p 3. Dacă 6 □ 2 atunci x este egal cu …….

x 5

10p 4. Dacă a □ b □ 2 , atunci suma a □ b este egală cu …...

2 5

PARTEA a II-a. Încercuiţi litera corespunzătoare răspunsului corect. (25 de puncte) 5p 1. Dacă 6 cărţi costă 150 lei, atunci 4 cărţi vor costa …….lei.

A.140 B.125 C.100 D.80

5p 2. Dacă 12 muncitori termină o lucrare în 12 zile, atunci 9 muncitori ar termina aceeaşi lucrare în ……zile.

A.16 B.18 C.9 D.8

5p 3. Dacă x / y =z şi z =10 , atunci x + y = ...

1 2 5

A.3 B.4 C.5 D.6

20 p

20p

10 p

PARTEA a III-a. La următoarele probleme se cer rezolvările complete. (40 de puncte)

Preţul unei cămăşi a fost de 48 lei şi s-a stabilit să se facă o reducere de 15%. Cât este noul preţ şi al cămăşii?

Suma a trei numere este 560. Determinaţi numerele ştiind că ele sunt direct proporţionale cu 2,11 şi 7.

Calculaţi 15% din 280 kg.

Activități STEM în educația timpurie: experiențe practice din proiectul „Grădina Curcubeu”

Prof. Modrigan Emilia

Rezumat

Articolul prezintă o serie de activități STEM desfășurate în cadrul proiectului „Grădina Curcubeu”, implementat la nivel preșcolar. Accentul este pus pe învățarea prin explorare, experiment și joc, precum și pe modul în care aceste activități contribuie la dezvoltarea globală a copiilor. Demersul didactic valorifică experiența directă, curiozitatea naturală a copilului și colaborarea.

Educația timpurie reprezintă fundamentul dezvoltării globale a individului, constituind etapa în care se formează competențele esențiale pentru învățarea pe tot parcursul vieții. În contextul actual, caracterizat de schimbări tehnologice accelerate, sistemele educaționale sunt nevoite să se adapteze, promovând dezvoltarea unor competențe transversale precum gândirea critică, creativitatea și capacitatea de rezolvare a problemelor (European Commission, 2019).

Abordarea STEM devine astfel un instrument pedagogic relevant încă din perioada preșcolară, contribuind la dezvoltarea unei înțelegeri timpurii a fenomenelor din mediul înconjurător. Integrarea acestei abordări nu presupune introducerea unor concepte abstracte, ci valorificarea învățării prin joc, explorare și experiment.

În activitatea zilnică de la grupă, am observat că cei mai implicați copii sunt cei care au ocazia să descopere singuri, să pună întrebări și să experimenteze. Pornind de la această realitate, am integrat în activitățile didactice elemente specifice abordării STEM, adaptate nivelului preșcolar.

Proiectul „Grădina Curcubeu” a apărut din dorința de a aduce natura, știința și jocul mai aproape de copii, într-un mod accesibil și atractiv. Activitățile propuse nu au avut un caracter formal, ci s-au bazat pe explorare, descoperire și bucuria învățării.

Teoriile constructiviste oferă suportul conceptual pentru integrarea activităților STEM în educația timpurie. Conform lui Jean Piaget, copilul își construiește cunoașterea prin interacțiunea directă cu mediul, în cadrul unor stadii de dezvoltare cognitivă. Astfel, experiențele concrete sunt esențiale pentru înțelegerea realității.

În completare, Lev Vygotsky subliniază importanța interacțiunii sociale și a sprijinului adultului în procesul de învățare, introducând conceptul de „zonă proximală de dezvoltare”, care evidențiază rolul ghidării în progresul cognitiv.

Cercetările recente în domeniul educației timpurii arată că activitățile STEM contribuie la dezvoltarea gândirii divergente, a flexibilității cognitive și a capacității de rezolvare a problemelor (Bers, 2018). De asemenea, acestea susțin dezvoltarea competențelor socio-emoționale, prin activități colaborative și exploratorii.

Deși termenul STEM poate părea complex, în realitate, la nivel preșcolar, acesta înseamnă lucruri simple: observăm, punem întrebări, încercăm, greșim și învățăm.

Organizarea activităților în cadrul proiectului „Grădina Curcubeu”.

Activitățile au fost integrate în rutina zilnică, fără a crea o presiune suplimentară asupra copiilor. Am valorificat:

- activitățile pe centre;
- jocurile liber alese;
- activitățile outdoor;
- momentele de rutină.

Materialele utilizate au fost simple și accesibile: apă, pahare, coloranți alimentari, semințe, pământ, frunze, pietre, materiale reciclabile.

Exemple de activități din cadrul proiectului:

„Curcubeul din apă”

Aceasta este una dintre activitățile preferate ale copiilor. Am pus la dispoziție pahare cu apă și culori primare, iar copiii au fost invitați să experimenteze.

Au descoperit singuri cum apar culorile secundare, fiind încântați de transformări. Unii copii au început să anticipeze rezultatele, spunând: „Dacă pun roșu și galben, iese portocaliu”.

Ce am observat:

- interes crescut;
- implicare activă;
- dezvoltarea limbajului și a gândirii logice.

„Plantăm și avem grijă”

Am plantat împreună semințe în ghivece, fiecare copil având „planta lui”. Am stabilit sarcini simple: udare, observare, descriere.

Copiii au devenit responsabili și atașați de plantele lor, urmărind zilnic schimbările.

Valoare educativă a acestei activități a fost:

- dezvoltarea responsabilității;
- răbdare și perseverență;
- înțelegerea unor procese naturale.

„Construim poduri”

Am propus copiilor o provocare: „Cum putem construi un pod care să susțină jucării?” Folosind bețișoare, carton și cuburi, copiii au lucrat în echipe. Au testat, au modificat, au colaborat.

Ce s-a dezvoltat:

- gândirea practică;
- cooperarea;
- capacitatea de a găsi soluții.

„Comori din natură”

În activitățile outdoor, copiii au colectat frunze, flori, pietre. Ulterior, le-au sortat după culoare, mărime sau formă.

Această activitate simplă a generat discuții și observații interesante.

Beneficiile activității au fost:

- dezvoltarea spiritului de observație;
- clasificare și organizare;
- îmbogățirea vocabularului.

Implementarea activităților STEM mi-a confirmat că învățarea este mai eficientă atunci când copilul este activ, că greșeala face parte din procesul de învățare, că copiii au nevoie de libertate pentru a explora și rolul educatorului este de ghid, nu de furnizor de informații.

Am observat copii mai implicați, mai curioși și mai dornici să participe.

Pe baza experienței, recomand cadrelor didactice din educația timpurie să utilizeze materiale simple și accesibile, să încurajeze întrebările, să accepte răspunsurile diferite, să organizeze activități în mod flexibil, să valorifice mediul natural.

Nu este nevoie de resurse sofisticate pentru a realiza activități valoroase.

Activitățile STEM, adaptate nivelului preșcolar, pot transforma învățarea într-o experiență plăcută și semnificativă. Proiectul „Grădina Curcubeu” a demonstrat că, prin explorare și joc, copiii pot învăța natural și eficient.

Experiența de la grupă arată că fiecare copil are potențialul de a deveni un mic explorator, dacă i se oferă contextul potrivit.

Bibliografie:

Bers, M. U. (2018). Coding as a Playground.

Jean Piaget (1972). Psychology and Pedagogy.

Lev Vygotsky (1978). Mind in Society.

Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educația timpurie.

Activități desfășurate sub formă de jocuri în Săptămâna Verde

Prof. înv. primar Matyas Iulia Gabriela

Șc. Gimn. Nr. 1 Brașov

Activitatea 1: „Sortăm corect deșeurile”

Clasa: pregătitoare

Tipul activității: joc didactic de sortare și clasificare

Durata: 35 minute

Scopul activității

Dezvoltarea responsabilității față de mediul înconjurător prin învățarea modului corect de colectare selectivă a deșeurilor.

Obiective

- recunoașterea principalelor tipuri de deșeuri (plastic, sticlă, hârtie, baterii, deșeuri organice);
- înțelegerea importanței reciclării;
- dezvoltarea capacității de clasificare și asociere;
- formarea unor comportamente ecologice corecte.

Materiale necesare

- cutii sau recipiente colorate conform codului de reciclare:
  - galben – plastic
  - verde – sticlă
  - albastru – hârtie și carton
  - roșu – baterii
  - maro – deșeuri organice
- cartonașe sau imagini cu diferite tipuri de deșeuri.

Desfășurarea activității

1. Copiilor li se explică pe scurt ce înseamnă reciclarea și de ce este importantă pentru protejarea mediului.
2. Se prezintă recipientele colorate și tipurile de deșeuri care se colectează în fiecare.
3. Fiecare copil primește mai multe cartonașe cu imaginea sau denumirea unui deșeu.

4. Copilul identifică tipul de deșeu și îl așază în recipientul corespunzător.

5. La final se verifică împreună rezultatul și se discută despre importanța colectării selective.

Metode didactice

- joc didactic
- conversație
- învățare prin descoperire
- exercițiu practic

Evaluare

Observarea modului în care elevii identifică și sortează corect deșeurile.

Activitatea 2: „Jucării noi din materiale reciclate”

Clasa: pregătitoare

Tipul activității: activitate creativă și de prezentare

Durata: 35 minute

Scopul activității

Dezvoltarea creativității și a responsabilității față de mediul înconjurător prin refolosirea materialelor reciclabile pentru realizarea unor jucării.

Obiective

- conștientizarea importanței reutilizării materialelor;
- dezvoltarea creativității și imaginației;
- stimularea abilităților de prezentare și comunicare în fața colegilor;
- încurajarea implicării familiei în activități educative.

Materiale utilizate

Materiale reciclabile disponibile acasă, de exemplu:

- role de carton de la hârtia igienică
- cutii de carton
- sticle sau capace din plastic
- dopuri
- hârtie colorată
- alte materiale reutilizabile.

Desfășurarea activității

1. Elevii vor realiza acasă, împreună cu familia, o jucărie sau un obiect creativ din materiale reciclabile.

2. Fiecare elev va aduce jucăria realizată la școală.

3. În cadrul activității, copiii vor prezenta colegilor jucăria confecționată, materialele folosite și modul în care au realizat-o.

4. Se va discuta despre importanța reutilizării materialelor și despre modul în care putem reduce cantitatea de deșeuri.

Metode didactice

- învățare prin proiect
- conversație
- prezentare individuală
- învățare prin creativitate.

Evaluare

Evaluarea se va realiza prin observarea implicării elevilor în realizarea și prezentarea jucăriilor și prin aprecierea creativității și a modului de reutilizare a materialelor.

Înțelegerea emoțiilor de bază, a consecințelor și a contextelor

Prof. Marinaș Florina

Colegiul Național Pedagogic „Ștefan Velovan” Craiova

Clasa pregătitoare

Discipline integrate : Dezvoltare personală – Arte vizuale și abilități practice – Comunicare în limba română

Competența vizată:

- Exprimarea emoțiilor de bază în situații variate

Scopul jocului:

- Înțelegerea emoțiilor de bază, a consecințelor și a contextelor

Obiective:

- identificarea emoțiilor de bază și asocierea cu cu un eveniment din viața personală care determină această emoție;
- asocierea de culori pentru fiecare emoție;
- distingerea emoțiilor pozitive de cele negative;
- denumirea emoțiilor folosind mai multe cuvinte similare și culori;
- identificarea locului unde se simte emoția.
- exprimarea emoțiilor prin intermediul culorilor.

Materiale : bilete de călătorie, jetoane cu emoții, Roata emoțiilor (un cadran în care sunt enumerate emoțiile primare)

Descrierea jocului:

1.Elevii primesc biletele de îmbarcare pentru a călătorii în Țara Emoțiilor.

2.Câte un copil va învârti pe rând ROATA EMOȚIILOR (https://wordwall.net/ro/resource/67238222), va citi numele emoției și va spune când a trăit acea emoție, ceilalți copii vor ridica jetonul corespunzător emoției. În urma discuțiilor vom alege o culoare care se potrivește acelei emoții.

3. Se învârte Roata emoțiilor în culori (https://wordwall.net/ro/resource/53740035), vom stabili ce culoare putem atribui fiecărei emoții. Vom observa ca printr-o culoare putem exprima mai multe emoții (Roșu – furie/dragoste, pasiune; albastru- supărat/ calm, relaxat). Orice culoare poate fi asociată cu una sau mai multe emoții, precum orice emoție poate îmbrăca o culoare.

Am folosit acest joc pentru Captarea atenției și Reactualizarea cunoștințelor în cadrul lecției Tehnică mixtă în desen și pictură - ”Cum mă simt azi?”, la disciplina Arte vizuale și abilități practice.

Jocul vizează în principal recunoașterea emoțiilor și exprimarea acestora prin intermediul culorilor.

Variantă a jocului

1. Se învârte roata emoțiilor și când se oprește la o emoție, aceasta se descrie împreună cu copiii urmărind:

cum se simte în corp această emoție (se vizează identificarea emoției) ;

ce ne produce, ce facem noi când trăim această emoție (vizează felul în care ne manifestămcând avem o emoție, ce anume fac ceilalți atunci când noi trăim această emoție (vizează felul în care se raportează la noi cei din jur);

exemple de situații în care au trăit acele emoții (vizează relația dintre emoție și evenimentele ce o produc);

diferența între emoțiile plăcute și cele neplăcute;

asocierea emoției cu un cuvânt, o culoare, o melodie...

2. Se inițiază discuții pe următoarele teme:

Există emoții pe care nu le-am trăit niciodaă?

Există emoții care apar mai des și emoții care apar mai rar? De ce credeți că se întâmplă așa?

Discuțiile vizează identificarea emoțiilor, distincția dintre emoțiile pozitive și cele negative, identificarea emoțiilor trăite mai des (de către fiecare în parte) denumirea emoțiilor cu ajutorul mai multor cuvinte similare. Pentru a sprijini elevii în identificarea sau descrierea emoțiilor, în cazul în care exemplele personale sunt greu de obținut, se pot folosi ca punct de plecare texte literare.

Notă: Jocul vizează identificarea emoțiilor și exprimarea acestora cu ajutorul culorilor.. El oferă posibilitatea elevilor să identifice și să verbalizeze emoțiile pe care le au, să conștientizeze că la aceleași evenimente putem avea emoții diferite și că nu există emoții bune sau rele, ci doar emoții pe care trebuie să le conștientizăm și să alegem să le trăim adecvat social.

Jocul poate fi folosit la disciplinele : Dezvoltare personală, Educație civică, Comunicare în limba româna, Limba și literatura română, Arte vizuale și abilități practice, Muzică și mișcare.

Bibliografie :

Ministerul Educației și Cercetării, Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație - Programe și activități de consiliere pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale ale

elevilor- Ghid pentru profesorii consilieri școlari, volumul I – învățământ primar, Editura Didactică și Pedagogică S.A

Ministerul Educației Programul Național "Din Grijă pentru Copii" -Educație psiho-emoțională Învățământ primar

Metoda didactică; Procedeul didactic

Prof. Bronț Gabriela Anastasia

Metoda didactică= drumul sau calea de urmat în activitatea comună a profesorului şi elevilor, în vederea realizării obiectivelor instruirii.

Etimologie: methodos (gr.) metha = spre, către odos = drum, cale

Procedeul didactic= o componentă a metodei, o tehnică mai limitată de acțiune, un element de sprijin sau un mod concret de valorificare a metodei.

Raportul dintre metodă şi procedeu didactic este dialectic, de complementaritate (ex: într-o lecție în care predomină expunerea profesorului, efectuarea unui experiment poate interveni ca procedeu didactic.)

Sistemul metodelor de instruire:

Funcțiile metodelor didactice

- Comunicativă- de transmitere a noi cunoştințe/abilități/atitudini.
- Cognitivă- de dobândire de noi cunoştințe/abilități/atitudini.
- Normativă- de organizare, dirijare şi corectare continuă a procesului de instruire.
- Motivațională- de a stârni şi menține interesul elevului, curiozitatea, dorința de cunoaştere şi acțiune.
- Operațional-instrumentală- ca intermediar între elev şi unitatea de conținut. PROFESORUL este un reprezentant al ştiinței care mediază, prin intermediul metodelor, accesul la cunoaştere.
- Formativ-educativă- de exersare şi dezvoltare a proceselor psihice şi motorii, simultan cu însuşirea cunoştințelor, formarea deprinderilor, dezvoltarea aptitudinilor, opiniilor, convingerilor, sentimentelor şi calităților moral

Metode de comunicare orală

Metode expozitive

-Explicația: dezvăluie, clarifică situații, relații, legi, ipoteze, solicită analiza şi argumentarea logică a faptelor sau cunoştințelor.

- Povestirea: expunere prin narațiune, cu caracter plastic şi emoțional.

- Descrierea: prezentarea analitică a proprietăților obiectelor şi fenomenelor.

- Prelegerea: expunerea sistematică a unui volum mare de cunoştințe.

Metode conversative

- Conversația: dialog didactic realizat printr-o succesiune de întrebări şi răspunsuri.

- Dezbaterea: schimb organizat de idei/opinii

- Problematizarea: prezentarea unor situațiiproblemă, cu mai multe alternative de rezolvare, care generează elevilor îndoială, incertitudine

Metode de explorare directă a realității

- Observația: urmărirea și înregistrarea sistematică a datelor în scopul cunoașterii lor

- Experimentul: provocarea intenționată a unui fenomen în vederea studierii lui

- Studiul de caz: presupune confruntarea elevului cu o situație din viața reală, cu scopul de a o înțelege sau chiar rezolva

Metode de explorare indireactă a realității

- Demonstrația: prezentarea obiectelor și fenomenelor reale/ substitute ale acestora pe baza unui suport material

- Modelarea: utilizarea obiectelor puse la dispoziție

Metode de acțiune reală asupra realității

- Exercițiul: executarea repetată, conștientă a unuor acțiuni/procedee, în scopul formării intelectuale

- Proiectul: cercetarea individuală spre un scop bine definit

Metode de acțiune stimulată asupra realității

- Jocul didactic: îmbină elementele instructive şi formative cu elemente distractive

- Învățarea pe simulatoare: utilizarea unor sisteme artificiale care imită realul

METODE MODERNE:

-Cubul -Metoda cadranelor

-SINELG -Metoda T

-Pălăriile gânditoare -Turul galeriei

-Ciorchinele -Brainstorming

-Jurnalul cu dublă intrare -Știu/Vreau să știu/Am învățat

MIJLOACELE DE ÎNVĂŢĂMÂNT= ansamblul instrumentelor materiale, naturale sau tehnice, selectate şi adaptate pedagogic la nivelul metodelor şi procedeelor de instruire, pentru realizarea eficientă a sarcinilor de predare-învăŃare-evaluare

Funcţiile mijloacelor de învăţământ:

- stimulativă - de dezvoltare a motivaţiei elevilor pentru studiu, de stimulare a curiozităţii şi interesului pentru cunoaştere;
- de comunicare - de transmitere de informaţii;
- ilustrativ-demonstrativă - de formare la elevi a reprezentărilor, de însuşire de noi cunoştinţe, de fixare şi sistematizare
- formativ-educativă - exersare şi dezvoltare a operaţiilor gândirii, formare a deprinderilor intelectuale şi practice;
- ergonomică - de raţionalizare a eforturilor profesorului şi elevilor în activitatea de predare-învăţare;
- estetică - de cultivare a capacităţii de receptare şi apreciere a frumosului;
- de evaluare - de diagnoză şi apreciere a progreselor elevilor.

INCLUZIUNEA ȘCOLARĂ A COPIILOR CU CERINȚE SPECIALE METODE ȘI STRATEGII

Anton Ancuța Liliana - profesor pentru învățământul primar

Școala Gimnazială Glodeanu Sărat, Județul Buzău

Integrarea educațională a copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES) implică diversitatea de metode și strategii adaptate nevoilor individuale ale fiecărui copil. Se poate aborda subiectul prin discuții despre adaptările curriculare, tehnologiile asistive, colaborarea strânsă între profesori, părinți și specialiști, dar și promovarea unui mediu incluziv și acceptant în școli.

Adaptările și ajustările curriculare sunt esențiale pentru a asigura că educația este accesibilă și relevantă pentru copiii cu cerințe educaționale speciale (CES). Aceste adaptări pot fi aduse la mai multe niveluri:

1. Modificări ale conținutului: Curriculumul poate fi ajustat pentru a fi mai flexibil și mai ușor de accesat pentru copiii cu CES. Aceasta poate implica simplificarea sau restructurarea conținutului pentru a-l face mai ușor de înțeles sau de aplicat în situații practice.

2. Metodologii de predare adaptate: Profesorii pot adopta diferite abordări și strategii de predare pentru a se potrivi nevoilor individuale ale elevilor. De exemplu, utilizarea metodelor vizuale, auditive sau practice poate fi adaptată pentru a corespunde stilurilor de învățare ale copiilor cu CES.

3. Evaluare flexibilă: Sistemele de evaluare pot fi ajustate pentru a evalua progresul copiilor într-un mod care să reflecte mai bine capacitățile lor. Acest lucru poate include evaluarea bazată pe proiecte, portofolii sau alte metode alternative de evaluare, care să ofere o imagine mai cuprinzătoare a progresului lor și să țină cont de diversitatea abilităților.

4. Suport suplimentar: Curriculumul poate include, de asemenea, resurse suplimentare sau suport individualizat pentru elevii cu CES. Acest sprijin suplimentar poate fi acordat în timpul sau în afara orelor de curs pentru a asigura că acești elevi primesc asistența și ghidarea de care au nevoie pentru a atinge obiectivele educaționale.

Aceste adaptări și ajustări curriculare sunt esențiale pentru a crea un mediu educațional inclusiv și echitabil, oferindu-le copiilor cu CES o șansă egală de a învăța și a se dezvolta în cadrul școlii. Este important ca aceste adaptări să fie implementate într-un mod care să țină cont de nevoile individuale ale fiecărui copil și să fie integrate în planurile de învățământ pentru a asigura succesul integrării lor în sistemul educațional.

Tehnologiile asistive reprezintă o componentă vitală în susținerea educației copiilor cu cerințe educaționale speciale în cadrul mediilor educaționale. Aceste tehnologii oferă suport pentru a compensa diversele dificultăți cu care se confruntă acești copii și contribuie la îmbunătățirea accesului lor la învățare și participare.

1. Tablete și dispozitive mobile: Utilizarea tabletelor sau a altor dispozitive mobile poate fi deosebit de utilă pentru copiii cu CES. Acestea oferă acces la o varietate de aplicații și programe care pot fi personalizate pentru nevoile specifice ale fiecărui copil. De exemplu, aplicațiile interactive, jocurile educative sau programele de comunicare pot fi adaptate pentru a îmbunătăți abilitățile de învățare, comunicare și interacțiune socială.

2. Software specializat: Există o gamă largă de software-uri specializate destinate copiilor cu diferite nevoi educaționale. De la programe de citire sau scriere asistată până la software-uri de matematică sau limbă, aceste instrumente pot fi adaptate pentru a se potrivi capacităților și ritmurilor individuale de învățare.

3. Dispozitive de asistență tehnologică: Printre acestea se numără dispozitive precum cititoarele de ecran, sintetizatoarele de vorbire, dispozitivele de adaptare a tastaturii sau a mouse-ului. Aceste dispozitive asigură accesibilitate și sprijin în activitățile de învățare, facilitând comunicarea și interacțiunea cu materialele educaționale.

4. Tehnologii de realitate virtuală și augmentată: Aceste tehnologii pot oferi experiențe de învățare captivante și interactive, permitând copiilor să exploreze și să înțeleagă anumite concepte sau subiecte într-un mod mai concret și vizual.

Implementarea tehnologiilor asistive în mediile educaționale nu numai că facilitează accesul la educație pentru copiii cu CES, ci și îi ajută să-și dezvolte abilitățile și să se integreze mai bine în cadrul activităților școlare. Adaptarea și personalizarea acestor tehnologii în funcție de nevoile individuale ale copiilor reprezintă un pas important pentru a sprijini succesul lor în învățare și dezvoltare.

Colaborarea între profesori, părinți și specialiști este crucială pentru a oferi suport adecvat și complet copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES). Această abordare colaborativă contribuie semnificativ la succesul integrării lor în sistemul educațional. Câteva aspecte cheie:

1. Comunicare deschisă și continuă: Profesorii, părinții și specialiștii trebuie să mențină linii de comunicare deschise pentru a împărtăși informații esențiale despre progresul, nevoile și reușitele copiilor. Comunicarea constantă asigură o înțelegere mai profundă a nevoilor individuale și a strategiilor eficiente de sprijin.

2. Planificare colaborativă a intervențiilor: O echipă colaborativă poate dezvolta planuri personalizate de intervenție, adaptate nevoilor specifice ale copiilor cu CES. Aceste planuri pot include strategii de învățare, suport suplimentar și metode de evaluare care să reflecte progresele și nevoile individuale ale fiecărui copil.

3. Resurse și expertiză combinată: Profesorii aduc expertiză în domeniul educației, părinții au o înțelegere profundă a nevoilor și abilităților copilului lor, iar specialiștii (psihologi, terapeuți, logopezi etc.) aduc expertiză în intervenții specifice. Colaborarea acestor resurse și expertize poate crea un mediu de învățare mai eficient și mai cuprinzător.

4. Consistență și aplicare coerentă a strategiilor: O abordare colaborativă asigură că strategiile și tehnicile folosite în școală sunt consistente cu cele aplicate acasă sau în alte medii. Această coerență este crucială pentru progresul și adaptarea copiilor cu CES.

5. Suport și încurajare reciprocă: Colaborarea între toate părțile implicate oferă sprijin emoțional și încurajare. Părinții se simt implicați și sprijiniți de școală, iar profesorii se simt susținuți în eforturile lor de a oferi o educație de calitate tuturor elevilor.

Prin această colaborare strânsă, fiecare copil cu CES beneficiază de un plan de învățare adaptat, susținere continuă și oportunități egale de dezvoltare. În plus, se creează un mediu în care fiecare parte implicată este conștientă de rolul său și contribuie la succesul integrării copiilor cu CES în cadrul educației generale.

Crearea unui mediu școlar incluziv și acceptant reprezintă o componentă esențială pentru succesul integrării copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES) în comunitatea educațională. Câteva strategii și inițiative care promovează diversitatea și integrarea:

1. Educație și conștientizare: Organizarea de programe educaționale sau sesiuni de formare pentru elevi, cadre didactice și părinți pentru a dezvolta înțelegerea și empatia față de nevoile diferite ale colegilor cu CES. Aceste inițiative pot contribui la creșterea nivelului de acceptare și integrare în rândul comunității școlare.

2. Cluburi sau grupuri de lucru inclusiv: Crearea unor cluburi sau grupuri care promovează diversitatea și oferă un mediu unde elevii cu diferite abilități pot interacționa și colabora în activități comune. Aceste grupuri pot încuraja prietenii între elevi, promovând astfel o cultură a acceptării și a respectului reciproc.

3. Program de mentorat între elevi: Implementarea unui program de mentorat între elevi poate încuraja relațiile pozitive și sprijinul între elevii cu CES și colegii lor. Aceste programe pot fi o modalitate eficientă de a spori înțelegerea și susținerea între elevi.

4. Activități și proiecte colaborative: Oferirea oportunităților pentru colaborare și lucru în echipă între toți elevii, inclusiv cei cu CES. Proiectele comune, activitățile artistice sau sportive pot fi o modalitate excelentă de a promova interacțiunea și de a evidenția abilitățile individuale ale fiecărui elev.

5. Politici și practici de incluziune: Implementarea unor politici școlare clare și a practicilor care să promoveze incluziunea și accesibilitatea pentru toți elevii. Aceste politici pot include adaptările structurale ale școlii pentru accesibilitate, alocarea resurselor suplimentare pentru sprijin și asistență, și angajamentul ferm pentru a promova un mediu sigur și respectuos pentru toți elevii.

Prin implementarea acestor inițiative și strategii, mediul școlar poate deveni un loc în care diversitatea este celebrată, iar fiecare elev se simte acceptat, susținut și încurajat să-și atingă potențialul maxim într-un cadru educațional incluziv și stimulativ.

Bibliografie:

1. IONEL MUŞU - Ghid de predare-învăţare pentru copiii cu cerinţe educative speciale: culegere de texte. - Bucureşti: Marlink, 2000;

2. Situația copiilor cu cerințe educative speciale incluși în învățământul de masă Otilia Apostu, Magdalena Balica, Ciprian Fartușnic, coord.: Irina Horga, Mihaela Jigău; UNICEF. București: Vanemonde, 2010;

3. Călinescu Matei, 2003- A citi, a reciti- Către o poetică a lecturii, Editura Polirom;

4. Cornea, Paul, 1998- Introducere în teoria lecturii, Editura Polirom;

5. Parfene Constantin, 1977, Literatura în școală, Editura Didactică și Pedagogică București;

MINCIUNA LA VÂRSTA COPILĂRIEI

Prof. LIXANDRU ANCA-CARMEN

1. Caracteristici ale dezvoltării școlarului mic

Perioada școlară mică (6-12 ani), de la intrarea copilului în școală și până la finalizarea ciclului elementar, este considerată etapa finală a copilăriei. În această perioadă, studiile se concentrează în mod special pe aspectele legate de adaptarea școlară și de învățare.

În această etapă, învățarea devine activitatea principală a copilului, fără ca jocul să fie complet eliminat. Activitatea școlară solicită intens intelectul, desfășurându-se un proces treptat de acumulare a cunoștințelor și abilităților. Ca rezultat al acestei solicitări, la nivel cognitiv, se dezvoltă și se organizează noi strategii de învățare, iar copilul dobândește deprinderi noi, cum ar fi scrisul, cititul și calculul matematic.

Procesul de adaptare presupune concentrarea asupra unui alt adult, iar universul relațional al copilului se extinde dincolo de părinți și educatori. Noul adult (învățătorul sau învățătoarea) începe să joace un rol esențial în viața copilului. Pentru copil, acesta devine reprezentantul societății necunoscute și cel care veghează la respectarea regulilor societății și ale școlii. El este cel care stimulează energia psihică, modelează activitatea intelectuală a copilului și organizează viața școlară, impunând modele de gândire și acțiune

Activitatea școlară reprezintă una dintre situațiile în care este evaluat nivelul de dezvoltare al copilului, atât din punct de vedere cognitiv (se observă lacune școlare chiar și în cazul unei inteligențe normale), cât și din punct de vedere relațional, afectiv și moral evidențiind probleme nesesizate anterior (Vasile, 2020, p. 51).

2. Definirea conceptului de minciună

Conform Dicționarul explicativ al limbii române, minciuna reprezintă:

- „Denaturarea intenționată a adevărului, având de obicei ca scop înșelarea cuiva”
- „un neadevăr”
- „Afirmație prin care se denaturează în mod intenționat adevărul”
- „înșelăciune, vicleșug”
- „Ficțiune, născocire, plăsmuire” (v. Dex minciună, minciuna, definiţie minciună, dex.ro Mobile).

Potrivit lui Paul Ekman, profesor de psihologie la University of California Medical School în San Francisco și specialist în problema expresiei emoțiilor și autor a numeroase cărți pe aceste teme, minciuna are drept scop inducerea în eroare în mod deliberat a persoanei care a fost mințite (Ekman, 2011, p. 27).

3. De ce mint copiii în diferite stadii de dezvoltare morală-paralelă Lawrence Kohlberg- Paul Ekman

3.1 Principalele motive pentru care copiii mint

Printre cele mai răspândite motive pentru care copiii mint, invocate de părinți, copii, experți, profesori care au făcut cercetări și au studiat fenomenul minciunii în rândul copiilor se numără următoarele:

- „Pentru a evita pedeapsa;
- Pentru a obține ceva ce altfel nu poate fi obținut;
- Pentru a proteja prietenii de probleme;
- Pentru a proteja propria persoană sau pe altcineva de rău;
- Pentru a câștiga admirația sau interesul celorlalți;
- Pentru a evita crearea unei situații sociale dificile;
- Pentru a evita stânjeneala;
- Pentru a menține intimitatea;
- Pentru a demonstra propria putere asupra unei autorități”

(Ekman, 2011, p. 47)

3.2 Ekman-Kohlberg - O paralelă între minciuna la copii și stadiile de dezvoltare morală

În cartea sa „De ce mint copiii?”, profesorul de psihologie Paul Ekman a realizat o sinteză a stadiilor de dezvoltare morală studiate de psihologul Lawrence Kohlberg, explicate în termeni accesibili publicului larg, așa cum pot fi observate în figura de mai jos, neincluzând și ultimele două stadii identificate de Kohlberg (Ekman, 2011, p. 111):

Stadiul	Vârsta	Ce este corect?	Motivul pentru care să fiu bun
Stadiul 0	4	Să fie cum vreau eu. Corectitudinea este calea mea.	Să primesc recompense și să evit pedepsele
Stadiul 1	5-6	A face ceea ce ți se spune, ceea ce îți spun adulții	Să nu am probleme
Stadiul 2	6-8	Fă-le celorlalți exact ceea ce îți fac și ei	Eu cu ce mă aleg
Stadiul 3	8-12	A te ridica la nivelul așteptărilor celorlalți. A le face altora pe plac.	Ceilalți să gândească frumos despre mine, astfel încât și eu să pot gândi frumos despre mine
Stadiul 4	12+	Îndeplinirea obligațiilor față de societate.	Menținerea coeziunii societății. A fi un cetățean bun.

Figura nr. 1 (preluat din Ekman, 2011, p.111)

Paul Ekman atrage atenția asupra faptului că părinții ar trebui să cunoască aceste stadii și să fie capabili să identifice în ce stadiu se află proprii lor copii, pentru a putea lua măsuri în ceea ce privește educarea acestora.

Rezultatelor obținute de Lawrence Kohlberg le-au fost aduse diverse critici, însă niciuna dintre ele nu a putut demonta ideea conform căreia comportamentul moral este strâns legat de stadiul de dezvoltare morală în care se află subiectul, judecata copiilor cu privire la moralitate trecând printr-o serie de stadii și schimbându-se pe măsură ce aceștia cresc și evoluează de la un stadiu de dezvoltare inferior la unul superior. Pe de altă parte, Kohlberg nu a afirmat niciodată că stadiul dezvoltării morale reprezintă unicul factor care conduce la apariția minciunii sau a înșelăciunii.

Concluzii și reflecții:

Albert Eistein declara: „Soarta omenirii depinde de evoluția morală a omului", Cunoașterea este foarte importantă pentru ființa umană, dar cunoașterea plasată în mâinile unui om care nu dispune de o conștiință morală poate avea efecte devastatoare asupra lui sau a celorlalți semeni ai săi.

Încercăm să îi învățăm pe copii anumite deprinderi (să citească, să socotească), le vorbim uneori despre ce înseamnă Binele și Răul, dar oare reprezentăm noi ca adulți modele de comportament în ceea ce privește raportarea la normele morale?

Copiii învață prin imitație, mai ales la vârste mici, așa că noi, adulții, înainte de a le vorbi despre moralitate, poate că ar fi indicat să reflectăm asupra a ceea ce transmitem prin faptele, comportamentul nostru, copiilor cu care interacționăm.

Un profesor pe care îl respect foarte mult spunea „Predai ceea ce ești" și avea dreptate, nu pot să ceri ceva până nu oferi mai întâi. Nu putem cere din partea copiilor noștri să respecte normele morale, să respecte reguli, dacă noi înșine nu le respectăm și nu le acordăm importanța cuvenită.

Uitându-ne în jurul nostru putem constata foarte ușor că copiilor le lipsesc astăzi reperele morale, modele de urmat. Peste tot întâlnim hiperstimuli care ne invită să aderăm la ideile, dorințele, bunurile altor oameni, ale căror scopuri nu sunt întotdeauna unele morale. Omul nu mai pare preocupat de ideea de cinste, dreptate, adevăr, respect în această goană neîncetată după satisfacerea propriilor dorințe, marea majoritate dintre acestea nici măcar nefiind ale lor, proprii, ci induse de societatea de consum.

Ne propunem să construim comunități sănătoase, dar nu vrem să ținem cont de binele comun, ci doar de interesul nostru, de binele personal. Acest lucru este imposibil și aici intervin aceste valori morale care ar trebui să fie universal valabile pentru noi toți, așa cum afirma și Immanuel Kant, aceste valori fiind cele care ne unesc și ne ghidează acțiunile către un Bine universal, singurul rațional de altfel, pentru că asigură în definitiv Binele tuturor.

Șlefuindu-ne pe noi înșine, devenind conștienți de faptul că fiecare dintre noi reprezintă o verigă importantă a societății, care poate genera binele în lume, lucrând astfel în fiecare zi la conturarea lumii pe care ne-o dorim.

A avea grijă de modul în care se conturează și se dezvoltă conștiința morală a copiilor noștri înseamnă de fapt a crea oameni, națiuni sănătoase din punct de vedere psihic, etic, uman, deci a lupta pentru înfăptuirea Binelui în beneficiul întregii umanități.

Altfel, riscul de a ne desensibiliza, dezumaniza și în definitiv de a ne autodistruge prin acțiunile noastre imorale și iraționale devine unul cât se poate de real.

Bibliografie

1. Ekman P. (2011). De ce mint copiii? București: Editura Trei

2. Kant I. (2002). Despre pedagogie. București: Editura Paideia

3. Kohlberg L. (1927). The philosophy of moral development (Essays on moral development; v.1). San Francisco. : Editura Harper & Row Publishers Inc.

4. Kohlberg L. (1927). The philosophy of moral development (Essays on moral development; v.2). San Francisco : Editura Harper & Row Publishers Inc.

5. Piaget, J. (2012). Judecata morală la copil. Chișinău: Editura Cartier

Bibliografie Online:

2. Cristian V. (2024). Note de curs, material disponibil la adresa ELEMENTE DE PSIHOLOGIA DEZVOLTARII.pdf (upg-elearning.ro) accesat la data de 10.04.2026

Fișă de lucru. Ne jucăm cu fracțiile

Prof. Tipa Casandra

Nume…… data…….

Fișă de lucru – „Ne jucăm cu fracțiile” (Clasa a IV-a)

1. LABIRINTUL FRACȚIILOR

Ajută-l pe șoricel să ajungă la final!

Poți merge doar pe fracții egale cu 1/2.

Start → 1/2 — 2/4 — 3/4

4/8 — 5/10— 1/3

6/12 — 3/6 — 1/2 → Finish

Încercuiește drumul corect.

2.Completează enunțurile.

1/2 se numește ____

Numărul de sus din fracție se numește ____

1/4 este un ____

2/2 este egal cu ____

Numărul de jos se numește ____

3. BINGO CU FRACȚII

Alege 9 fracții și scrie-le în tabel:

Profesorul (sau colegul) spune fracții sau desenează părți (ex: „jumătate”, „două sferturi”).

Dacă ai fracția → bifează ❌

Câștigă primul care face linie!

4. PROVOCARE RAPIDĂ

Completează:

2/4 = __ / 2

3/6 = __ / 2

5/10 = __ / 2

Ce observi? _____

BONUS – „Desenează și păcălește colegul”

Desenează o fracție și vezi dacă colegul ghicește :

_____

Jocul logico-matematic

Prof. CHEBĂRUȘ RALUCA-MARIA

Jocul logico-matematic reprezintă una dintre cele mai importante forme de activitate didactică în educația timpurie, deoarece valorifică modul natural în care copilul învață: prin joc, explorare și descoperire. La vârsta preșcolară, copilul nu este pregătit pentru învățarea abstractă, ci are nevoie să interacționeze direct cu obiectele, să le manipuleze, să observe și să experimenteze. În acest context, jocul logico-matematic devine un instrument esențial prin care se pun bazele gândirii logice, ale înțelegerii relațiilor cantitative și ale dezvoltării unor deprinderi cognitive fundamentale.

Prin intermediul acestor activități, copilul începe să perceapă lumea într-un mod organizat, să identifice asemănări și deosebiri între obiecte și să stabilească relații simple de tip cauză-efect. Astfel, fără a conștientiza că „face matematică”, el învață să compare, să clasifice, să ordoneze și să numere. Aceste procese contribuie la dezvoltarea inteligenței și pregătesc copilul pentru învățarea formală din etapa școlară. Mai mult decât atât, jocul logico-matematic stimulează curiozitatea și dorința de cunoaștere, transformând învățarea într-o experiență plăcută.

Un alt aspect important este faptul că aceste jocuri contribuie la dezvoltarea atenției și a capacității de concentrare. Copilul este implicat activ în rezolvarea sarcinilor, trebuie să urmărească reguli simple și să finalizeze activitatea începută. În același timp, este stimulată memoria, deoarece copilul reține criterii de clasificare sau pași de rezolvare. De asemenea, limbajul este dezvoltat în mod semnificativ, deoarece copilul este încurajat să descrie ceea ce face, să folosească termeni precum „mai mare”, „mai mic”, „la fel”, „multe” sau „puține” și să își exprime propriile observații.

Jocul logico-matematic are și un rol social important. În cadrul activităților desfășurate în grup, copiii învață să colaboreze, să respecte reguli și să își aștepte rândul. Ei își dezvoltă capacitatea de a lucra împreună, de a comunica și de a accepta diferite puncte de vedere. În același timp, succesul în rezolvarea sarcinilor le oferă încredere în propriile forțe, ceea ce contribuie la formarea unei imagini de sine pozitive.

Pentru a ilustra modul concret în care se desfășoară un joc logico-matematic, putem lua ca exemplu activitatea „Sortăm și numărăm”. Aceasta este o activitate simplă, dar foarte eficientă, adaptată nivelului de vârstă al copiilor preșcolari. Educatorul pregătește un set de materiale, de exemplu cuburi de diferite culori, forme și dimensiuni, și le așază pe masă sau pe covor. Copiii sunt invitați să observe materialele și să le manipuleze liber pentru câteva momente, pentru a se familiariza cu ele.

După această etapă de explorare, educatorul introduce sarcina de lucru, formulată clar și accesibil: copiii trebuie să sorteze obiectele după un anumit criteriu, de exemplu culoarea. Astfel, vor forma grupuri de cuburi roșii, albastre, galbene etc. În această etapă, copilul își dezvoltă capacitatea de clasificare, fiind nevoit să observe caracteristicile obiectelor și să le grupeze în mod corect.

Educatorul poate interveni cu întrebări orientative, precum „De ce ai pus acest cub aici?” sau „Ce au în comun aceste obiecte?”, stimulând astfel gândirea și verbalizarea.

După realizarea grupării, urmează etapa de numărare. Copiii sunt rugați să numere câte obiecte se află în fiecare grup. Această activitate îi ajută să înțeleagă relația dintre număr și cantitate. În continuare, educatorul introduce compararea, adresând întrebări de tipul „Unde sunt mai multe cuburi?” sau „Care grup are cele mai puține?”. Copiii sunt încurajați să răspundă și să argumenteze, chiar dacă răspunsurile nu sunt întotdeauna corecte. Important este procesul de gândire și implicarea activă.

Pe parcursul jocului, educatorul are un rol de ghid, nu de evaluator strict. El creează un climat pozitiv, încurajează participarea tuturor copiilor și oferă sprijin acolo unde este necesar, fără a impune soluții. Greșelile sunt tratate ca oportunități de învățare, iar copilul este stimulat să încerce din nou și să descopere singur răspunsul corect.

În final, activitatea poate fi încheiată printr-o scurtă discuție în care copiii își exprimă impresiile și observă ce au realizat. Această etapă consolidează cunoștințele dobândite și contribuie la dezvoltarea capacității de reflecție.

În concluzie, jocul logico-matematic nu este doar o activitate recreativă, ci o metodă didactică fundamentală în educația preșcolară. Prin intermediul lui, copilul își dezvoltă gândirea logică, capacitatea de analiză și sinteză, limbajul și abilitățile sociale. Învățarea are loc într-un mod natural și plăcut, iar copilul este pregătit treptat pentru cerințele școlii. Astfel, jocul devine nu doar un mijloc de divertisment, ci o verigă esențială în formarea personalității și a competențelor de bază ale copilului.

„Spitalul Animalelor – Misiune de Salvare” - proiect integrat (Project-Based Learning)

Prof. Alimpie Daniela Alina

Proiect integrat (Project-Based Learning) care îmbină Științe ale naturii + Matematică (MEM) + AVAP + elemente de joc, cooperare și creație: „Spitalul Animalelor – Misiune de Salvare”

Clasa: I

Durată: 2–3 ore (sau împărțit pe 2 zile)

Domenii integrate:

- MEM (adunări/scăderi 0–100, cu trecere peste ordin)
- Științe ale naturii (corpul și organele animalelor)
- CLR (explicare, vocabular)
- AVAP (confecționare dosar medical și planșă de prezentare animale)

COMPETENȚE VIZATE

Matematică:

- efectuarea adunărilor și scăderilor cu trecere peste ordin
- rezolvarea de probleme simple
- interpretarea datelor în context

Științe:

- identificarea părților corpului la animale
- recunoașterea unor organe și rolul lor

SCENARIUL (CAPTAREA ATENȚIEI)

„La Spitalul Animalelor, medicii au nevoie de ajutor! Mai multe animale au venit pentru tratament, dar pentru a le salva, trebuie să rezolvăm mai multe misiuni !”

ORGANIZARE

Elevii devin„medici veterinari” și vor lucra în echipe(3–4 elevi)

Fiecare echipă primește:

- un animal (fișă + imagine)
- un „dosar medical”
- un set de provocări

ETAPA 1: CUNOAȘTEREA PACIENTULUI

Elevii:

- identifică părțile corpului (cap, trunchi, membre)
- asociază organe simple (inimă, plămâni, stomac)

Sarcină:

- completează etichete pe imaginea animalului

ETAPA 2: TRATAMENTE MATEMATICE

Fiecare animal are „probleme” care se rezolvă prin calcule.

Sunteți gata, domnilor doctori? Pacienții noștri de la Spitalul Animalelor așteaptă cu nerăbdare tratamentul corect! Fiecare calcul rezolvat reprezintă un pas către vindecarea lor completă.

Iată fișa de tratament pentru misiunea voastră de astăzi:

1. Cățelușul Azorel a primit dimineață 38 de picături de vitamine, iar la prânz încă 25 de picături. Câte picături de vitamine a luat Azorel în total?

A. 63 de picături

B. 58 de picături

C. 53 de picături

D. 61 de picături

INDICIU: Adună unitățile între ele și nu uita să treci zecea formată la coloana zecilor.

2. Pisica Mimi avea 52 de bătăi ale inimii pe minut când dormea, dar după ce s-a speriat, bătăile au crescut cu 19. Câte bătăi pe minut are Mimi acum?

A. 61 de bătăi

B. 81 de bătăi

C. 71 de bătăi

D. 72 de bătăi

INDICIU: Pune numerele unul sub altul și calculează unitățile mai întâi.

3. Iepurașul Ronți a strâns 45 de morcovi pentru dieta sa, dar a mâncat deja 17. Câți morcovi mai are Ronți în cămară?

A. 28 de morcovi

B. 25 de morcovi

C. 38 de morcovi

D. 32 de morcovi

INDICIU: Când scazi 7 din 5, trebuie să te împrumuți la cifra zecilor.

4. Un papagal a mâncat 26 de semințe roșii și 37 de semințe verzi. Câte semințe a mâncat papagalul în total?

A. 53 de semințe

B. 63 de semințe

C. 60 de semințe

D. 57 de semințe

INDICIU: Gândește-te la 6 + 7 și vezi ce cifră pui la unități.

5. În dulapul spitalului erau 81 de pansamente sterile. Medicii au folosit 34 pentru a bandaja o căprioară. Câte fețe au rămas?

A. 57 de pansamente

B. 47 de pansamente

C. 46 de pansamente

D. 53 de pansamente

INDICIU: Împrumută-te de la 8 pentru a putea scădea 4 din 1.

6. Poneiul Steluță a băut 44 de litri de apă ieri și 28 de litri astăzi. Câți litri de apă a băut Steluță în total?

A. 72 de litri

B. 74 de litri

C. 82 de litri

D. 62 de litri

INDICIU: Adunarea unităților 4 și 8 te va face să treci peste 10.

7. O broscuță țestoasă are 63 de ani, iar sora ei este mai tânără cu 25 de ani. Câți ani are sora broscuței?

A. 48 de ani

B. 32 de ani

C. 42 de ani

D. 38 de ani

INDICIU: Din 3 nu poți scădea 5, așa că cere ajutor de la cifra zecilor 6.

8. Doctorul Bufniță a verificat 56 de radiografii dimineață și încă 39 după-amiază. Câte radiografii a verificat în total?

A. 91 de radiografii

B. 95 de radiografii

C. 85 de radiografii

D. 100 de radiografii

INDICIU: Adună 6 cu 9 și vezi cât trebuie să transporți la zeci.

9. Un ursuleț cântărea 92 de kilograme. După ce a terminat regimul de sănătate, a slăbit 15 kilograme. Câte kilograme are acum?

A. 87 de kilograme

B. 83 de kilograme

C. 77 de kilograme

10. O veveriță a adunat 47 de nuci pentru iarnă, iar prietena ei i-a mai dăruit încă 47. Câte nuci are veverița acum?

A. 94 de alune

B. 84 de alune

C. 91 de alune

D. 87 de alune

Bravo, doctori veterinari! Fiecare calcul rezolvat corect a adus un zâmbet pe chipul pacienților voștri necuvântători. Continuați tot așa!

PENTRU REZOLVAREA CORECTĂ A PROBLEMELOR SE OBȚIN 10 PUNCTE.

FIȘA DE DIAGNOSTIC: „Misiunea de Salvare a Cățelușului ZDREANȚĂ”

Scenariu: Cățelușul Zdreanță a sosit la spital după o zi de joacă în pădure. Este obosit și are nevoie de tratament urgent pentru a-și recăpăta energia în toate organele!

- SARCINA 1: Analiza Vitală (Calcul Matematic)

Pentru a începe tratamentul, trebuie să calculăm doza corectă de „Ser de Energie”.

Problema: Zdreanță a primit dimineață 46 ml de ser pentru a-și ajuta plămânii să respire mai bine. După-amiază, medicul i-a mai administrat încă 38 ml de ser pentru ca inima lui să bată puternic.

Întrebare: Câți mililitri (ml) de ser a primit Zdreanță în total?

- Calcul (Scrie operația aici): _____

- Rezultat: Zdreanță a primit _____ ml de ser.
- SARCINA 2: Localizarea Problemelor (Anatomie)

Acum că știm doza totală, trebuie să verificăm unde a ajuns serul în corpul lui Zdreanță. Folosiți Harta Veterinară și lipiți o bulină colorată către organele menționate în problemă:

1. Unde se află Inima? (Încercuiți zona pe planșa voastră: Cap / Trunchi / Membre)
2. Unde se află Plămânii? (Încercuiți zona pe planșa voastră: Cap / Trunchi / Membre)

- SARCINA 3: Recuperarea (Scădere cu împrumut)

Zdreanță avea în total 92 de unități de energie de recuperat. Prin tratamentul vostru de mai sus, el a recuperat deja numărul de unități aflat la Sarcina 1 (rezultatul adunării).

Întrebare: Câte unități de energie mai trebuie să recupereze Zdreanță până la 92?

- Calcul (92 minus rezultatul de la Sarcina 1): _____
- Rezultat Final: Zdreanță mai are nevoie de _____ unități de energie.
- SARCINA 4: Concluzia Medicului (CLR & Științe)

Priviți rezultatul final. Dacă Zdreanță mai are nevoie de puține unități, înseamnă că este aproape vindecat!

Discutați în echipă și scrieți un cuvânt care descrie cum se simte Zdreanță acum:

" Zdreanță se simte _____."

AVAP: Sigiliul de „Pacient Sănătos”

Dacă ați rezolvat corect toate calculele, colorați Eticheta Inimii cu roșu și Eticheta Plămânilor cu albastru pe planșa voastră de lucru.

Felicitări, echipă! Diagnosticul este complet, iar Zdreanță este salvat!

Sugestie pentru Profesor:

- Diferențiere: Pentru echipele care termină mai repede, puteți adăuga o întrebare bonus: "Dacă Zdreanță trebuie să primească serul și pentru Creier, în ce parte a corpului trebuie să interveniți?"
- Corectare: Încurajați elevii să verifice adunarea prin scădere și invers, simulând „dubla verificare” pe care o fac medicii reali înainte de o operație.

ETAPA 4: CREAȚIE – „RECONSTRUIM ANIMALUL”

Elevii:

- reconstruiesc animalul din forme
- adaugă organe simbolice

scriu:

- o operație de adunare
- o operație de scădere

ETAPA 5: PREZENTARE

Fiecare echipă:

- prezintă animalul
- explică:

o organele

o calculele efectuate

ELEMENT DE GAMIFICARE

Elevii primesc:

- „insigne de medic”
- puncte extra pentru:

o corectitudine

o colaborare

o explicații

DIFERENȚIERE

 Nivel mai ușor:

- calcule fără trecere peste ordin
- suport vizual (bețișoare, cuburi)

 Nivel avansat:

- probleme cu două operații
- compunerea de probleme proprii

PRODUSE FINALE

- afiș „Spitalul Animalelor”
- fișe rezolvate
- colaje

REFLECȚIE FINALĂ

Întrebări:

- „Ce organ ți s-a părut cel mai important?”
- „Ce strategie te-a ajutat la calcul?”

DE CE FUNCȚIONEAZĂ FOARTE BINE

✓ învățare contextuală (nu calcule mecanice)

✓ interdisciplinaritate reală

✓ implicare emoțională

✓ dezvoltă:

- gândirea logică
- limbajul matematic
- colaborarea

Joc didactic - ”Vânătoarea de...silabe”

AUTOR: PROF. ÎNV. PRIMAR BACIU MONICA – CORINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ VÂNĂTORI, STRUCTURA MIRCEȘTII NOI, JUDEȚUL VRANCEA

DISCIPLINA: COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ

CLASA PREGĂTITOARE

RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DESCHISĂ

Elevii clasei vor fi împărțiți în 3 echipe. Li se va explica elevilor faptul că astăzi la ora de Comunicare în limba română vor juca jocul: ”Vânătoarea de... silabe”. Fiecare echipă va alege un coș pe care va fi lipit un post-it cu un număr: 1, 2 sau 3.

Membrii echipei vor trebui să meargă prin clasă și să adune în coș câte mai multe obiecte care să conțină numărul de silabe scris pe bilețelul lipit pe coșul ales.

Va câștigă echipa care va reuși să colecteze cel mai mare număr de obiecte care să conțină numărul de silabe menționat pe coșul primit. Timp de lucru: 10 minute.

După ce li se explică elevilor regulile jocului, se va desfășura jocul de probă și mai apoi jocul propriu-zis.

În etapa următoare, cea de complicare a jocului, toate echipele vor răstura pe catedră toate obiectele colectate în etapa anterioară, ulterior, aceștia vor încerca să reașeze obiectele în coșul primit inițial de fiecare echipă în parte, respectând regula de a așeza obiectul potrivit numărului de silabe menționat pe coșul primit.

Câștigă echipa care va reuși să reașeze în coș cele mai multe obiecte colectate de pe catedră conform numărului de pe coș. Timp de lucru: 10 minute.

Jocul didactic în clasa pregătitoare: fundament pedagogic și aplicații practice

Prof. Tămaș Andreea-Gabriela

Clasa pregătitoare reprezintă o etapă esențială în dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială a copilului, fiind punctul de tranziție dintre mediul preșcolar și cel formal al școlii. În acest context, utilizarea jocului didactic nu este doar o opțiune metodologică, ci o necesitate pedagogică. Literatura de specialitate subliniază că învățarea la această vârstă se realizează optim prin activități ludice, care valorifică curiozitatea naturală, spontaneitatea și dorința de explorare a copilului.

Din perspectivă constructivistă, jocul facilitează construirea activă a cunoașterii. Copilul nu este un receptor pasiv al informației, ci un participant implicat, care descoperă, experimentează și interpretează realitatea. Astfel, jocul devine un instrument de mediere între experiența concretă și abstractizarea treptată a conceptelor.

Un prim exemplu relevant îl constituie jocurile de cunoaștere și socializare, precum „Spune-mi cine ești!”. În cadrul acestui joc, fiecare copil își prezintă numele însoțit de un gest sau un cuvânt reprezentativ. Activitatea contribuie la dezvoltarea identității personale, a încrederii în sine și a relațiilor interpersonale din grup.

Pentru dezvoltarea limbajului, pot fi utilizate jocuri de vocabular, precum „Cutia cu povești”. Profesorul introduce într-o cutie diverse obiecte sau imagini, iar elevii extrag pe rând câte unul și construiesc propoziții sau scurte narațiuni. Acest tip de joc stimulează exprimarea orală, imaginația și coerența discursului.

În sfera matematicii timpurii, jocurile au un rol esențial în formarea noțiunilor de bază. De exemplu, „Vânătoarea de numere” presupune identificarea și asocierea numerelor cu obiecte din clasă. Elevii sunt invitați să găsească „3 creioane”, „5 cuburi” etc., ceea ce consolidează corespondența unu-la-unu și înțelegerea cantității.

De asemenea, jocurile de mișcare integrate în învățare, precum „Sari la răspunsul corect”, implică plasarea unor cartonașe pe podea, fiecare reprezentând un răspuns. Profesorul adresează o întrebare, iar elevii sar pe varianta corectă. Acest tip de activitate îmbină componenta cognitivă cu cea motrică, favorizând învățarea prin implicare activă.

Nu în ultimul rând, jocurile artistice, cum ar fi „Desenează ce auzi”, în care copiii ilustrează muzica sau o poveste ascultată, contribuie la dezvoltarea sensibilității estetice și a exprimării creative.

În concluzie, jocul didactic reprezintă o strategie complexă și eficientă în clasa pregătitoare, având valențe formative multiple. Rolul cadrului didactic este acela de a selecta, adapta și integra jocurile în mod coerent în demersul educațional, astfel încât acestea să servească obiectivelor de învățare și să răspundă nevoilor individuale ale elevilor. Prin joc, școala devine un spațiu al descoperirii și al bucuriei de a învăța, fundamentând atitudini pozitive față de educație pe termen lung.

Semaforul vesel

PROF. EDUCATIE TIMPURIE: MIHUTA ALINA MARIA

GRADINITA P.P. NR. 14, ARAD

JOC DE MISCARE: “ SEMAFORUL VESEL”

GRUPA MARE (5-6 ANI)

MIJLOC DE REALIZARE: joc de miscare

SUBIECTUL: “Semaforul vesel”

OBIECTIVE OPERATIONALE: -sa respecte regulile jocului “Semaforul vesel”

-sa participe activ la jocul de miscare

SCOP: Dezvoltarea atentiei, reactiei rapide si a autocontrolului.

REGULILE JOCULUI: -cine se misca la “rosu’ se intoarce la start

-copiii trebuie sa fie atenti si sa respecte comenzile

-castiga cine ajunge primul la educatoare respectand regulile

METODE SI PROCEDEE DIDACTICE: conversatia, explicatia, demonstratia, exercitiul

MIJLOACE DE INVATAMANT: 3 cartonase colorate: rosu, galben, verde

DESFASURAREA JOCULUI: Copiii se aliniaza la un capat al salii de grupa sau al curtii. Educatoarea sta in fata lor tinand cartonasele. In functie de culoarea aratata, copiii trebuie sa reactioneze:

-verde -copiii alearga usor inainte

-galben -merg incet (pe varfuri)

-rosu – se opresc complet (statui).

EVALUAREA ACTIVITATII: Se realizeaza prin aprecieri verbale.

APA – UN MIRACOL DESCOPERIT PRIN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. CUZMA RALUCA IRINA

Proiect extracurricular pentru preșcolari

1. Argument

Apa reprezintă fundamentul vieții și una dintre cele mai valoroase resurse naturale. Educația ecologică, începută încă din grădiniță, contribuie la formarea unor comportamente responsabile și la dezvoltarea unei relații armonioase între copil și natură.

La vârsta preșcolară, învățarea se realizează prin explorare directă, joc și experiență senzorială. Tema „Apa – un miracol" oferă un cadru ideal pentru integrarea activităților științifice, artistice și practice, facilitând înțelegerea importanței apei într-un mod accesibil și atractiv.

2. Scopul proiectului

Formarea unei atitudini pozitive și responsabile față de apă prin activități extracurriculare interactive, adaptate nivelului de vârstă preșcolar.

3. Obiective

În cadrul proiectului s-a urmărit:

- conștientizarea rolului apei în viața oamenilor, plantelor și animalelor;
- identificarea utilizărilor apei în viața cotidiană;
- descoperirea proprietăților apei prin experiment;
- formarea deprinderilor de economisire a apei;
- implicarea familiei în consolidarea comportamentelor ecologice.

4. Fundamentare teoretică

Conform particularităților de vârstă, copilul preșcolar învață prin manipulare, observare și experimentare. Dezvoltarea gândirii intuitive și a capacității de a formula ipoteze simple este stimulată prin activități practice.

Apa poate fi valorificată ca resursă educațională integrată, abordând domenii precum:

- Științe (proprietăți, transformări, importanță);
- Limbaj și comunicare (povestiri tematice);
- Domeniul estetic-creativ (pictură, colaj);
- Educație pentru mediu (comportamente responsabile).

Prezentarea circuitului apei s-a realizat prin poveste și dramatizare („Călătoria unei picături”), facilitând înțelegerea transformărilor apei într-un limbaj adaptat vârstei. Accentul nu a fost pus pe acumularea de informații teoretice, ci pe înțelegerea relației dintre apă și viață.

5. Descrierea activităților – Exemple de bună practică

A. Ateliere experimentale – „Descoperim apa”

Copiii au participat la experimente simple:

- „Plutește sau se scufundă?” – observarea densității diferitelor obiecte;
- Amestecul culorilor în apă – descoperirea transparenței;
- Transformarea gheții în apă – observarea schimbării stării de agregare.

Bună practică: stimularea gândirii critice prin întrebări deschise („Ce crezi că se va întâmpla?”), încurajarea formulării de ipoteze și verificarea acestora prin experiment.

B. Activități artistico-plastice – „Lumea apei”

Copiii au realizat:

- picturi tematice („Ploaia”, „Marea”);
- colaje cu viețuitoare acvatice;
- afișe cu mesaje de protejare a apei.

Bună practică: integrarea domeniului creativ pentru consolidarea mesajului educațional și exprimarea emoțională a copiilor.

C. Formarea comportamentelor ecologice

Au fost introduse rutine zilnice:

- închiderea robinetului după utilizare;
- folosirea moderată a apei la spălatul pe mâini;
- udarea responsabilă a plantelor din sala de grupă.

Copiii au participat la jocuri de rol („La chiuvetă”) și au identificat comportamente corecte și greșite.

Rezultat observat: interiorizarea regulilor și transferul acestora în mediul familial, confirmat prin feedback-ul părinților.

6. Implicarea familiei

Părinții au fost implicați prin:

- realizarea unui mini-jurnal „Cum economisim apa acasă”;

- participarea la o expoziție tematică;
- discuții interactive copil–părinte despre protejarea mediului.

Colaborarea familie–grădiniță a consolidat mesajul educativ și a asigurat coerența intervenției formative.

7. Impact educațional

Implementarea proiectului a generat:

- creșterea interesului pentru fenomenele naturale;
- dezvoltarea vocabularului specific (ploaie, nor, gheață, evaporare);
- formarea deprinderilor practice de economisire a apei;
- dezvoltarea spiritului de responsabilitate și cooperare.

Educația pentru protejarea apei, realizată prin metode interactive și experiențiale, contribuie la formarea unei generații conștiente de importanța resurselor naturale.

8. Concluzii

Tema „Apa – un miracol" demonstrează că educația ecologică poate fi implementată eficient la nivel preșcolar prin activități extracurriculare bine structurate. Prin joc, experiment și implicarea familiei, copiii învață nu doar informații despre apă, ci dezvoltă atitudini și comportamente responsabile.

Astfel, apa devine nu doar un conținut curricular, ci un instrument de formare a caracterului și a conștiinței ecologice încă din primii ani de viață.

Bibliografie

- Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educație timpurie. București.
- UNESCO (2017). Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives. Paris.
- Jean Piaget (1970). Psihologia copilului. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Dulamă, M. E. (2009). Educație pentru mediu în învățământul preșcolar. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.

JOCURI DIDACTICE UTILIZATE ÎN ÎNVĂŢĂMÂNTUL PRIMAR

Prof. Otel Carmina-Ramona

Jocul didactic este un procedeu activ, mult practicat în ciclul primar. Jocul, activitate cognitivă specifică copilăriei, îl pune pe şcolarul mic în situaţia unei intense activităţi intelectuale şi asigură o asimilare reală a noţiunilor, regulilor, o însuşire activă şi conştientă a cunoştinţelor.

Folosit cu măiestrie, jocul crează un cadru organizatoric, care favorizează dezvoltarea interesului elevilor, a spiritului de investigare şi formarea deprinderilor de folosire spontană a cunoştinţelor dobândite.

Cunoscând locul pe care îl ocupă jocul în viaţa copilului, este uşor de înţeles eficienţa folosirii lui în procesul instuctiv educativ.

În şcoală, motivaţia intrinsecă pentru învăţătură nu apare la comandă, iar angajarea obţinută prin constrângere poate avea efecte secundare îngrijorătoare. Elementele de joc, încorporate în lecţie, garantează captarea atenţiei elevilor pe tot parcursul activităţii didactice şi înlătură plictiseala.

Deoarece jocul imprimă activităţii didactice un caracter viu şi atrăgător, induce o stare de bună dispoziţie, de divertisment şi destindere, caut să-l introduc cât mai des în activitatea de predare-învăţare.

Iată câteva dintre jocurile pe care le-am utilizat în activitatea mea la clasă:

Exerciţii de cunoaştere reciprocă

„Cel mai bun cadou pentru ziua de naştere”

Categorie: Exerciţii de cunoaştere reciprocă

Nivel de dificultate: Uşor

Sarcini pentru grup: pentru fiecare

Rezultate aşteptate: să se reţină numele în mod distractiv, să se cunoască reciproc

Descriere: Jucătorilor li se cere să-şi amintească care a fost cel mai bun cadou pentru ziua lor de naştere primit vreodată. Apoi ei aleg persoana pe care o cunosc cel mai puţin din grup şi descriu prin pantomimă cadoul, iar ceilalţi trebuie să ghicească.

Exerciţii de divizare pe grupuri

„Unde se potriveşte?”

Am prezentat elevilor câteva desene şi le-am cerut să denumească ce văd şi să scrie DA în căsuţa care arată grupul de litere conţinut de cuvânt.

Material: fişe pe care sunt scrise grupurile de sunete: 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.

„Găseşte-i un alt nume”

Acest joc 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.

„Jocul omonimelor”

Elevii au avut de căutat noi înţelesuri pentru cuvintele date de noi. Unul dintre aceste cuvinte a fost: vie.

Pasărea de-i vie.

Bine-ar fi să vie.

Pân’ la noi la vie.

Elevii au căutat noi înţelesuri ale cuvântului vie, după care au alcătuit propoziţii deosebit de frumoase.

vie - trăieşte, este în viaţă

- să vină

- plantaţia de viţă de vie

“Fuga vocalelor sau a consoanelor”

Se alege un text oarecare, un proverb sau o frază dintr-o operă literară cunoscută. Din textul ales se scriu, fie numai vocalele, fie numai consoanele. În locul literelor care lipsesc se foloseşte liniuţa iar separarea cuvintelor se face cu virgule după fiecare cuvânt.

Clasa se împarte în echipe. Câştigă echipa care reuşeşte să completeze prima literele omise. Jocul se reia de mai multe ori, fiind declarată câştigătoare echipa care a acumulat cele mai multe reuşite.

Pentru exemplificare am ales un proverb din care lipsesc:

a) vocalele: C_N_, S_, SC_ _ L_, D_, D_M_N_ _ Ţ_, D_P_RT_, _J_NG_

(Cine se scoală de dimineaţă, departe ajunge!)

b) consoanele: Î_ _Ă_Ă_U_A, E_ _E, _EA, _AI, _U _Ă, A_U_IE!

(Învăţătura este cea mai bună avuţie!)

Lăsând deoparte aceste exemple, aş vrea să subliniez faptul că, eficienţa jocului depinde de modul în care sunt corelate sarcinile acestuia şi tema abordată. Gama jocurilor didactice este foarte variată. Pornind de la orice joc, cadrul didactic poate genera jocuri noi, adaptate diferitelor situaţii. Uneori şi elevii pot „inventa" reguli noi, ştiindu-se că imaginaţia şi creativitatea acestora este debordantă.

Bibliografie:

1. Iacovlev, V -1981, „Jocuri pentru copii", EDP, Bucureşti

2. Barcan Ţicaliuc, E. (1976), Exerciţii şi jocuri pentru preşcolari, Editura Sport – Turism, Sibiu

Test de progres la matematica clasa a VIII-a

Prof. ANDRASESCU SILVIA

PARTEA I. Scrieţi litera corespunzătoare singurului răspuns corect. (45 de puncte)

Rezultatul calculului 12-12:(-1+4) este egal cu:

0; b. 4; c. 8; d. 3.

Expresia 〚(√3-1)〛^2 este egala cu:

2; b. 8; c. 2-2√3; d. 4-2√3;.

Media geometrică a numerelor 25 şi 9 este egală cu:

17; b. 15; c. 34; d. 20.

Solutia ecuatiei 2m-3x=6+m, pentru m=3 este:

1; b. -1; c. 2; d. 6

Rezultatul calculului (2+√3)·(2-√(3)) este:

-1; b. 2√3; c. 2; d. 1

O bluza costa 240 lei. Dupa o ieftinire cu 30%, pretul cartii va fi:

72 lei; b. 80 lei; c. 168 lei d. 210 lei

Diagonala unui patrat cu aria de 64 cm2 este:

6√2 cm b. 12√2 cm; c. 8√2 cm; d. 4√2 cm

Aria unui trapez este de 120cm2, iar inaltimea trapezului masoara 10cm. Linia mijlocie a trapezului are:

12 cm; b. 24 cm; c. 6 cm; d. 18 cm

In triunghiul echilateral ABC, AB=AC=BC=12 cm. Medianele AM si BN se intersecteaza in punctul G. Lungimea segmentului GM este:

6√3 cm; b. 4√3cm; c. 2√3 cm; d. 4 cm

PARTEA a II-a. La următoarele probleme se cer rezolvări complete. (45 de puncte)

Se considera expresia E(x)=[〚(x+2)〛^2/(x^2+4)-1]:x/(x^2+4),unde x este un numar real,x≠0. Aratati ca E(x)=4 pentru orice numar real x,x≠0. (10 puncte)

Fie numerele reale a=√3-1 si b=√3+1. (10 puncte)

Calculati a·b si a^2+b^2

Determinati media aritmetica si media geometrica a numerelor a si b

Fie ABCDA’B’C’D’ un paralelipiped dreptunghic cu AB= 5cm, BC= 6cm si AA’=8cm.
(25 puncte)

Calculati perimetrul bazei ABCD

Calculati marimea diagonalei AC’

Calculati d(A,B’C).

Unghiuri complementare și suplementare

Prof. PIPĂ ANA

Liceul Gh. Ruset Roznovanu

1. Două unghiuri complementare au suma măsurilor de:

a) 1800 b) 450 c) 900 d) 00

2. Măsura suplementului unui unghi de 710 este de:

a) 1090 b) 190 c) 710 d) 170

3. Măsura unui unghi ce este cu 200 mai mare decât măsura complementului său este de:

a) 350 b) 700 c) 550 d) 650

4. Măsura complementului suplementului unghiului de 1050 este de:

a) 150 b) 750 c) 500 d) 100

5. Măsura complementului unui unghi de 320 este:

a) 220 b) 580 c) 1480 d) 230

6. Două unghiuri complementare sunt congruente. Măsura unuia dintre unghiuri este de:

a) 900 b) 1800 c) 300 d) 450

7. Fie 5 unghiuri în jurul unui punct astfel încât al doilea să fie cu 300 mai mare decât primul, al treilea este unghi drept, al patrulea este cu 400 mai mic decât prumul și al cincilea are 1300. Perechile de unghiuri complementare sunt:

a) 1 și 3 b) 2 și 4 c) 1 și 5 d) 3 și 4

8. Măsura unui unghi ce este de 4 ori mai mică decât măsura suplementului său este de:

a) 300 b) 360 c) 1200 d) 1440

Răspunsuri corecte:

1. c) 2. a) 3. c) 4. a) 5. b) 6. d) 7. b) 8. b)

Adaptarea copiilor de 6 ani la viața școlară

Prof. Înv. Primar Oprea Laura

Trecerea de la grădiniță la școală reprezintă una dintre cele mai importante etape din viața unui copil. La vârsta de 6 ani, copiii se află într-un moment de dezvoltare intensă, atât cognitivă, cât și emoțională. Intrarea în clasa pregătitoare presupune schimbări majore în rutina lor zilnică, în modul de învățare și în relațiile sociale. Procesul de adaptare poate fi diferit de la un copil la altul, în funcție de temperament, experiențe anterioare și sprijinul primit din partea adulților.

Particularitățile copilului de 6 ani

La această vârstă, copiii prezintă câteva caracteristici specifice care influențează modul în care se adaptează la mediul școlar:

- Dezvoltare cognitivă accelerată – copiii sunt curioși, pun întrebări, încep să înțeleagă reguli și pot urma instrucțiuni simple.
- Nevoia de mișcare – nu pot rămâne concentrați perioade lungi; au nevoie de activități variate și pauze.
- Dezvoltare emoțională în formare – pot trăi emoții intense, uneori greu de gestionat; au nevoie de siguranță și predictibilitate.
- Socializare în expansiune – își fac prieteni, învață să colaboreze, dar pot apărea și conflicte specifice vârstei.
- Autonomie în creștere – încep să se descurce singuri în sarcini simple, dar încă au nevoie de ghidaj.

Factorii care influențează adaptarea la școală

1. Mediul familial

Sprijinul părinților este esențial. Copiii care primesc încurajare, care sunt obișnuiți cu rutine și care au fost expuși treptat la activități de tip școlar se adaptează mai ușor. Atitudinea părinților față de școală se reflectă direct în comportamentul copilului.

2. Experiențele anterioare

Participarea la grădiniță, activitățile de grup, interacțiunile cu alți copii și familiarizarea cu reguli contribuie la o tranziție mai lină.

3. Personalitatea copilului

Copiii extrovertiți se adaptează adesea mai repede la colectiv, în timp ce copiii timizi sau anxioși pot avea nevoie de mai mult timp și sprijin.

4. Mediul școlar

Atmosfera din clasă, stilul cadrului didactic, modul de organizare a activităților și relațiile dintre copii influențează semnificativ adaptarea.

Provocări întâlnite în procesul de adaptare

- Anxietatea de separare – unii copii pot plânge sau se pot teme să rămână fără părinți.
- Dificultăți de concentrare – trecerea la activități structurate poate fi dificilă.
- Oboseala – programul mai lung și solicitările noi pot duce la iritabilitate.
- Gestionarea emoțiilor – frustrarea, teama sau timiditatea pot apărea frecvent.
- Integrarea socială – formarea prieteniilor necesită timp și sprijin.

Strategii pentru o adaptare reușită

Pentru părinți

- Stabilirea unei rutine clare (somn, masă, pregătirea ghiozdanului).
- Discuții pozitive despre școală și învățare.
- Încurajarea autonomiei: îmbrăcat, organizarea materialelor, respectarea regulilor.
- Ascultarea emoțiilor copilului fără a le minimaliza.
- Colaborarea constantă cu învățătorul.

Pentru cadrele didactice

- Crearea unui climat cald, primitor și predictibil.
- Activități ludice, adaptate nivelului de dezvoltare.
- Alternarea momentelor de lucru cu cele de mișcare.
- Observarea atentă a fiecărui copil și intervenții personalizate.
- Comunicarea deschisă cu familia.

Rolul jocului în adaptare

Jocul rămâne principalul mod de învățare la 6 ani. Prin joc, copiii:

- își dezvoltă limbajul și gândirea;
- învață să colaboreze și să respecte reguli;
- își exprimă emoțiile;
- își consolidează încrederea în sine.

Integrarea jocului în activitățile școlare facilitează tranziția de la grădiniță la școală și reduce stresul.

Concluzii

Adaptarea copiilor de 6 ani la viața școlară este un proces complex, influențat de factori emoționali, cognitivi și sociali. Cu sprijinul familiei și al cadrului didactic, majoritatea copiilor reușesc să se integreze armonios în noul mediu. O abordare blândă, răbdătoare și orientată spre nevoile copilului contribuie la formarea unei relații pozitive cu școala, relație care va influența întregul parcurs educațional.

JOCUL DE DEZVOLTARE A LIMBAJULUI

Prof. VLAD CODRUȚA

Dezvoltarea limbajului în perioada preșcolară reprezintă un proces complex și esențial pentru formarea personalității copilului, deoarece limbajul constituie principalul instrument prin care acesta își exprimă gândurile, emoțiile și relaționează cu cei din jur. La această vârstă, copilul își îmbogățește rapid vocabularul, își dezvoltă capacitatea de a formula propoziții și începe să construiască structuri narative simple. În acest context, jocul didactic de limbaj devine o metodă fundamentală, deoarece răspunde nevoii naturale a copilului de a învăța prin activitate și interacțiune.

Activitățile de limbaj organizate sub formă de joc au un rol deosebit în stimularea exprimării verbale, deoarece creează un mediu relaxat și motivant. Copilul nu percepe activitatea ca pe o sarcină impusă, ci ca pe o experiență plăcută, în care este liber să se exprime. Prin aceste jocuri, se dezvoltă nu doar vocabularul, ci și capacitatea de a înțelege mesajele, de a formula răspunsuri coerente și de a participa la dialog. De asemenea, jocurile de limbaj contribuie la dezvoltarea atenției auditive și a memoriei verbale, elemente esențiale în procesul de comunicare.

Un alt aspect important este legătura strânsă dintre limbaj și gândire. Pe măsură ce copilul învață să se exprime mai clar, își organizează mai bine ideile și își dezvoltă capacitatea de a analiza și interpreta realitatea. Jocul facilitează această evoluție, deoarece îl pune pe copil în situații concrete în care trebuie să observe, să descrie, să compare și să creeze. În același timp, activitățile de limbaj contribuie la dezvoltarea imaginației și a creativității, deoarece copilul este încurajat să inventeze povești și să își exprime propriile idei.

Un joc didactic eficient pentru dezvoltarea limbajului este „Povestea imaginilor”, o activitate care stimulează atât exprimarea verbală, cât și coerența discursului. Acest joc se bazează pe utilizarea unor imagini sugestive, atent alese, care reprezintă acțiuni sau situații familiare copilului. Prin intermediul acestora, copilul este invitat să observe, să interpreteze și să construiască o poveste.

Desfășurarea jocului presupune mai multe etape clare. În prima etapă, educatorul prezintă copiilor un set de imagini (de exemplu, o succesiune de imagini care ilustrează o întâmplare simplă: un copil care merge în parc, se joacă, cade și este ajutat). Copiii sunt lăsați să observe imaginile în liniște, pentru a se familiariza cu ele. În această etapă se urmărește stimularea atenției și a spiritului de observație.

În a doua etapă, educatorul adresează întrebări orientative pentru a sprijini înțelegerea situației: „Ce vezi în prima imagine?”, „Cine apare?”, „Ce face copilul?”, „Ce crezi că s-a întâmplat aici?”. Copiii răspund individual, iar educatorul încurajează formularea propozițiilor complete. Dacă este necesar, răspunsurile sunt reformulate corect, fără a descuraja copilul.

În etapa a treia, copiii sunt invitați să ordoneze imaginile în succesiunea corectă a acțiunilor. Această etapă contribuie la dezvoltarea gândirii logice și la înțelegerea relațiilor de tip cauză-efect. Copilul învață că acțiunile au o ordine și că evenimentele se desfășoară într-o anumită succesiune.

În etapa următoare, copiii construiesc povestea propriu-zisă. Fiecare copil poate spune o propoziție sau mai multe, iar împreună se formează o narațiune coerentă. Educatorul are rolul de a ghida discursul, de a încuraja exprimarea clară și de a introduce elemente suplimentare, dacă este necesar. Se pune accent pe utilizarea corectă a cuvintelor, pe coerența ideilor și pe exprimarea emoțiilor.

Ultima etapă constă în extinderea activității. Copiii pot fi invitați să imagineze un alt final al poveștii sau să adauge detalii suplimentare. De asemenea, pot interpreta rolurile personajelor, transformând activitatea într-un joc de rol. Această etapă stimulează creativitatea și implicarea activă a copiilor.

Rolul educatorului este esențial pe tot parcursul jocului. Acesta trebuie să creeze un climat de încredere, să încurajeze participarea tuturor copiilor și să adapteze nivelul de dificultate în funcție de particularitățile grupului. Intervențiile trebuie să fie discrete și constructive, urmărind stimularea gândirii și nu corectarea excesivă a greșelilor.

În concluzie, jocurile de dezvoltare a limbajului, precum „Povestea imaginilor”, contribuie semnificativ la formarea competențelor de comunicare ale copilului preșcolar. Prin astfel de activități, copilul învață să observe, să gândească și să se exprime coerent, dezvoltându-și în același timp încrederea în sine și plăcerea de a comunica. Jocul devine astfel un instrument didactic valoros, care îmbină învățarea cu creativitatea și interacțiunea socială.

Magia Substantivelor

Prof. Mocanu Marinela

❄️ Magia Substantivelor ❄️

🎯 Scopul jocului

Recunoașterea și analiza substantivelor într-un text cu tematică de iarnă.

👧 👴 Nivel

Clasa a II-a

🧠 Competențe dezvoltate

* Identificarea substantivelor în text

* Deosebirea tipurilor de substantive (comune/proprii)

* Stabilirea numărului (singular/plural)

📜 Text suport

„A venit iarna. Zăpada albă acoperă casele și copacii. Copiii ies în parc și construiesc un om de zăpadă. Maria și Andrei se joacă veseli cu sania.”

🎲 Desfășurarea jocului

1. ✨ Descoperă magia!

Elevii citesc textul cu voce tare.

2. 🔍 Vânătoarea de substantive

Elevii trebuie să găsească toate substantivele din text.

👉 Exemple de răspuns:

iarna, zăpada, casele, copacii, copiii, parc, om, Maria, Andrei, sania

3. 🎨 Clasifică substantivele

Elevii împart substantivele în două categorii:

* Substantive comune

* Substantive proprii

👉 Exemplu:

* Comune: iarna, zăpada, casele, copacii, parc, om, sania

* Proprii: Maria, Andrei

4. 🔢 Singular sau plural?

Elevii stabilesc numărul substantivelor:

👉 Exemple:

* Singular: iarna, parc, om, sania

* Plural: casele, copacii, copiii

5. 🧙‍♂️ Provocarea magicianului

Profesorul spune un substantiv din text, iar elevii trebuie să:

* spună forma de plural

* creeze o propoziție nouă

👉 Exemplu:

"copil" → copii → „Copiii se joacă în zăpadă.”

🏆 Recompensă

Elevii primesc „steluțe magice” pentru fiecare răspuns corect.

🎁 Variante de joc

* Lucru pe echipe

* Concurs rapid (cine găsește mai repede)

* Joc cu cartonașe

💡 Sugestie

Se pot folosi imagini de iarnă pentru a face jocul mai atractiv.

Importanța jocul didactic matematic în ciclul primar

Prof. VÎLCEA MARIA ADRIANA

În universul copilăriei, jocul reprezintă principala formă de învățare, explorare și interacțiune cu lumea înconjurătoare. Odată cu intrarea în mediul școlar, universul ludic al copilului nu dispare, ci trebuie adaptat noilor cerințe academice. În ierarhia metodelor activ-participative din învăţământul primar, jocul didactic îşi găseşte locul cu maximă eficienţă. La vârsta şcolară, jocul este de fapt un mijloc de învăţare. Datorită conţinutului şi modului de organizare, jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregii clase, contribuind la formarea şi dezvoltarea deprinderilor practice elementare. Scopul jocului este acela de a-l înarma pe elev cu un aparat de gândire logică, suplă, polivalentă, care să-i permită să se orienteze în problemele realităţii înconjurătoare, să exprime judecăţi şi raţionamente variate într-un limbaj simplu. Această formă de activitate oferă un cadru prielnic pentru învăţarea activă, participativă, stimulând iniţiativa şi creativitatea elevilor. Cu cât jocul este mai bine structurat, elevul acordă o implicare mai mare în desfăşurarea lui.

În învăţământul primar, jocul se poate organiza cu succes la toate disciplinele şcolare, în orice moment al lecţiei, în funcţie de sarcina didactică urmărită: dobândire de cunoştinţe , priceperi şi deprinderi, fixare şi consolidare, verificare şi evaluare. Folosirea jocului didactic în predarea matematicii, în înţelegerea noţiunilor şi conceptelor specifice acestei ştiinţe, face ca elevul să înveţe cu plăcere, să aibă o comportare mult mai activă, acceptând competiţia cu sine însuşi şi cu ceilalţi parteneri de joc, să devină interesat faţă de activitatea ce se desfăşoară. Indiscutabil, exerciţiile şi problemele sunt manifestări ale unor jocuri inteligente.

Matematica, prin natura sa abstractă și riguroasă, reprezintă adesea o provocare majoră pentru elevii claselor primare. Trecerea de la gândirea concret-intuitivă la cea logico-matematică nu se face brusc, ci necesită mediatori pedagogici. Cel mai eficient astfel de mediator este jocul didactic. Importanța jocului didactic matematic rezidă, în primul rând, în capacitatea sa de a armoniza efortul intelectual cu plăcerea descoperirii. La vârsta de 6-10 ani, copilul posedă o curiozitate nativă uriașă, însă puterea sa de concentrare este limitată în timp. Prin joc, barierele formale ale lecției sunt înlăturate, iar matematica încetează să mai fie percepută ca un set de reguli rigide și devine un instrument viu, util în rezolvarea unor situații problematice ipotetice.

Unul dintre cele mai importante aspecte ale utilizării jocului în predarea matematicii este dezvoltarea funcțiilor cognitive. În timpul unui joc didactic, elevul este pus în situația de a analiza date, de a compara variante, de a clasifica obiecte după anumite criterii și de a sintetiza soluții. Toate aceste operații ale gândirii sunt realizate spontan, fără presiunea notării, ceea ce duce la o învățare profundă și de durată.

De asemenea, jocul didactic are o importanță crucială în dezvoltarea atenției și a memoriei. Într-o lecție tradițională, monotonia poate duce la pierderea focusului. În schimb, un joc care implică întrecere, roluri sau elemente surpriză menține starea de alertă cognitivă. Memoria logică este

stimulată deoarece elevul reține regulile jocului și algoritmii de calcul nu prin memorare mecanică, ci prin aplicarea lor repetată pentru a câștiga o competiție sau pentru a rezolva o enigmă.

Din perspectivă afectivă, jocul didactic matematic contribuie la diminuarea „anxietății matematice". Mulți elevi dezvoltă o teamă de eșec atunci când se confruntă cu cifre și simboluri abstracte. Jocul oferă un cadru securizant: într-un joc, greșeala este doar un pas în procesul de învățare, nu un stigmat. Această abordare cultivă încrederea în forțele proprii și o atitudine pozitivă față de școală în general.

Învățătorul este dator să cultive interesul pentru matematică prin prezentarea în forme cât mai captivante a conținutului matematic, prin dezvăluirea secretelor acestei științe, prin atractivitatea pentru problematic. De aceea, utilizarea jocurilor didactice în lecțiile de matematică îi ajută pe elevii mici să depășească noile dificultăți, să asimileze în mod plăcut cunoștințe noi, să-și consolideze deprinderile de calcul, trăind bucuria succesului la care ajung cu mai multă ușurință prin aceste forme de organizare ale activității matematice, accesibile vârstei lor. Astfel, ei dobândesc încredere în forțele proprii și începe să-i intereseze activitatea matematică.

În predarea matematicii la ciclul primar, jocurile au o mare valoare formativă și sunt necesare în studiul diferitelor noțiuni matematice pentru accesibilizarea acestora, dar mai ales în consolidarea deprinderilor de calcul oral și scris. Jocurile matematice pun elevul în situația de a descoperi soluții noi și chiar originale. Aceste jocuri se pot organiza frontal sau pe echipe și mai rar individul. Un rol foarte important în jocurile matematice îl are activitatea conștientă, folosirea unui limbaj matematic adecvat.

În cadrul jocurilor matematice intervine și procesul invers: pornind de la o situație descrisă verbal, acționând asupra obiectelor vizate, se reconstituie imaginea corespunzătoare. În acest fel, copiii se obișnuiesc să stabilească o legătură firească între cuvânt și semnificația sa, să gândească, să se exprime clar și corect.

La această vârstă, jocurile matematice insuflă copiilor înclinația pentru regulă, ordine și disciplină. Ele contribuie la dezvoltarea stăpânirii de sine, a autocontrolului, a spiritului de independență, a perseverenței. Jocul didactic matematic, în care copilul este pus să opereze cu imagini grafice (jetoane, planșe, desene, ilustrații etc.) și apoi cu cuvinte, respectând anumite reguli, poate înfăptui obiective instructive. Aceste jocuri („Numără corect!", „Caută vecinii!", „Să compunem probleme!", „Numără mai departe!", „Baloanele" etc.) contribuie la formarea și dezvoltarea deprinderilor de numărat, la consolidarea deprinderilor de comparare a unor numere sau la formarea deprinderilor de compunere a problemelor. Prin jocurile: „Din rezultat în rezultat", „Priviți și continuați", „Cine urcă scara mai repede?", „Repede și bine", „Săculețul fermecat", „Rezolvă exercițiul meu", copiii de vârsta școlară mica își consolidează deprinderile de calcul corect și rapid, dar își dezvoltă și spiritul de cooperare, învață să se ajute unii pe alții, să se bucure de succesul colegilor lor, să aprecieze și să recunoască nepărtinitor succesele altora.

Jocurile matematice constituie o eficienta gimnastica a mintii, contribuind la formarea unui mod de a gândi flexibil, stimulând spiritul de observație, ingeniozitatea, perspicacitatea luarea în seama a tuturor condițiilor.

Jocul didactic poate fi inclus în structura lecției în oricare din momentele ei. El asigură păstrarea atenției, facilitează procesul de însușire și cosolidare a cunoștințelor, de formare a unor priceperi și deprinderi, previne apariția oboselii, îl face pe copil să iubească școala și pe învățătorul său. Eficiența jocului didactic depinde de felul în care învățătorul știe să asigure o concordanță între tema jocului şi materialul didactic existent, de felul în care știe să folosească cuvântul ca mijloc de îndrumare a elevilor, fără să neglijeze recompensa. O participare ideală a elevilor la joc se asigură numai dacă se fixează exact obiectivele şi elementele de conţinut, se precizează acţiunile şi regulile de joc, se stabilește un echilibru permanent între elementele de joc şi sarcina didactică şi se folosește un material didactic sugestiv, necesar bunei desfăşurări a fiecărui joc.

Conţinutul manualelor este uneori greoi, inaccesibil. Apare neputința elevilor de a rezolva sarcinile. Elevii încep să urască matematica. Când totul pare pierdut, jocul vine şi salvează situația.

Pentru ca jocul didactic să își atingă scopul educativ, el nu trebuie confundat cu simpla distracție. Orice joc matematic eficient posedă o structură riguroasă: scopul didactic, sarcina didactică, regulile și elementele de joc. Scopul didactic reprezintă finalitatea educativă (ex: consolidarea tablei înmulțirii), în timp ce sarcina didactică este problema propriu-zisă pe care elevul trebuie să o rezolve. Regulile sunt cele care transformă activitatea într-un joc, disciplinând în același timp conduita elevului. Elementele de joc (aplauzele, recompensarea, întrecerea) sunt „motorul” care menține motivația ridicată.

Integrarea jocului se poate face în orice moment al lecției. La începutul orei, un joc scurt poate servi drept „încălzire” a gândirii. În etapa de predare, jocul poate facilita descoperirea unor noi proprietăți matematice prin manipulare directă. Totuși, cea mai frecventă utilizare a jocului didactic este în etapele de consolidare și sistematizare, unde prin repetiție ludică, cunoștințele sunt fixate definitiv.

Eficiența jocului didactic depinde în mod direct de măiestria învățătorului. Acesta are rolul de a selecta jocul potrivit în funcție de nivelul clasei. Un joc prea simplu va duce la pierderea interesului, în timp ce unul prea complex va genera frustrare. Cadrul didactic trebuie să fie un observator atent, un arbitru imparțial și, uneori, un partener de joc care să ghideze discret elevii către soluția corectă.

O altă latură a importanței jocului este legată de evaluare. Jocul didactic oferă învățătorului o imagine mult mai fidelă asupra competențelor reale ale elevilor. În tensiunea unei evaluări scrise, mulți copii se blochează, pe când în dinamismul unui joc, aceștia își demonstrează adevăratul potențial. Astfel, jocul devine un instrument de evaluare formativă, permițând reglarea procesului de predare-învățare în timp real.

În concluzie, prin utilizarea consecventă a jocului, matematica devine accesibilă, atractivă și plină de sens. Elevii nu mai învață doar pentru notă, ci din plăcerea de a înțelege „mecanismul” lumii în care trăiesc. Astfel, jocul didactic pune bazele unei educații matematice solide, clădind o punte durabilă între universul concret al copilului și universul abstract al științei.

Bibliografie:

1. Herescu, Ghe. Dumitru, A. –Matematica- indrumar pentru invățători și institutori, Ed. Corint, Bucuresti, 2001.

2. Neacșu, I (coord.) – Didactica matematicii în învățământul primar, Ed. Aius, Craiova, 2001

3. Pătrăuță , T.- Jocuri didactice matematice pentru elevii din ciclul primar, Ed. Arpress, Timisoara, 2005

Instrumente utilizate în cadrul activităților de lectură ghidată

Prof. Vierașu Daniela

Cărțile sunt principalele depozitare și vehicule prin care patrimoniul cultural universal s-a transmis până în zilele noastre și continuă să se transmită generațiilor viitoare , iar lectura este principala activitate pe care oamenii o desfășoară cu cartea. Experiența umană este atât de diversă încât nu poate fi cunoscută direct în totalitatea ei , iar lumea atât de mare încât , de asemenea , nu poate fi străbătută într-o viață. Cartea completează experiența directă și personală , iar abilitățile de a o folosi , atât pe parcursul anilor de școală, cât pe întreaga durată a vieții sunt esențiale pentru obținerea rezultatelor așteptate : formarea competențelor de comunicare, dobândirea culturii generale, informarea și de ce nu, formarea gustului estetic, conturarea unor trăsături morale și de caracter, rafinarea afectivității sau obținerea plăcerii (sunt oameni pentru care plăcerea de a citi este de neînlocuit).Din nefericire, în afara faptului că a pierdut mult teren in fața internetului și a televiziunii , chiar și dintre copiii care mai citesc, sunt mulți care nu știu cum s-o facă pentru a nu se plasa in zona gri a statisticilor referitoare la analfabetismul funcțional.

In cadrul cursului opțional de lectură ghidată se propune în primul rând utilizarea unui set de instrumente care să optimizeze lectura, atât pe direcția decodificării semnelor scrise (fiind adresat copiilor de 7-8 ani), cât , mai ales pe cea a descifrării mesajelor comunicate , cu intenția ca în nivelul următor să se adauge interpretarea conținutului lecturii.

Instrumentele la care fac referire sunt : fișa de lectură , recenzia , jurnalul de lectură, jurnalul personal. Tehnicile de folosire a acestor instrumente vizează lecturile din cadrul studiului școlar , dar și cele care țin de studiul independent , în biblioteci sau pe internet.

Fișa de lectură , in formatul ei clasic, de sfert de coală A 4 sau facil , comercial , de post-it , ca însoțitor permanent al oricărei lecturi, poate fi de mai multe tipuri : de personaje, de portret, de citate, de idei, de rezumat, de figuri de stil, cu date biografice . Când pentru o temă se folosesc mai multe fișe, acestea se numerotează. Atunci când conțin citate , se utilizează ghilimele , iar în paranteze se precizează autorul , opera și pagina. În formatul lor clasic , fișele de lectură conțin autorul , titlul cărții , anul apariției , editura. Titlul fișei se trece în partea dreaptă sus. La nivelul întâi , opționalul propune fișe de citate, de personaje, de portret.

Recenzia sau recomandarea reprezintă compunerea scurtă, scrisă sau orală, cu ajutorul căreia se transmit titlul si autorul , subiectul (despre ce se povestește) și episodul care i-a atras atenția in mod special autorului recenziei. Experiența dovedește că elevilor le place să acorde calificative și să-și exprime părerile personale la finalul recenziilor pe care le fac, precum și să ilustreze prin desen anumite secvențe.

Jurnalul de lectură este un instrument folosit în lectura ghidată cu ajutorul căruia micul cititor va putea ține evidența lecturilor sale.

Jurnalul personal va pune in corelație stări, emoții, sentimente, întâmplări cotidiene semnificative și lecturi.

Instrumentele enumerate vor fi utilizate pe texte literare și nonliterare, alese de copii pe baza recomandărilor sau cu îndrumarea cadrului didactic ori a personalului specializat din biblioteci.

Calatorie în lumea meseriilor

Prof. Anicăi Cristina

Unitatea de învățământ: Grădinița P.P. nr. 14 Arad

Grupa: Mijlocie

Tema anuală: „Ce și cum vreau să fiu?

Tema săptămânii: „Meserii”

Tema activităţii: „Călătorie în lumea meseriilor”

Tipuri de activități: ADP + ADE (DȘ- matematică + DOS- activitate practic gospodărească) + ALA1 + ALA2

Tipul activităţii: Consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Activități de învățare:

1. Activități de dezvoltare personală (ADP)

Întâlnirea de dimineață: Salutul, prezența, calendarul naturii, noutatea zilei

2. Activități liber alese (ALA1)

Centrul Joc de rol: „La salonul de coafură”

Centrul Construcții: „ Construim pentru comunitate” Centrul Nisip și apă: „Detectivii în acțiune”

3. Activități pe domenii experiențiale (ADE)

DȘ – joc logic matematic: „Așează forma geometrică la culoarea potrivită” DEC – activitate practic gospodărească: „Brioșe pentru prietenii noștrii” Activități liber alese (ALA2)

Joc de mișcare: „Cursa pompierilor”

SCENARIUL ZILEI

ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (A.D.P) ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ

Salutul

„Bună dimineața, dragii mei!

Ce zi frumoasă ne așteaptă astăzi!

Astăzi vă invit într-o lume specială ,o lume plină de oameni deosebiți, de la care avem de învățat câte ceva în fiecare zi. Vă imaginați că fiecare are câte o meserie: „ Bună ziua, eu sunt pompierul Vlad!”

(Cântecel de dimineață) https://www.youtube.com/watch?v=sl4ZNZp8PwM&list=RDsl4ZNZp8PwM&start_radio=1

PREZENȚA

„Noi cu toți ne-am adunat Și frumos ne-am salutat, Pe colegi i-am întâlnit

Dar oare cine n-a veni?”

Fiecare copil va merge la panoul de prezență pentru a-l completa. În urma completării acestuia, descoperim cine absentează, obsevând căsuțele goale.

Calendarul naturii

„Bravo, copii! Se pare că și orașul s-a trezit odată cu noi, iar oamenii harnici au pornit deja la lucru!”

Acesta este completat cu simbolurile specifice, stabilindu-se: ziua, luna, anul, anotimpul. Se fac câteva referirișsi la starea vremii din ziua respectivă. Se folosesc jetoane și imagini, completând calendarul naturii. Se poartă discuții dirijate:

„ - Cum este vremea astăzi?”...

„ - Cum este cerul?”

„ - Cum sunt copacii?”

„ - În ce anotimp suntem?”

, ,- Ce zi este astăzi?”

„ - Dacă azi e….., ieri ce zi a fost?

„ - Dacă ieri a fost……, azi e ..... , mâine ce zi va fi?”

Noutatea zilei – Povestea doctoriței

Copii, astăzi a sosit în grădinița noastră un musafir.

Eu sunt doctorița Inimioară, o doctoriță bună și grijulie, care îngrijește copiii atunci când sunt bolnavi.”

„În această dimineață am primit un mesaj important:

mai mulți oameni harnici pompierul, polițistul, bucătarul și constructorul au nevoie de ajutor pentru a-și face treaba mai bine. Fiecare dintre ei au de realizat diferite sarcini astăzi”

Doctorița Inimioară le spune copiilor:

— „Bună dimineața, dragii mei! Eu am grijă ca oamenii să fie sănătoși și fericiți. Dar astăzi am nevoie de ajutorul vostru!

Pentru a-i ajuta pe prietenii mei, trebuie să rezolvăm toate sarcinile propuse la centrele de activitate.”

„La fiecare centru ne așteaptă o meserie diferită, cu sarcini interesante.

Dacă le îndeplinim pe toate, vom demonstra că oamenii care ajută sunt cei mai importanți din lume.”

Tranziție de la întâlnirea de dimineață înspre activitatea desfășurată pe centre de interes.

„Tuc, tuc, tuc si eu mă duc Mă învârtesc, mă răsucesc Și spre centre eu pornesc!”

Activități liber alese (ALA1)

CENTRUL DE INTERES I: JOC DE ROL

Subiectul activităţii: „La salonul de coafură”

Mijoc de realizare: joc de rol

Obiective operaţionale: -să denumească cel puțin 3 ustensile folosite de coafeză, pe baza materialului suport.

- să utilizeze în mod corect ustensilele folosite într-un coafor, mânuindu-le.

Material didactic: figurine realizate din hârtie creponată, foarfece

Metode de învăţământ: conversaţia, explicaţia, exerciţiul

Desfăşurarea activităţii:Copiii denumesc materialele avute la dispoziţie. Explic şi demonstrez sarcina de lucru. Copiii tund, aranjează și coafează figurile realizate din hârtie creponată, folosind instrumentele puse la dispoziție..

Evaluarea activității: „Felicitări! Ați utilizat corect instrumentele specifice meseriei de coafez, realizând coafuri frumoase!”

CENTRUL DE INTERES II: CONSTRUCŢII

Subiectul activităţii: „Construim pentru comunitate”

Mijloc de realizare: Joc de construcții

Obiectiv operaţional: -să construiască cu ajutorul figurilor geometrice realizate din amporă, diferite instituții din comunitate, respectând modelul dat.

- să colaboreze cu partenerul de echipă în vederea realizării construcțiilor

Material didactic: figuri geometrice realizate din amporă

Metode de învăţământ: conversaţia, explicaţia, exerciţiul

Desfăşurarea activităţii: Copiii denumesc materialele puse la dispoziţie. După ce explic şi demonstrez sarcina de lucru, copiii sunt împărțiți în perechi și primesc câte un proiect model cu ajutorul căruia realizează construcția

Evaluarea activității: „Bravo, copii! Ati respectat întocmai harta proiectului, realizând construcții corecte. Doctorița Inimioară este foarte mândră de voi!”

CENTRUL DE INTERES III: Nisip și apă Subiectul activităţii: „Detectivii în acțiune” Mijloc de realizare: joc senzorial

Obiectiv operaţional: - să identifice obiecte specifice diferitelor meserii.

- să grupeze obiectele în funție de criteriul dat

Material didactic: tavă cu nisip, obiecte aparținând diferitor meserii, cuve cu apă, lupe, lopețici

Metode de învăţământ: conversaţia, explicaţia, exerciţiul

Desfăşurarea activităţii: Copiii devin detectivi și caută obiecte ascunse în nisip, le spală în cuvele cu apă puse la dispoziție, iar în final le sortează în cutii corespunzătoare meseriei (medic, frizer, polițist)

Evaluarea activității: „Felicitări! Ați descoperit toate obiectele ascunse și le-ați sortat corespunzător!”

Tranziție de la activitateadesfășurată pe centre de interes înspre activitateaurmătoare:

„Noi frumosam lucrat,

Într-un semicerc ne-am așezat

Și pentru activitate ne-am aranjat.”

ACTIVITATE PE DOMENII EXPERIENȚIALE 1 (A.D.E 1)

Domeniul experiențial: Științe

Categoria de activiate: Activitate cu conținut matematic

Mijlocul de realizare: Joc logic

Subiectul activității: „Așază forma geometrică la culoarea potrivită”

Domenii de dezvoltare:

E. DEZVOLTAREA COGNITIVĂ ȘI CUNOAȘTEREA LUMII

Dimensiuni ale dezvoltării:

E2. Cunoștințe și deprinderielementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat

Comportamente vizate:

E.2.2. Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate, înălţime, lungime, volum

E.2.4. Efectuează operații de seriere, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor

Obiective operaționale:

O1. Să denumească formele geometrice, observând costumului educatoarei

O2. Să enumere atributele formelor geometrice (formă, mărime și culoare), caracterizându- le după formă, mărime și culoare

O3. Să asocieze corect formele geometrice extrase la culoarea potrivită, pe baza materialului prezentat

O4. Să formeze corect perechi de forme geometrice, prin utilizarea jocului interactiv în Wordwall.

SCOPUL JOCULUI: Consolidarea cunoștințelor copiilor referitoare la forma, mărimea și culoarea formelor geometrice.

SARCINA DIDACTICĂ: Denumirea formelor geometrice, enumerarea atributelor formelor geometrice (formă, mărime și culoare), asocierea formelor geometrice cu imaginea portivită, formarea de perechi

REGULILE JOCULUI DIDACTIC: Copilul numit de către educatoare, vine în fața grupei executând diferite mișcări specifice uneia dintre meserii și extrage din săculeț o formă geometrică pe care o caracterizează, menționând forma (cerc, triunghi, pătrat, dreptunghi) , mărimea (mare, mic) și culoarea (roșu, alb, verde, albastru) acesteia. După ce caraterizează forma geometrică, copilul asociaza forma geometrică extrasă cu imaginea potrivită. Fiecare imagine reprezentând câte o meserie sugestivă temei

(doctor, polițist, grădinar, pompier). În complicarea jocului preșcolarii trebuie să formeze perechi de formele geometrice în jocul interactiv utilizând Wordwall .

ELEMENTE DE JOC: mișcarea, mânuirea materialelor, aplauze, bătăi din picioare, doctorița Plușica.

Strategii didactice:

Metode și procedee didactice: explicația, conversația, demonstrația, observarea, exercițiul, problematizarea.

Mijloace de învățământ: haină pe care sunt aplicate forme geometrice, decor sugestiv, forme geometrice (cercuri, triunghiuri, pătrate, dreptunghiuri), jetoane cu forme geometrice, imagini cu presonaje reprezentând diferite meserii,tablă interactivă. Formă de organizare: frontal, individual

Bibliografie: MEN Curriculum pentru educație timpurie Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019

Desfășurarea activității

Obiective operaţionale Activităţi de învăţare Conţinut ştiinţific Metode de învăţământ Mijloace de învăţământ Evaluare

O1. Să

denumească formele geometrice, pe baza observării costumului decucatoarei

Exerciții de ascultare activă

Exerciții de dialog provocat

Exerciții de receptare a mesajului oral

Exerciții de denumire a formelor geometrice

Introducerea în activitate

Educatoarea costumată în Doctorița Inimioară, purtând pe halatul său forme geometrice mari și colorate (cercuri, pătrate, triunghiuri și dreptunghiuri) le spune copiilor:

„După ce ne-am cunoscut mai bine, m-am gândit că ar fi tare frumos să ne jucăm împreună cu prietenii mei: polițistul, doctorul, pompierul și grădinarul.

Intuirea materialului

Priviți cu atenție costumul meu și precizați care sunt formele geometrice care se regăsesc pe acesta (Pe costum se găsesc cercuri, triunghiuri, pătrate și dreptunghiuri colorate.

(Pe costum putem identifica un cerc roșu, un patrat verde, un triunghi alb, un dreptunghi verde.)

„-Foarte bine, copii! V-ați descurcat minunat și ați descoperit toate formele geometrice din ținuta mea.”

-conversația,

-explicația.

-observația

-conversația

- halat medical pe care sunt aplicate forme geometrice

Observarea sistematică a comportamentului copiilor

Denumirea corectă a formelor geometrice

Exerciții de dialog provocat

Exerciții de receptare a mesajului oral;

Anunţarea temei şi a obiectivelor

„-Acum a venit momentul să descoperiți surpriza pe care am pregătit-o pentru voi. Vă invit să închideți ochii și să ii deschideți doar atunci când auziți sunetul clopoțeleului.”

Educatoarea sună din clopoțel, iar copiii deschid ochii și descoperă săculețul adus de doctorița Inimioară.

„-Aceasta este surpriza, un săculeț. Oare ce credeți că se află în interiorul lui?”

În interiorul saculețului se află un bilet pe care sunt scrise numele jocului, alături de formele geometrice (cerc,

pătrat, triunghi, dreptunghi) pe care le volosim în jocul de astăzi. Jocul se numește

„Așază forma geometică la culoarea potrivită”.

Explicarea şi demonstrarea regulilor jocului

În cadrul jocului, copiii au sarcina de a extrage din săculeț o formă geometrică pe care o caracterizează, menționând forma

-explicația

-conversația -Halat medical pe care sunt aplicate forme geometrice

-săculeț

(cerc, triunghi, pătrat, dreptunghi), mărimea (mare, mic) și culoarea (roșu, verde, albastru, alb). După ce au precizat atributele formei geometrice o asociază la imaginea potrivită.

Pătratele pot fi: albastre, albe, verzi și roșii; mari sau mici.

Cercurile pot fi: albe, verzi, roșii și albastre; mari sau mici.

Triunghiurile pot fi: roșii, albastre, albe și verz; mari sau mici.

Dreptunghiurile pot fi: verzi, roșii, albe și albastre; mari sau mici.

„-Pe rând, veniți în fața grupei și extrageți din săculeț o formă geometrică pe care o prezentați colegilor voștri. Menționați ce formă geometrică ați extras (cerc, triunghi pătrat sau dreptunghi), care este mărimea (mare, mic) și care este culoarea acesteia (roșu, galben, verde sau albastru).

După ce ați caracterizat forma geometrică pe baza acestor trei atribute(formă , mărime și culoare), priviți cu atenție imaginile pe care sunt reprezentate personaje specifice meseriilor de (doctor, polițist, grădinar, pompier) și asociați forma

geometrică cu culoarea potrivită care se

regăseste pe costumul personajelor din

O2. Să

enumere atributele formelor geometrice, denumind forma, mărimea și culoarea
imagini.” De exemplu:

Un preșcolar vine în fața grupei și extrage o formă geometrică din săculet.

„-Ce formă geometrică ai extras?” (Am extras un pătrat.)

„- Cum este pătratul mare sau mic? (Pătratul este mic.)

„-Ce culoare are pătratul?” (Pătratul are culoarea roșie.)

După caracterizarea formei, preșcolarul analizează cu atenție imaginile în care sunt reprezentate personaje și asociază forma geometrică culorii specifice îmbrăcămintei corespunzătoare fiecărei meserii.

Executarea jocului de probă

Jocul de probă se desfășoară astfel:educatoarea invită un preșcolar în fața grupei care extrage o formă geometrică pe care o denumește, menționând mărimea și culoarea acesteia prin

intermediul următoarelor întrebări adresate:

„-Ce formă geometrică ai extras?” (Am extras un cerc.)

„-Cum este cercul mare sau mic?” (Cercul este mic)

„-Ce culoare are cercul?” (cercul are culoarea verde.)

„-Unde atașezi acest acest cerc verde?”(

conversația,

-explicația,

-exercițiul,

-demonstrația.

-săculeț

-forme geometrice (cercuri, triunghiuri, pătrate),

Enumerarea corectă a atributelor formelor geometrice

O3. Să

asocieze corect formele geometrice extrase cu imaginea potrivită, pe baza materialului prezentat

Exerciții de recunoaștere a formelor geometrice

Exerciții de grupare a formelor geometrice Atașez acest cerc verde la imaginea care reprezintă un gradinar, deoarece este îbrăcat intr-un costum verde.

-„Foarte bine!”

După ce preșcolarul oferă un răspuns corect, acesta este apreciat de către educatoare și colegi prin aplauze și bătăi din picioare.

Aplauzele vor reprezenta recompensele copiilor, în schimbul răspunsurilor corecte.

Desfăşurarea propriu-zisă a jocului

După ce jocul de probă este realizat se desfășoară jocul propriu-zis.

În desfășurarea jocului sunt antrenați toți copiii, încurajându- le interesul pentru joc.

Prin intermediul următoarelor întrebări se va realiza desfășurarea propriu-zisă a jocului:

1. „-Ce formă geometrică ai extras?” (Am extras un cerc.)

„-Cum este cercul mare sau mic?” (

Cercul este mic)

„-Ce culoare are cercul?” (Cercul are culoarea roșie)

„-Unde trebuie atașat cercul roșu?”(Cercul roșu trebuie atașat pompierului deoarece uniforma poierului este roșie)

2. „-Ce formă geometrică ai extras?” (Am extras un pătrat.)

conversația,

-explicația,

-exercițiul,

-

problematizarea.

-săculeț

-forme geometrice (cercuri, triunghiuri, pătrate),

-imagini cu personaje reprezentând diferite meserii

(polițist, doctor, grădinar, pompier)

Asocierea corectă a formelor geometrice

„Cum este pătratul mare sau mic?” (Pătratul este mare)

„-Ce culoare are pătratul?” (pătratul are culoarea verde.)

„-Unde trebuie atașat pătratul verde?”(pătratul verde

trebuie atașat grădinarului, deoarece costumul grădinarului este verde)

3. „-Ce formă geometrică ai extras?” (Am extras un triunghi.)

„- Cum este triunghiul mare sau mic?” (Pătratul este mic)

„-Ce culoare are triunghiul?” (triunghiul are culoarea albă.)

„-Unde trebuie atașat triunghiul alb?” (triunghiul alb trebuie atașat doctorului, deoarece uniforma doctorului este albă)

4. „-Ce formă geometrică ai extras?” (Am extras un pătrat.)

„- Cum este pătratul mare sau mic?” (

Pătratul este mare)

„-Ce culoare are pătratul?” (Pătratul are culoarea albastru.)

„-Unde trebuie atașat pătratul albastru?” (pătratul albastru trebuie atașat polițistului, deoarece uniforma lui are

culoarea albastră)

5. „-Ce formă geometrică ai extras?” (Am extras un dreptungi.)

O4. Să

formeze corect perechi de forme geometrice, prin utilizarea jocului interactiv în Wordwall.

Exerciții de asociere „- Cum este dreptunghiul mare sau mic?” (Dreptunghiul este mare)

„-Ce culoare are dreptunghiul?” (dreptunghiul are culoarea verde.)

„-Unde trebuie atașat dreptunghiul verde?” (dreptunghiul trebuie atașat grădinarului, deoarece uniforma lui are culoarea verde) Pe parcursul jocului, educatoarea corectează greșelile și oferă ajutor și explicații suplimentare unde este cazul.

După fiecare răspuns corect oferit de preșcolari, aceștia sunt apreciați de către colegi prin intermediul aplauzelor.

Complicarea jocului

În complicarea jocului, educatoarea prezină copiilor jocul interactiv realizat în Wordwall

„Caută perechea‘‘. În cadrul acestui joc copiii au sarcina de a găsi toate perechile de forme geometrice.

Încheierea activităţii

În finalul activității, doctoriţaapreciază participarea activă a copiilor la activitate, comportamentul manifestat și corectitudinea îndeplinirii sarcinilor de lucru.

conversația

-explicația

-exercițiul problematizarea.

-tablă interactivă

Asocierea corectă a formelor geometrice

17

18

19

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

Domeniul experiențial: Domeniul Om și societate Categoria de activitate: Activitate practic gospodărească Subiectul activităţii: „Brioșe pentru prietenii noștrii” Mijlocul de realizare: activitate practic-gospodărească Forma de organizare: Frontală

Scopul activităţii:

- Dezvoltarea deprinderilor de muncă individuală, prin realizarea unor sarcini simple de decorare a brioșelor;
- Dezvoltarea comportamentelor de cooperare.

• Domenii de dezvoltare:

C. CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI ÎN ÎNVĂȚARE

Dimensiuni ale dezvoltării:

A.1 Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare;

C.3 Activare și manifestare a potențialului creativ;

Comportamente:

A.1.3 Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate;

C.3.1 Manifestă creativitate în situații diverse;

Obiective operaţionale:

O1. să denumească instrumentele de lucru pregătite pentru activitate, pe baza observii directe;

O2. să aplice frișca, utilizând lingura pe suprafața brioșei;

O3. să decoreze brioșa cu figurinele decorative, utilizând instrumentele puse la dispoziție;

O4.să evalueze critic și autocritic lucrările realizate după următoarele criterii: acuratețe și corectitudinea executării respectării sarcinilor.

21

Desfășurarea activității

Obiective operaţionale Activităţi de învăţare Conţinut ştiinţific Metode de învăţământ Mijloace de învăţământ Evaluare

Exerciții de receptare a unui mesaj oral; Introducerae în activitate

Doctorița Inimioară, le spune copiilor:„Copii, astăzi ați fost niște ajutoare extraordinare!

Ați muncit, v-ați jucat, ați realizat acțiunii specific meseriilor prezentate.

Doctorița Inimioară s-a gândit că ar fi frumos să le arătăm prietenilor noștri cât de recunoscători suntem.. Cum am putea să le mulțumim pompierului, polițistului, grădinarului și tuturor prietenilor noștri pentru că astăzi au fost cu noi și ne-am jucat împreună?”

Se poartă o scurtă conversație dirijată, iar educatoarea completează:

Pentru că oamenii care muncesc merită răsplătiți, m-am gândit să le pregătim ceva făcut chiar de mâinile noastre.”

Anunțarea temei și a obiectivelor

„Astăzi desfășurăm o activitate practic- gospodărească unde pregătim brioșe pentru prietenii noștri.

Învățăm cum să lucrăm ordonat, curați, să ne

ajutăm între noi și să oferim din inimă ceea ce

-conversația

-exercițiul

-explicația

O1. să denumească instrumentele de lucru pregătite pentru activitate, pe baza observii directe;

Exerciții de receptare a unui mesaj oral;

Exerciții de receptare a unui mesaj oral;

Exerciții de denumire a materialele puse la dispoziție în vederea realizării lucrării; realizăm.” „La final, putem savura împreună gustoasele brioșe ale prieteniei.

Intuirea materialului

Educatoarea prezintă materialele și ingredientele:

„Priviți cu atenție ce avem pregătit pe măsuțe. Ce ustensile recunoașteți?

Ce ingrediente credeți că ne ajută să decorăm brioșele gustoase?”

Copiii denumesc materialele, fiind ghidați de educatoare.

Explicarea și demonstrarea procedeului de lucru

Educatoarea îi invită pe copii să fie atenți și le spune:

„Înainte de a începe decorarea brioșelor, citim rețeta, pentru că ea ne ajută să știm ce cantități folosim și în ce ordine lucrăm, exact ca niște cofetari adevărați.”

Copii sunt provocați să citească pe rând rețeta:

„Primul pas: folosim 3 linguri de frișcă.” Educatoarea explică și demonstrează:

„Luăm trei linguri de frișcă din castronul așezat în fața noastră și le punem in bolul nostru, apoi adăugăm o picătură de colorant alimentar și amestecăm totul foarte bine. Frișca colorată se aplică cu lingura pe toată suprafața brioșei cu mare

-observația

- conversația

-demonstrația

-explicația

-brioșe

-friscă

-ornamente pentru decor

-farfurii

-boluri

-linguriță

-colorant alimentar

brioșe

-friscă

-ornamente pentru decor

-farfurii

-boluri

-linguriță

-colorant alimentar

O2. să aplice frișca, utilizând lingura pe suprafața brioșei;

Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor; atenție”

Educatoarea demonstrează cum se aplică frișca pe suprafața brioșei, folosind lingura.

„După ce am întins frișca, luăm între două degețelele ornamentele decorative și le presărăm ușor peste suprafața brioșei.”

Se demonstrează presărarea decorului, accentuând mișcările lente și ordonate.

„Lucrăm cu răbdare, cu grijă și ne ajutăm între noi, pentru ca brioșa noastră să fie frumoasă și gustoasă.”

Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor

„Pentru că în orice activitate avem nevoie de mânuțe harnice și pricepute, înainte de a începe decorarea brioșelor, vom face câteva exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor, exact ca niște cofetari adevărați:

Amestecăm ușor, ușor, Brioșa prinde gust și dor. Strângem frișca cu atenție, Iese-n formă, cu delicatețe. Presărăm bomboane mici, Colorate și cu mult sclipici. Mânuțele s-au încălzit, Suntem gata de gătit!

-conversația

-demonstrația

-exercițiul

O3. să decoreze brioșa cu figurinele decorative, utilizând instrumentele puse la dispoziție;

O4.să evalueze critic și autocritic lucrările realizate după următoarele criterii: acuratețe și corectitudinea executării respectării sarcinilor.

Exerciții de executare a lucrării; Desfășurarea propriu-zisă a activității

Copiii execută lucrarea după modelul educatoarei cu atenție și grijă.

Copii decorează brioșa cu diverse figurine decorative/ornamente de decorat.

Pe parcurs, educatoarea oferă sprijin, încurajări și

corectează unde este necesar.

Analiza lucrărilor

La finalul activității, se realizează Turul galeriei. Copiii sunt invitați să se deplaseze prin galeria brioșelor, să privească lucrările realizate și să le admire.

Educatoarea adresează întrebări simple:

„Care brioșă consideri că este frumos și corect decorată?”

„Ce culori ai folosit?”

„Cum ai așezat ornamentele?”

„În ce mod?”

Copiii sunt încurajați să exprime aprecieri pozitive și să își recunoască efortul și munca depusă.

-conversația

-exercițiul

-conversația

-observația

-brioșe

-friscă

-ornamente pentru decor

-farfurii

-boluri

-linguriță

-colorant alimentar

-evaluarea orală

Încheierea activității

În incheierea activității educatoarea realizează aprecieri verbale individuale și globale. Copii sunt invitați la măsute unde brioșele sunt gata de degustare.

ACTIVITĂȚI LIBER ALESE 2 (A.L.A 2.)

Subiectul activității: Cursa pompierilor

Mijlocul de realizare: Joc de mișcare - traseu aplicativ

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

Mijloace de învățământ: rondele de lemn, bucăți de lemn, flăcări simbolice, extinctoare de jucărie, decor sugestiv

Obiectivul operațional:

O1. Să exerseze deprinderiile motrice de bază (ocolire, săritură, deplasare), prin executarea corectă a traseului propus

Desfășurarea activității:

Copiii vor fi împărțiți în două echipe. Fiecare echipă este așezată în șir, în spatele liniei de start. La semnalul educatoarei, primul copil din fiecare echipă pornește de la linia de start și parcurge traseul aplicativ astfel:

– ocolește rondelele de lemn și bucățile de lemn așezate pe traseu;

– sare peste obstacole;

– ajunge la zona amenajată (spitalul), unde se află flăcările simbolice;

– ia extinctorul de jos și stinge focul";

– după îndeplinirea sarcinii, copilul se întoarce prin exteriorul traseului și se așază la sfârșitul șirului.

Următorul copil pornește doar după ce colegul său a terminat traseul. Jocul continuă până când toți copiii din echipă au parcurs traseul. Echipa care finalizează prima și respectă regulile este declarată câștigătoare.

Evaluarea activității:

„Felicitări! Ați fost salvatori adevărați! Ați respectat regulile și ați lucrat foarte bine în echipă!"

Rezolvarea situațiilor de bullying în școală

Prof. Cucoș Liliana-Gabriela

Bullying-ul nu este doar o „etapă a copilăriei", ci un comportament de excludere, umilire sau agresiune repetată care lasă urme adânci. În acest ecosistem, profesorul nu este doar un transmițător de informații, ci devine principalul reglementator emoțional al clasei. Succesul în combaterea bullying-ului depinde de trecerea de la simpla supraveghere la o prezență activă și empatică.

De-a lungul timpului, violența a fost o manifestare frecventă în conflicte, relații personale și sisteme sociale, iar în prezent, ea continuă să ia forme tot mai subtile și mai greu de identificat. Violența poate fi definită ca orice act intenționat care provoacă suferință, rănire sau prejudiciu unei persoane sau unui grup. Organizația Mondială a Sănătății (OMS) definește violența ca „utilizarea intenționată a forței fizice sau a puterii, amenințată sau efectivă, împotriva unei persoane, unui grup sau împotriva propriei persoane, care are ca rezultat sau are o mare probabilitate de a rezulta în rănire, moarte, traumă psihologică, dezvoltare deficitară sau privare".

Fenomenul bullying este întâlnit zi de zi. Violența de tip bullying se întâmplă pe coridoarele școlii, în curtea școlii, acolo unde se formează grupuri care rămân nesupravegheate. Nedescoperit la timp, bullying-ul poate lăsa traume ireversibile asupra copilului agresat. Bullying implică cel puțin un agresor și o victimă, iar, în unele cazuri, există și martori, care, de cele mai multe ori nu intervin în aplanarea agresiunii. Cadrele didactice au rolul de observatori ai comportamentului elevilor pentru a putea preveni manifestarile violente ale acestora prin discuții atât cu elevii în cauză cât si cu familiile lor. O bună colaborare a familiei cu personalul didactic va reuși să prevină, să stopeze și să îndrepte anumite deviații comportamentale.

Rolul cadrului didactic începe cu identificarea semnelor subtile:

- Schimbări de comportament: Un elev anterior activ devine retras sau anxios.
- Dinamica grupurilor: Observarea pauzelor și a modului în care elevii interacționează în afara orelor de curs.
- Limbajul non-verbal: Postura defensivă a victimei sau atitudinea dominantă a agresorului.

Cea mai eficientă metodă de aplanare este prevenția prin cultura clasei.

- Stabilirea regulilor clare: Elevii trebuie să știe că agresivitatea nu este tolerată, dar și că raportarea unui incident este un act de curaj, nu de „pârâ".
- Promovarea empatiei: Utilizarea orelor de dirigenție pentru jocuri de rol sau discuții despre diversitate.
- Construirea încrederii: Elevul trebuie să simtă că profesorul este un adult aliat căruia îi poate cere ajutorul fără teama de a fi judecat.

Atunci când un incident are loc, reacția cadrului didactic trebuie să fie promptă și echilibrată:

• Stoparea imediată: Intervenția directă pentru a opri agresiunea, fără a intra în negocieri în acel moment.

• Discuții separate: Victima și agresorul trebuie ascultați separat. Confruntarea directă imediată poate traumatiza victima suplimentar.

• Evitarea etichetării: Profesorul trebuie să condamne comportamentul, nu persoana. În loc de „Ești un bătăuș”, se va folosi „Comportamentul tău de astăzi a rănit pe cineva și este inacceptabil”.

Cadrul didactic este puntea de legătură între toți actorii implicați:

• Implicarea părinților: Comunicarea cu familiile ambelor părți, fără a căuta vinovați, ci soluții pentru viitor.

• Colaborarea cu consilierul școlar: Bullying-ul ascunde adesea traume sau nevoi neîmplinite (atât la victimă, cât și la agresor) care necesită intervenție psihologică de specialitate.

Rolul cadrului didactic este vital nu prin puterea de a pedepsi, ci prin capacitatea de a repara relații. O clasă în care profesorul prioritizează siguranța emoțională la fel de mult ca rezultatele academice este o clasă în care bullying-ul nu poate prinde rădăcini.

Bibliografie:

Nassem, Elizabeth (2022). Bullying – Ghidul cadrului didactic pentru rezolvarea intimidării active în școală. București: Centrul Step by Step.

Jocurile didactice în predarea fracțiilor zecimale la clasa a V-a

Prof. Pană Delia,

Şcoala Gimnazială Anişoara Odeanu, Lugoj

Matematica este adesea percepută de elevi ca fiind o disciplină dificilă, mai ales în momentul în care apar concepte noi și mai abstracte, precum fracțiile zecimale. În clasa a V-a, elevii trec printr-o etapă importantă de adaptare, iar modul în care profesorul alege să predea aceste noțiuni poate influența semnificativ înțelegerea și atitudinea lor față de matematică. Din acest motiv, consider că utilizarea jocurilor didactice reprezintă o metodă eficientă și necesară, deoarece transformă învățarea într-o activitate mai accesibilă și mai atractivă.

Am ales această temă pornind de la observațiile făcute în timpul orelor de matematică. Mulți elevi întâmpină dificultăți în înțelegerea fracțiilor zecimale, în special atunci când trebuie să le transforme sau să le utilizeze în calcule. Explicațiile clasice, deși necesare, nu sunt întotdeauna suficiente pentru toți elevii. Unii dintre ei au nevoie de exemple concrete, de activitate și de implicare directă. Jocurile didactice răspund acestor nevoi, deoarece îi ajută pe elevi să învețe într-un mod mai natural, prin acțiune și interacțiune.

Un joc pe care îl consider foarte util este „Vânătoarea de zecimale”. În cadrul acestuia, elevii primesc cartonașe cu numere zecimale și trebuie să găsească echivalentele lor sub formă de fracții sau reprezentări grafice. Activitatea îi determină să gândească, să facă legături între informații și să colaboreze. În plus, faptul că se desfășoară sub formă de joc îi motivează să participe activ.

Un alt joc eficient este „Magazinul matematic”. Acesta presupune simularea unei situații din viața reală, în care elevii cumpără și vând produse cu prețuri exprimate în fracții zecimale. Prin această activitate, elevii învață să aplice cunoștințele în contexte practice, ceea ce îi ajută să înțeleagă mai bine utilitatea matematicii. De asemenea, jocul dezvoltă comunicarea și spiritul de echipă.

„Bingo cu zecimale” este un joc potrivit pentru consolidarea cunoștințelor. Profesorul oferă exerciții, iar elevii trebuie să identifice răspunsurile corecte pe cartonașele lor. Este o metodă rapidă și plăcută de verificare, care îi menține pe elevi atenți și implicați.

Impactul acestor jocuri asupra elevilor este vizibil. În primul rând, crește interesul pentru lecție, iar elevii devin mai activi. În al doilea rând, aceștia înțeleg mai ușor noțiunile, deoarece le descoperă prin exercițiu și experiență. De asemenea, jocurile contribuie la crearea unei atmosfere pozitive în clasă, reducând teama de greșeală.

Există, desigur, atât avantaje, cât și dezavantaje. Printre avantajele principale se numără implicarea elevilor, învățarea mai ușoară și dezvoltarea unor abilități sociale. Pe de altă parte, organizarea jocurilor necesită timp și o bună planificare. În unele cazuri, elevii pot deveni prea concentrați pe partea distractivă și pot pierde din vedere scopul educativ. De aceea, rolul profesorului este esențial în menținerea echilibrului.

Din experiența mea, utilizarea jocurilor didactice a avut rezultate foarte bune. Am observat că elevii sunt mai atenți și mai dornici să participe atunci când lecțiile sunt interactive. De exemplu, în cadrul jocului „Magazinul matematic", chiar și elevii mai timizi s-au implicat și au reușit să rezolve corect sarcinile. Totuși, am învățat că este important să stabilesc reguli clare și să explic scopul activității, pentru ca jocul să fie eficient.

În concluzie, jocurile didactice reprezintă o metodă modernă și utilă în predarea fracțiilor zecimale la clasa a V-a. Ele contribuie la o învățare mai ușoară, mai plăcută și mai eficientă. Chiar dacă necesită mai multă pregătire, rezultatele obținute merită efortul, deoarece elevii devin mai implicați și înțeleg mai bine matematica.

Bibliografie

1. Cerghit, Ioan – Metode de învățământ, Editura Didactică și Pedagogică, București
2. Dulamă, Maria Eliza – Didactica matematicii, Editura Clusium, Cluj-Napoca
3. Ministerul Educației – Programa școlară pentru matematică, clasa a V-a

Dezvoltarea creativității la elevii din ciclul primar

Prof. Neguțu Nicoleta Cătălina

Creativitatea reprezintă o componentă importantă a dezvoltării copiilor din ciclul primar. În această perioadă, elevii sunt curioși, dornici să descopere lucruri noi și să își exprime ideile. Școala are rolul de a crea contexte de învățare care stimulează imaginația, inițiativa și gândirea critică.

În învățământul primar, dezvoltarea creativității contribuie la formarea unor elevi activi și implicați. Copiii care sunt încurajați să gândească liber își exprimă mai ușor opiniile, găsesc soluții variate la probleme și participă cu interes la activitățile de învățare. Prin activități creative, elevii își dezvoltă încrederea în propriile idei și își formează abilități de comunicare și colaborare.

În era digitală actuală, dezvoltarea creativității la copiii din învățământul primar reprezintă o prioritate esențială pentru formarea unor minți inovatoare și adaptabile. Educația modernă integrează tehnologii și metode interactive pentru a stimula imaginația, rezolvarea problemelor și expresia artistică. Acest eseu explorează exemple de activități contemporane utilizate în România și în alte țări, subliniind impactul lor asupra învățării creative.

Un rol important îl au metodele interactive utilizate la clasă. Jocul didactic, învățarea prin descoperire și activitățile practice stimulează participarea elevilor și îi determină să gândească în mod original. De exemplu, la orele de limba română, elevii pot inventa finaluri diferite pentru o poveste sau pot crea scurte texte pornind de la imagini. La matematică, învățătorul poate propune probleme deschise, care permit mai multe variante de rezolvare.

Școlile primare adoptă instrumente digitale și hands-on pentru a încuraja creativitatea. O activitate inovatoare implică animația stop-motion și modelarea 3D voxel, similară cu Minecraft, unde elevii creează povești animate, dezvoltând abilități narative și tehnice. Alt exemplu este construcția cu cărămizi LEGO, folosită pentru învățarea alfabetului, numerelor și conceptelor de transport, promovând gândirea spațială și colaborarea. De asemenea, proiectele de educație patrimonială, precum "Selfie for Heritage" sau mărțișoare cu păpuși din fir roșu-alb, integrează tradițiile culturale cu elemente creative, ajutând copiii să-și exprime identitatea națională prin artă modernă. De asemenea, crearea de jocuri de societate personalizate pentru evenimente istorice permite elevilor să reconstruiască trecutul prin joc, stimulând empatia și inovația. Artefacte din materiale reciclate și murale colaborative încurajează sustenabilitatea și expresia colectivă, transformând deșeurile în opere de artă. Experimentele științifice integrate cu dans și jocuri educaționale fuzionează știința cu arta kinestezică, făcând învățarea interactivă și memorabilă. Aceste metode reflectă o tendință națională spre educație integrată, unde creativitatea se îmbină cu curricula tradițională.

Activitățile artistice reprezintă un alt mod eficient de dezvoltare a creativității. Pictura, modelajul, colajele sau realizarea de obiecte din materiale reciclabile îi ajută pe elevi să își exprime ideile și emoțiile. De exemplu, copiii pot realiza machete, felicitări sau obiecte decorative folosind hârtie, carton, capace sau alte materiale refolosite. Astfel, ei își dezvoltă atât imaginația, cât și îndemânarea practică.

De asemenea, proiectele și activitățile de grup oferă elevilor oportunitatea de a lucra împreună și de a găsi soluții originale. În cadrul unui proiect, fiecare elev poate contribui cu idei, desene sau materiale, iar rezultatul final reflectă munca și creativitatea întregii echipe.

Rolul cadrului didactic este esențial în stimularea creativității. Învățătorul trebuie să creeze un climat de învățare deschis și încurajator, în care elevii să se simtă liberi să își exprime ideile. Aprecierea efortului și a originalității contribuie la dezvoltarea motivației și a încrederii în sine.

În concluzie, dezvoltarea creativității la elevii din ciclul primar reprezintă o direcție importantă în procesul educațional. Prin metode interactive, activități artistice și proiecte de grup, școala poate sprijini formarea unor copii curioși, inventivi și implicați în propria lor învățare.

Jocul complimentelor

Prof. Derban Florentina

Copiii sunt așezați în cerc pe scăunele. Fiecare copil trebuie să spună câteva cuvinte frumoase (un compliment, o calitate) colegului de lângă el, privindu-l în ochi.

Copilul care primește complimentele, cuvintele frumoase, trebuie să își manifeste recunoștința, spune „Mulțumesc” și continuă să facă același lucru pentru următorul copil de lângă el.

Jocul continuă până când toți copiii primesc complimente,cuvinte frumoase.

Exprimarea în cuvinte a aprecierii pentru cei din jur este o artă ce poate fi deprinsă de la vârste fragede, iar copiii își dezvoltă astfel empatia, recunoștința și inteligența emoțională.

Importanța activităților extrașcolare

prof. Hajdo Mirela Maria

Școala Gimnazială Nr.2, Timișoara

Activităţile extraşcolare pe care încep să le practice copiii de la vârste fragede joacă un rol important în creşterea şi dezvoltarea lor. Aceste preocupări suplimentare oferă copilului posibilitatea de a se mişca, de a interacţiona, de a se relaxa, de a se exprima liber şi de a descoperi, experimenta.

Având un caracter atractiv, copiii participă într-o atmosferă relaxantă , cu însufleţire şi dăruire, la astfel de activităţi. Potenţialul larg al activităţilor extracurriculare este generator de căutări şi soluţii variate. Succesul este garantat dacă ai încredere în imaginaţia, bucuria şi în dragostea din sufletul copiilor, dar să îi laşi pe ei să te conducă spre acţiuni frumoase şi valoroase.

Scopul activităţilor extraşcolare este dezvoltarea unor aptitudini speciale, antrenarea elevilor în activităţi cât mai variate şi bogate în conţinut, cultivarea interesului pentru activităţi socio-culturale, facilitarea integrării în mediul şcolar, oferirea de suport pentru reuşita şcolară în ansamblul ei, fructificarea talentelor personale şi corelarea aptitudinilor cu atitudinile caracteriale.

Vizionarea emisiunilor muzicale, de teatru de copii, distractive sau sportive, stimulează si orientează copiii spre unele domenii de activitate: muzică, sport, poezie, pictura. Excursiile și taberele școlare contribuie la îmbogățirea cunoștințelor copiilor despre frumusețile țării, la educarea dragostei, respectului pentru frumosul din natura, arta, cultura. Prin excursii, copiii pot cunoaște realizările oamenilor, locurile unde s-au născut, au trăit și au creat opere de artă.

Spectacolele constituie o formă de activitate extracurriculară în şcoală, prin care copilul face cunoştinţă cu lumea minunată a artei. Deşi această formă de activitate îl pune pe copil în majoritatea cazurilor în rolul de spectator, valoarea ei deosebită rezidă în faptul că ea constituie o sursă inepuizabilă de impresii puternice, precum şi în faptul că apelează, permanent, la afectivitatea copilului sau nu, asupra dezvoltării elevilor.

Astfel de activităţi sunt de o reală importanţă intr-o lume dominată de mass media şi ne referim la televizor , calculator si internet, care nu fac altceva decât să contribuie la transformarea copiilor noştri in nişte persoane incapabile de a se controla comportamental , emoţional şi mai presus de toate slabi dezvoltaţi intelectual.

Activităţile extraşcolare, bine pregătite, sunt atractive la orice vârstă. Ele stârnesc interes, produc bucurie, facilitează acumularea de cunoştinţe, chiar dacă necesită un efort suplimentar.

Prezentarea unui plan de activitate extracurriculară realizat cu ocazia sărbătorior de Paște.

1. Denumirea activităţii: Datini de Paști
2. Locul de desfăşurare a activităţii: sala de clasă
3. Obiective urmărite:

- să cunoasca semnificația sărbătorii de Paști ;
- să intuiască materialul didactic ce urmează a fi utilizat;
- să își exprime dorința de a încondeia / decora ouăle ;
- să mânuiască în mod corect materialul didactic în realizarea lucrărilor;
- să participe cu interes la activitate.

4. Cadre didactice îndrumătoare: înv. Hajdo Mirela

5. Participanţi: elevii clasei a II-a A, de la Școala Gimnazială Nr. 2 , Timișoara

6. Descrierea pe scurt a activităţii:

Elevii urmăresc un PPT cu informații despre semnificația sărbătorii de Paște. Vor afla obiceiuri și tradiții de Paște pe care credincioșii le respectă în țara noastră.

Apoi elevii pictează ouă din polistiren și realizează diferite decorațiuni pe care le folosesc la pavoazarea coridoarelor școlii noastre.

Anotimpul primăvara aduce cu ea una dintre cele mai frumoase sărbători: „Paştele”. Ştim că sărbătorile sunt un prilej de bucurie pentru toţi dintre noi. Pin derularea acestei activități dorim să-i conştientizăm pe copii care este semnificaţia Paştelui, să stimulăm curiozitatea, interesul lor pentru a cunoaşte tradiţiile şi obiceiurile de Paşte şi să încercăm să cultivăm un comportament moral-religios.

Test

Prof. Vlaicu-Hergane Aurica

Patrulatere

Partea I. La subiectele 1-4 scrieţi pe fișă doar rezultatele.

1.a) Paralelogramul cu două laturi … congruente se numeste romb.

b) Diagonalele unui romb sunt … si .... . .

2. a) Un unghi ascuţit al unui parallelogram are măsura de 65 grade. Măsura unuia din unhiurile lui obtuze este de … grade .

b) Dacă un unghi al unui paralelogram are măsura de 65 grade atunci unghiul opus al paralelogramului are ….. grade .

3. a) Perimetrul unui pătrat cu latura de 12 cm este ...cm.

b) Aria unui pătrat cu perimetrul de 20 m este ... .

4. a) Perimetrul unui dreptunghi cu dimensiunile 5 cm și de 12 cm , este ... cm.

b) Latura unui romb cu perimetrul de 24 m este de ... m .

Partea a II- a. La subiectele 5- 7 scrieţi pe fișă rezolvările complete.

5. Aflaţi măsurile unghiurilor unui patrulater convex ,ştiind sunt direct proporţionale cu 6; 4; 5 şi 3 .

6. În paralelogramul ABCD, AD perpendiculara pe BD și m(<ABD)=30 grade. Dacă AB = 8 cm calculați :

a) Măsurile unghiurilor paralelogramului ABCD.

b) Perimetru lui ABCD.

7. În triunghiul ABC, AM este mediană, M aparține lui BC. Fie E simetricul lui A față de M. Arătați că patrulaterul ABEC este paralelogram.

Educația centrată pe elev

Prof.înv.primar Tuță Silvia-Maria

Școala Gimnazială nr.2, Timișoara

Educația contemporană traversează un proces continuu de transformare, determinat de schimbările sociale, culturale și tehnologice ale societății actuale. În acest context, accentul se deplasează tot mai mult de la transmiterea rigidă a informațiilor către formarea competențelor și valorificarea potențialului individual al fiecărui elev. Abordările educaționale orientate spre nevoile elevului reprezintă un răspuns necesar la diversitatea stilurilor de învățare, a intereselor și a ritmurilor de dezvoltare ale acestora.

Punerea elevului în centrul procesului educațional presupune adaptarea metodelor de predare, a strategiilor didactice și a evaluării, astfel încât învățarea să devină un demers activ, relevant și motivant. Astfel, rolul profesorului se redefinește, acesta devenind facilitator al învățării, ghid și sprijin în dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială a elevilor. Educația centrată pe elev reprezintă o abordare pedagogică modernă care îl plasează pe elev în centrul actului educațional. Spre deosebire de modelul tradițional, în care profesorul era principalul furnizor de informații, iar elevul avea un rol predominant pasiv, acest tip de educație pune accent pe implicarea activă a elevului în propria formare. Elevul este încurajat să gândească, să analizeze, să pună întrebări și să caute soluții, devenind astfel un participant direct la procesul de învățare. Învățarea nu mai este percepută ca o simplă acumulare de informații, ci ca un proces dinamic, orientat spre dezvoltarea competențelor și a gândirii critice.

Un aspect esențial al educației centrate pe elev îl constituie respectarea diferențelor individuale. Fiecare elev are propriul ritm de învățare, propriile interese și abilități, iar învățământul modern recunoaște și valorifică aceste particularități. Prin adaptarea metodelor și strategiilor didactice, profesorul creează un mediu educațional incluziv, în care fiecare elev are șansa de a-și atinge potențialul maxim. Astfel, accentul nu mai cade exclusiv pe performanță academică, ci și pe progresul personal și pe dezvoltarea armonioasă a personalității.

În cadrul educației centrate pe elev, rolul profesorului suferă transformări semnificative. Acesta nu mai este doar un transmițător de cunoștințe, ci devine un facilitator al învățării, un ghid care sprijină elevii în procesul de descoperire și înțelegere a informațiilor. Profesorul creează situații de învățare variate și atractive, folosind metode interactive precum învățarea prin proiecte, dezbaterile, lucrul în echipă sau studiile de caz. Prin aceste metode, elevii sunt încurajați să colaboreze, să comunice eficient și să își exprime opiniile într-un mod argumentat.

Elevul, la rândul său, capătă un rol activ și responsabil. Implicarea în procesul educațional îi dezvoltă autonomia, spiritul de inițiativă și capacitatea de autoevaluare. Elevul învață să își gestioneze timpul, să își stabilească obiective și să își asume responsabilitatea pentru propriile rezultate. În acest mod, școala contribuie la formarea unor tineri capabili să se adapteze schimbărilor și să facă față provocărilor vieții cotidiene.

Un alt element definitoriu al educației centrate pe elev este modul de evaluare. În învățământul modern, evaluarea nu mai are doar rolul de a măsura nivelul de cunoștințe, ci și de a sprijini procesul de învățare. Evaluarea formativă, realizată pe parcurs, oferă elevilor feedback constructiv și îi ajută să își corecteze greșelile, să își îmbunătățească performanțele și să își consolideze cunoștințele. Astfel, evaluarea devine un instrument de învățare, nu o sursă de stres sau descurajare.

Avantajele educației centrate pe elev sunt multiple și vizibile pe termen lung. Acest model educațional contribuie la creșterea motivației pentru învățare, deoarece elevii se simt implicați și valorizați. De asemenea, favorizează dezvoltarea competențelor sociale, precum comunicarea, cooperarea și respectul față de ceilalți. Prin încurajarea gândirii critice și a creativității, elevii sunt pregătiți nu doar pentru examene, ci și pentru integrarea activă în societate și pe piața muncii.

Exemple de bună practică în educația centrată pe elev

Un exemplu relevant de bună practică îl reprezintă învățarea prin proiecte, metodă care îi implică activ pe elevi în rezolvarea unor sarcini reale sau apropiate de viața cotidiană. De exemplu, la disciplina geografie sau biologie, elevii pot realiza un proiect despre protecția mediului în comunitatea locală. Aceștia lucrează în echipe, caută informații, analizează date și propun soluții concrete, dezvoltându-și astfel gândirea critică, creativitatea și capacitatea de colaborare. Profesorul are rolul de coordonator, oferind sprijin și feedback pe parcursul desfășurării proiectului.

Un alt exemplu de bună practică este învățarea colaborativă, care presupune organizarea elevilor în grupuri mici pentru rezolvarea unor sarcini comune. În cadrul orelor de limba română, de exemplu, elevii pot analiza un text literar împărțind rolurile: un elev identifică tema, altul personajele, iar altul mesajul operei. Prin schimbul de idei și prin responsabilizarea fiecărui membru al grupului, elevii învață să comunice eficient, să respecte opiniile celorlalți și să ajungă la concluzii comune.

O bună practică frecvent utilizată este învățarea diferențiată, care ține cont de nivelul și ritmul de învățare al fiecărui elev. Profesorul poate propune sarcini de dificultate diferită sau metode variate de lucru, precum fișe individuale, exerciții interactive sau activități creative. Astfel, fiecare elev este stimulat să progreseze în funcție de propriile capacități, fără a se simți descurajat sau supraîncărcat.

De asemenea, utilizarea metodelor interactive constituie un exemplu important de bună practică. Dezbaterile, jocurile de rol sau studiile de caz îi ajută pe elevi să înțeleagă mai bine conținuturile predate. De exemplu, la istorie, elevii pot participa la o dezbatere în care interpretează rolurile unor personaje istorice, analizând evenimentele din perspective diferite. Această metodă stimulează gândirea critică și implicarea emoțională în procesul de învățare.

Un alt exemplu de bună practică este evaluarea formativă, axată pe progresul elevului. Profesorul oferă feedback constant, sub formă de observații, recomandări sau autoevaluări, fără a pune accent exclusiv pe note. Elevii sunt încurajați să reflecteze asupra propriilor rezultate și să identifice modalități de îmbunătățire, ceea ce contribuie la dezvoltarea responsabilității și a încrederii în sine.

Nu în ultimul rând, integrarea tehnologiei în procesul educațional reprezintă o bună practică specifică învățământului modern. Platformele educaționale, prezentările multimedia sau aplicațiile interactive facilitează accesul la informație și sporesc interesul elevilor. De exemplu, realizarea unor prezentări digitale sau participarea la chestionare online transformă lecțiile în experiențe de învățare atractive și eficiente.

În concluzie, educația centrată pe elev reprezintă fundamentul învățământului modern, deoarece răspunde atât nevoilor individuale ale elevilor, cât și cerințelor unei societăți aflate în continuă schimbare. Prin promovarea unui proces educațional flexibil, interactiv și adaptat fiecărui elev, școala devine un spațiu al dezvoltării personale și profesionale. Adoptarea acestui model educațional nu este doar o tendință, ci o necesitate pentru formarea unor generații autonome, responsabile și capabile să contribuie activ la progresul societății.

Bibliografie:

- Ioan Cerghit (2006). Metode de învățământ. Iași: Editura Polirom.

- Constantin Cucoș (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

-Institutul de Științe ale Educației (2019). Educația centrată pe elev – ghid metodologic. București.

Proiect didactic

Prof. Bunaciu Monica

Tipul activității:

Activitate integrată (educație pentru știință, matematică și dezvoltare personală)

Subiectul activității:

Micii arhitecți – construim orașul viitorului

Nivel de vârstă:

Grupa mare (5–6 ani)

Durata:

30-35 minute

Scopul general:

Dezvoltarea gândirii logico-matematice, a spiritului de cooperare și a creativității prin proiectarea și construirea unui mini-oraș folosind materiale reciclabile și elemente digitale interactive.

Obiective operaționale:

- să recunoască forme geometrice simple (pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc), prin raportare la obiecte din mediul apropiat;
- să folosească materiale reciclabile pentru a construi un oraș pe baza modelului prezentat;
- să colaboreze în echipă, respectând sarcini și reguli;
- să descrie elemente ale construcției și rolul acestora;
- să exprime idei despre „orașul viitorului” în mod creativ.

Resurse:

Materiale: cutii de carton, tuburi de hârtie, capace, clei, foarfece, culori, planșe, bandă adezivă.

Resurse digitale: proiector sau tabletă cu aplicație de modelare 3D simplificată („Tayasui Sketches” / „LEGO Builder”).

Spațiu: clasă organizată ca atelier de construcții.

Strategia didactică:

Metode: experimentul constructiv, brainstorming, învățarea cooperativă, conversația euristică, problematizarea.

Forme de organizare: activitate pe echipe, activitate frontală, reflecție comună.

Etapele activității:

Captarea atenției

Educatoarea arată copiilor imagini cu orașe moderne și pune întrebarea: „Cum ar arăta orașul în care ai vrea să trăiești peste atunci când vei fi mare?”.

Acțiunile cadrului didactic:

- stimulează curiozitatea prin exemple vizuale;
- provoacă discuții și idei imaginative;
- notează pe tablă principalele idei propuse de copii.

Explorarea și planificarea

Copiii discută ce elemente ar putea conține orașul viitorului (clădiri, poduri, parcuri, școli, drumuri).

Acțiunile cadrului didactic:

- facilitează brainstormingul și selectează ideilor principale;
- ajută copiii să asocieze forme geometrice cu structuri reale („Turnul are formă de dreptunghi”, „Acoperișul seamănă cu un triunghi”);
- explică sarcinile fiecărui grup și regulile de siguranță.

Construcția – activitatea practică

Copiii, organizați pe echipe, construiesc elemente ale orașului din materiale reciclabile.

Acțiunile cadrului didactic:

- oferă sprijin logistic și verbal;
- supraveghează și încurajează cooperarea;
- formulează întrebări de reflecție („De ce ai ales această formă?”, „Cum putem construi clădirea mai stabilă?”);
- încurajează grupurile să fotografieze etapele construcției (documentare digitală).

Prezentarea și reflecția

Fiecare echipă își prezintă construcția, explicând rolul fiecărui element.

Acțiunile cadrului didactic:

- ghidează prezentările și formulează aprecieri;
- organizează o discuție despre cum pot copiii „face un oraș mai prietenos cu oamenii și natura”;

- introduce noțiuni de eco-atitudine și responsabilitate civică pe înțelesul copiilor.

Rolurile personalului didactic și didactic-auxiliar

Educatoareal:

- planifică și coordonează întregul demers;
- stimulează creativitatea, logica și gândirea critică;
- facilitează colaborarea între copii;
- adaptează activitatea în funcție de nivelul fiecăruia;
- asigură legătura interdisciplinară între domenii (știință, matematică, educație socială).

Profesorul de sprijin (dacă este prezent):

- susține copiii cu nevoi speciale, oferind explicații suplimentare;
- facilitează implicarea fiecăruia în sarcinile practice;
- contribuie la integrarea emoțională și motivațională a copiilor.
- Evaluarea activității:
- Evaluare formativă: implicarea copiilor, cooperarea, folosirea vocabularului adecvat și respectarea etapelor;
- Autoevaluare: copilul alege o imagine care exprimă modul în carea lucrat în echipă („Foarte bine”, „Bine”, „Aș vrea să încerc din nou”);
- Evaluare sumativă: aprecierea produsului finit (mini-orașul) și prezentarea motivată în fața grupului.

TIPURI DE JOCURI UTILIZATE LA CLASA PREGĂTITOARE

Profesor învățământ primar Jurca Geanina – Mariana

Școala Gimnazială Nr. 2 Timișoara, Timiș

La clasa pregătitoare pot fi utilizate o varietate de jocuri, adaptate conținuturilor și obiectivelor didactice. Jocurile de mișcare sprijină dezvoltarea motrică și consumul energiei, jocurile de rol favorizează exprimarea verbală și empatia, iar jocurile de construcție stimulează gândirea logică și creativitatea. De asemenea, jocurile matematice și cele de limbaj sunt utile pentru consolidarea noțiunilor de bază, precum numerele, formele geometrice, literele și sunetele.

La clasa pregătitoare se folosesc diverse tipuri de jocuri, adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare al copiilor:

- Jocuri didactice, care sprijină învățarea literelor, numerelor, culorilor și formelor;
- Jocuri de mișcare, care contribuie la dezvoltarea motricității și la menținerea unui stil de viață activ;
- Jocuri de rol, care stimulează imaginația și dezvoltarea limbajului;
- Jocuri de cooperare, care dezvoltă spiritul de echipă și relațiile interpersonale.

Jocuri didactice adaptate pe discipline la clasa pregătitoare:

1. Comunicare în limba română

*Joc: „Recunoaște litera”

Scop: recunoașterea și consolidarea literelor

Descriere: Învățătorul prezintă o literă (pe carton sau pe tablă). Elevii trebuie să o recunoască și să spună cuvinte care încep cu acea literă. Jocul poate fi adaptat prin folosirea imaginilor sau a obiectelor din clasă.

Beneficii: dezvoltă vocabularul, atenția și exprimarea orală

*Joc: „Cuvântul misterios”

Scop: dezvoltarea limbajului și a gândirii

Descriere: Cadrul didactic oferă indicii despre un cuvânt (ex.: „Este un animal, spune miau”). Copiii ghicesc cuvântul.

Beneficii: stimulează imaginația și înțelegerea mesajului oral.

2. Matematică și explorarea mediului

*Joc: „Numără și potrivește”

Scop: consolidarea numerelor naturale

Descriere: Elevii primesc jetoane cu cifre și trebuie să le potrivească cu un număr corespunzător de obiecte (creioane, cuburi).

Beneficii: dezvoltă gândirea logică și capacitatea de numărare.

*Joc: „Construim mulțimi”

Scop: formarea mulțimilor după criterii date

Descriere: Copiii grupează obiecte în funcție de culoare, mărime sau formă.

Beneficii: ajută la înțelegerea relațiilor matematice și la clasificare.

3. Educație fizică, mișcare și sport

*Joc: „Statuile muzicale”

Scop: dezvoltarea coordonării și autocontrolului

Descriere: Copiii dansează pe muzică, iar când muzica se oprește, trebuie să rămână nemișcați.

Beneficii: dezvoltă atenția, echilibrul și disciplina.

*Joc: „Ștafeta veselă”

Scop: dezvoltarea spiritului de echipă

Descriere: Elevii sunt împărțiți în echipe și parcurg un traseu simplu, respectând reguli clare.

Beneficii: stimulează cooperarea și motricitatea.

4. Arte vizuale și abilități practice

*Joc: „Desenează ce auzi”

Scop: dezvoltarea creativității

Descriere: Învățătorul descrie un obiect sau o scenă, iar copiii o desenează.

Beneficii: dezvoltă imaginația și capacitatea de concentrare.

*Joc: „Colajul culorilor”

Scop: recunoașterea culorilor

Descriere: Copiii realizează colaje folosind hârtie colorată, respectând indicațiile primite.

Beneficii: dezvoltă motricitatea fină și simțul estetic.

5. Dezvoltare personală

*Joc: „Spune cum te simți”

Scop: exprimarea emoțiilor

Descriere: Copiii aleg imagini cu emoții și spun când s-au simțit astfel.

Beneficii: contribuie la dezvoltarea inteligenței emoționale.

*Joc: „Complimentul”

Scop: dezvoltarea relațiilor pozitive

Descriere: Fiecare copil oferă un compliment unui coleg.

Beneficii: crește încrederea în sine și respectul reciproc.

6. Opțional / Activități integrate

*Joc: „De-a magazinul”

Scop: dezvoltarea comunicării și a noțiunilor matematice

Descriere: Copiii joacă roluri de vânzător și cumpărător, folosind bani de jucărie.

Beneficii: integrează cunoștințe din mai multe domenii.

*Joc: „De-a familia”

Scop: dezvoltarea socio-emoțională

Descriere: Elevii interpretează roluri din viața de familie.

Beneficii: dezvoltă empatia și comunicarea.

Beneficiile predării prin joc

Predarea prin joc sporește motivația pentru învățare și implicarea activă a elevilor în activitățile școlare. Copiii învață mai ușor și mai durabil atunci când sunt implicați emoțional și când activitățile au un caracter ludic. Jocul reduce stresul, crește interesul pentru școală și contribuie la formarea unei atitudini pozitive față de învățare. În plus, această metodă sprijină educația incluzivă, oferind fiecărui copil șansa de a participa și de a progresa în ritmul propriu.

Prin joc, procesul de învățare devine mai plăcut și mai eficient. Copiii participă activ la lecții, sunt mai motivați și își însușesc cunoștințele cu mai multă ușurință. Jocul reduce stresul și teama de eșec, creând un climat pozitiv în clasă.

Concluzie

Predarea prin joc la clasa pregătitoare reprezintă o metodă modernă și eficientă, adaptată particularităților de vârstă ale elevilor. Prin utilizarea jocului ca instrument didactic, procesul educațional devine mai atractiv, mai accesibil și mai relevant pentru copii. Jocul didactic reprezintă o metodă eficientă de predare-învățare la clasa pregătitoare, contribuind la formarea competențelor de bază și la dezvoltarea armonioasă a copilului. Astfel, jocul contribuie la construirea unei baze solide pentru învățarea pe termen lung și pentru dezvoltarea armonioasă a personalității elevilor.

BIBLIOGRAFIE:

• Mirica, Lucica — Ghid de activități și jocuri didactice. Clasa pregătitoare, Editura EDU, Tg. Mureș, 2025;

• Stefan, Daniela — O călătorie distractivă spre vacanță. Jocuri și activități distractive pentru clasa pregătitoare, Editura EDU, Tg. Mureș, 2025.

Călătoria creativității în grădiniță

Prof. Păscuți Ana Violeta

Grădinița cu Program Prelungit nr. 52 Oradea, Bihor

În universul copilăriei, unde realitatea se împletește firesc cu fantezia, creativitatea devine limbajul prin care cei mici își dezvăluie lumea interioară, se descoperă pe ei înșiși și comunică cu ceilalți. Activitățile artistico-plastice ocupă un loc aparte în dezvoltarea timpurie, oferind copiilor nu doar ocazia de a explora culori și forme, ci și posibilitatea de a-și exprima emoțiile, gândurile și modul propriu de a vedea lumea. Prin desen, pictură, modelaj și alte forme de creație, copilul își rostește, pentru întâia oară, povești nerostite în cuvinte, dar pline de sens și trăire.

Limbajul plastic – puntea dintre gândire și emoție

Limbajul plastic este cea mai firească formă de comunicare pentru copilul preșcolar. El nu impune constrângeri și nu cere redarea fidelă a realității, ci încurajează exprimarea liberă, autentică. În universul său artistic, soarele poate fi albastru, iar florile pot zbura, pentru că imaginația nu cunoaște granițe. Această libertate îl ajută pe copil să se armonizeze cu sine, cu ceilalți și cu natura, dezvoltându-i sensibilitatea estetică și independența interioară.

Creativitatea nu este un dar rezervat celor „aleși”, ci o resursă naturală ce poate fi stimulată prin medii prietenoase și o atitudine deschisă din partea adultului. Educația plastică, prin diversitatea mijloacelor de expresie, contribuie la echilibrul emoțional și la formarea identității copilului.

Rolul educatoarei – ghid și însoțitor pe drumul creației

Educatoarea are misiunea de a sprijini copilul să își exprime gândurile și trăirile prin artă, fără a-l obliga să copieze realitatea. Sprijinul, empatia și respectul față de spontaneitatea copilului îi întăresc acestuia încrederea în sine și îi hrănesc curiozitatea creativă.

Limbajul plastic devine astfel o aventură personală, în care copilul explorează:

- Punctul – element dinamic, repetat sau distribuit după simțul propriu al ritmului;
- Forma – născută fie din gesturi spontane (stropire, scurgere), fie din procese deliberate (asamblare, modelaj);
- Culoarea – experimentată prin amestecuri, contraste și asocieri cromatice cu încărcătură emoțională;
- Spațiul și compoziția – construite prin așezarea elementelor pe suport, creând echilibru, tensiune sau armonie.

O abordare caldă și lipsită de rigiditate îl încurajează pe copil să își dezvolte propriul limbaj artistic, evitând transformarea actului creativ într-un simplu exercițiu de copiere.

Tehnici plastice – porți deschise spre imaginație

La grădiniță, copiii descoperă treptat o varietate de tehnici care le permit să experimenteze liber:

- Dactilo-pictura (pictura cu degetele) – stimulează coordonarea și simțul culorii;
- Ștampilarea și tamponarea – dezvoltă creativitatea colectivă și sensibilitatea față de texturi;
- Conturul – ajută la ordonarea compozițiilor și la evidențierea relației formă–culoare;
- Tehnica scurgerii și suflării – cultivă sensibilitatea pentru nuanțe și treceri delicate.

Scopul acestor activități nu este produsul final, ci procesul – bucuria de a crea, de a descoperi și de a transforma ideea în imagine. În acest fel, copilul învață să combine, să modifice, să reconstruiască, conturându-și treptat un stil personal.

Obiectivele educației artistice – dincolo de formă și culoare

Potrivit Programei activităților instructiv-educative în grădiniță, educația artistică urmărește dezvoltarea expresivității și creativității. Printre obiective se numără:

- Aplicarea tehnicilor plastice în contexte noi;
- Crearea de forme originale prin combinarea elementelor;
- Descoperirea sensurilor și mesajelor transmise prin culoare, linie și formă.

Aceste obiective contribuie nu doar la educația estetică, ci și la dezvoltarea gândirii critice, a imaginației și a capacității de rezolvare a problemelor. Arta devine astfel un instrument complex de formare a personalității copilului.

Concluzie

Pentru copilul preșcolar, activitățile artistico-plastice reprezintă prima exprimare autentică a sinelui. Ele nu sunt doar exerciții de îndemânare, ci povești colorate în care se ascund emoții, gânduri și visuri. Rolul educatoarei este de a crea un spațiu sigur și stimulativ, de a ghida și a încuraja fără a constrânge, astfel încât fiecare copil să își poată descoperi și valorifica potențialul creator.

În această lume a copilăriei, unde fiecare lucrare este o confesiune și fiecare compoziție un zbor imaginar, creativitatea nu este o destinație, ci o cale – prima poveste spusă în culori.

BIBLIOGRAFIE

1. Bonchiș, E., (2002), Învățarea școlară - teorii - modele- condiții — factori, Editura Universității Emanuel, Oradea

2. Rafailă, E., (2002), Educarea creativității la vârsta preșcolară, Editura Aramis, București

3. *** (2000), Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii şi regulamentul învățământului preșcolar, Editura V&I Integral, București

Jocul – Fundamentul Bucuriei și Învățării în Grădiniță

PROF. ZOICAN ALEXANDRA-MARINELA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „FLOAREA-SOARELUI”

REȘIȚA, CARAȘ-SEVERIN

„Jocurile-cheia învățării la vârstă preșcolară”

Educația timpurie reprezintă etapa în care curiozitatea naturală a copilului trebuie hrănită cu experiențe care să îi stimuleze dezvoltarea armonioasă. Mărturisesc din experiențele și jocurile din trusa pedagogică cu resurse prețioase, confirmând faptul că un climat educațional de calitate se construiește pe fundația solidă a jocului.

Dezvoltarea atenției și a coeziunii de grup

Dintre activitățile explorate, jocurile care vizează atenția și memoria au avut un impact imediat. Jocul „Zboară fluturașii” este un exemplu elocvent în acest sens; prin îmbinarea muzicii cu elementul de surpriză (ascunderea sub eșarfă), copiii sunt motivați să își exerseze spiritul de observație și să devină conștienți de prezența fiecărui coleg. Într-o notă similară, activitatea „Îmi place culoarea ROȘUUUUU” transformă o simplă preferință cromatică într-un exercițiu complex de memorie vizuală și auditivă, întărind legăturile interpersonale prin faptul că îi încurajează pe copii să asculte și să rețină detalii despre ceilalți.

1. Zboară fluturașii

Materiale: eșarfă

Regulile jocului: Preșcolarii dansează și cântă cântecul :„Fluturașii zboară, zboară și se distrează/Zboară prin poiență/Până vine seara/Iar ei obosesc și se odihnesc.” În timp ce ei cântă acest cântecel, un copil stă cu fața la perete, iar după ce cântă se așează, iar cadrul didactic acoperă pe unul din ei cu o eșarfă mare, astfel încât cel care trebuie să ghicească cine este ascuns să nu-l poată vedea, trebuie să fie atent care din colegii lui/ei lipsește și să-l identifice. Este un joc de impact, care presupune atenția și concentrarea copiilor.

2. Îmi place culoarea ROȘUUUUUU

Materiale didactice: fără

Regulile jocului: preșcolarii, așezați pe scaune într-un semicerc, sunt convocați să strige cu voce tare care este culoarea lor preferată, dar în același timp să fie atenți și la colegii lor, să rețină care este culoarea lor preferată. De preferat să rețină de la cât mai mulți colegi, care este culoarea preferată. Acest joc este menit să antreneze atât memoria vizuală cât și cea auditivă.Preșcolarii, s-au descurcat de minune și au reținut culorile preferate ale colegilor lor.

Coordonarea motorie și disciplina prin joc Dimensiunea psihomotorie a fost abordată cu succes prin jocuri dinamice precum „Ciupercă, codiță, deget”. Acest joc a solicitat nu doar viteza de reacție, ci și coordonarea bilaterală, oferind în același timp o lecție valoroasă despre respectarea

regulilor și gestionarea succesului sau a eliminării din joc. De asemenea, „Cursa de cai” a transformat sala de grupă într-un spațiu al imaginației debordante. Prin simularea unor sarcini variate – de la săritul peste obstacole la gesturi sociale precum zâmbetul – preșcolarii învață să asculte și să execute instrucțiuni complexe, integrându-se într-un efort colectiv sub îndrumarea cadrului didactic.

3. Ciupercă, codiță, deget

Regulile jocului:acest joc a avut un impact extraordinar asupra copiilor, aceștia trebuia să fie pe rând pentru copilul din drapta și din stânga codiță, dar și ciupercă. La semnalul meu, aceștia trebuiau să schimbe, iar când auzeau cuvântul deget, trebuia să ferească degetele. Dacă erau prinși, erau scoși din joc. A fost un joc distractiv care a presupus atenția și concentrarea lor, dar și coordonarea mișcărilor.

4. Cursa de cai

Materiale necesare: fără

Regulile jocului- preșcolarii sunt așezați într-un cerc, iar ei își imaginează cu toții că sunt căluți, care participă la o competiție de cai, dar în cadrul acestei competiții, căluții trebuie să îndeplinească diverse sarcini propuse de cadrul precum: să sară peste obstacole, să zâmbrască, să înoate, să facă fotografii la peisaj, iar sarcinile cotinuă. Cel mai important, este ca preșcolarii să asculte și să respecte sarcinile oferite de cadrul didactic.

Creativitatea și consolidarea cunoștințelor Jocul reprezintă și un excelent vehicul pentru achizițiile cognitive și dezvoltarea limbajului. „Povestirea realizată în grup”, pornind de la tema „Vine Paștele”, a demonstrat puterea muncii în echipă. Fiecare copil, adăugând o propoziție proprie, a contribuit la nașterea unei structuri narative unice, exersându-și creativitatea și fluența verbală. În planul consolidării conceptelor matematice, jocul „Desenează pe nevăzute” a adus o notă de noutate și amuzament. Solicitarea de a desena forme geometrice fără control vizual direct a eliminat presiunea perfecțiunii, transformând învățarea figurilor geometrice într-o experiență plină de râsete și satisfacție.

5. Povestirea realizată în grup

Regulile jocului - în cadrul acestui joc, preșcolarii așezați într-un semicerc, pe scaune, pornind de la sintagma „Vine Paștele”, au realizat o minunată poveste. Pe rând, fiecare preșcolar, a spus câte o propoziție despre Paște, fiind atenți la colegii lor, dar și la imaginile arătate de către cadrul didactic. Aceștia spun propoziții potrivite fiecare, iar la final descoperă o minunată poveste de Paște. Se poate utiliza orice carte și tot felul de imagini, menite să stimuleze creativitatea preșcolarilor și munca în echipă.

6. Desenează pe nevăzute

Materiale necesare:foi A4, carioci, creioane colorate

Regulile jocului: copiii, așezați pe covor, primesc carioci și foi A4, pe care sunt solicitați să deseneze la comanda mea, o formă geometrică (cerc, pătrat, triunghi). A fost un joc minunat prin care am consolidat formele geometrice. Preșcolarii s-au distrat de minune

Implementarea acestor jocuri a creat în grupa mea un ambient educațional extraordinar, caracterizat prin interes și participare activă. Ele reconfirmă faptul că în grădiniță, jocul nu este o simplă metodă, ci însăși esența dezvoltării copilului. Așa cum sugera Lucian Blaga în versurile sale, jocul este „înțelepciunea și iubirea" copilului. Prin el, cel mic descoperă lumea și pe sine însuși, iar noi, ca educatori, avem privilegiul de a ghida acest proces cu bucurie și entuziasm.

Jocurile reprezintă fundamentul educației timpurii, preșcolarii se implică și participă cu drag la activități care presupun jocuri distractive.

Doresc să închei printr-un celebru citat:

„Copilul râde: "Înţelepciunea şi iubirea mea e jocul".

Tânărul cântă: "Jocul şi înţelepciunea mea e iubirea".

Bătrânul tace: "Iubirea şi jocul meu e înţelepciunea". (LUCIAN BLAGA)

Joc Didactic- Cunoașterea mediului „Unde trăiește?”

MUȘET ALEXANDRA JEANINA,

G.P.P NR.54 –STRUCTURA GRĂDINIȚA EUROBUSINESS, ORADEA, BIHOR

Titlul activității: „Unde trăiește?”

Grupa: Mijlocie (4–5 ani)

Domeniul de activitate: Cunoașterea mediului

Mijloc de realizare: Joc didactic

Obiective operaționale:

- identifice cel puțin 2 medii de viață (apă, uscat, aer);
- asocieze corect animale cu mediul lor de viață;
- denumească animale cunoscute;
- participe activ la joc respectând regulile;

Materiale necesare:

- jetoane cu animale (pești, păsări, animale domestice/sălbatice)
- planșe sau imagini reprezentând mediile de viață (apă, aer, uscat)
- panou/tablă sau covor tematic
- coșuleț pentru extragerea jetoanelor
- recompense simbolice (abțibilduri)

Descrierea jocului:

Copiii sunt așezați în semicerc, astfel încât să vadă clar cele trei planșe expuse în față care surprind cele trei medii de viata : apa, uscatul și aerul. În centrul semicercului se află coșulețul cu jetoane pe care educatoarea le prezintă copiilor alături de cele trei imagini mari cu mediile de viață. Copiii sunt invitați pe rând să extragă câte un jeton la întâmplare apoi analizează imaginea și trebuie să răspundă la întrebarea : „Ce animal este și unde trăiește?” . Copiii trebuie să alegă planșa corectă cu mediul de viață și plaseaze jetonul la mediul de viață potrivit animalului de pe jeton. Se încurajează verbalizarea: „Trăiește în apă pentru că…”. Educatoarea explică și demonstrează modul de desfășurarea a jocului, prezentând jocul de probă: fiecare copil va extrage un jeton; va spune ce animal este; va alege locul potrivit și va motiva alegerea („Peștele trăiește în apă pentru că înoată”); va fixa jetonul pe planșa corespunzătoare. Se discută pe scurt despre fiecare mediu (ex: „În apă trăiesc peștii”). Copiii, pe rând, extrag câte un jeton din coșuleț. Fiecare copil:

denumește animalul de pe jeton; spune unde crede că trăiește; așază jetonul la mediul corespunzător până la epuizarea jetoanelor.

Complicarea jocului:

Varianta 1 – „Spune mai multe despre animal”

După ce copilul așază jetonul, trebuie să:

- spună ce mănâncă animalul
- sau cum se deplasează (înoată, zboară, merge)

Varianta 2 – „Găsește greșeala”

Educatoarea așază intenționat un jeton greșit (ex: peștele la „aer”).

Copiii trebuie să:

- observe greșeala;
- o corecteze;
- explice de ce nu este corect.

Evaluarea: se realizează prin aprecieri verbale asupra participării și implicării copiilor în joc și despre corectitudinea asocierilor.

Litera și sunetul R, r

PROF. ÎNV. PRIMAR BARALIU ANIȘOARA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ BISTREȚ

FIȘĂ DE LUCRU – CLASA 1

1. Încercuiește litera R mare:

A R M R T R S

2. Încercuiește litera r mică:

r a r o e r i

3. Unește litera cu imaginea potrivită (se poate desena):

R – rață

R – roată

R – râu

4. Completează cu R sau r:

__ată

__ac

__egele

__ândunică

5. Citește și colorează cuvintele care conțin sunetul „r”:

masă roată carte măr râu sare

6. Scrie litera R mare:

R R R R R

7. Scrie litera r mică:

r r r r r

8. Alcătuiește propoziții cu cuvântul „roată”:

_____

_____

ANIMALE DIN PĂDUREA FERMECATĂ

Propunător: PURECA ELENA EMANUELA

PROIECT DE ACTIVITATE

Unitatea de învățământ:

Data:

Grupa: mare

Tema anuală: Cum este/a fost și va fi pe Pamânt?

Tema proiectului: ”Din lumea celor care nu cuvântă”

Tema săptămânii: Animale sălbatice

Domeniul experiențial: DLC

Tema zilei : „Animale din pădurea fermecată”

Mijloc de realizare: Joc didactic

Tipul activității: consolidarea şi sistematizarea cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor

Locul de desfășurare: Sala de grupă

Durata: 30-35 minute

DOMENII ALE DEZVOLTĂRII:

D.DEZVOLTAREA LIMBAJULUI, A COMUNICĂRII ȘI A PREMISELOR CITIRII ȘI SCRIERII,

C.CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI ÎN ÎNVĂȚARE

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

D.2.Mesaje orale în diverse situații de comunicare;

C.2.Finalizarea sarcinilor și acțiunilor (persistență în activități);

COMPORTAMENTE VIZATE:

D.2.2.Respectă reguli de exprimare corectă în diferite contexte de comunicare;

D.2.3.Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului;

C.2.2.Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți;

SCOPUL: Consolidarea regulilor de exprimare corectă prin joc, precum și îmbogăţirea şi nuanţarea vocabularului cu noi cuvinte şi expresii.

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

- să recunoască animalele de pe jetoane;
- să despartă în silabe cuvintele care denumesc imaginile de pe jetoane;
- să redea numărul silabelor din care este alcătuit cuvântul;
- să alcătuiască propoziții simple/dezvoltate,corecte din punct de vedere gramatical;
- să ghicească răspunsul la ghicitori;
- să respecte indicațiile educatoarei;
- să participe cu placere la activitate.

SARCINA DIDACTICĂ: recunoașterea și denumirea animalelor sălbatice,despărţirea în silabe a cuvintelor care le denumesc şi alcătuirea de propoziţii simple/dezvoltate.

.

REGULILE JOCULUI: Educatoarea va desemna, pe rând, câte un copil care va veni la coşulet şi va lua un jeton. Va denumi animalul din imagine şi va răspunde la întrebările adresate de educatoare.Vor arunca apoi un cub pe feţele căruia se găsesc imagini cu animale sălbatice,vor denumi animalul,vor despărți cuvântul în silabe şi vor alcătui propoziţii simple/dezvoltate.Vor găsi răspunsurile la ghicitori. Fiecare copil va rezolva sarcina enunţată de educatoare.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, descoperirea animalelor sălbatice, aruncarea cubului, aplauze.

FORME DE EVALUARE: continuă, aprecieri verbale

STRATEGII DIDACTICE:

a)Metode şi procedee: conversaţia, explicaţia, demonstraţia,exerciţiul, jocul didactic, Metoda Lotus;

b) Resurse materiale: jetoane cu animale sălbatice, imagini cu animale, cub, panouri, ghicitori animale, recompense.

c) Forme de organizare: frontal, pe grupe ,individual.

Durata : 30-35 min

BIBLIOGRAFIE:

- Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie, 2019;
- Breben, Silvia ,Gongea, Elena,Ruiu, Georgeta, Fulga,Mihaela – Metode interactive de grup (Ghid metodic) , Editura Arves, 2008;

- Revista Învăţământul preşcolar nr. 1-2/2019”, Editura ARLEQUIN, 2009.

DEMERSUL DIDACTIC

Eveniment didactic Continut științific Strategii didactice

Evaluare

Metode și

procedee Mijloace de

învățământ Forma de organizare

1.Moment

organizatoric Se creează condițiile psiho-pedagogice necesare desfăşurării activității în bune condiții:

-aerisirea sălii de grupă;

-aranjarea scăunelelor în semicerc;

-pregătirea materialelor didactice

2.Captarea atenției

Captarea atenției se realizează printr-o scrisoare care a fost găsită de d-na educatoare, de dimineață, la intrarea în grupă. Scrisoare este trimisă de Rilă Iepurilă care le cere copiilor să rezolve câteva sarcini pentru a învăța cât mai multe despre animalele sălbatice.

Menționează că le-a pregătit multe surprize dacă sunt ascultători pe parcursul acestei activități.

Voi citi scrisoarea adresată copiilor.

(Anexa 1).

Conversaţia

Scrisoarea

Frontal

Observarea comporta

mentului

copiilor

3.Anunțarea

temei și a obiectivelor

Dragii mei, drept mulţumire pentru cuvintele frumoase adresate de Rilă Iepurilă, m-am gândit să ii aratăm că noi ştim multe despre animalele sălbatice şi vă propun să jucăm jocul:

„Animalele din pădurea fermecată''.

În jocul de astăzi trebuie să recunoaşteţi animalele, să le denumiţi, să despărţiţi în silabe cuvintele rostite, să alcătuiţi propozitii cu ele, să raspundeți la ghicitori, astfel încât la sfârșit, să ii putem oferi lui Rilă- Iepurilă un DIAMANT.

Explicația

Observarea comporta

mentului

copiilor

4.Reactualizarea

Cunostinţelor Copiii sunt solicitați să răspundă la următoarele intrebări:

De căte feluri sunt animalele?

Unde trăiesc animalele sălbatice?

Ce animale sălbatice cunoașteți voi? Conversaţia

Evaluarea răspunsurilor copiilor

5.Dirijarea

Învățării

6. Obținerea performanței

Explicarea si demonstrarea regulilor jocului: Se precizează sarcinile jocului diactic. Voi explica copiilor regulile jocului. Pe rând, vor lua din coşuleț câte un jeton. Trebuie să recunoască animalul să spună ce culoare are și să dea jetonul altui coleg care va spune o propoziție despe animalul respectiv si va despărti în silabe cuvântul indicat.

Jocul de probă: Se desfășoară jocul de probă, având ca scop întelegerea şi respectarea regulilor. Iau un jeton din coş – Acesta este un urs. Ursul are culoarea maro. Adresez unui copil intrebarea:

Ce mai poţi spune despre urs?(ce manăca?, câte picioare are? etc)

Răspunsul aşteptat din partea celui numit Ursul mănâncă mure..Dacă a răspuns corect este aplaudat de către colegi. Invit un copil să arunce cubul rostind versurile :

Cubul se rostogoleste / Oare unde se opreşte? Copilul trebuie să denumească imaginea, să despartă în silabe cuvântul şi să alcătuiască propoziţii cu el.

Acesta este un lup Cuvantul lup are o singura silaba. Lupul are doi ochi.

Pentru sarcina următoare copiii vor avea de răspuns la ghicitori. Vor selecta imaginea corespunzătoare răspunsului ghicit și o vor așeza la panou.

Desfășurarea jocului propriu-zis:

Varianta 1: ,,Spune ce animal este şi ce ştii

despre el?" Copiii vor proceda conform jocului de probă.

Varianta 2 Se va rosti formula magică:

,,Cubul se rostogoleste

Oare unde se opreste?"

Ne vom juca cu acest cub şi vom discuta pe baza imaginilor ataşate pe cele şase feţe ale lui. Copiii aruncă cubul descoperă imaginea, o denumesc, despart în silabe cuvântul şi alcătuiesc o propoziţie. Copiii vor continua jocul conform regulilor

stabilite anterior.

Complicarea jocului:Ghicitori.

Copiii vor da răspuns ghicitorilor prezentate şi vor realiza la panou Diamantul Padurii, utilizând imaginile corespunzătoare.

Multe animale adăposteste,

Ciupercute daruieste,

La plimbare de pornim,

Multi copaci, noi intalnim

(pădurea)

Mititelul plin de ace,

Vine pe cărare-ncoace.

Şi la mine dacă-l chem,

Iute el se face ghem.

(Ariciul)

Umblă moşul prin pădure

După zmeură şi mure!

(Ursul)

Umblă noaptea prin poiată

Şi la noi şi la vecini,

Ca să „cumpere” găini.

De plătit, nu le plăteşte

Şi pe loc le jumuleşte,

Hoaţa aste, cum se numeşte?

(Vulpea)

Îl zăreşti cam de departe,

Că-i sticlesc ochii în noapte,

Lângă stână stă la pândă

Ca să-i pice-o oaie blândă. (Lupul)

Sare iute pe crenguţe

Cu alune în lăbuţe.

Şi roşcată e blăniţa.

Cin-să fie?

(Veverița)

Drăguț, pufos și mititel,

Cu urechile cât el,

Și sare imediat

Când ceva l-a speriat.

(Iepurele)

Sprintenă şi delicată

Se adapă-nfiorată!(Căprioara)

Râmător cu coltii mari

Dupa fructe de stejari

Padurea din deal o scurma,

Parc-ar fi trecut o turma.

(MISTRETUL) (căprioara)

Explicația

Conversaţia

Exerciţiul

Exercițiul

Exerciţiul

Coșuleț

Jetoane cu imagini cu animale sălbatice

Cub

Jetoane cu imagini cu animale (răspunsul ghicitorilor)

Planșa cu Diamantul

Frontal

Frontal

Individual

Frontal

Individual

Observarea comportamentului copilului

Evaluare

orala

Evaluare orala

Evaluare orala

Evaluare individuala

7.Evaluarea

Adevarat sau Fals?

Voi prezenta câteva enunțuri.

Copiii vor spune care sunt adevărate sau false cu ajutorul a două palete.(paleta verde, paleta roşie). Dacă propoziţia este corectă vor ridica paleta verde. Dacă este falsă vor ridica paleta roşie .

Ursul trăiește pe lângă casa omului.(F)

Veverița manânca mure.(F)

Vulpea este roșcată.(A)

Lupii trăiesc în haită.(A)

Iepurașul are coada lungă.(F)

Ariciul are ace.(A)

Conversația

Exerciţiul

Palete cu fețe roșii și verzi

Frontal

Individual

Observarea comportamentului copiilor

Evaluare orală

8.Încheierea activităţii

Voi face aprecieri generale și individuale asupra desfășurării activității.

Preşcolarii vor fi recompensaţi.

Conversația

Aprecieri individuale și colective

ANEXA 1

SCRISOARE DE LA RILĂ IEPURILĂ

Bine v-am găsit, dragi copii!

Am aflat despre voi că sunteţi copii pricepuți şi foarte isteţi. Am auzit că ştiţi multe lucruri despre animalele sălbatice. Că să mă conving de acest lucru, vă provoc la o activitate interesantă. V-am adus multe materiale și o să vă las pe voi să le descoperiți. Abia aștept să povestiţi cât mai multe lucruri despre prietenii mei din pădure! Sunt convins că nu mă veți dezamăgi, nici pe mine, nici pe prietenii mei. Pentru că-mi sunteti foarte dragi, v-am lăsat ca recompensă ceva dulce.

Spor la lucru!

Cu drag, Rilă Iepurilă

FLORI DE PRIMĂVARĂ

Prof. ed. timpurie Baraliu Georgeta

Școala Gimnazială Bistreț

Joc didactic matematic

Nivel de vârstă: 4-5 ani

Domeniul experiențial: Științe (Matematică)

Tipul activității: Joc didactic

Scopul activității:

Dezvoltarea gândirii logico-matematice prin recunoașterea, numărarea și compararea numerelor în limitele 1-5, utilizând elemente din natură specifice primăverii.

Obiective operaționale:

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- să recunoască cifrele de la 1 la 5;

- să numere corect elemente (flori);

- să realizeze corespondența unu la unu;

- să compare mulțimi (mai multe/mai puține/egal);

- să sorteze după criterii simple (culoare, număr).

Materiale didactice:

- flori decupate din carton colorat;

- coșulețe;

- jetoane cu cifre (1-5);

- planșă de primăvară;

- lipici, tablă magnetică (opțional).

Metode și procedee:

- conversația;

- explicația;

- demonstrația;

- exercițiul;

- jocul.

Forme de organizare:

- frontal;

- individual;

- pe grupe mici.

Desfășurarea activității:

1. Moment organizatoric:

Se asigură un climat favorabil desfășurării activității. Copiii sunt așezați în semicerc.

2. Captarea atenției:

Educatoarea prezintă o poveste scurtă despre primăvară și apariția florilor.

3. Anunțarea temei:

„Astăzi ne vom juca jocul Flori de primăvară și vom învăța să numărăm și să potrivim florile!”

4. Desfășurarea jocului:

Varianta 1: „Culegem flori”

Copiii primesc coșulețe și trebuie să adune un număr de flori corespunzător cifrei arătate de educatoare.

Varianta 2: „Potrivește floarea”

Copiii asociază numărul de pe jeton cu numărul de flori corespunzător.

Varianta 3: „Cine are mai multe flori?”

Copiii compară coșulețele între ei și spun unde sunt mai multe sau mai puține flori.

5. Evaluarea:

Se realizează prin observarea comportamentului copiilor și corectitudinea răspunsurilor.

6. Încheierea activității:

Se fac aprecieri generale și individuale, copiii sunt felicitați și încurajați.

Adaptări:

- Pentru copiii cu dificultăți: se reduce numărul de elemente (1-3).

- Pentru copiii avansați: se introduc sarcini de comparare mai complexe.

Numerele 0-100 - probleme

Prof. Aldea Roxana

1. Suma a două numere este cu 20 mai mică decât dublul numărului 25. Dacă un număr este 18, care este celălalt număr?

2. Diferența a două numere este triplul numărului 9. Dacă descăzutul este cel mai mare număr de zeci, care este scăzătorul?

3. Irina a citit în două zile câte 15 pagini dintr-o carte. Mai are de citit încă 36 de pagini. Câte pagini are cartea?

4. Într-un buchet sunt 15 zambile, cu 6 mai puține narcise și lalele. Știind că buchetul are 31 de fire, află câte lalele sunt.

5. Când s-a născut Luiza, sora sa, Jenica, avea 11 ani. Anul viitor, Luiza va avea 19 ani. Câți ani are în prezent sora mai mare?

Jocurile didactice la clasa I

Prof. Aldea Roxana

Școala Gimn. Sfântul Andrei

1. Introducere

În procesul educativ de la clasa I, jocul didactic reprezintă o modalitate fundamentală de învățare. Copilul de 6–7 ani învață cel mai eficient prin activitate, acțiune și situații stimulative. Jocul îmbină elementele instructive cu cele recreative, transformând învățarea într-o experiență plăcută, motivantă și accesibilă.

2. Definirea jocului didactic

Jocul didactic este o activitate cu scop pedagogic bine stabilit, care include reguli clare, sarcini de învățare și elemente ludice. El urmărește formarea unor priceperi și deprinderi, dezvoltarea competențelor cognitive, afective și sociale, prin îmbinarea activității cu divertismentul.

---

3. Rolul jocurilor didactice la clasa I

3.1. Rol formativ

- Dezvoltă gândirea logică, atenția, memoria și imaginația.
- Sprijină învățarea activă și formarea competențelor de bază.
- Stimulează limbajul oral și scris.

3.2. Rol motivațional

- Crește interesul elevilor pentru învățare.
- Transformă sarcinile mai dificile în activități atractive.
- Reduce anxietatea față de sarcinile școlare.

3.3. Rol social

- Dezvoltă cooperarea, respectarea regulilor și spiritul de echipă.
- Îmbunătățește relațiile elev–elev și elev–profesor.
- Formează comportamente prosociale.

3.4. Rol afectiv

- Creează o atmosferă plăcută și relaxată.
- Contribuie la formarea unei imagini pozitive despre școală.
- Oferă elevilor bucuria succesului.

4. Exemple de jocuri didactice la clasa I

4.1. Limba română

a) „Cine completează propoziția?”

- Scop: formarea propozițiilor corecte.
- Materiale: imagini simple.
- Descriere: elevii primesc imagini și trebuie să creeze propoziții legate de acestea. Varianta de joc: se concurează pe echipe.

b) „Telefonul fără fir – variante educative”

- Scop: dezvoltarea pronunției și memoriei auditive.
- Descriere: profesorul spune o propoziție simplă; elevii o transmit șoptit; la final se compară cu originalul.

c) „Găsește rima”

- Scop: dezvoltarea sensibilității fonetice.
- Descriere: elevii primesc cuvinte și trebuie să găsească rime potrivite.

4.2. Matematică

a) „Vânătoarea numerelor”

- Scop: exersarea numerelor până la 20.
- Descriere: profesorul ascunde cartonașe prin clasă; elevii le caută și spun numărul, vecinii și scrierea corectă.

b) „Cine calculează primul?”

- Scop: calcul oral rapid (adunări și scăderi).
- Descriere: pe echipe, elevii rezolvă sarcini simple afișate pe tablă sau cartonașe.

c) „Construiți turnul!”

- Scop: compararea numerelor.
- Materiale: cuburi colorate.
- Descriere: fiecare echipă construiește turnuri în funcție de numărul cerut de profesor. Se compară: „Mai înalt”, „Mai scund”.

4.3. Științe / Explorarea mediului

a) „Cine recunoaște sunetul?”

- Scop: dezvoltarea percepțiilor senzoriale.
- Descriere: profesorul produce diferite sunete (clopoțel, hârtie, apă), iar elevii ghicesc sursa.

b) „Steluța eco”

- Scop: clasificarea materialelor reciclabile.
- Materiale: imagini cu obiecte.
- Descriere: elevii împart imaginile în categorii: plastic, hârtie, metal, sticlă.

4.4. Arte / Muzică

a) „Dirijorul invizibil”

- Scop: dezvoltarea ritmului și creativității.
- Descriere: un elev „dirijează” clasa în diverse ritmuri; ceilalți imită.

b) „Culori magice”

- Scop: recunoașterea și combinarea culorilor.
- Descriere: elevii primesc sarcini de a combina două culori pentru a obține una nouă.

---

5. Condiții de realizare eficientă a jocului didactic

- Reguli clare, prezentate pe înțelesul copiilor.
- Timp scurt, adaptat nivelului de atenție al elevilor mici.
- Materiale vizuale atractive.
- Implicarea activă a tuturor elevilor.
- Continuitate: jocurile trebuie integrate sistematic în lecții.
- Evaluare pozitivă și încurajatoare.

---

6. Concluzii

Jocurile didactice sunt esențiale în activitatea de la clasa I deoarece transformă procesul de învățare într-o experiență naturală, motivantă și eficientă. Ele sprijină dezvoltarea gândirii, limbajului,

comportamentului social și a abilităților practice. Prin integrarea jocurilor în lecțiile de zi cu zi, învățarea devine activă și plăcută, iar elevii își formează treptat deprinderi și competențe esențiale.

Prietenii naturii – învățăm să protejăm mediul

Prof. BĂLĂNESCU CAMELIA LEONTINA

Tipul activității: Activitate extrașcolară integrată (educație pentru mediu + dezvoltare personală + arte)

Durata: 2–3 ore

Locul desfășurării: Curtea școlii / parc din apropiere / sala de clasă (în caz de vreme nefavorabilă)

Grup țintă: Elevi din clasa pregătitoare (6–7 ani)

Scopul activității: Formarea unei atitudini pozitive față de mediul înconjurător și dezvoltarea comportamentelor responsabile față de natură.

Obiective operaționale:

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să recunoască elemente ale mediului înconjurător (copaci, flori, animale);
- să identifice comportamente corecte și incorecte față de natură;
- să participe la activități simple de protejare a mediului (strângerea deșeurilor, plantare);
- să realizeze creații artistice din materiale reciclabile;
- să colaboreze în echipă.

Competențe vizate: dezvoltarea comportamentelor sociale și civice; exprimarea creativă prin activități practice; observarea și explorarea mediului înconjurător; comunicarea în contexte variate.

Resurse necesare: mănuși de protecție (pentru copii); saci menajeri; materiale reciclabile (PET-uri, hârtie, capace); lipici, foarfeci, carioci; imagini cu natură (curată vs. poluată);muzică ambientală (opțional).

Desfășurarea activității:

1. Moment organizatoric (10 min)

- Salutul elevilor;
- Anunțarea temei: „Astăzi devenim prietenii naturii!”;
- Stabilirea regulilor (siguranță, colaborare).

2. Captarea atenției (15 min)

- Prezentarea unor imagini: natură curată vs. natură poluată; Discuție ghidată: „Ce observați?”, „Care imagine vă place mai mult? De ce?”

3. Activitate practică – „Curățăm natura” (30–40 min)

- Elevii sunt împărțiți pe echipe; Fiecare echipă primește mănuși și saci; Strâng deșeuri din spațiul ales (sub supraveghere); La final: discutarea experienței.

4. Joc didactic – „Așa DA / Așa NU” (20 min)

- Învățătorul prezintă situații:
- „Aruncăm hârtia pe jos”
- „Plantăm o floare”
- Elevii: ridică un cartonaș verde (DA) sau roșu (NU).

5. Activitate creativă – „Reciclăm și creăm” (40–50 min)

- Realizarea unor obiecte din materiale reciclabile: flori din PET-uri; colaje din hârtie;
- Expoziție cu lucrările elevilor.

6. Reflecție și feedback (15 min)

- Întrebări: „Ce v-a plăcut cel mai mult?” „Ce ați învățat azi?”
- Acordarea de diplome simbolice: „Prieten al naturii”.

Metode și procedee: conversația euristică; observația; jocul didactic; activitatea practică; învățarea prin cooperare.

Forme de organizare: frontal; pe grupe; individual.

Evaluare: observarea comportamentului elevilor; implicarea în activități; calitatea produselor realizate; răspunsurile la întrebări.

Rezultate așteptate:dezvoltarea responsabilității față de mediu; formarea unor deprinderi ecologice de bază; creșterea spiritului de echipă; stimularea creativității.

Bibliografie:

1. Ministerul Educației – Curriculum pentru învățământul primar – clasa pregătitoare
2. Bocoș, Mușata – Instruirea interactivă, Editura Polirom
3. Ghid de educație ecologică pentru învățământul primar, Editura Didactică și Pedagogică
4. Neacșu, Ioan – Metode și tehnici de învățare eficientă, Editura Polirom.

FIȘĂ DE LUCRU – ACT. MATEMATICĂ (1-5) Grupa mijlocie

Grădinița cu P.P. nr.3 Step by Step Tulcea,
structură a Liceului Tehnologic "Ion Mincu" Tulcea
Prof. Ed. Timpurie: Costache Ancuța - Elena

1. Numără obiectele din fiecare rând și colorează doar câte îți indică cifra:

3 5 2 4

2. Numără obiectele și încercuiește cifra potrivită apoi colorează-le:

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

3. Completează șirul:

1,2,_,4,_

_,2,3,_,5

1,_,3,_,5

4. Desenează tu!

- 2 flori
- 4 mingi
- 5 steluțe
- 3 nori

Fișă matematică nivel preșcolar
Metoda MOZAIC

Prof. Sadovan Lăcrimioara Veronica

Metoda MOZAIC sau „metoda grupurilor interdependente” (A. Neculau, 1998), este o strategie bazată pe învăţarea în echipă (team-learning). Fiecare elev are o sarcină de studiu în care trebuie să devină expert. El are în acelaşi timp şi responsabilitatea transmiterii informaţiilor asimilate celorlalţi colegi.

ETAPE ŞI FAZE:

1. Pregătirea materialului de studiu:

Profesorul stabileşte tema de studiu şi o împarte în 4 sub-teme. Realizează o fişă-expert în care trece cele 4 sub-teme propuse, pe care o va oferi fiecărui grup.

2. Organizarea colectivului în echipe de învăţare de câte 5-6 elevi

Fiecare elev din echipă, primeşte un număr de la 1 la 5–6 şi are ca sarcină să studieze în mod independent sub-tema corespunzătoare numărului său. El trebuie să devină expert în problema dată.

• Faza independentă:

Fiecare elev studiază sub-tema lui, citeşte textul corespunzător și rezolvă sarcinile de lucru.

• 3. Constituirea grupurilor de experţi:

După ce au parcurs faza de lucru independent, experţii cu acelaşi număr se reunesc, constituind grupe de experţi pentru a dezbate problema împreună. Astfel, elevii cu numărul 1 părăsesc echipele de învăţare iniţiale şi se adună la o masă pentru a aprofunda sub-tema cu numărul1. La fel procedează şi ceilalţi elevi.

• Faza discuţiilor în grupul de experţi:

Au loc discuţii pe baza datelor şi a materialelor avute la dispoziţie, se adaugă elemente noi şi se stabileşte modalitatea în care noile cunoştinţe vor fi transmise şi celorlalţi membri din echipa iniţială.

Fiecare elev este membru într-un grup de experţi şi face parte dintr-o echipă de învăţare. Scopul comun al fiecărui grup de experţi este să se instruiască cât mai bine, având responsabilitatea propriei învăţări şi a predării şi învăţării colegilor din echipa iniţială.

4. Reîntoarcerea în echipa iniţială de învăţare.

Faza raportului de echipă:

Experţii transmit cunostinţele asimilate, reţinând la rândul lor cunoştinţele pe care le transmit colegii lor, experţi în alte sub-teme. Modalitatea de transmitere trebuie să fie scurtă, concisă, atractivă, Membrii fiind stimulaţi să discute, să pună întrebări şi să-şi noteze informațiile, fiecare realizându-şi propriul plan de idei.

5. Evaluarea

Faza demonstraţiei:

Grupele prezintă rezultatele întregii clase.

În acest moment elevii sunt gata să demonstreze ce au învăţat. Profesorul poate pune întrebări pentru fiecare elev la care să răspundă fără ajutorul echipei sau poate aplica o fișă de evaluare.

Aplicație la clasă

Am aplicat metoda în cadrul lecției Genul substantivului, la clasa a IV-a.

Am pregătit bilețele de diferite culori. Fiecare elev a ales o culoare și am format 6 grupe de învățare în funție de culoarea aleasă. Fiecare membru al grupului de învățare a ales un număr de la 1 la 4.

Comunicarea sarcinilor de lucru am făcut-o în scris, prin distribuirea unor fişe de lucru.

Experţi 1

1.Recunoaşteţi substantivele din textul următor. Precizaţi ce denumeşte fiecare, felul şi numărul.

„Când eram şcolar , bunica mi-a dăruit, spre bucuria mea, o carte despre călătoria cu balonul, alta despre avalanşe şi o cutie cu creioane colorate.’’

2.Formulaţi alte sarcini pentru textul dat.

Experţi 2

1.Număraţi substantivul şcolar la:

Numărul singular	Numărul plural
(un şcolar)	(doi şcolari)

2.Daţi şase exemple de alte substantive care se numără „un’’ la singular şi „doi’’ la plural.

De reţinut:

Substantivele care primesc , prin numare, la numul singular cuvântul „un’’ şi la numărul plural cuvântul „doi’’ sunt de genul masculin.

3. Formulaţi alte cerinţe prin care să verificaţi înţelegerea substantivelor de gen masculin.

Experţi 3.

1.Număraţi substantivul bunica la

Numărul singular Numărul plural

(o bunică) (două bunici)

2.Daţi şase exemple de alte substantive care se numără ,,o'' la singular şi ,,două'' la plural.

De reţinut:

Substantivele care primesc, prin numărare, la numărul singular cuvântul ,,o'' şi la numărul plural cuvântul ,,două'' sunt de genul feminin.

3.Formulaţi alte cerinţe prin care să verificaţi înţelegerea sunstantivelor de genul feminin.

Experţi 4.

1. Număraţi substantivul ,,balon'' la :

Numărul singular Numărul plural

(un balon) (două baloane)

2. Daţi şase exemple de alte substantive care se numără ,,un'' la singular şi ,,două'' la plural.

De reţinut:

Substantivele care primesc prin numărare , la numul singular cuvântul ,,un'' şi la numul plural cuvântul ,,două'' sunt de genul neutru.

3. Formulaţi alte cerinţe prin care să verificaţi înţelegerea substantivelor de genul neutru.

După ce fiecare şi-a terminat sarcina, s-a deplasat în grupa cu numărul identic cu al lui ... toţi cu cifra 1 în grupa 1, toţi cu cifra 2 în grupa cu numărul 2 ș.a.m.d.

Toţi cei din grupa respectivă dezbat şi aprofundează tema apoi se reîntorc în grupele iniţiale pentru a prezenta ceea ce au învăţat şi a-şi însuşi cunoştinţele noi. După ce toţi copiii şi-au însuşit cunoştinţele, aleg un lider ce prezintă conținuturile întregii clase.

Riscuri și recomandări

Metoda mozaicului este focalizată pe dezvoltarea capacităţilor de ascultare, vorbire, cooperare, reflectare, gândire creativă şi rezolvare de probleme. Astfel, elevii trebuie să asculte activ comunicările colegilor, să fie capabili să expună ceea ce au învăţat, să coopereze în realizarea sarcinilor, să găsească cea mai potrivită cale pentru a-i învăţa şi pe colegii lor ceea ce au studiat.

Feedback

Profesorul poate pune întrebări să vadă dacă toţi copiii şi-au însuşit noul conţinut sau poate da spre rezolvare fiecărui elev o fişă de evaluare.

Bibliografie Breben S., Gongea E., Ruiu G., Fulga M.(2002), ,,Metode interactive de grup'', Editura Arves

„Pițigoi, la casa ta!” - joc disractiv

PROFESOR: Cornea Ecaterina

G.P.N. „Țăndărică” Suceava

PROIECT DIDACTIC- JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE

NIVEL/GRUPA: nivel II/ grupa mare

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?”

TEMA PROIECTULUI/SĂPTĂMÂNII: „Aripi zgribulite în gerul iernii”

CATEGORIA DE ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE: jocuri și activități liber-alese

TEMA ACTIVITĂŢII: „Pițigoi, la casa ta!”

MIJLOC DE REALIZARE: joc distractiv

TIPUL ACTIVITĂŢII: consolidare de cunoștințe și deprinderi

SCOP: Deconectare intelectuală în urma efortului psihic depus pe parcursul zilei precum și exersarea atenției și a capacității de discriminare vizuală prin crearea unei atmosfere de destindere și bună dispoziție

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

- să identifice căsuța corespunzătoare culorii jetonului din piept;
- să răspundă prompt la o comadă dată;
- să respecte regulile jocului;
- să se orienteze în spațiul delimitat pentru joc;
- să coopereze în cadrul grupului, manifestând prietenie, toleranță și disponibilitate;

VALOAREA PROMOVATĂ: Respectul

STRATEGII DIDACTICE:

a). Metode şi procedee: jocul, conversaţia, explicaţia, observația, exerciţiul, demonstrația;

b). Resurse materiale: măști și jetoane colorate (câte una/unul pentru fiecare copil – pițigoi), căsuțe colorate (din carton) prevăzute cu șnur, fluier / semnal sonor;

c). Forma de organizare: frontal, individual

ELEMENTE DE JOC: aplauze, încurajări, mișcarea, mânuirea materialului;

SARCINA ȘI REGULILE DE JOC:

Sarcina jocului: Identificarea rapidă a căsuței corespunzătoare culorii jetonului primit și deplasarea corectă către aceasta.

Regula jocului: Copiii vor fi dispuși în formație de cerc, câte doi față în față, ținându-se de mâini. Fiecare pereche va primi câte un semn distinctiv. Un copil din pereche va avea rolul de pițigoi, iar celălalt rolul de căsuță. La comanda „Pițigoi, zburați!”, pițigoii se vor răspândi în spațiul de joc. La comanda „Stați, nu vă uitați!”, pițigoii își vor acoperi ochii cu palmele, iar perechea din cerc (căsuța) își va schimba locul. La comanda „Pițigoi, la casa ta!”, fiecare pițigoi își va căuta perechea (căsuța). Copilul care își va găsi primul perechea va fi declarat câștigător.

BIBLIOGRAFIE:

- *** MEN, Curriculum pentru educație timpurie, 2019;
- Barcău Ticaliuc, E. (1997) , „1001 jocuri pentru copii”, Ed.Sport-Turism, București.

ETAPELE ACTIVITĂŢII CONŢINUT ŞTIINŢIFIC STRATEGII DIDACTICE EVALUARE/

METODE ŞI INDICATORI

METODE ŞI PROCEDEE RESURSE MATERIALE

1. Captarea atenţiei Captarea și concentrarea atenției copiilor se va realiza prin prezentarea materialelor de joc sub formă de surpriză, cu rol de stimulare a interesului și a disponibilității pentru participarea activă la activitate. Observația

Conversaţia

Măști și jetoane, căsuțe colorate (din carton), fluier;

2. Anunţarea temei şi a obiectivelor Tema și obiectivele activității se vor prezenta sub forma invitației la joc și voie bună după o zi plină de evenimente. Conversaţia

Explicaţia

3. Prezentarea conţinutului şi dirijarea învăţării Se va prezenta copiilor jocul și regulile acestuia.

„Pițigoi, la casa ta!”

a) Explicarea și demonstrarea jocului de mișcare

Copiii vor fi dispuși în formație de cerc, câte doi față în față, ținându-se de mâini. Fiecare pereche va primi câte un semn distinctiv. Un copil din pereche va avea rolul de pițigoi, iar celălalt rolul de căsuță. La comanda „Pițigoi, zburați!”, pițigoii se vor răspândi în spațiul de joc. La comanda „Stați, nu vă uitați!”, pițigoii își vor acoperi ochii cu palmele, iar perechea din cerc (căsuța) își va schimba locul. La comanda „Pițigoi, la casa ta!”, fiecare pițigoi își va căuta perechea (căsuța). Copilul care își va găsi primul perechea va fi declarat câștigător.

b) Jocul de probă

Copiii vor desfășura jocul de probă.

c) Desfășurarea propriu zisă a jocului

Se va urmări derularea acțiunii de joc, respectarea regulilor jocului, executarea cu atenție a sarcinilor propuse, interrelaționarea și comunicarea dintre copii, precum și manifestarea bucuriei.

Explicaţia

Demonstrația

Observarea

Exercițiul

Jocul

Măști și jetoane, căsuțe colorate (din carton), fluier;

Indicatori:

Identificarea și ocuparea corectă a căsuței;

4. Evaluare Se vor face aprecieri generale şi individuale cu privire la activitatea desfăşurată, modul de participare şi comportamentul copiilor observat pe parcursul derulării activităţilor.
Conversaţia evaluativă Autoevaluarea

TERAPIA PRIN LECTURĂ

Prof. ANGHEL MIHAELA

TERAPIA PRIN LECTURĂ PENTRU COPIII CU CERINȚE EDUCAȚIONALE SPECIALE ÎN GRĂDINIȚĂ- ABORDARE INSPIRATĂ DIN PEDAGOGIA WALDORF

Introducere

Educația incluzivă presupune adaptarea procesului educațional astfel încât fiecare copil, indiferent de particularitățile sale individuale, să poată participa activ și cu sens la viața grupei. În grădiniță, copiii cu cerințe educaționale speciale (CES) pot prezenta dificultăți de comunicare, integrare socială, reglare emoțională sau atenție scăzută. Terapia prin lectură, denumită și biblioterapie educațională, reprezintă o metodă prin care poveștile, basmele și cărțile devin instrumente terapeutice și educative. Aceasta stimulează limbajul, empatia și capacitatea de a înțelege emoțiile proprii și ale celorlalți. Abordarea Waldorf, centrată pe dezvoltarea armonioasă a gândirii, simțirii și voinței, oferă un cadru valoros pentru aplicarea lecturii ca mijloc de incluziune și dezvoltare socio-emoțională.

1. Fundament teoretic: terapia prin lectură și dezvoltarea emoțională

Terapia prin lectură constă în utilizarea conținuturilor literare (povești, poezii, fabule) pentru susținerea dezvoltării emoționale, cognitive și comportamentale a copiilor. În contextul grădiniței, lectura terapeutică se realizează prin activități de grup, adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare. Conform literaturii de specialitate (Chira, 2017; Dobrescu, 2020), povestea devine un mediu sigur în care copilul proiectează propriile trăiri, își recunoaște emoțiile și exersează strategii de reglare emoțională. Copilul cu CES, adesea confruntat cu frustrare sau dificultăți de integrare, poate găsi în poveste un model pozitiv, o cale de exprimare și un spațiu de apartenență.

Prin intermediul poveștilor terapeutice, educatorul are posibilitatea să abordeze teme precum prietenia, curajul, cooperarea, acceptarea diferențelor sau gestionarea emoțiilor. De exemplu, basmul 'Ursul păcălit de vulpe' poate fi folosit pentru a discuta despre consecințele comportamentelor nedrepte, iar 'Scufița Roșie' pentru a învăța regulile de siguranță și încrederea selectivă. Prin dialog, desen și joc de rol, copiii sunt implicați activ în înțelegerea mesajului și transferul său în situații reale.

2. Elemente din pedagogia Waldorf aplicabile în terapia prin lectură

Pedagogia Waldorf, întemeiată de Rudolf Steiner, promovează o educație holistică, în care învățarea se realizează prin experiență, ritm și imaginație. În grădinițele Waldorf, povestea este un element central al zilei: educatorul o spune oral, cu voce caldă, ritmată, fără suport vizual excesiv. Această metodă stimulează atenția, imaginația și capacitatea copilului de a crea reprezentări proprii. Pentru copiii CES, povestirea orală reduce presiunea cognitivă și îi ajută să trăiască emoțiile prin sunet, ritm și expresie.

Elemente Waldorf relevante pentru terapia prin lectură includ:

• Povestirea orală repetată, pentru consolidarea siguranței emoționale;

• Folosirea mișcării și a gesturilor în timpul poveștii (imitarea animalelor, a elementelor naturii);

• Activități artistice complementare (acuarelă, modelaj, desen cu ceară de albine);

• Respectarea ritmului zilnic și săptămânal – crearea unui ritual al poveștii, care oferă copilului predictibilitate și confort.

3. Exemple de activități practice în grădiniță

În continuare sunt prezentate câteva activități aplicabile în grădinița incluzivă, care combină principiile lecturii terapeutice și ale pedagogiei Waldorf:

Ziua săptămânii Activitatea propusă Obiective terapeutice și educaționale

Luni Cerc de poveste: 'Puiul de arici' (Ion Dragoslav) – educatorul spune povestea oral, copiii redau emoțiile personajelor prin gesturi. Recunoașterea emoțiilor de teamă și curaj; dezvoltarea empatiei.

Marți Modelare din lut a personajului preferat din poveste.Exprimarea emoțiilor prin activitate artistică; stimularea motricității fine.

Miercuri Joc de rol: copiii interpretează scene din poveste. Exersarea comunicării verbale și nonverbale; creșterea stimei de sine.

Joi Desen colectiv inspirat din poveste – fiecare copil contribuie la o parte a tabloului comun. Dezvoltarea cooperării și a sentimentului de apartenență la grup.

Vineri Cercul recunoștinței – copiii discută ce le-a plăcut și cum s-au simțit. Reflecție emoțională și consolidarea relațiilor de grup.

4. Studiu de caz: intervenție prin lectură la un copil cu tulburare de limbaj

Într-o grupă mixtă de 5–6 ani, un copil diagnosticat cu tulburare de pronunție și timiditate accentuată a fost implicat într-un program de lectură terapeutică timp de 4 săptămâni. Povestea utilizată: 'Ridichea uriașă'. Educatorul a spus povestea zilnic, implicând copiii în roluri și folosind elemente de mișcare și cântec. După două săptămâni, copilul a început să repete replicile personajelor și să inițieze dialog cu colegii. La finalul perioadei, s-a observat creșterea încrederii, participarea activă la activități de grup și o îmbunătățire vizibilă a pronunției. Aceasta demonstrează că lectura, combinată cu ritm și expresivitate, poate fi un instrument eficient de incluziune și dezvoltare socio-emoțională.

Concluzii

Terapia prin lectură reprezintă o punte între educație și intervenția psihopedagogică. Pentru copiii cu cerințe educaționale speciale, lectura nu este doar o activitate cognitivă, ci și una emoțională, relațională și identitară. Integrarea principiilor Waldorf în lectura terapeutică oferă o abordare holistică, în care povestea, mișcarea și arta se combină pentru a sprijini copilul în totalitatea sa.

Prin adaptare, răbdare și empatie, educatorul devine un mediator între copil și lume, iar lectura – un mijloc de vindecare și incluziune.

Bibliografie

1. Chira, R. (2017). Educația incluzivă în grădiniță. Editura Didactica Publishing House.

2. Dobrescu, C. (2020). Metode moderne de intervenție educațională la copilul preșcolar. Editura Polirom.

3. Steiner, R. (2004). Educația copilului în lumina științei spirituale. Editura Univers Enciclopedic.

4. König, K. (2015). Reading and Writing. Waldorf Publications.

5. Waldorf Resources (2022). Storytelling, play and the whole child. https://www.waldorf-resources.org

6. Matei, L. (2019). Poveștile terapeutice – instrument de dezvoltare emoțională. Revista de Pedagogie, nr. 3/2019.

7. Ministerul Educației (2021). Ghid de bune practici pentru integrarea copiilor cu CES în grădiniță.

UTILIZAREA PLATFORMELOR DIGITALE ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Prof. Coman Marinela

Conceptul de blended learning este un concept de educare modern, flexibil, care are ca scop dobandirea de catre fiecare cursant a unor cunoștiinte de nivel tehnic ridicat. Sistemul este bazat pe concepte si metode de studiu inovative care cuprind studiul în sala de clasă asistat de trainer, studiu individual si studiul online.

Învațarea bazata pe metode tradiționale rămâne una dintre cele mai apreciate căi de învațare a noțiunilor teoretice. Dar interactiunea dintre profesor si educabil s-a dovedit a fi cea mai eficientă și consolidarea conținuturilor învațarii mai buna, prin învățarea asociată. Învățarea asociată este un program educațional formal sau non formal, care combină mediile digitale cu metodele tradiționale folosite la clasă.

Uneori termenul de învățare asociată este înlocuit cu cel de ,,învățare personalizată,, sau cel de ,,instruire personalizată,,astfel învățarea mixtă este și o revenire la învățarea centrată pe profesori,singurii responsabili pentru conceperea scenariului didactic,pentru structurarea și prezentarea conținutului învățării.

„Tehnologiile sunt doar niște unelte care pot fi folosite in mai multe domenii, cu precădere in educație, dar cel mai important este modul cum se aplică. Este cunoscut faptul că in educație tehnologiile media sunt folosite în diferite combinații, iar cei șase piloni media sunt:” (Bates, Anthony Wiliam, 2015)

➢ -învațarea față-n-față

➢ -text

➢ -(stil)grafică

➢ -audio (inclusiv vorbirea)

➢ -video

➢ -computerul (inclusiv animații, simulari si realități virtuale)

Blended learning-ul este un teremen care descrie o modalitate de învățare mixtă, ce combină metodele de învățare tradiționale cu studiul independent obținând astfel o nouă metodologie hibridă de învățare. Acesta reprezintă o schimbare majoră în strategiile didactice prin introducerea computerului actul de predare-învățare-evaluare.

Blended learning-ul este interacțiunea dintre profesor și elev prin intermediul tehnologiei Elevii se pot bucura de o învățare personalizată folosind instrumente de învățare mixte. profesorii pot interacționa cu elevii mai eficient prin monitorizarea cresterii calității actului instructiv-educativ și prin oferirea feedbackului instantaneu.Acest tip de învățare permite elevilor sa își personalizeze experiențele de învățare utilizând instrumente suplimentare,moderne și dincolode sala de

clasă.Acest tip de învățare pregătește elevii să lucreze în locuri de muncă bazate pe tehnologie iar profesorii își pot îmbunătății lecțiile. Acesta este un mod modernizat de predare care are un impact pozitiv asupra experienței de formare a unui elev,prin această învățare mixtă se creează un echilibru între educația online și educația față în față,fapt care încurajează elevii să urmeze cursuri online de formare profesională. Învățarea bazată pe tehnologie s-a dovedit a fi eficientă atunci când se dorește păstrarea elevilor în sala de clasă sau în educația online. Această metodă nu este monotonă dar îmbunătățește întotdeuna formarea, permite elevilor să se concentreze perioade mai lungi de timp ceea ce duce la obținerea de progrese. Metodele de formare combinate includ instrumente de predare care permit creativitatea în lecții și în subiectele propuse.

Un alt avantaj al învățării mixte este acela că elevii pot lucra individual, iar profesorul identifică mai ușor pe aceia care au nevoie de ajutor individualizat, ceea ce îmbunătățește atitudinea elevilor fața de învățare. Fiecare elev are posibilitatea de a lucra intr-un ritm propriu.

Învățarea mixtă include și softwer-ul care înregistrează automat datele elevilor și le măsoară progresul, oferind cadrelor didactice, elevilor, părinților informații detaliate despre elevi. Testele sunt marcate automat iar feedbackul se realizează instantaneu.

Dacă nu este planificată și executată corect, învățarea mixtă poate avea și unele dezavantaje mai ales în ceea ce privește resursele tehnice sau instrumentele folosite.

Pandemia ne-a schimbat fundamental felul în care trăim și totul a trebuit readaptat noilor condiții de viață. Nici învățământul n-a fost ocolit de provocări atât pentru dascăli, cât și pentru elevi și părinți. Pentru învățământul preșcolar transferul în mediul virtual al activităților s-a dovedit a fi mai mult decât o provocare temporară, pentru că au apărut o serie de incertitudini cu privire la modalitățile de interacțiune cu preșcolarii, găsirea celei mai eficiente strategii și mijloace didactice pentru a putea orienta și îndruma copiii în desfășurarea optimă a procesului instructiv-educativ.

Am acceptat aceste provocări căutând soluții și am profitat de oportunitățile oferite de mijloacele digitale de învățare. Învățarea online a determinat regândirea felului în care am proiectat activitățile, a necesitat selectarea atentă a conținuturilor de învățare, de consolidare și de verificare a acestora , dar și a strategiilor care să asigure coerența demersurilor educative desfășurate, a trebuit să ne obișnuim să lucrăm în mediul online sincron și asincron, să creăm materiale cât mai atractive, să oferim feedback și, cel mai important, să lucrăm în echipă. În învăţământul preşcolar, aspectul educaţiei online indiferent de forma desfăşurării activităţilor, sincron sau asincron, actul educaţional depinde de disponibilitatea, suportul şi implicarea părinţilor. Pentru o bună comunicare cu părinții, am creat grupuri închise pe platformele WhatsApp și Facebook unde am oferit permanent informații despre evoluția pandemiei și am dat lămuriri cu privire la activitățile sugerate.

Pentru aceasta, am fost nevoită să învăț să utilizez platforme noi, instrumente digitale, dar și să creez lecții și activități interactive pe platforme digital.: Învățământul online nu se poate desfășura fără instrumente digitale, de aceea, este nevoie de o selecție clară, ținându-se cont de valențele pedagogice pe care acestea le oferă: interacțiune, colaborare, comunicare, evaluare, dar și de nevoile, caracteristicile sau nivelului de dezvoltare al grupei.

Instrumente multimedia care pot fi cu uşurinţă integrate în cadrul unei lecţii online , în cadrul procesului de predare-învăţare-evaluare în grădiniță:

--video: youtube, myvideo.ro – pune la dispoziţie dinamică vizuală, atrage atenţia, amplifică imaginaţia preșcolarilor.

-audio: trilulilu, deezer, blip.fm, fişier mp3 – înregistrările audio oferă o notă de realism exerciţiilor practice, suplinesc (sau completează) absenţa explicaţiilor verbale, reprezintă şi un canal de comunicare între elevi, accesibil şi uşor de folosit.

-imagini: flickr, tinypic, picasa – pot ilustra un concept, stare, eveniment; pot fi diagrame, grafice, poze proprii

-prezentări: slideshare, voicethread, photopeach, notaland, screencastle, screenjelly,

-screen-uri – utile în digital storytelling, cu grad mare de libertate în exersarea creativităţii şi imaginaţiei.

-puzzle-uri online: jigsawplanet. puzzlefatcory, puzzlegarage, epuzzle-răspuns imediat, autocorectare .

-fișe și jocuri interactive: liveworksheets, wizer, wordwall -cu ajutorul lor se poate afla modul de gândire al preșcolarilor,cunoștințele dobândite, pot oferi feedback.

Utilitatea acestor instrumente constă în faptul că preșcolarii participă activ la procesul de învăţare prin obţinerea informaţiilor într-un mod cât mai variat, lucru care duce la îmbunătăţirea competenţelor digitale.

O platformă de lucru, Kinderpedia , importantă în contextul activităților online , deoarece avea integrată și platforma Zoom (www.zoom.com) s-a dovedit de mare ajutor pentru ceea ce au însemnat activitățile mele cu preșcolarii.

Redau câteva informații utile primite de la echipa tehnică a platformei:

1. Kinderpedia este o soluție dezvoltată în România, de programatori români cu investiție elvețiană, care are clienți în acest moment în 8 țări.

2. Kinderpedia este una dintre soluțiile agreate de Ministerul Educației și Cercetării, Kinderpedia a semnat un protocol cu MEC (8736/ 19.03.2019) prin care pune soluția de management educațional la dispoziția instituțiilor publice.

3. Kinderpedia este gratuită pentru instituțiile publice, fără nici o obligativitate contractuală sau clauze ascunse. Conform protocolului, 11 module agreate de minister ca fiind module suficiente pentru învățarea la distanță (online) au fost puse la dispoziție gratuit instituțiilor publice, fără termen de expirare (pe viață). Tot conform protocolului, celelalte module sunt gratuite până la finalul anului.

4. Kinderpedia este o platformă 100% conformă cu legile GDPR, iar acest lucru este asumat de către echipa de dezvoltare. (Daniel Rogoz, co-fondator Kinderpedia)

Pentru a face activități educaționale pe Kinderpedia, trebuie să vă creați un cont de profesor (evident, dacă sunteți profesor). Dacă întreaga unitate de învățământ dorește să lucreze pe platformă, este mai eficient ca directorul acesteia să creeze un cont de manager pentru unitatea sa de învățământ și apoi conturi individuale pentru profesori. Pasul următor este crearea claselor, repartizarea profesorilor la clase și apoi introducerea copiilor de către profesor – crearea conturilor copiilor. Pentru grădiniță, deoarece preșcolarii nu au adrese de mail, se creează conturi doar pentru părinți. Se poate stabili un orar, care poate fi setat recurent.

De asemenea, se pot da „teme" copiilor, aceștia sau părinții lor, după caz, le pot încărca, profesorul le poate verifica/ corecta/ evalua și oferi note/ calificative/ emotiocon. Pentru a da teme, profesorul poate încărca link-uri, fotografii, documente word sau pdf.

Aplicația m-a ajutat să substitui în mare măsură activitatea directă din clasă, deoarece mi-a permis crearea unui orar de lucru, realizarea prezenței zilnice, postarea de „teme", fișe de lucru, filme, materiale, chestionare pentru părinți și alte resurse educaționale. Atât copiii, cât și părinții au avut un profil pe platformă. Părinții, fie și-au instalat aplicația pe telefon/ tabletă, fie direct pe calculator/ laptop. Pot fi încărcate resurse materiale și informaționale sau materiale video pentru copii de pe YouTube sau Vimeo.

Aplicația poate genera automat rapoarte de activitate ale profesorului, ale elevilor, în funcție de prezență, de videoconferințele create. De asemenea există și un Live Chat, unde puteți vorbi prin mesaje cu părinții/ copiii sau cu alți profesori.

În ceea ce privește platforma Zoom, ea este utilă pentru realizarea videoconferințelor cu preșcolarii. Aceasta constă în deținerea unui cont pe platformă și programarea lor fie din Kinderpedia (pentru profesorii care au cont și o utilizează), fie direct de pe site-ul www.zoom.us. Ceea ce am utilizat cel mai des a fost opțiunea de Share screen (partajarea ecranului calculatorului), prin care le prezentam copiilor materiale create de mine (PPT-uri, CD-uri educaționale interactive de exemplu), site-uri (eu am partajat YouTube, Jigsaw Planet etc). De asemenea, există și opțiunea de whiteboard, pe care copiii pot scrie, desena etc. Acestea două opțiuni (share screen și whiteboard) pot fi folosite și de profesor, dar și de către copii, dacă profesorul le acordă permisiunea selectând Multiple participants can share simultaneously.

Zoom oferă posibilitatea înregistrării video și audio a videoconferințelor, are un Chat unde se poate discuta, unde se pot trimite link-uri sau documente etc., dar și o listă cu toți participanții prezenți la videoconferință.

O sesiune de videoconferință durează 45 minute fără abonament. Înainte cu 10 minute de expirarea timpului, Zoom afișează pe ecran o notificare în acest sens și un cronometru.

Pentru mine, Zoom a reprezentat una dintre cele mai eficiente platforme de lucru, alături de Kinderpedia, deoarece a reprezentat singurul mijloc prin care puteam lua contact cu copiii, ne puteam vedea și auzi în timp real, virtual.

Mai târziu ,participând la foarte multe programe de formare privind utilizarea platformelor digitale în educație,am folosit următoarele:

digitaledu.ro- O bază de date cu resursele educaționale în format digital create de cadre didactice, organizate pe discipline și ani de studiu. Conține linkuri la peste 7000 de teste, fișe de lucru, jocuri didactice, filme și simulări.

iTeach-Platformă dedicată dezvoltării profesionale continue a cadrelor didactice. Include cursuri online gratuite, posibilitatea de publicare în reviste educaționale, știri și resurse, realizarea de portofolii ale profesorilor.

Livresq- Este o platformă de creare de lectii interactive și cursuri online ce pot fi descărcate și apoi încarcate în alte platforme. Conține și cea mai mare Biblioteca de resurse educationale din România.

Sunt peste 19.600 de lectii disponibile, din care 5673 publice. Platforma LIVRESQ integrează și inteligență artificială pentru a ajuta cadrele didactice să creeze lecții și cursuri, mai bune și mai repede. Toate materialele LIVRESQ functioneaza si se adapteaza automat pentru orice dispozitiv cu browser (telefoane, calculatoare, tablete, televizoare smart, table interactive, etc)

Adservio-este o platforma de management a proceselor educationale. Aduce beneficii directorilor, cadrelor didactice, personalului auxiliar, parintilor si elevilor. Modulele integrate în această platformă: catalog școlar electronic, mesagerie, modulul dedicat secretariatului, modulul dedicat directorilor, modulul pentru profesor.

BIBLIOGRAFIE:

- Tapp, A., & Hodges, C. (2018). Blended learning in K-12: Taxonomy, critical elements, and examples. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 15(1), 1-16.
- Dobrițoiu Maria, Corbu Corina, Guță Anca, Urdea Gheorghe, Bogdanffy Lorand, INSTRUIRE ASISTATĂ DE CALCULATOR ȘI PLATFORME EDUCAȚIONALE ONLINE, Editura UNIVERSITAS, Petroșani, 2019;
- Călin Iepure, Răzvan Curcubătă, Bogdan Vaida-CAPTIVEAZĂ-ȚI ELEVII ÎN ONLINE MAI CEVA CA ÎN CLASĂ!, www.sellification.org
- https://www.didactform.snsh.ro/campanie-online/invatarea-online-avantaje-si-dezavantaje
- https://www.didactic.ro/materiale-didactice/invatarea-online-o-necesitate-actuala
- https://ires.ro/uploads/articole/ires_accesul-elevilor-scolari-la-educatie-online_policy-paper_mai-2020.pdf
- https://www.dascalidedicati.ro/invatarea-online-avantaje-si-dezavantaje/
- https://www.logiscool.com/ro/blog/ghid/educatia-copiilor

Probleme cu una și doua operații pentru clasa I

Prof. Irimia Anca

Școala Gimnazială Nr.2 Hunedoara

1) Alina are 23 timbre, iar Ovidiu cu 3 mai multe. Câte timbre are Ovidiu?

_____

R: _____

2) Alina are 23 timbre, iar Ovidiu cu 3 mai multe. Câte timbre au cei doi copii ?

Rezolvare :

_____

_____

_____

_____

R : _____

3) Într-un parc sunt 57 stejari, iar plopi cu 7 mai puţini. Câţi plopi sunt în acel parc?

_____

R: _____

4) Într-un parc sunt 57 stejari, iar plopi cu 7 mai puţini. Câţi copaci sunt în acel parc?

Rezolvare :

_____

_____

_____

_____

R : _____

5) Marinela a cules 37 lalele, iar sora ei cu 5 mai multe. Câte lalele a cules sora ei?

_____

R: _____

6) Marinela a cules 37 lalele, iar sora ei cu 5 mai multe. Câte lalele au cules cele două fete?

Rezolvare :

R : _____

7) George a rezolvat în vacanţă 24 probleme, iar Gina cu 9 probleme mai mult. Câte probleme a rezolvat Gina?

R: _____

8) George a rezolvat în vacanţă 24 probleme, iar Gina cu 9 probleme mai mult. Câte probleme au rezolvat cei doi copii?

Rezolvare :

R : _____

9) Ana are 23 ani, iar Irina are cu 9 mai puţin. Câţi ani au împreună?

Rezolvare :

R : _____

10 Irina are 22 lei, iar sora ei are cu 7 lei mai puţin. Câți lei au împreună?

Rezolvare :

R : _____

11) Într-un parc erau 19 fetiţe şi băieţi cu 11 mai mult. Câţi copii sunt în parc?

Rezolvare :

R : _____

12) Pe un raft al unei biblioteci sunt 43 cărţi, iar pe altul cu 12 mai puţine. Câte cărţi sunt pe cele două rafturi?

Rezolvare :

R : _____

11) Într-o livadă sunt 31 nuci şi meri cu 17 mai mult. Câţi pomi sunt în total?

Rezolvare :

R : _____

13) Într-o cutie sunt 25 crete roşii, iar crete galbene cu 19 mai puţin. Câte crete sunt în total?

Rezolvare :

_____

R : _____

12) Andreea cumpără 21 caiete de matematică şi cu 5 mai puţin caiete de limba română. Câte caiete cumpără Andreea?

Rezolvare :

_____

_____

_____

_____

R : _____

14) Pe un lac erau 15 gâşte, iar raţe cu 30 mai multe. Câte păsări sunt pe lac?

Rezolvare :

_____

_____

_____

_____

R : _____

Statutul şi importanţa evaluării la preşcolari

Prof ed. timpurie Voinic Florica

Lic. Tehn. „Ion Mincu”- Grădinița cu P.P. Nr.3, Tulcea

’’Evaluarea merită un loc important în învăţământ, din care face parte integrată. Ea are întotdeauna un raport direct sau indirect cu progresul, în extensie şi în calitate, al învăţării.’’ (D. Ausbel)

Luând în considerare studiile lui D. Ausbel, se poate afirma cu certitudine că evaluarea este o componentă importantă a procesului de învăţământ, ce permite luarea, în cunoştinţă de cauză, a unor decizii de reglare, ameliorare şi perfecţionare a activităţii preşcolarului. După D. Ausbel, ea este punctul final într-o succesiune de evenimente: stabilirea scopurilor, prin prisma comportamentelor dezirabile, proiectarea şi executarea programului, măsurarea rezultatelor, aprecierea lor. În fapt, procesul nu este încheiat, deoarece, pe baza evaluării va fi reluat într-un mod mai convenabil adecvat nevoilor de educaţie şi posibilităţilor reale de a le satisface, astfel încât evaluarea are rolul unei legături, a unei conexiuni inverse, a unui feet-back operativ între etapa parcursă şi cea următoare.

Evaluarea trebuie concepută nu numai ca un control al cunoştinţelor sau ca mijloc de măsuare obiectivă, ci ca o cale de perfecţionare, ce presupune o strategie globală a formării. Operaţia de evaluare nu este o etapă suprapusă procesului de învăţare, ci constituie un act integrat activităţii pedagogice. Evaluarea constituie o validare a justeţei secvenţelor educative, a componentelor procesului didactic şi un mijloc de delimitare , fixare şi intervenţie asupra conţinuturilor şi obiectivelor educaţionale.

În vedera conceperii şi aplicării adecvate ale evaluării în activităţile preşcolare, ar trebui să se ţină cont de câteva mutaţii de accent, constatate în ultimul timp, având drept consecinţe redimensionarea şi regândirea strategiilor evaluative, în consens cu o serie de exigenţe:

• extinderea acţiunii de evaluare de la verificarea şi aprecierea rezultatelor, la evaluarea procesului, a strategiei care a condus la anumite rezultate; evaluarea nu numai a elevilor, ci şi a conţinutului, a metodelor, a obiectivelor, a situaţiei de învăţare

• luarea în calcul şi a altor indicatori, alţii decât achiziţiile cognitive, precum conduita, personalitatea elevilor, atitudinile etc.

• centrarea evaluării asupra rezultatelor pozitive şi nesancţionarea în permanenţă a celor

negative

• transformarea copilului într-un permanent partener al educatorului prin autoevaluare, interevaluare şi evaluare controlată

• raportarea rezultatelor la obiectivele definite şi la evoluţia societăţii

Funcţiile evaluării preşcolarului

Evaluarea preşcolară reprezintă un ansamblu de activităţii dependente de anumite intenţii. Acestea transcend datele imediate şi contingente, raportându-se la o serie de funcţii şi scopuri bine determinate. Scopul evaluării nu este de a parveni la anumite date, ci de a perfecţiona procesul educativ. Raportat la derularea unei secvenţe de învăţare sau prin relaţionare la un ansamblu structurat de activităţi de formare, se desprind funcţii ale evaluării specifice dimensiunii normative (constatativă, diagnostică, prognostică), respectiv funcţii specifice dimensiunii formative (motivaţională, decizională, informaţională).

Privite din punctul de vedere al educatorului, funcţiile evaluării vizează:

• culegerea de informaţii cu privire la măsura în care au fost realizate obiectivele stabilite

• controlul asupra activităţii desfăşurate

• stabilirea eficienţei organizării, structurării, accesibilizării conţinutului, a alegerii strategiei adecvate grupei sau indivizilor din grupă

• descoperirea unor lacune, dificultăţi, rămâneri în urmă pentru ca pe baza lor să se elaboreze

un program de recuperare (cu întreaga grupă, pe grupe mici sau individual)

• anticiparea, proiectarea , organizarea şi conducerea ştiinţifică, eficientă a următoarelor secvenţe de instruire

Pentru preşcolar, funcţiile specifice ale evaluării sunt:

• îl ajută să fixeze, să consolideze şi să reţină cunoştinţele prin repetare şi întărirea pozitivă pe care evaluarea o determină, să le integreze în sisteme

• să-i mărească încrederea în forţele proprii şi să-i descurajeze comportamentele negative

• îi susţine interesul pentru cunoaştere stimulându-i şi dirijându-i învăţarea

• contribuie la formarea capacităţii de autoapreciere şi la stimularea tendinţei de autoafirmare

• contribuie la întărirea legăturii grădiniţei cu familia

Toate aceste funcţii demonstrează necesitatea includerii evaluării în activitatea didactică. Ele apar şi se actualizează diferenţiat, prin prevalenţa uneia faţă de alta la un moment dat. O probă evaluativă oarecare nu îndeplineşte toate funcţiile posibile în aceeaşi măsură. Toate funcţiile se pot întrezări, mai mult sau mai puţin, în toate situaţiile de evaluare.

Strategii de evaluare în grădiniţă

Activitatea educativă în grădiniţă este complexă şi solicită forme de evaluare variate, multiple, adaptate la particularităţile preşcolarilor. Diversitatea situaţiilor didactice, precum şi multitudinea de obiective ale evaluării presupun conceperea şi aplicarea unor strategii diferite care să mijlocească procesul evaluativ. Astfel, în grădiniţă sunt utilizate următoarele strategii şi forme de evaluare:

Evaluarea formativă (continuă) este indispensabilă înr-o pedagogie a formării centrate pe copil. Rezultatele se raportează, după fiecare secvenţă, la obiective, cu scopul de a înregistra lacune, greşeli sau a confirma eficienţa învăţării. Evaluarea formativă ajută la prevenirea unor distorsiuni în învăţare, provenite din surse afective (nesiguranţă, încredere nejustificată, indiferenţă).

Evaluarea formativă are implicaţii atât în activitatea educatoarei/institutorului, cât şi în cea a copilului. Funcţia diagnostică şi prognostică sunt valorificate pentrul copil în stabilirea caracteristicilor viitorului program instructiv-educativ. Copilul va învăţa mai eficient dacă beneficează de rezultatele evaluării, şi le asumă parţial ca autoevaluare, dacă înţelege semnificaţia evaluării. Este o evaluare continuă, ea evită ruperea procesului de învăţare sau reluarea unor trasee lungi (greşit parcurse), printr- o învăţare conştientă de obiectivele, desfăşurarea şi rezultatele sale (feed-back). Continuitatea propriu-zisă nu este însă nici posibilă, nici necesară. Nu pot fi fixate norme de timp sau cantitate de informaţii ce se evaluează, evaluarea depinde de amplitudinea proceselor cognitive implicate, complexitatea activităţii, posibilităţile celui educat. Evaluarea este necesară după fiecare secvenţă semnificativă a învăţării, fără care nu se poate înainta în proces. Chiar dacă cere un consum mare de timp, frecvenţa evaluării nu poate fi prea mare.

Evaluarea sumativă este tipul de evaluare prin care se constată nivelul de performanţă atins în raport cu anumite exigenţe de formare care au fost stabilite la începutul unei perioade lungi de învăţarre sau care se formulează abia în momentul evaluării. Cosntatările se exprimă în calificări atribuite copiilor, clasificări sau promovări ale acestora.

În grădiniţă putem vorbi de evaluare iniţială în momentul venirii copilului în instituţie şi evaluare finală, la părăsirea acesteia, când trebuie să i se completeze fişa psiho-pedagogică finală (profil de personalitate, inventar de cunoştinţe, interese şi posibilităţi de învăţare) pentru a se recomanda înscrierea la şcoală.

Autoevaluarea este o formă de trecere la autonomie (de exemplu reconstituirea unei imagini din bucăţele poate fi autoevaluată). Există activităţi pe care preşcolarul nu este capabil să le autoevalueze fără exerciţiu prealabil. Pentru autoevaluare este necesară cunoaşterea obiectivului şi a căii de realizare. Atunci când preşcolarul se autoevaluează, rezultatele sunt superioare.

Evaluarea clinică se realizează pentru preşcolarii cu probleme în evoluţie, de către un specialist (psihiatru, psiholog). Prescripţiile pentru activitatea ulterioară diagnosticării, vor ţine seama nu numai de simptome, ci şi de relaţiile dintre factorii psihologici, sociali şi educaţionali care influenţează performanţele copilului.

Rolul educatoarei/institutorului în evaluare

În fiecare secvenţă educativă, într-o primă fază, educatoarea preia unele din obiectivele din programă, le adaptează particularităţilor copiilor şi situaţiilor de învăţare, le ordonează liniar şi ierarhic pentru a le înscrie în logica didactică. Pentru ca evaluarea să fie posibilă, educatoarea va descrie pentru sine şi pentru copil modalităţile în care se va manifesta comportamentul scontat prin

care se exprimă fiecare obiectiv, condiţiile în care se aşteaptă ca acesta să apară şi nivelul de performanţă al achiziţiilor (minime, medii, maxime).

În faza ulterioară, după procesul de învăţare, educatoarea/institutorul va recurge la metode şi instrumente de culegere de date, care conduc la rezultate cantitative. Acestea vor fi prelucrate apoi calitativ, prin raportare la obiective.

Pragul de acceptabilitate al rezultatelor (performanţelor) este variabil de la o etapă a învăţării la alta, de la un copil la altul. În perioada de învăţare exigenţele sunt mai reduse, exerciţiile şi probele de control, mai uşoare. Angajarea în învăţare şi un minim de rezultate sunt satisfăcătoare. Se tinde însă spre performanţe maxime, spre curba rezultatelor în formă de ''J'', spre aplicaţii, transfer. Educatoarea va fi tolerantă în manifestările de egocentrism, subiectivism, faţă de supraaprecierea rezultatelor proprii sau ale prietenilor.

Prezentarea obiectivelor şi criteriilor de apreciere a realizării acestora îl ajută pe preşcolar să preia unele criterii de apreciere. Este util şi necesar să verbalizeze aceste criterii. Nota este exclusă în calificarea copiilor preşcolari. Se folosesc calificative în limbaj comun (foarte bine, bine), stimulente materiale sau simbolice pentru recompensare sau sancţionare, cu grija de a da o tentă optimistă evaluării, care se face în raport cu rezultatele anterioare, cu ale celorlalţi copii din grup, nu doar cu obiectivele propuse.

Metode de culegere a datelor în vederea evaluării

În funcţie de specificul vârstei preşcolare, metodele de culegere a datelor pentru evaluare vor fi: observaţia, conversaţia, studiul produselor activităţii, analiza procesului de integrare socială, testul, ancheta. Dintre acestea, un loc aparte îl ocupă observaţia şi conversaţia.

Metoda observaţiei facilitează educatoarei obţinerea unei părţi însemnate de date despreprepreşcolar prin observarea comportamentului în condiţii obişnuite (uneori şi provocate, în condiţii anume create pentru a se edifica asupra unor aspecte ambigue). Nu se va limita la observaţia spontană, ci va realiza şi observaţia sistematică, stabilindu-şi obiectivele de urmărit, mijloace şi activităţi programate, dispunând de metode de înregistrare, ordonare, prelucrare narativă sau codificată. Elementul de comportament supus observării va fi circumscris şi descries prin indicatori semnificativi. Sunt de evitat definiţiile vagi şi se va nota frecvenţa, periodicitatea sau durata comportamnetului observat, folosind grille, coduri pentru o înregistrare rapidă. Pot fi folosite şi mijloace tehnice de înregistrare a manifestărilor: magnetofon, aparat de fotografiat, înregistrare video etc. Rezultatele sunt evaluate cu ajutorul unor scale ce diferenţiază calităţi ale comportamentului observat. Se ţine seama şi de factorii de distorsiune, perturbatori, ce ţin de subiectul analizat (oboseala, dezinteresul), de observator (subiectivism, tendinţa de a evita extremele) şi de caracteristicile evaluate.

Conversaţia curentă cu copilul aduce date neorganizate, nesistematice. Se recurge atunci la conversaţia dirijată sau semidirijată, axată pe problemele care ne interesează, ale cărei rezultate sunt apoi prelucrate şi sistematizate.

Alte metode de culegere a datelor în vederea evaluării sunt: ancheta şi chestionarea adulţilor, testele etalonate, probele docimologice, fişele de muncă independentă. Acestea împreună cu cele menţionate mai sus, fac posibilă evaluarea, eficientizând procesul educativ.

Specificul evaluării în grădiniţa de copii

Deoarece activitatea din grădiniţă are preponderent un caracter formativ-educativ, cu finalităţi de prespectivă, ce nu se pot concretiza pe termen scurt, ci într-o viziune de construcţie pas cu pas, în colaborare cu alţi factori (familie, şcoală, media, societate), evaluarea este fragmentară, incompletă, unele rezultate apărând mai târziu, în şcoală sau la finele ei. Formarea unor deprinderi de activitate intelectuală, conducerea operaţiilor gândirii de la concret spre abstract, logic, raţional şi manifestarea deprinderilor şi abilităţilor în comportamentul copiilor nu se pot evidenţia decât după perioade mari de timp, în perspectivă.

Evaluarea preşcolarilor este dificilă şi permite doar prognoze pe termen scurt, dar este importantă şi necesară pentru educator şi copii pentru cunoaşterea nivelului atins în dezvoltarea personalităţii, care este departe de cristalizare, pentru individualizare şi eficienţă în activitate.

Învăţământul preşcolar are caracter oral, nu există teme pentru acsă, iar evaluarea se face oral sau prin fişe de evaluare. Preşcolarii trebiue evaluaţi unul câte unul, educatorul trebuie să reţină ce a spus copilul, nu se poate relua corectarea ca în lucrările scrise. Desigur, fişele de evaluare pot fi reluate, dar ele nu conţin concepte, reguli, legi, ci doar rodul activităţii copililui, la care el poate ajunge şi din întâmplare, fără o înţelegere verificabilă împlinirii celor propuse prin obiective.

Totodată evaluarea se extinde şi la activitatea de predare şi la măiestria educatorului de a realiza obiectivele propuse, de a individualiza învăţarea, de a facilita achiziţia noilor cunoştinţe, dar mai ales de a forma, de a educa tânăra generaţie în vederea integrării într-o societate dinamică şi solicitantă.Creativitatea, spontaneitatea, independenţa, spiritul critic, modul de autoevaluare sunt mai dificil de supus unei evaluări obiective. Este mai uşor să evaluăm fişele de activitate matematică decât creaaţiile plastice ale copiilor sau nivelul autonomiei personale.

Formele şi metodele de măsurare şi apreciere a rezultatelor copiilor

La începutul fiecărui an şcolar, primele două săptămâni sunt rezervate culegerii de date pentru cunoaşterea fiecărui copi. Metodele utilizate de educatoare sunt:

• observarea copilului în timpul diferitelor activităţi şi momente din programul zilnic, consemnarea în protocoale individuale sau fişe psiho-pedagogice.

• dialogul cu copilul şi cu părinţii, pentru cunoaşterea dezvoltării psiho-fizice, a nivelului de cunoaştere, a deprinderilor preşcolarilor.

În timpul anului şcolar, se realizează în mod implicit o evaluare continuă a nivelului de cunoştinţe şi deprinderi prin oportunităţile oferite de regimul zilnic, fişele de evaluare, observaţie zilnică, prin convorbiri, studiul produselor activităţii, test.

Observarea copiilor în timpul regimului zilnic reprezintă perceperea organizată, sistematică, de durată a conduitei în situaţii variate. Presupune stabilirea unui scop, elaborarea unui plan, precizarea instrumentelor, consemnarea datelor, interpretarea acestora din punct de vedere psiho- pedagogic.

Convorbirea este un dialog între educator şi copil după un plan de întrebări, urmând consemnarea răspunsurilor şi interpretarea lor.

Testul este o probă standardizată care furnizează date despre caracteristici psihofizice din diverse planuri.

Studiul produselor activităţii oferă date însemnate pentru dezvoltarea deprinderilor, a intereselor, a aptitudinilor, a motivaţiilor copiilor. Se studiază desene, obiecte confecţionate, colaje, picturi, modelaje ş..a.

La sfârşitul anului şcolar şi la finele unui ciclu se impune o evaluare atentă, detaliată a copiilor pentru a stabili programul următor sau pentru a finaliza fişele psihopedagogice de acces în şcoala primară. Pentru acest scop se planifică o perioadă de circa două săptămâni de evaluare finală.

Fiecare tip de activitate şi fiecare categorie de activităţi comune are forme şi metode specifice. Se vehiculează o serie de caiete de muncă independentă şi fişe de evaluare consacrate în practică, ce pot fi însă îmbogăţite şi diversificate. Cele mai multe s-au elaborat în sfera activităţilor matematice sau pentru exerciţiile grafice.

În povestiri, repovestiri sau convorbiri se apelează la recunoaşterea unor scene din poveşti, ordonarea lor cronologică, recunoaşterea unor obiecte, fiinţe, lucruri.

La activităţile de educaţie plastică şi activităţile practice evaluarea se realizează chiar prin analiza creaţiilor; la educaţie muzicală sau la artă dramatică se pot organiza serbări sau spectacole pentru părinţi, iar la activităţile de educaţie pentru societate se propun acţiuni de curăţenie, ordine, autogospodărire, îngrijirea spaţiilor verzi sau împodobirea sălii (în care pot fi evaluate contribuţiile fiecărui copil). De asemenea, la educaţie fizică se aplică probe de motricitate, forţă, rezistenţă, îndemânare specifice vârstei.

Contribuţia jocurilor şi a activităţilor alese, a opţionalelor şi extinderilor se evaluează împreună cu cea a activităţilor comune, deoarece este dificil să determinăm cât din performanţele copiilor se datorează fiecărei forme de activitate. Important este ca la finele fiecărei activităţi, preşcolarii să-şi îmbunătăţească rezultatele, să se comporte conform regulilor stabilite de comun acord.

Astfel, prin toate aceste forme de evaluare şi metode de apreciere a rezultatelor, preşcolarii devin treptat capabili să se autoaprecieze, să descopere ce au lucrat bine, corect, ce achiziţii noi au, dar şi ce lipsuri trebuie compensate. De asemenea părinţii preşcolarilor vor putea afla rezultatele evaluării prin întâlniri periodice, prin scrisorii tematice, prin intermediul copiilor care vor duce acasă desene, fişe, felicitări, tablouri confecţionate de ei, sporind astfel preocuparea acestora

pentru muca educativă şi conţinutul informaţional vehiculat de educatori şi atrăgând sprijinul lor ca parteneri în educaţie.

Aşadar, prin evaluare, educatoarea îşi îndeplineşte misiunea nobilă de a pregăti copilul pentru o integrare fără disfuncţii în şcoală, de a urmări ce se întâmplă cu el şi după terminarea grădiniţei, furnizând învăţătorilor datele necesare continuării acţiunii instructiv-educative pe diferite trepte. Urmând paşii unei evaluări eficiente şi respectând cerinţele acesteia, constituie o modalitate de a moderniza procesul de învăţământ, precum şi de a spori rolul educaţiei în formarea personalităţii.

BIBLIOGRAFIE

- SUPORTUL CURSULUI : METODICA PREDĂRII – ÎNVĂȚĂRII - EVALUĂRII EFICIENTE ÎN INSTITUȚIILE DE ÎNVĂȚĂMÂNT PREUNIVERSITAR , Asociatia Egomundi
- Jinga , Ion și Istrate , Elena , Manual de pedagoie , Editura All , București , 2006
- Pălăşan, Toader; Crocnan, Daniel Ovidiu; Huţanu, Elena - Interdisciplinaritatea şi integrare – o nouă abordare a ştiinţelor în învăţământul preuniversitar, în Revista Formarea continuă a C.N.F.P. din învăţământul preuniversitar, Bucureşti, 200
- Petrescu Paloma, Pop Viorica – Transdisciplinaritatea – O noua abordarea a situatiilor de invatare, Ed Didactica si Pedagogica , 2007
- Stanciu, Mihai – Reforma conţinuturilor învăţământului, Iaşi, Polirom, 1999
- Văideanu, George – Interdisciplinarite, U.N.E.S.C.O. , 1975
- http://psihopedagogie.blogspot.ro/2008/08/tema-2.html

Natura și matematica în localitatea Cacica

Prof. Andronic Gheorghe Nelu

Școala Gimnazială Cacica

1. Introducere

Cacica, localitate cu tradiții istorice și culturale, este cunoscută pentru salina sa, dar și pentru bogăția naturală a zonei. Un element deosebit îl reprezintă existența plantei rare Papucul Doamnei (Cypripedium calceolus), specie protejată în România și Europa. Aceasta poate deveni un punct de pornire pentru activități interdisciplinare de matematică, biologie și ecologie.

2. Aplicații matematice în mediul local

a) Măsurători în natură

- Elevii pot măsura înălțimea copacilor din pădurile din jurul localității folosind teorema lui Pitagora sau proporționalitatea.

- Se pot calcula suprafețele ariilor protejate unde crește Papucul Doamnei, folosind formule geometrice pentru triunghiuri și poligoane.

b) Statistici ecologice

- Se pot colecta date despre numărul de elevi care cunosc existența acestei flori rare.

- Elevii pot realiza diagrame circulare cu gradul de cunoaștere și histograme cu nivelul de implicare în protejarea mediului.

c) Probleme de aritmetică ecologică

- Dacă într-o arie protejată există 120 de plante de Papucul Doamnei și numărul lor crește anual cu 5%, câte exemplare vor exista peste 10 ani?

- Dacă o clasă de 25 de elevi se implică în campanii de reciclare și fiecare colectează 10 kg de hârtie pe lună, câtă hârtie se adună într-un an școlar?

3. Conexiuni locale și ecologice

- Papucul Doamnei este o specie emblematică a biodiversității din Bucovina și crește în locuri umbroase, protejate. Elevii pot înțelege importanța conservării habitatelor naturale.

- Salina Cacica oferă un exemplu de exploatare responsabilă a resurselor, care trebuie echilibrată cu protecția mediului.

- Pădurile și câmpurile din jurul comunei pot fi folosite pentru excursii didactice, unde elevii să observe direct natura și să aplice concepte matematice.

4. Concluzii

Studierea naturii locale prin prisma matematicii contribuie la dezvoltarea gândirii logice și la formarea unor cetățeni responsabili. Elevii din Cacica pot fi mândri că trăiesc într-un loc unde se află o floare rară, un simbol al fragilității și al frumuseții naturii.

Bibliografie

1. Ministerul Educației – Programa școlară pentru matematică, gimnaziu (2017).

2. G. Găitănaru, A. Panait – Matematica și aplicațiile ei în viața reală, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2015.

3. I. Mac – Ecologie și protecția mediului, Editura Universității „Al. I. Cuza” Iași, 2010.

4. Site-ul Primăriei Cacica – https://www.comunacacica.ro

5. Agenția pentru Protecția Mediului Suceava – materiale educaționale online.

6. „Papucul Doamnei – Cypripedium calceolus” – articol din Enciclopedia speciilor protejate din România, Academia Română, 2018.

Jocuri și exerciții pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale la grădiniță

Profesor pentru educație timpurie Erofei Claudia-Aurelia

Liceul Tehnologic Ion Mincu - Grădiniţa cu PP Nr. 3 Tulcea

Perioada preşcolară sau vârsta de aur a copilăriei este vârsta unor achiziţii psihocomportamentale fundamentale a căror calitate va influenţa în mare măsură nivelul de adaptare și de integrare a copilului în fazele următoare ale evoluției și dezvoltării lui (Tomșa, 2005, p. 44). Este vârsta imaginaţiei, a fanteziei şi jocului, în care copilul are posibilitatea de a-şi exterioriza sentimentele şi trăirile în mod imaginativ-creativ, devenind astfel participant activ la formarea personalității sale. Ambianța plăcută în natură, în familie, în grădiniță, precum și jocurile și jucăriile sunt mijloace de educare multilaterală a copiilor.

Fiecare copil merită să aibă un start bun în viață. În primii ani, dezvoltarea lui (fizică, intelectuală și afectivă) are un ritm rapid și depinde atât de condițiile în care trăiește, de experiențele pe care le are, cât și de adulții care îl îngrijesc. Educația timpurie nu este doar o pregătire pentru școală, ci o pregătire pentru viață în general.

Exemple de jocuri și exerciții pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale la grădiniță:

„Cutiile fermecate cu emoții”- conştientizarea emoţiilor, exprimarea emoţiilor, etichetarea corectă a emoţiilor.

MATERIALE: două cutii, cartonaşe cu emoţii (bucurie, furie, tristeţe, teamă)

OBIECTIVE:

- să identifice şi să conştientizeze emoţiile trăite

- să asocieze o etichetă verbală expresiei emoţionale din desen;

- să asocieze trăirile emoţionale cu un anumit context.

PROCEDURA DE LUCRU: Se așază într-o cutie toate cartonaşele cu emoţii pozitive, iar în cea de-a doua pe cele cu emoţii negative. Fiecărui copil i se va cere să extragă din cele două cutii câte un cartonaş, astfel încât să aibă în mână un cartonaş reprezentând o emoţie pozitivă şi una negativă, apoi va identifica denumirile emoţiilor de pe cartonaşe şi se va gândi la o situaţie în care s-a simţit bucuros, respectiv o situaţie în care a simţit tristeţe/teamă/furie.

„Harta emoțiilor”- conştientizarea emoţiilor, exprimarea emoţiilor, etichetarea corectă a emoţiilor.

MATERIALE: harta emoțiilor, poveste

OBIECTIVE: - să identifice emoţiile de bucurie, furie, tristeţe, teamă;

- să exprime corect emoția observată;

- să eticheteze corect emoțiile prezentate.

PROCEDURA DE LUCRU: Se citește copiilor o poveste. Acolo unde se pot identifica trăiri emoționale ale personajelor se cere copiilor să le indice cu ajutorul „hărții emoțiilor. Se identifică și etichetele verbale corespunzătoare fiecărei emoții.

Această activitate se poate relua în mai multe situații, utilizând diferite povești.

„Cum mă simt azi...”- conştientizarea emoţiilor, exprimarea emoţiilor, etichetarea corectă a emoţiilor.

MATERIALE: coli de hârtie, creioane colorate

OBIECTIVE: - să identifice şi să conştientizeze emoţiile trăite;

- să asocieze o etichetă verbală expresiei emoţionale din desen;

PROCEDURA DE LUCRU: Se cere copiilor să deseneze cum se simt (copiii pot folosi orice culori doresc). La final se discută conținutul desenelor, copiii fiind încurajați să identifice șă să denumească emoțiile desenate.

„Detectivul de emoții”- recunoașterea și etichetarea corectă a emoţiilor proprii și ale celorlalți.

MATERIALE: harta emoțiilor, poveste

OBIECTIVE: - să identifice reacțiile emoţionale proprii și ale celorlalți;

- să eticheteze corect reacțiile emoționale proprii și ale celorlalți;

- să învețe că într-o anumită situație nu toată lumea reacționează la fel.

PROCEDURA DE LUCRU: Se citește copiilor o poveste. Se împart copiii în două grupe. Se cere copiilor din prima grupă să identifice reacțiile emoționale ale personajelor (Cum s-a simțit...?).

Copiii din a doua grupă trebuie să mimeze emoțiile identificate de cei din prima grupă și să le identifice folosind „harta emoțiilor”.

Se discută cu copiii reacțiile lor emoționale în situația respectivă. (Cum te-ai simți în locul lui...?)

„Oglinda fermecată”- exprimarea emoțiilor proprii, exprimarea emoțiilor

MATERIALE: oglinzi, harta emoțiilor.

OBIECTIVE: - să mimeze emoţiile de bucurie, furie, tristețe, teamă;

- să asocieze corect eticheta verbală cu expresia facială a emoției respective;

- să eticheteze corect emoțiile de bază.

PROCEDURA DE LUCRU: Se arată și se denumesc emoțiile de pe „harta emoțiilor”. Se cere copiilor să mimeze emoții diferite, ținând oglinda în mână. Se repetă scenariul pentru fiecare emoție (bucurie, furie, tristețe, teamă).

Bibiografie:

- Curriculum pentru educația timpurie, 2019
- Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani
- Tomşa, Gheorghe, (2005), Psihopedagogie preşcolară şi şcolară, supliment al RIP, Bucureşti

„Căpitanul și Navigatorii” – Exerciții-joc pentru dezvoltarea orientării spațiale și a spiritului de observație

Autor: Vulc Elena Mihaela

Nivel: Clasa Pregătitoare

Domeniul: Matematică și explorarea mediului (MEM) / Dezvoltare personală (DP)

1. Obiective vizate:

Să utilizeze corect conceptele spațiale: stânga, dreapta, sus, jos, în față, în spate;

Să execute instrucțiuni complexe, bazate pe numărare și direcție;

Să colaboreze cu membrii grupului pentru atingerea unui scop comun.

2. Contextul activității:

La clasa pregătitoare, elevii se află în etapa de consolidare a lateralității. Jocul „Căpitanul și Navigatorii” nu necesită fișe de lucru, ci transformă spațiul clasei într-o hartă imaginară, facilitând învățarea prin mișcare (metoda kinestezică).

3. Scenariul didactic:

Etapa I: „Busola Umană” Cadrul didactic (Căpitanul) dă comenzi rapide către elevi (Navigatorii). Aceștia trebuie să reacționeze instantaneu:

„Mâna dreaptă pe umărul stâng!”

„Priviți spre fereastră (dreapta), apoi spre ușă (stânga)!”

„Săriți un pas în față, doi pași în spate!”

Etapa II: „Mesajul Codicat” Căpitanul „ascunde” un obiect în clasă (ex: o stea de carton sau un creion colorat). Un elev este ales să găsească obiectul, fiind ghidat doar prin instrucțiuni verbale de către restul clasei: „Mergi trei pași înainte, întoarce-te spre dreapta, ridică mâna sus, caută sub primul obiect din stânga ta.”

Etapa III: „Robotul și Programatorul” Elevii lucrează în perechi. Unul este „Robotul” (stă cu ochii închiși), iar celălalt este „Programatorul”. Programatorul trebuie să îl ducă pe Robot de la banca sa până la tablă, folosind doar comenzi vocale precise (ex: „Pășește de două ori, rotește-te spre stânga”).

4. Evaluare și concluzii:

Activitatea demonstrează că orientarea spațială poate fi însușită eficient fără suport vizual (fișe sau imagini), bazându-se exclusiv pe receptarea mesajului oral și transpunerea lui în acțiune. Această metodă dezvoltă nu doar logica, ci și încrederea în sine și vocabularul matematic de bază.

Copii mai buni, părinți mai implicați

Prof. JURCUȚ LIGIA

Introducere

Educația copilului reprezintă un proces complex care începe în familie și continuă în instituțiile de învățământ. În primii ani de viață, copilul își formează personalitatea, valorile și comportamentele care îl vor însoți pe parcursul întregii vieți. În acest context, rolul părinților este esențial, iar implicarea lor activă în educația copiilor contribuie semnificativ la dezvoltarea armonioasă a acestora.

Grădinița reprezintă primul mediu educațional organizat în care copilul învață să socializeze, să respecte reguli și să participe la activități educative. Pentru ca aceste experiențe să fie cât mai benefice, colaborarea dintre familie și cadrele didactice trebuie să fie constantă și eficientă.

Rolul familiei în educația copilului

Familia este primul mediu de învățare al copilului. Aici acesta învață primele cuvinte, primele reguli de comportament și primele valori morale. Părinții reprezintă modele de comportament pentru copii, iar atitudinile și acțiunile lor sunt adesea imitate de cei mici.

Un părinte implicat acordă timp copilului, îl ascultă, îl încurajează și îl sprijină în activitățile sale zilnice. Prin activități precum cititul poveștilor, jocurile educative sau discuțiile despre experiențele trăite la grădiniță, copilul își dezvoltă abilități cognitive, emoționale și sociale importante.

Importanța implicării părinților în activitățile grădiniței

Implicarea părinților în viața grădiniței are un impact pozitiv asupra dezvoltării copiilor. Atunci când părinții participă la activitățile organizate de educatori, copiii se simt sprijiniți și apreciați.

Comunicarea dintre părinți și cadrele didactice este un element esențial al procesului educațional. Prin dialog constant, părinții pot afla informații despre evoluția copilului și despre modul în care îl pot sprijini mai bine.

Beneficiile colaborării dintre familie și grădiniță

Colaborarea dintre familie și grădiniță aduce numeroase beneficii pentru copil. Copilul se simte în siguranță atunci când observă că părinții și educatorii colaborează și comunică.

Această colaborare contribuie la dezvoltarea unor comportamente pozitive precum respectul, cooperarea și responsabilitatea. Copiii învață mai ușor regulile și valorile sociale atunci când acestea sunt susținute atât acasă, cât și la grădiniță.

Modalități de implicare a părinților

Părinții se pot implica în educația copiilor prin diverse activități:
- participarea la ședințe și întâlniri cu educatorii;
- implicarea în activități educative organizate de grădiniță;
- sprijinirea activităților de învățare desfășurate acasă;

- comunicarea constantă cu cadrele didactice;
- participarea la serbări, excursii și evenimente educative.

Concluzie

Implicarea părinților în educația copiilor este esențială pentru dezvoltarea armonioasă a acestora. Atunci când familia și grădinița colaborează eficient, copilul beneficiază de sprijinul necesar pentru a se dezvolta din punct de vedere intelectual, emoțional și social.

Copiii care cresc într-un mediu în care sunt susținuți, încurajați și ghidați devin mai responsabili, mai încrezători și mai bine pregătiți pentru viitor.

Provocări ale sistemului educațional privind valorizarea strategiilor educaționale utilizate în prevenirea și combaterea abandonului școlar și a părăsirii timpurii a școlii

Autor: Cornea Lăcrămioara-Alexandra
Unitate: Grădinița cu program prelungit nr. 54

Abandonul școlar și părăsirea timpurie a școlii reprezintă provocări majore pentru sistemele educaționale moderne, în special în contextul societăților aflate în tranziție și al zonelor defavorizate socio-economic. În România, aceste fenomene sunt amplificate de factori multipli – sărăcia, migrația părinților, lipsa de relevanță a curriculei școlare și accesul inegal la resurse educaționale. În acest context, strategiile educaționale menite să prevină și să combată aceste fenomene devin esențiale. Cu toate acestea, una dintre marile provocări ale sistemului educațional actual este valorizarea reală a acestor strategii, adică recunoașterea, aplicarea eficientă și monitorizarea impactului lor.

Un prim obstacol în valorizarea strategiilor este lipsa unei culturi instituționale axate pe prevenție. De multe ori, acțiunile se concentrează pe intervenții tardive, când elevul este deja în pragul abandonului. Deși există strategii eficiente, cum ar fi mentoratul, consilierea psihopedagogică, activitățile remediale și parteneriatele cu familia, ele sunt adesea aplicate punctual, fără un cadru coerent și fără o monitorizare sistematică. Lipsa unei politici unitare de valorizare face ca bunele practici să rămână izolate, fără a fi multiplicate sau adaptate în funcție de context.

În al doilea rând, există dificultăți în formarea și implicarea cadrelor didactice în utilizarea și valorizarea strategiilor preventive. Deși profesorii sunt direct implicați în procesul educațional, mulți nu beneficiază de formare continuă orientată spre gestionarea riscurilor de abandon sau spre identificarea timpurie a semnalelor de vulnerabilitate. În plus, presiunea birocratică și supraîncărcarea programelor școlare reduc timpul disponibil pentru activități de sprijin personalizat al elevilor. Astfel, strategiile rămân teoretice sau aplicate formal, fără impact real asupra elevilor aflați în risc.

O altă provocare majoră este colaborarea deficitară dintre școală, familie și comunitate. Strategiile educaționale care dau rezultate pe termen lung sunt cele integrate – în care actorii sociali cooperează pentru a susține elevul. Din păcate, în multe cazuri, dialogul dintre școală și familie este formal sau tensionat, iar resursele comunitare (ONG-uri, servicii sociale, autorități locale) nu sunt implicate eficient. Lipsa unui ecosistem educațional coerent face ca strategiile să nu poată fi adaptate realității din teren.

În plus, finanțarea insuficientă și gestionarea ineficientă a resurselor educaționale duc la implementarea parțială a strategiilor sau chiar la eșecul acestora. Programe precum „Școala după Școală”, „A doua șansă” sau „Masa caldă” au avut rezultate pozitive acolo unde au fost susținute financiar și organizate riguros. Însă, în lipsa unor mecanisme clare de monitorizare și evaluare, multe astfel de inițiative sunt abandonate sau devin ineficiente.

Nu în ultimul rând, nevoia de personalizare a intervențiilor educaționale este adesea ignorată. Strategiile aplicate uniform, fără a ține cont de specificul elevilor, al comunității sau al contextului socio-cultural, nu reușesc să răspundă nevoilor reale. Valorizarea strategiilor înseamnă și capacitatea sistemului educațional de a adapta și inova în funcție de realitate, nu doar de a aplica directive centralizate.

În concluzie, prevenirea și combaterea abandonului școlar nu pot avea succes decât în măsura în care strategiile educaționale sunt realmente valorizate – adică înțelese, susținute, adaptate și evaluate continuu. Este nevoie de o viziune integrată, de formarea continuă a personalului didactic, de implicarea activă a părinților și a comunității și, mai ales, de o voință instituțională clară de a investi în prevenție. Numai astfel, școala își poate îndeplini misiunea fundamentală: aceea de a oferi fiecărui copil șansa la educație, dezvoltare și incluziune socială.

Bibliografie

- Ministerul Educației (2023). Strategia națională privind reducerea părăsirii timpurii a școlii în România 2021–2030. București: Guvernul României.
- UNICEF România (2020). Studiu privind cauzele abandonului școlar în mediul rural și urban marginalizat. București: UNICEF.
- Comisia Europeană (2022). Education and Training Monitor – România. Bruxelles: Direcția Generală pentru Educație, Tineret, Sport și Cultură.
- Bocoș, M. & Jucan, D. (2019). Strategii didactice interactive. Cluj-Napoca: Editura Paralela 45.
- Vlăsceanu, L. (coord.) (2018). Educația în societatea cunoașterii. Iași: Editura Polirom.
- Eurostat (2023). Early leavers from education and training – statistics explained. https://ec.europa.eu/eurostat/
- Răducu, C. (2021). Rolul consilierii școlare în prevenirea abandonului educațional. Revista de Psihopedagogie, vol. 3(2), pp. 45–52.

NUMĂRUL ȘI CIFRA 2

profesor Faur Elena

Grădinița P.P. nr.7, structura Grădinița P.P. nr.1 din Deva

1. Incercuieşte cifra corespunzătoare numărului de elemente.



1 2



1 2



1 2

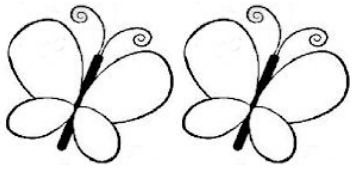


1 2

2. Formează mulțimi de elemente de același fel și apoi colorează doar mulțimile cu 2 elemente.





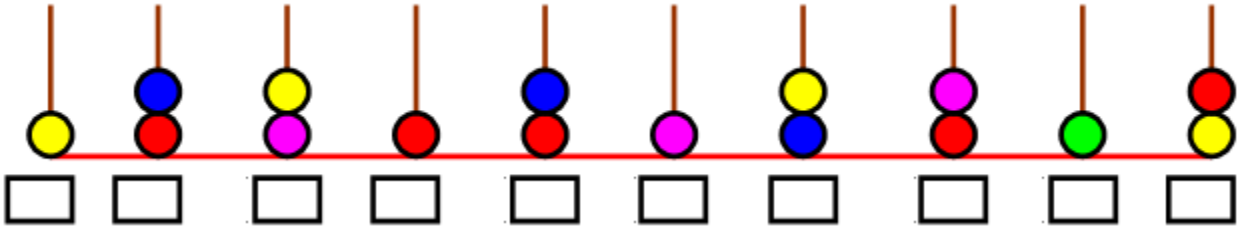




3. Încercuieşte primul fluture. Taie cu o linie al doilea fluture.



4. Trasează atatea liniuțe verticale câte bile sunt pe fiecare bețișor.



Fișă de lucru- Științe

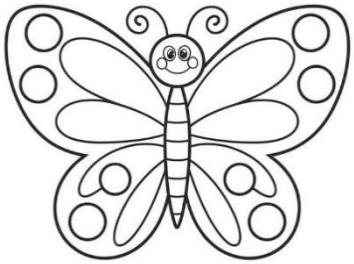
Prof. Bordean Andra

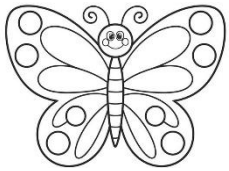
Gradinita cu PP Martinica nr 17 Brasov

1. Încercuiește buburuza mică. Colorează fluturașul mare.









2. A cui este umbra? Unește fiecare insectă cu umbra ei.









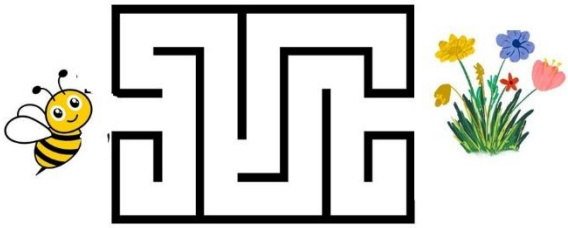








3. Ajută albinuța să ajungă la flori.



Cum să prevenim abandoul școlarla copiii cu C.E.S.

Prof. Popa Corina

Școala Gimnaziala Dorobanțu, jud. Tulcea

Abandonul școlar este o problemă stringentă cu care se confruntă sistemul românesc de învățământ, la toate nivelurile educaționale, și care s-a acutizat odată cu apariția pandemiei de COVID-19. Elevii părăsesc timpuriu studiile din motive personale, familiale, medicale, din cauza dificultăților de învățare sau condițiilor socio-economice precare, pe de o parte, iar pe de alta, datorită inflexibilității sistemului de învățământ, inadaptării școlii la nevoile elevilor, relațiilor profesor-elev deficitare.

Alături de familie și comunitate, nouă, cadrelor didactice ne revine importanta sarcină de a preveni și stopa acest fenomen, identificând elevii aflați în risc de abandon școlar și a-i atrage către școală prin activități utile și plăcute, care se le valorifice totodată aptitudinile. Copiii cu C.E.S. nu sunt doar cei cu deficienţe propriu-zise, ci şi copiii care prezintă manifestări de inadaptare la exigenţele şcolii. Rezolvarea problemei abandonului școlar la acești copii este abordarea incluzivă: toţi elevii trebuie consideraţi la fel de importanţi, fiecăruia trebuie să îi fie valorificate calităţile, pornind de la premisa că fiecare elev este capabil să realizeze ceva bun.

Am remarcat, ca profesor de educație fizică și sport, nevoia de mișcare și de joc a tuturor copiilor, și, cunoscând efectele exercițiilor fizice asupra creșterii, dezvoltării și stării lor de sănătate, am căutat mereu să găsesc metode și mijloace de a face orele cât mai atractive și antrenante. Astfel, am descoperit parașuta *Curcubeu*.

Am început utilizarea ei cu jocuri simple, de acomodare și coordonare a copiilor cu parașuta. Simple mișcări de urcare-coborâre a parașutei și crearea senzației de briză le-a captat imediat atenția chiar și celor mai retincenți din clasă.

Am schimbat, apoi, modul de prindere a mânerelor, adăugând noi tipuri de prize ale paraşutei: cu o singură mână, sub mână, peste mână sau cu mâinile încrucişate; am adăugat diverse mișcări: pași înainte - înapoi, laterali, ghemuri și ridicări etc.

De mare atracție a fost includerea în jocuri a obiectelor și a sarcinilor. *Țineți baloanele cât mai mult pe pânză!* le-a trezit un real interes, deoarece baloanele au fost umflate în prealabil de fiecare dintre ei în parte. În lecțiile de educare a respirației corecte, folosesc umflarea baloanelor și apoi le utilizăm în jocurile cu parașuta *Curcubeu.* Îi las, de multe ori, să stabilească ei regulile și sancțiunile, astfel lecția devine mult mai flexibilă și în concordanță cu cerințele elevilor.

Treptat, am introdus mingi de cauciuc, mingi de tenis, minge de fotbal... și nu o să vă vină să credeți câte jocuri am improvizat...*Mingea călătoare, Nimerește gaura, Pop-corn, Mingea competitivă, Adăpostește-te de furtună,* etc.

În pauze, pe holurile școlii sau în curte, primesc mereu întrebări de genul: *Doamna, când ne mai jucăm cu parașuta?* Asta îmi umple sufletul de bucurie, că am reușit să ajung la sufletele lor, să-i determin să vină cu mai mare drag la orele de educație fizică și activități sportive, și, în general, la școală.

Ori de câte ori avem musafiri în școală sunt mândri să prezinte jocurile lor cu parașuta, să-i provoace pe cei prezenți, pentru a le arăta cât sunt ei de buni.

De Ziua Internațională de conștientizare a autismului - “Sunt aici pentru tine!” - 2 aprilie, parașuta are avut un mare impact atât asupra elevilor cât și a părinților și invitaților prezezenți.

Activitățile sportive, în general, au un efect benefic asupra copiilor cu C.E.S., duc la creșterea stimei de sine, devin mai responsabili, dobândesc abilități de comunicare și de luare a deciziilor, și, implicit, devin mai motivați să frecventeze orele de curs.

Test de Evaluare – Comunicare în limba română

Clasa a II-a

Prof. Popescu Ramona

Alege varianta corectă de răspuns:

1. Cine este persoana care scrie o poveste?

a) cititorul; b) autorul; c) personajul.

2. Ce semn de punctuație punem la sfârșitul propoziției: „Unde este penarul”

a) punctul (.); b) semnul exclamării (!); c) semnul întrebării (?).

3. Care cuvânt denumește un obiect?

a) aleargă; b) frumos; c) ghiozdan.

4. Cum se scrie corect cuvântul?

a) inpărat; b) împărat; c) înparat.

5. Cuvântul „scrie” denumeste o acțiune pentru că ne spune:

a) ce face cineva; b) cum este un obiect; c) numele unei persoane.

6. Despărțirea corectă în silabe a cuvântului „elev” este:

a) el-ev; b) e-lev; c) ele-v.

7. Ce cuvânt are același înțeles cu „omăt”?

a) ploaie; b) gheață; c) zăpadă.

8. Care este opusul cuvântului „rece”?

a) înghețat; b) cald; c) frig.

9. Unde folosim cratima (liniuța de unire)?

a) S-a dus la școală; b) Sadus la școală; c) Sa dus la școală.

Barem scurt: 1.b, 2.c, 3.c, 4.b, 5.a, 6.b, 7.c, 8.b, 9.a.

PROIECT DIDACTIC

CLASA: a III-a

Școala Gimnazială Salcia
PROF. ÎNV. PRIMAR: Dorilă Petruţa-Iuliana

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare
DISCIPLINA: Limba și literatura română
UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: „Cum arată iarna?”
SUBIECTUL LECȚIEI: Substantivul
TIPUL LECȚIEI: Consolidarea și sistematizarea cunoștințelor însușite anterior
SCOPUL LECȚIEI: Consolidarea cunoștințelor de recunoaștere și utilizare a substantivelor în contexte diferite, precum și gruparea acestora în funcție de gen și număr.
COMPETENȚE SPECIFICE:

1.3. Sesizarea unor regularități ale limbii prin raportare la mesaje audiate;
1.4 Manifestarea atenției față de diverse tipuri de mesaje în contexte previzibile;
2.4 Inițierea și menținerea unei interacțiuni în vederea rezolvării de probleme individuale sau de grup

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili:
O1 - să definească substantivul;
O2 - să analizeze substantive precizând felul,genul şi numărul substantivelor;
O3 - să scrie corect substantivele, respectând regulile învățate;
O4 – să recunoască substantivele în diferite contexte;
O5 – să schimbe numărul şi genul substantivelor.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

- **METODE ȘI PROCEDEE:** conversația, explicația, observația, exercițiul,rebusul, metoda ciorchinelui;
- **MIJLOACE DIDACTICE:** laptop,videoproiector**,** fișe de lucru, tabla de scris, caietele elevilor;
- **FORME DE ORGANIZARE:** frontal, individual,perechi.

RESURSE UMANE: 16 elevi
TEMPORALE 50 min

RESURSE BIBLIOGRAFICE:

- MEN- Programa școlară pentru disciplina Limba şi literatura română;
- Cleopatra Mihăilescu,Tudora Piţilă - – *Limba şi literatura română, manual pentru clasa a III-a*, Ed. Art Klett;
- Molan, V. (2014) - *„Didactica disciplinelor Comunicare în limba română şi Limba şi Literatura română din învățământul primar”*, Ed. Miniped, București;

DEMERS DIDACTIC

ETAPELE LECȚIEI	OBOP	ACTIVITATEA CADRULUI DIDACTIC	ACTIVITATEA ELEVILOR	STRATEGIA DIDACTICĂ			EVALUARE
				METODE ȘI PROCEDEE	MIJLOACE DIDACTICE	FORME DE ORGANIZARE	
MOMENT ORGANIZATORIC 1min		Pregătesc materialele didactice și mijloacele de învățământ pentru buna desfășurare a lecției. Se asigură un climat educativ optim desfășurării lecției.	Elevii intră ordonat în sala de clasă, se așază în bănci și pregătesc caietele și manualele pentru începerea orei de limba română.	Conversația		Frontal	Observarea sistematică
VERIFICAREA TEMEI 3 min		Elevii sunt rugați să facă schimb de caiete cu colegul de bancă. Fiecare va corecta tema colegului și va semnala eventualele neconcordanțe, ce vor fi discutate. Întreb elevii dacă au avut neclarități sau dificultăți în rezolvarea temei.	Conversația	Caiete de teme	Individual	Observarea sistematică	Verificarea temei
CAPTAREA ATENȚIEI 5 min		Se realizează prin intermediul unui rebus (Anexa 1). Acesta va fi completat în urma soluționării unei serii de ghicitori referitoare la anotimpul iarna. Voi citi câte o ghicitoare și voi îndruma elevii să scrie răspunsul pe rebusul afișat pe tablă. Ulterior,îi îndemn pe elevi să observe cuvântul obținut pe coloana A-B a rebusului.	Elevii vor asculta ghicitorile citite de învățătoare și vor merge, pe rând, la tablă pentru a completa rebusul afișat. În urma completării rebusului, elevii descoperă pe coloana A-B cuvântul *„SUBSTANTIVUL”.*	Conversa-ția Explicația Observația	Rebusul Bilețele cu ghicitori	Frontal Individual	Aprecieri verbale Analiza răspunsurilor Corectarea greșelilor
ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR 1 min		Rezolvând rebusul și descoperind cuvântul de pe verticala A-B și anume *„SUBSTANTIVUL”,* transmit elevilor că astăzi la ora de limba și literatura română vom consolida toate aspectele legate de această parte de vorbire. Se notează data și titlul lecției pe tablă și în caiete.	Elevii observă cuvântul descoperit pe coloana A-B și ascultă cu atenție cele transmise de învățătoare. Notează data și titlul lecției pe caiete.	Conversația	Tabla de scris Caietele elevilor	Frontal Individual	Observarea sistematică

DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII 30 min	O_1 O_2 O_2 O_4 O_5 O_5 O_3	Cu ajutorul întrebărilor,îi ghidează pe elevi spre observarea cuvintelor care constituie rebusul. „Ce denumește fiecare cuvânt din care este compus rebusul nostru?” „Având în vedere că aceste cuvinte denumesc ființe, lucruri, fenomene ale naturii, înseamnă că ele sunt ……?” După ce ne reamintim ce este substantivul, le prezint elevilor o fișă de lucru ce conține un ciorchine. (Anexa 2). Prin intermediul acestui ciorchine ne vom aminti de câte feluri este substantivul, câte numere poate avea substantivul și care sunt genurile acestuia. Elevii vor primi fișa pe care o vor rezolva atât individual cât și colectiv prin expunerea acesteia pe tablă, unde elevii vor completa pe rând spațiile goale. Cunoştinţele dobândite despre substantiv se vor verifica printr-o altă fișă de lucru (Anexa 3) cu cerințe de identificare.a substantivelor, stabilirea felului, numărului și a genului,transformare de cuvinteîn substantive,stabilirea valorilor de adevărat sau fals în enunțuri date.	Elevii vor analiza soluțiile ghicitorilor și vor observa că acestea reprezintă **ființe** (magi, Rudolf, colindători), **lucruri** (săniuță, brad, ghete, sorcovă), precum și **fenomene ale naturii** (ninsoare) Pornind de la această observație, elevii vor defini substantivul. „Substantivul este partea de vorbire care denumește ființe, lucruri, fenomene ale naturii.” Elevii citesc cu atenție fiecare cerință din fișă și vor ieși la tablă pentru a rezolva exercițiile.	Conversația Observația Exercițiul Explicația	Tabla de scris Fișe de lucru	Frontal Individual Frontal Individual Frontal Individual	Aprecieri verbale Analiza răspunsurilor Aprecieri verbale
OBȚINEREA PERFORMANȚEI 10 min		https://eduboom.ro/teste/1989/tipuri-de-substantiv-num-rul--i-genul-	Elevii ascultă cu atenție și răspund întrebărilor testului	Conversația Exercițiul	Joc didactic	Frontal Colectiv	Aprecieri verbale
ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII 3 min		Distribui elevilor fișele cu noțiunile despre substantivul (Anexa 4). Voi comunica tema pentru acasă. Voi face aprecieri verbale asupra modului de participare al elevilor la desfășurarea orei.	Elevii vor lipi în caiet fișa cu noțiunile învățate despre substantiv. Elevii notează tema pentru acasă	Conversația Explicația	Caietele elevilor	Frontal Colectiv	Aprecieri verbale

ANEXA 1

REBUS

A

					1.	S	A	N	I	U	T	A
2.	C	R	A	C	I	U	N					
					3.	B	R	A	D			
		4.	N	I	N	S	O	A	R	E		
			5.	B	E	T	L	E	E	M		
				6.	I	A	R	N	A			
					7.	N	E	A				
			G	H	E	T	E					
		8.	M	A	G	I						
		9.										
10.	S	O	R	C	O	V	A					
					11.	R	U	D	O	L	F	
			12.	C	O	L	I	N	D	A	T	O	R	I

B

1. Ce frumos mai zboară
De pe delușor,
Lunecă la vale unde Maria
Ca un fulgușor.
Hai la fugă, hai fuguța
Să ne dăm cu …….

2. În iarna grea, pe ger cumplit, mpodobită
Pe drum o sanie-a venit
De reni e trasă, orișicum,
E sania lui Moș ……..

3. Falnic sus pe munte crește, luminat cărarea
Vântu-i clatină coroana, calea.
Dar s-o ia nu reușește folos

5. Cel de prooroci vestit
Și Iisus Hristos numit
S-a născut, precum vedem,

În orașul ……

6. Eu sunt anotimpul care

Trimite din cer ninsoare.
Presar în jur culoarea albă
Sunt falnica și mândra……

7. Sunt alb și tare pufos,

Mă așternpe străzi, pe jos,

Iarna m-aduce cu ea

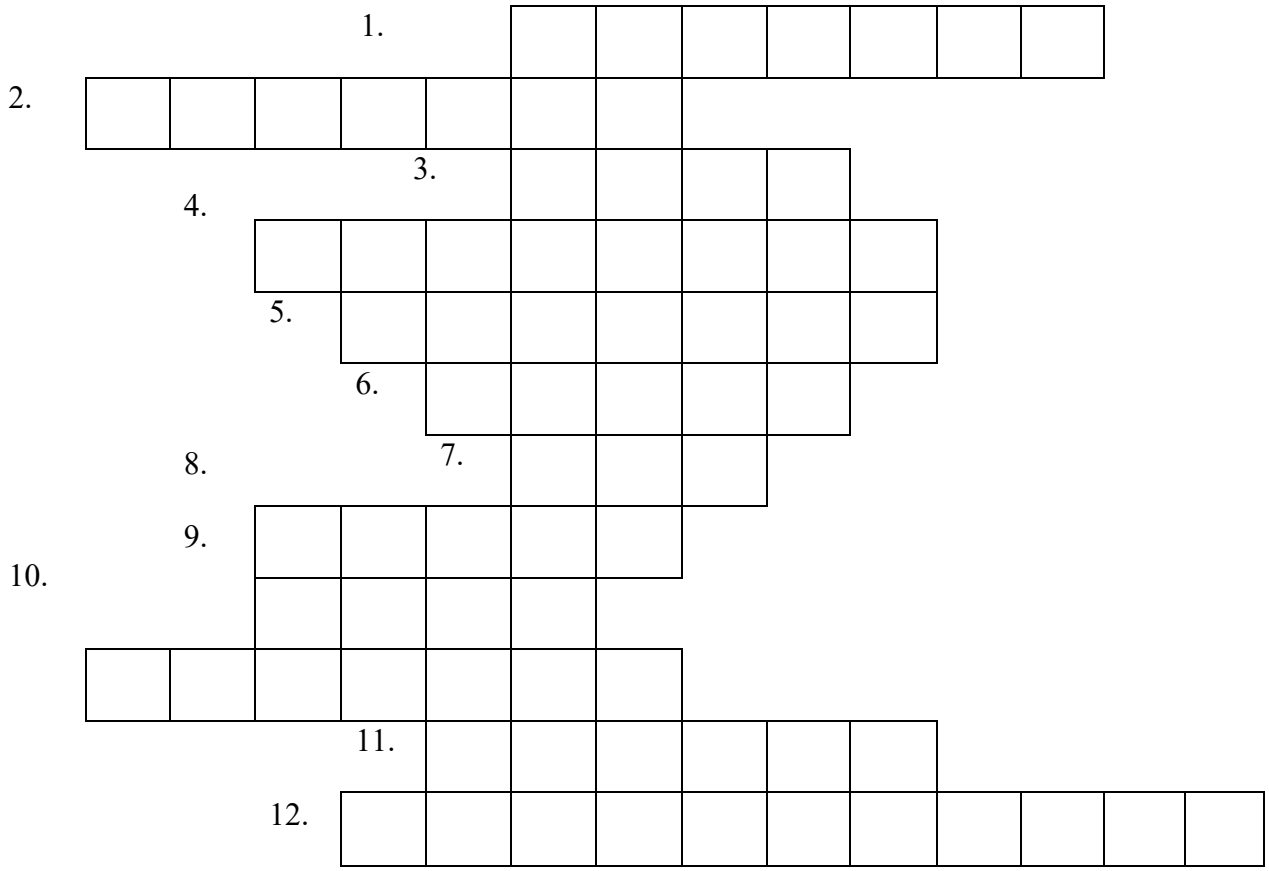
9. Pe ei i-a călăuzit
Steaua de la Răsărit
Spre locul
Îl născuse pe Mesia.
Ia spuneți voi, copii dragi,
E vorba de cei trei……

10. Rămurică-
Cu flori mândre dăruită,
Când încep a mă cânta,
Toți mă strigă ……

11. El i-a
Nasul roșu a găsit
Lui Moș Crăciun i-e de

Verde stă așa și iarna. Sunt un gingaș fulg de…… E …….., renul credincios
Din copaci frunzele cad,
Verde-i doar frunza de ……. 12. Ei pe Mesia îl cinstesc

8. Pe ele eu le pregătesc Și Nașterea Sa o vestesc



4. Iarna-i anotimpul care Și grijuliu le lustruiesc Noi așteptăm de sărbători
Aduce cu el ……. Căci știu că Moșul lasă, pe-ndelete În pragul casei, cu cântări,
Cadourile chiar în ……. Dragi cete de ……

REBUS

A

B

ANEXA 3

Fișă de lucru

1. Identificați și subliniați substantivele din următorul șir de cuvinte:

❖ frumos, a merge, alergare, masă, Mariei, deasupra, cărți, întâmpină, românilor.

2. În locul substantivelor comune găsiți un singur substantiv:

- păpușă, minge, cub = jucării
- rochie, cămașă, bluză =_____
- trandafir, garoafă, mușețel =_____
- vrabie, gâscă, rață = _____
- măr, gutuie, pară = _____
- doctor, muncitor, profesor = _____
- pilă, ciocan, clește = _____

3. Găsiți câte un substantiv pornind de la cuvintele:

- a munci – muncă
- a răsplăti – _____
- a mânca – _____
- a se plimba – _____
- a picta – _____
- a cânta – _____

4. Schimbați genul substantivelor: urs – ursoaică

- lup – _____
- nepot – _____
- leu – _____
- prieten – _____
- gâscă – _____
- vulpe – _____
- barză – _____
- rață – _____
- veveriță – _____

5. Numiți locuitorii din următoarele țări:

- Grecia – greci
- Austria – …….

- Italia – ……
- Germania – ……..
- Franța ……
- America – ……
- Elveția – ……..
- Olanda – …….

6. Se dau următoarele substantive:

❖ Ion Creangă, carte, București, ursuleț, Dunărea,zăpadă, România, pix.

a) treceți în tabel substantivele

b) adăugați în tabel alte trei substantive comune și alte trei substantive proprii.

Substantive comune	Substantive proprii

7. Citiți textul:

Săgeata zboară ca gândul. Ștefan își trimite căpitanii s-o caute. Departe, departe,săgeata se înfipse într-un paltin bătrân.

(Povestiri istorice – Dumitru Almaș)

Puneți în dreptul enunțurilor **A** (adevărat) sau **F** (fals) după cum este cazul:

__ În text sunt șapte substantive.

__ În text sunt cinci substantive comune și două substantive proprii.

__ Cuvântul ,,bătrân” este substantiv.

__ Substantivul ,,căpitanii” este la numărul plural.

__ Cuvântul ,,gândul” este substantiv comun, genul neutru, numărul singular.

8. Subliniaţi substantivele. Treceţi-le în tabel şi analizaţi-le, colorând rubricile corespunzătoare.

a) Toamna coboară peste satul meu .

b) Frunzele se desprind și cad.

c) Păsările au plecat în Africa.

d) Ploaia bate în ferestre.

Substantivul	Felul		Numărul		Genul		
	comun	propriu	singular	plural	masculin	feminin	neutru

Evaluarea în învățământul primar – particularități și strategii la clasa a II-a

Propunător: prof.înv.primar Lovin Lăcrămioara

Școala Gimnazială Bereşti-Tazlău

Loc. Bereşti-TazlăuJud.Bacau

Evaluarea reprezintă o componentă esențială a procesului instructiv-educativ, având rolul de a măsura, aprecia și optimiza performanțele școlare ale elevilor. În contextul învățământului primar, și în mod particular la clasa a II-a, evaluarea capătă valențe formative accentuate, fiind centrată pe sprijinirea progresului individual al elevului și pe dezvoltarea competențelor de bază.La acest nivel de vârstă, evaluarea trebuie să fie adaptată particularităților psihopedagogice ale elevilor, caracterizate prin dezvoltare cognitivă în plină desfășurare, motivație predominant extrinsecă și necesitatea unui feedback constant și constructiv.

Evaluarea în ciclul primar îndeplinește mai multe funcții, dintre care cele mai relevante sunt:

funcția diagnostică – identifică nivelul inițial al cunoștințelor și competențelor elevilor;

funcția formativă – susține învățarea prin feedback continuu și ajustarea demersului didactic;

funcția sumativă – certifică nivelul de achiziții la finalul unei unități de învățare;

funcția motivațională – stimulează implicarea elevilor în activitățile școlare;

funcția de reglare – permite adaptarea strategiilor didactice în funcție de rezultate.

În clasa a II-a, accentul cade în mod deosebit pe funcția formativă, evaluarea fiind integrată în procesul de predare-învățare.

Evaluarea inițială se realizează la începutul anului școlar sau al unei unități de învățare și are rolul de a identifica nivelul de pregătire al elevilor. Instrumentele utilizate pot include: teste diagnostice, conversația euristică și observația sistematică. Evaluarea formativă (continuă) este dominantă în învățământul primar și presupune: verificări orale frecvente, exerciții aplicative, fișe de lucru și portofoliul elevului. Aceasta oferă feedback imediat și permite corectarea erorilor în timp real. Evaluarea sumativă se realizează la finalul unor secvențe de învățare și include:teste scrise, lucrări practice, proiecte simple. Rezultatele sunt utilizate pentru aprecierea nivelului de atingere a competențelor.

În clasa a II-a, se recomandă utilizarea unor metode variate, adaptate nivelului de dezvoltare al elevilor: metode tradiționale(proba orală – permite evaluarea exprimării și a înțelegerii, proba scrisă – verifică achizițiile cognitive, proba practică – evaluează aplicarea

cunoștințelor), metode alternative /complementare(observarea sistematică – urmărește comportamentul și progresul elevului, portofoliul – colecție de lucrări relevante, autoevaluarea – dezvoltă reflecția asupra propriei învățări, evaluarea prin proiect – stimulează creativitatea și colaborarea). Aceste metode contribuie la o evaluare autentică și holistică.

Particularități ale evaluării la clasa a II-a sunt: evaluarea elevilor de clasa a II-a trebuie să respecte anumite principii psihopedagogice, adaptarea la nivelul de dezvoltare – sarcinile trebuie să fie accesibile și clare, caracterul ludic – introducerea elementelor de joc pentru menținerea interesului, feedback pozitiv – accent pe încurajare și progres, individualizarea evaluării – ținând cont de ritmul propriu al fiecărui elev, reducerea anxietății – evitarea presiunii excesive, de asemenea, este importantă utilizarea calificativelor (Foarte bine, Bine, Suficient, Insuficient), în locul notelor, conform specificului evaluării în ciclul primar.

Profesorul are un rol esențial în proiectarea și implementarea evaluării. Acesta trebuie să: stabilească obiective clare și măsurabile, selecteze metode adecvate, ofere feedback constructiv și prompt, interpreteze rezultatele în mod obiectiv și utilizeze evaluarea pentru reglarea demersului didactic. Cadrul didactic trebuie să creeze un climat de încredere, în care elevii să perceapă evaluarea ca pe o oportunitate de învățare, nu ca pe o sancții.

Evaluarea la clasa a II-a reprezintă un proces complex, integrat și continuu, orientat spre dezvoltarea competențelor fundamentale ale elevilor. Prin utilizarea unor metode variate și prin accentul pus pe evaluarea formativă, cadrul didactic contribuie la formarea unei imagini pozitive asupra învățării.

O evaluare eficientă nu se limitează la măsurarea performanței, ci devine un instrument de sprijin pentru dezvoltarea armonioasă a elevului, facilitând progresul școlar și personal.

Bibliografie

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

Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

Ionescu, M., & Radu, I. (2001). Didactica modernă. Cluj-Napoca: Editura Dacia.

Pânișoară, I. O. (2015). Profesorul de succes. Iași: Editura Polirom.

Ministerul Educației (2013). Programa școlară pentru învățământul primar.

Stoica, A. (coord.) (2003). Evaluarea în învățământul primar. București: Humanitas Educațional.

FIȘĂ DE LUCRU - VERBUL - CLASA A V-A

Prof. Dumitran Mihaela

Școala Gimnazială ,,Augustin Buzura" Copalnic-Mănăștur, Maramureș

1. Completează spațiile punctate:

a. Verbul *a avea* este auxiliar atunci când _____

b. Verbele auxiliare din limba română sunt _____, _____ și _____

2. Pune verbul *a povesti* la persoana II, nr. Singular, următoarele timpuri ale indicativului:

indicativ	Prezent	
indicativ	Perfect compus	
indicativ	Imperfect	
indicativ	Perfect simplu	
indicativ	Mai-mult-ca-perfectul	
indicativ	Viitor anterior	

3. Grupează verbele date după timp.

□ privii □ curăţam □ deschideţi □ iertase □ goliră □ intensificarăm □ ascultaseră □ putuși □ lucrează □obosea □ reţinuserăm □ traversăm

prezent:
Mai-mult-ca-perfect:
perfect simplu:
imperfect:

4. Marchează, prin subliniere, forma corectă:

Noi *începusem/începuserăm* petrecerea când au venit prietenii tăi.

Când am ajuns la şcoală, voi *plecaseţi/plecaserăţi* de mult timp.

Vânătorul *ochi/ochii* prada.

Doar eu *ochi/ochii* animalul de pluş?

Sper că vei *știi/știi* mai mult.

Autorul *creează/crează* un univers imaginar.

Nu *fi/fii* obraznic!

Copilul *va/v-a* vedea tigri la grădina zoologică

Cartea *va apare/ va apărea* luna viitoare.

Copiilor le *vor place/ vor plăcea* prăjiturile făcute de mama.

5. Adevărat sau Greșit

a) Terminațiile perfectului simplu sunt: -m, -și, -, -răm, -răți, -ră.

b) Modul imperativ forme doar pentru persoana a II-a, nr. singular.

c) Verbele am povestit, aţi pictat, au creat, ai citit, a descoperi sunt la timpul perfect compus.

d) Următoarea serie cuprinde numai verbe la timpul imperfect: veneam, vedeai, scria, cercetam, căutau.

e) Timpul perfect simplu se formează cu verbul auxiliar a avea+participiu.

6. Găsește intrusul din fiecare serie.

a) acopeream, cădeau, fremătai, intra, oprim;

b) culese, dormi, zisese, primii, merse.

7. Precizează pentru fiecare propoziție de mai jos dacă verbul *a avea* este predicativ sau auxiliar.

Avem un coleg de clasă nou. _____

Am sărit coarda._____

Irina și Ana au jucat șotron în curte. _____

Dorin are o tabletă nouă. _____

Ați plimbat câinele astăzi? _____

8. Trece verbele dintre paranteze la indicativ, mai-mult-ca-perfect, persoana I, singular.

a. Când ne-am întâlnit, (a primi) ..... deja noul joc.

b. O (a întreba) ..... la telefon dacă a înţeles lecţia din manual şi îi (a explica) ..... toate dificultăţile.

9. Rescrie enunțul următor, trecând verbele de la perfect simplu la timpul perfect compus.

Mirarea îi crescu atunci când apăru chiar moş Costache şi îi spuse că acolo nu locuieşte nimeni.

COPII DIFERIȚI, COPII SPECIALI

Profesor pentru educație timpurie: **Suditu Petruța-Raluca**

Grădinița cu P.P. ”Dumbrava Minunată” Fieni, jud. Dâmbovița

Încă de la cea mai fragedă vârstă, copiilor trebuie să le fie promovate atât la grădiniță, cât și în familie valori fundamentale ca înțelegerea, toleranța și prietenia față de cei din jur.

În calitate de unitate de învățământ incluzivă, grădinița noastră oferă șansa de a învăța, tratament egal și ocrotire tuturor copiilor, fără a exista niciun fel de discriminare, generând un climat de încredere, respect și solidaritate, definitoriu societății democratice și europene în care trăim.

Începând cu anul școlar 2017-2018, unitatea noastră de învățământ desfășoară proiectul de parteneriat educațional județean ”Copii diferiți, copii speciali” în colaborare cu Centrul de Zi pentru copiii cu autism și Sindromul Down ”Sfânta Maria” Târgoviște și Școala Incluzivă de Natație ”Eu pot” Târgoviște.

Scopul parteneriatului a vizat: sprijinirea copiilor cu dizabilități, a copiilor cu deficiențe de învățare și a familiilor acestora, prevenirea excluderii sociale a copiilor cu cerințe educaționale speciale și dezvoltarea spiritului de toleranță în rândul copiilor și al adulților față de copiii speciali.

Un copil dificil, hiperactiv si opozitionist este greu de crescut. El își consumă excesiv și inutil nu numai energia proprie, ci mai ales pe a celor din jur. Furia, frustrarea si sentimentele de incompetență parentală sunt trăiri frecvente ale părinților aflați în această situație. De obicei, întreaga viață socială a familiei este afectată.

Părinții înteleg cu adevărat că se află în fața unei mari provocări abia atunci când un copil este diagnosticat medical cu afecțiuni ca autismul sau ADHD-ul, care au consecințe complexe asupra tuturor ariilor de funcționare a copilului: socială, școlară, familială.

Copiii speciali se confruntă foarte des cu reacții de respingere, agresiune sau ridiculizare din partea colegilor, acest aspect ducând la exacerbarea sentimentelor de singurătate, furie și teamă deja prezente în sufletul acestora.

Obiectivele proiectului de parteneriat au fost următoarele:

- Dezvoltarea unor relații de colaborare și prietenie între copiii cu cerințe educaționale speciale și colegii acestora;

- Realizarea unor dramatizări și activități artistico-plastice de către copiii speciali în colaborare cu colegii lor sănătoși în scopul generării unor emoții pozitive și a empatiei;

- Conștientizarea importanței acceptării situației speciale pe care o au copiii, de către părinți;

- Valorizarea modului în care părinții pot contribui în procesul de incluziune și în dezvoltarea competențelor copiilor cu cerințe educaționale speciale;

- Implicarea motivată a părinților în procesul de recuperare a copiilor speciali;

- Sprijinirea părinților în organizarea unor programe de suport al copiilor speciali pentru acasă, în funcție de nevoile acestora;

- Realizarea unor dramatizări și activități artistico-plastice de către copiii speciali în colaborare cu colegii lor sănătoși în scopul legării de prietenii și a generării unor emoții pozitive.

Obiectivele au fost atinse prin intermediul desfășurării activităților de proiect, acestea fiind destinate atât beneficiarilor indirecți (părinți, bunici, rude apropiate), cât și tuturor copiilor (speciali și sănătoși).

Profesorii specialiști din cadrul instituțiilor partenere au defășurat întâlniri și seminarii pentru părinții copiilor cu cerințe educaționale speciale înscriși în grădinița noastră, cele mai importante fiind:

1. Seminar: ”Primele semen ale ADHD-ului și autismului la copilul preșcolar”

Rezultatele activității:

- identificarea comportamentelor care sugerează prezența deficiențelor din sfera Autismului la copilul de vârstă preșcolară;

-identificarea deficitului de atenție și a hiperactivității (ADHD);

- evidențierea factorilor agravanți;

- informare asupra procesului de recuperare a copiilor cu afecțiuni din sfera autismului și ADHD-ului.

2. Lectorat: ”Terapia comportamentală pentru ADHD”

Rezultatele activității:

- descoperirea beneficiilor terapiei comportamentale inițiate cât mai curând posibil de la momentul diagnosticării cu ADHD.

3. Workshop: ”Gestionarea momentelor de furie ale copiilor cu ADHD”

Rezultatele activității:

- descoperirea celor mai bune metode, tehnici și jocuri / jucării educaționale care pot ajuta părinții și profesorii în gestionarea și depășirea momentelor de furie ale copiilor cu ADHD.

4. Seminar: ”Sunt mândru de copilul meu în fiecare zi!”

Rezultatele activității:

- conștientizarea importanței acceptării deficiențelor propriilor copii și a asigurării unei diagnosticări și terapii precoce.

5. Dramatizare: ”Toți avem un talent – Diferiți dar împreună” de Eve Tharlet

Rezultatele activității:

- sudarea relațiilor de prietenie între copiii speciali și colegii acestora;

- descoperirea abilităților și priceperilor tuturor copiilor din grup.

6. Activitate practică ”Cadou pentru colegul meu special”

- dezvoltarea empatiei, compasiunii, prieteniei și a solidarității între copii;

7. Activitate practică de grup: ”Grădina cu flori”

- stimularea cooperării și colaborării între copiii speciali și colegii acestora în cadrul desfășurării unor proiecte și lucrări comune.

Impactul proiectului de parteneriat ”Copii diferiți, copii speciali” a fost simțit atât în cadrul colectivelor de copii cât și în rândul părinților.

Grădinița cu P.P. ”Dumbrava Minunată” Fieni a fost și va fi întotdeauna alături de copiii și părinții aflați în dificultate, însoțindu-i pas cu pas în procesul de incluziune, dezvoltare și remediere, asumându-și rolul de familie extinsă, deoarece succesul lor este și succesul nostru, realizările lor sunt și realizările noastre.







Drumul spre performanță prin educație de calitate

Prof. înv. primar Bobe Gabriela Nicoleta
Școala Gimnazială „Sfântul Vasile” Ploiești

Performanța este rezultatul unui proces continuu de învățare și dezvoltare, susținut de o educație de calitate. Pentru a ajunge la succes, elevii trebuie să parcurgă o serie de pași importanți, folosind resurse adecvate și implicându-se în activități variate.

Un prim pas esențial îl reprezintă stabilirea unor obiective clare și realiste. Acestea oferă direcție și motivație, ajutând la organizarea eficientă a timpului și a efortului. În acest parcurs, munca susținută și perseverența sunt indispensabile, deoarece progresul se construiește zi de zi.

Educația de calitate se bazează pe utilizarea unor resurse diverse, precum manualele, fișele de lucru, materialele digitale și platformele online. De asemenea, resursele moderne, cum ar fi materialele interactive sau kiturile educaționale STEM, contribuie la dezvoltarea gândirii logice și a creativității.

Un alt element esențial îl reprezintă activitățile educative. Acestea pot fi:

- activități interactive la clasă (discuții, dezbateri, jocuri didactice);

- activități practice și experimente științifice;

- proiecte de grup și învățare colaborativă;

- activități extrașcolare (excursii, vizite la muzee, cluburi de lectură sau teatru).

Astfel de activități contribuie la dezvoltarea abilităților sociale și emoționale, precum și la formarea competențelor de viață .

Învățarea continuă este un alt element-cheie al performanței. Elevii trebuie să fie încurajați să exploreze, să pună întrebări și să privească greșelile ca pe oportunități de învățare. În acest sens, învățarea prin joc este deosebit de eficientă, mai ales la vârste mici, deoarece stimulează creativitatea, comunicarea și gândirea critică.

Un rol esențial îl au cadrele didactice, care trebuie să creeze un mediu prietenos și să utilizeze metode moderne de predare, adaptate nevoilor elevilor. În același timp, sprijinul familiei și al celor din jur contribuie la menținerea motivației și la dezvoltarea încrederii în sine.

În final, o atitudine pozitivă este esențială în atingerea performanței. Capacitatea de a depăși obstacolele și de a rămâne motivat face diferența între eșec și succes.

În concluzie, performanța se construiește printr-o educație de calitate, bazată pe resurse variate, activități interactive și implicare constantă. Prin muncă, perseverență și dorința de a învăța, fiecare elev își poate construi propriul drum spre succes.

Un alt aspect important în drumul spre performanță este dezvoltarea autonomiei în învățare. Elevii trebuie să învețe cum să-și gestioneze singuri timpul, să-și organizeze sarcinile și să-și evalueze progresul. Această capacitate îi ajută să devină mai responsabili și mai încrezători în propriile forțe. De asemenea, utilizarea tehnologiei în mod echilibrat poate sprijini învățarea, oferind acces rapid la informații și oportunități de exersare suplimentară.

În același timp, este important ca elevii să-și descopere pasiunile și interesele, deoarece acestea pot deveni surse puternice de motivație. Atunci când învățarea este conectată cu ceea ce le place, rezultatele apar mai ușor și sunt mai durabile. Nu în ultimul rând, colaborarea cu ceilalți îi ajută să își dezvolte capacitatea de comunicare și spiritul de echipă, competențe esențiale pentru succesul viitor.

Un alt aspect important în drumul spre performanță este dezvoltarea autonomiei în învățare. De exemplu, un elev își poate organiza singur programul zilnic, stabilind intervale clare pentru teme, lectură sau recapitulare. De asemenea, poate folosi aplicații educaționale pentru a exersa matematica sau limbile străine, verificându-și progresul constant. Utilizarea tehnologiei devine astfel un sprijin real, atunci când este făcută responsabil.

În același timp, descoperirea pasiunilor joacă un rol esențial. De pildă, un elev pasionat de știință poate realiza experimente simple acasă sau poate participa la un club STEM, iar unul atras de lectură poate ține un jurnal de impresii despre cărțile citite. Colaborarea este la fel de importantă: lucrul în echipă la un proiect sau participarea la un concurs școlar dezvoltă comunicarea și încrederea.

EVALUARE la ȘTIINȚE ALE NATURII

profesor pentru învățământul primar Negrescu Nicoleta - Simona

Școala Gimnazială Nr. 3 Slatina

1. ***Completează cu informațiile lipsă.***
   - ***Apa*** este un corp .....care nu are culoare, ...și nici..... Fără apă nu ar fi posibilă .....
   - ***Aerul*** este un corp .....alcătuit din mai multe .....El este absolut necesar pentru .....
   - ***Solul*** este stratul de la .....pământului unde plantele își fixează ....., iar unele animale își fac .....
   - ***Apa*** provine din .....și din.....subterane.
   - La suprafața Pământului sunt ape curgătoare și ape .....

   a) Enumerați tipurile de ape curgătoare, în funcție de mărimea lor, în ordine crescătoare : ....., ..., ..., ...

   b) Enumerați tipurile de ape stătătoare, în funcție de mărimea lor, în ordine crescătoare : ....., ..., ..., ...

2. ***Răspundeţi la întrebări:***
   - ***Ce reprezintă fulgerul?***
   - ***Ce afectează poluarea?***
   - ***Prin ce se deosebesc apele curgătoare de apele stătătoare?***

3. ***Completați spațiile punctate*** :
   - Trecerea unui corp din stare *lichidă* ⟶ stare *gazoasă* se numește .....
   - Trecerea unui corp din stare ..... ⟶ stare ..... se numește *condensare.*
   - Trecerea unui corp din stare *solidă* ⟶ stare *lichidă* se numește .....
   - Trecerea unui corp din stare ..... ⟶ stare ..... se numește *solidificare.*
4. ***Completează cu denumirile fenomenelor care asigură circuitul apei în natură.***
   - Apă ⟶ vaporizare ⟶ vapori de apă
   - Fulgi de zăpadă ⟶ ..... ⟶ picături de apă
   - Nori ⟶ ..... ⟶ ploaie
   - Picături de ploaie ⟶ ..... ⟶ fulgi de zăpadă

5. ***Alege fenomenul potrivit :*** **condensare, topire, solidificare, evaporare.**

- Pe capacul rece aflat deasupra oalei cu apă fierbinte se formează picături de apă. .....
- Apa din rufele puse la uscat. .....
- Fulgul de zăpadă căzut pe obraz .....
- Apa pusă în congelator .....

6. ***Adevărat sau fals?***

- Aerul şi solul sunt resurse naturale.
- Planeta Pământ este înconjurată de un înveliş de aer, numit atmosferă.
- Solidificarea se poate produce la temperaturi ridicate.
- Apa pusă în congelator se evaporă.
- Gheața pusă în ceaiul fiebinte se solidifică.
- Aerul este o resursă natural epuizabilă.
- În contact cu un corp rece, vaporii se condensează, adică se transformă în picături de apă.

- Aerul are culoare şi miros.
- Fără aer vieţuitoarele pot trăi.
- Pădurile sunt o sursă importantă de oxigen.
- Circuitul apei în natură se reia la nesfârșit.
- Pe parcursul acestui circuit apa nu-şi schimbă starea de agregare.
- Când norii întâlnesc un strat de aer rece se transformă în picături de apă.
- Apa se găseşte, în natură, doar sub formă lichidă.
- Când este curată, apa nu are nici culoare, nici miros, nici gust.
- Apa există peste tot: în oceane şi mări, în râuri, lacuri, bălţi, în atmosferă, în pământ, în toate organismele vii, în gheţari şi în subterane.

10. Uneşte prin săgeţi fenomenul învăţat cu explicaţia corespunzătoare:

Evaporare(vaporizare) Trecerea apei din stare solidă în stare lichidă, la temperaturi mai mari de 0 C.

Topire Trecerea apei din stare gazoasă în stare lichidă, când întâlneşte un strat rece de aer.

Solidificare Trecerea apei din stare lichidă în formă de vapori, la temperaturi ridicate.

Condensare Trecerea apei din stare lichidă în stare solidă, la temperaturi mai mici de 0 grade C.

Provocările educației în era digitală

Autor: Tacu Simona-Elena

Școala Gimnazială Vaduri, Neamț

Educația digitală este o nevoie care crește exponențial încă de la apariția calculatoarelor și apoi a internetului. Desigur că prima formă a calculatorului, inventată de către Charles Babbage în secolul 19, era una mecanică și cerea o vastă cantitate de cunoștințe pentru folosirea acestuia. Însă aceasta a rămas rădăcina tuturor calculatoarelor apărute ulterior. Primul calculator (computer) care avea interfață grafică și suporta un sistem de operare a fost scos pe piață de către Xerox PARC în anul 1973. De atunci încoace tot mai mulți oameni își doreau să cunoască ce știe să facă această minune tehnologică apărută într-o formă atât de accesibilă chiar și celor necunoscători în ale matematicii și informaticii. Unul dintre lucrurile fascinante despre acest computer era acela că utilizatorul putea să printeze tocmai ceea ce vedea înaintea ochilor pe ecranul acestuia, lucru nemaiîntalnit până atunci. Educația digitală a ajuns să fie în prezent catalogată drept o nevoie esențială pentru societatea modernă.

La ce se referă însă acest termen: "**educație digitală**"? Educația digitală presupune, pe deoparte, un set de cunoștințe pe care un individ trebuie să le aibă cu privire la utilizarea unui sistem digital, adică să fie capabil să folosească funcționalitățile minime ale acestuia. Pe de altă parte, educația digitală se referă deseori și la niște metode digitale care să înlocuiască metodele clasice pe care învățământul le-a folosit dintotdeauna.

Avantajele educației digitale:

Avantajele pe care cei mai mulți le aduc în discuție țin de logistica pe care o presupune bunul mers al unei școli. Deplasarea până la școală, folosirea manualelor care trebuie transportate în ghiozdane grele, murdăria care se face cu creta care trebuie cumpărată și transportată la școală etc., toate aceste probleme sunt rezolvate de școala online, unde tot ce-ți trebuie e un gadget cu acces la internet. Pe internet, tabla nu mai trebuie curățată, nu mai trebuie să te miști din casă, nu mai este nevoie să te trezești cu o oră înainte să înceapă cursurile etc. Acestea sunt avantajele educației în sistem digital, dar consider că, puse în balanță cu dezavantajele, acestea cântăresc mult prea puțin.

Dezavantajele educației digitale:

Profesorii își dau seama mai repede de ineficiența sistemului online și observă performanțele elevilor care sunt în continuă scădere. Elevii de astăzi, care chiar și în sala de clasă reușesc cu greu să se concentreze (cauză – dovedită științific – a consumului excesiv de smartphone/computer), sunt nevoiți să folosească tocmai gadget-urile care îi distrag în scopuri educaționale. Orice alta fereastră va fi mai interesantă pentru un elev decât cea de Microsoft Teams în care profesorul îi predă o lecție.

Aceasta este rădăcina multor alte dezavantaje care apar în discuție când vine vorba de școala în sistem digital. Feedback-ul din partea elevilor și către elevi este de asemenea mai greu de primit în mediul online, dar există totuși metode aplicabile și pentru a primi și a da feedback cursanților.

Școala online a adus celor mai mulți profesori bătăi de cap cum nici o altă provocare din cariera lor didactică. Cu precădere în țara noastră, care a trecut instant la școala exclusiv online odată cu declanșarea pandemiei, fără să se asigure că elevii și profesorii sunt pregătiți pentru așa ceva. Empiric vorbind, experiența online s-a dovedit și se dovedește în continuare a fi una neeficientă și nedorită de majoritatea cadrelor didactice. Desigur că din partea elevilor și studenților există multe păreri bune cu privire la școala online, dar trebuie să ținem cont că acestea sunt păreri subiective. Sunt foarte des întâlniți elevii cărora le convine o școală în care se pot sustrage de la orice responsabilitate, și laptopul/tableta le oferă acest favor din plin.

Rolul educației digitale în învățământul primar

Educația digitală în școlile primare se referă la utilizarea tehnologiilor informatice și a resurselor digitale pentru a sprijini procesul de învățare, dezvoltând abilități esențiale de utilizare a tehnologiei și promovând un învățământ mai interactiv și adaptat nevoilor elevilor. Implementarea educației digitale în școlile primare are un impact semnificativ asupra dezvoltării elevilor și a calității educației, fiind importantă pentru pregătirea acestora într-o lume din ce în ce mai digitalizată.

Introducerea educației digitale în învățământul primar presupune adoptarea unor politici și instrumente specifice pentru o implementare eficientă și de succes. Guvernul ar putea dezvolta politici educaționale care să stabilească obiectivele, standardele și direcțiile pentru educația digitală în școlile primare. Aceste politici ar putea include orientări pentru programele de studiu, resursele necesare, formarea cadrelor didactice și evaluarea performanței.

Un aspect esențial pentru implementarea educației digitale este alocarea de resurse financiare suficiente. Guvernul ar putea direcționa fonduri pentru achiziționarea echipamentelor și software-ului necesar, pentru formarea profesorilor și pentru modernizarea infrastructurii IT din școli. Pentru ca acest proces să fie cu adevărat eficient, cadrele didactice trebuie să fie corespunzător pregătite. Programele de formare ar trebui să includă atât utilizarea tehnologiilor educaționale, cât și crearea și gestionarea de conținut digital, alături de metodele de predare și evaluare adaptate mediului digital.

Principalele aspecte importante ale rolului educației digitale în învățământul primar:

- Dezvoltarea competențelor digitale fundamentale: Într-o eră digitală, abilitățile de utilizare a tehnologiei sunt esențiale. Învățarea utilizării corecte a calculatoarelor, tabletelor și internetului ajută elevii să devină competenți în folosirea tehnologiilor, pregătindu-i pentru provocările viitoare.

- Îmbunătățirea procesului de învățare: Tehnologia oferă acces la o multitudine de resurse educaționale, cum ar fi jocuri educative, aplicații, tutoriale video, care pot face învățarea mai interactivă și mai atractivă. Elevii pot învăța într-un mod mai personalizat și mai adaptat ritmului lor.

- Promovarea gândirii critice și a creativității: Instrumentele digitale permit elevilor să exploreze, să experimenteze și să rezolve probleme într-un mod creativ. De exemplu, folosirea aplicațiilor pentru realizarea de desene sau proiecte multimedia stimulează imaginația și gândirea critică a copiilor.

- Accesul la informații și resurse globale: Internetul le oferă elevilor posibilitatea de a accesa informații din întreaga lume, deschizându-le orizonturi mai largi și oferindu-le o mai bună înțelegere a diversității culturale și a subiectelor educaționale.

- Colaborarea și comunicarea: Educația digitală încurajează colaborarea între elevi prin intermediul platformelor online, unde pot lucra împreună la proiecte sau pot discuta idei. Aceasta dezvoltă abilități de lucru în echipă și de comunicare eficientă.

- Suport pentru profesori: Tehnologia ajută cadrele didactice să își organizeze lecțiile mai eficient, să evalueze progresul elevilor și să ofere feedback în timp real. De asemenea, profesorii pot accesa resurse educaționale și pot aplica metode inovative în predare.

- Pregătirea pentru viitor: Prin integrarea educației digitale în școli, elevii sunt pregătiți să navigheze într-o lume tot mai digitalizată și să dezvolte abilități care vor fi esențiale în viața profesională, indiferent de domeniul în care vor activa.

În concluzie, educația digitală în învățământul primar este un factor cheie în formarea unor tineri pregătiți pentru provocările unei lumi din ce în ce mai tehnologizate și interconectate.

Test de evaluare –Științe ale naturii

Clasa a IV-a

prof. înv. primar Hrebenaci Dochia

Școala Gimnazială Nr. 2 Timișoara

Citiți cu atenție enunțurile și rezolvați cerințele.

I. Adevărat (A) sau Fals (F) – (4 x 0,5p = 2 puncte)

*Scrieți în dreptul fiecărui enunț litera **A**, dacă apreciați că este adevărat, sau **F**, dacă este fals.*

1. Părinții transmit urmașilor doar trăsăturile fizice, nu și pe cele de comportament. ___

2. Ciclul de viață al unei plante începe cu procesul de **germinație** a seminței. ___

3. Larvele fluturelui (omizile), nu se hrănesc și nu se deplasează. ___

4. Plantele care trăiesc mai mult de doi ani se numesc **multianuale** sau **perene**. ___

II. Încercuiți varianta corectă – (4 x 0,5p = 2 puncte)

Încercuiți litera corespunzătoare răspunsului corect.

1. Procesul prin care broasca și fluturele își schimbă înfățișarea de mai multe ori se numește: a) Germinație

b) Dezvoltare

c) Metamorfoză

d) Maturizare

2. Care sunt stadiile de dezvoltare la broască, în ordine: a) Ouă → Nimfă → Adult

b) Ouă → Larve (Mormoloci) → Adult

c) Sămânță → Plantulă → Adult

d) Larvă → Adult → Ouă

3. Modul de înmulțire specific mamiferelor este: a) Depunerea de ouă în mediul acvatic.

b) Nasc pui vii și îi hrănesc cu lapte.

c) Depun ouă clocite la soare.

d) Trec prin stadiul de nimfă.

4. **Plantula** reprezintă în ciclul de viață al unei plante: a) O plantă matură, care produce semințe.

b) Sămânța, înainte de încolțire.

c) O plantă tânără, aflată la începutul dezvoltării.

d) Procesul de încolțire.

III. Completați spațiile punctate – (4 x 0,5p = 2 puncte)

Completați spațiile libere cu termenul potrivit, folosind informațiile din textele studiate.

1. Etapele dezvoltării în lumea vie sunt: nașterea, creșterea, dezvoltarea, maturizarea, _____și moartea .

2. Stadiul numit nimfă din ciclul de viață al fluturelui este cunoscut și sub denumirea de _____ .

3. Ciclul de viață este _____pe care îl parcurg viețuitoarele de la naștere până la moarte.

4. Dezvoltarea urmașilor este diferită deoarece asupra lor acționează factorii de _____ .

IV. Răspundeți – (3 puncte)

Răspundeți în propoziții complete la următoarele cerințe.

1. Enumerați cele patru stadii de dezvoltare prin care trece fluturele. (1,5 p)

_____
_____
_____
_____

2. Ciclul de viață-scrieți definiția (1,5 p)

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Rezolvarea Testului de Evaluare – Științe ale Naturii

I. Adevărat (A) sau Fals (F) – (4 x 0,5p = 2 puncte) Enunț	Răspuns	Explicație bazată pe text
Părinții transmit urmașilor doar trăsăturile fizice, nu și pe cele de comportament.	**F**	„Părinții transmit urmașilor trăsăturile fizice specifice lor, **dar și caracteristici de comportament**."
Ciclul de viață al unei plante începe cu procesul de germinație a seminței.	**A**	„Viața unei plante începe cu cuvântul **germinația seminței**."
Larvele fluturelui (omizile), nu se hrănesc și nu se deplasează.	**F**	„**Larvele se numesc omizi și se hrănesc cu frunzele plantelor**." (Nimfa nu se hrănește și nu se deplasează.)
Plantele care trăiesc mai mult de doi ani se numesc multianuale sau perene.	**A**	Textul clasifică plantele în „anuale, bienale, **multianuale (perene)**".

JOCUL DIDACTIC – MODALITATE EFICIENTĂ DE STIMULARE A ÎNVĂȚĂRII ACTIVE LA VÂRSTELE MICI

Prof. înv. primar Andrei Mariana
Școala Gimnazială Costeștii din Vale,Județul Dâmbovița

1. Introducere

Într-o societate aflată în continuă schimbare, educația timpurie joacă un rol determinant în formarea personalității copilului și în pregătirea sa pentru provocările viitorului. Cadrul didactic are responsabilitatea de a crea un mediu de învățare stimulativ, în care copilul să devină protagonist activ al propriei formări. Jocul didactic reprezintă, în acest context, una dintre cele mai valoroase strategii pedagogice, îmbinând în mod armonios elementul ludic cu cel instructiv.

Marele pedagog Johan Heinrich Pestalozzi afirma că cel mai bun educator este natura, iar jocul este calea prin care copilul o descoperă. Această viziune s-a dovedit extrem de actuală în pedagogia modernă, care recunoaște jocul nu doar ca activitate recreativă, ci ca modalitate privilegiată de construire a cunoașterii.

2. Fundamente teoretice ale jocului didactic

Din perspectivă psihopedagogică, jocul didactic este definit ca o activitate cu scop precis, organizată și condusă de cadrul didactic, în care regulile jocului se împletesc cu sarcinile de învățare. Spre deosebire de jocul liber, jocul didactic este proiectat intenționat pentru atingerea unor obiective educaționale, fără a pierde caracterul său atrăgător și motivant.

Jean Piaget (1962) a demonstrat că jocul urmează stadiile dezvoltării cognitive, iar prin intermediul său copilul asimilează realitatea și se adaptează la mediul înconjurător. Lev Vygotski (1978), la rândul său, a subliniat că jocul creează o zonă a proximei dezvoltări, în care copilul operează la un nivel superior capacităților sale curente, fapt care accelerează procesul de maturizare cognitivă.

Maria Montessori (1949) a accentuat libertatea de explorare prin joc și materialele didactice auto-corectoare, considerând că mediul educativ pregătit corespunzător este esențial pentru dezvoltarea autonomiei și independenței copilului. Aceste teorii formează fundamentul pedagogic pe care se sprijină abordarea modernă a jocului didactic.

3. Tipuri de jocuri didactice și caracteristicile lor

Literatura de specialitate identifică mai multe categorii de jocuri didactice, în funcție de conținut, de obiectivele urmărite și de modul de organizare:

- Jocuri de cunoaștere a mediului înconjurător – stimulează observarea, clasificarea și descrierea fenomenelor naturale și sociale (ex.: Ghicește animalul!, Ce s-a schimbat în natură?).
- Jocuri de dezvoltare a limbajului – consolidează vocabularul activ, structurile gramaticale și expresivitatea verbală (ex.: Povestea continuă, Spune mai departe!).

- Jocuri logico-matematice – exersează operațiile gândirii: comparare, seriere, clasificare, numărare (ex.: Domino cu figuri geometrice, Cine are mai mult?).
- Jocuri de rol și de simulare – dezvoltă empatia, comunicarea și cooperarea (ex.: La magazin, Micul doctor).
- Jocuri de mișcare cu conținut instructiv – integrează educația fizică cu consolidarea cunoștințelor (ex.: Vânătoarea de comori matematice).

4. Principii de proiectare și integrare a jocului didactic la clasă

Pentru ca jocul didactic să-și atingă eficiența maximă, cadrul didactic trebuie să respecte o serie de principii fundamentale în proiectarea și desfășurarea acestuia:

a) Corelarea cu obiectivele curriculare. Orice joc didactic trebuie să fie integrat organic în proiectul didactic și să vizeze competențe specifice din programa școlară.

b) Accesibilitatea și gradul de dificultate progresiv. Sarcinile de joc trebuie să fie adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor, crescând treptat în complexitate.

c) Caracterul atractiv și motivant. Elementele de surpriză, competiție echitabilă și recompensare verbală susțin implicarea afectivă a copilului.

d) Participarea activă a tuturor copiilor. Jocul trebuie structurat astfel încât să evite excluderea sau pasivitatea unor participanți.

e) Evaluarea formativă prin joc. Cadrul didactic poate utiliza jocul ca instrument de evaluare continuă, observând comportamentele de rezolvare a problemelor, comunicarea și cooperarea.

5. Exemple de bune practici

Experiența didactică la grupă/clasă a demonstrat că jocurile didactice bine proiectate produc rezultate remarcabile în planul achizițiilor cognitive și al dezvoltării socio-emoționale. Prezentăm în continuare două exemple aplicative:

Jocul Cutia cu surprize (clasa pregătitoare/grupa mare). Copiii extrag din cutie diverse obiecte și trebuie să le descrie, să le clasifice după formă/culoare/material și să alcătuiască propoziții. Activitatea stimulează simultan limbajul, gândirea logică și creativitatea, realizând o abordare interdisciplinară.

Jocul Harta povestirii (clasa I–II). Elevii primesc cartoane cu personajele, locul și acțiunea unui text literar și trebuie să reconstituie firul narativ colaborând în echipe. Jocul dezvoltă înțelegerea textului, gândirea secvențială și abilitățile de comunicare.

6. Concluzii

Jocul didactic reprezintă mult mai mult decât o modalitate de recreere sau de relaxare în cadrul activității școlare. El constituie un veritabil instrument de învățare activă, capabil să transforme conținuturile abstracte în experiențe concrete și semnificative pentru copil. Prin implicarea sa totală – cognitivă, afectivă și motorie – copilul învață natural, eficient și cu plăcere.

Cadrul didactic modern are datoria de a integra jocul didactic în demersul său educativ nu ca element de completare, ci ca strategie centrală, valorificând entuziasmul natural al copilului pentru a construi fundamente solide ale gândirii, comunicării și caracterului. Astfel, grădinița și școala devin spații ale bucuriei de a ști, iar fiecare lecție devine o invitație la descoperire.

"Spune-mi și voi uita, arată-mi și îmi voi aminti, implică-mă și voi înțelege." – Confucius

Bibliografie

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

Chateau, J. (1970). Copilul și jocul. Editura Didactică și Pedagogică, București.

Claparède, E. (1975). Psihologia copilului și pedagogia experimentală. Editura Didactică și Pedagogică, București.

Cucoș, C. (2002). Pedagogie. Ediția a II-a revăzută și adăugită. Editura Polirom, Iași.

Montessori, M. (1949). The Absorbent Mind. Theosophical Publishing House, Madras.

Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. W. W. Norton & Company, New York.

Șchiopu, U. (1970). Psihologia copilului. Editura Didactică și Pedagogică, București.

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

*** Curriculum pentru educație timpurie (2019). Ministerul Educației Naționale, București.

*** Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română, clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a (2013). Ministerul Educației Naționale, București.

Metode de literație

Prof. Grecu Maria-Mariana

Școala Gimnazială „Grigore Moisil”, Galați

Cuvinte vizuale

Arie de intervenție: Fluență

Definiție

„Cuvinte vizuale” reprezintă o metodă de literație utilizată pentru recunoașterea și citirea cu ușurință a unui cuvânt sau a unui număr limitat de cuvinte dintr-un text dat. Textul trebuie să conțină cuvinte care să se repete astfel încât elevul să fie capabil să le identifice și să le citească instantaneu.

Descriere

Metoda presupune mai multe etape:

Pregătirea pentru activitate

Cadrul didactic selectează textul potrivit pentru tema pe care dorește să o abordeze. Textul conține un cuvânt sau niște cuvinte pe care elevul trebuie să fie capabil să le recunoască cu ușurință. La clasele mai mici, acesta poate fi însoțit și de imagini sugestive.

Desfășurarea activității

Textul este afișat astfel încât să fie vizibil pentru elevi, apoi este citit de către cadrul didactic, de mai multe ori, dacă este nevoie, insistând asupra enunțurilor care conțin cuvântul urmărit în activitate. Elevii citesc, repetând după profesor, apoi citesc singuri, în gând, cu sarcina de a descoperi cuvântul cheie. La clasele mici, poate fi vorba de un singur cuvânt pe care cei mici să îl descopere, să precizeze litera inițială, să-l despartă in silabe, să alcătuiască propoziții simple, etc. La clasele mai mari poate fi vorba de mai multe cuvinte, iar sarcinile pot deveni complexe, începând cu alcătuirea unei noi propoziții care să conțină cuvântul vizat până la construirea unui nou text sau alcătuirea unei compuneri pornind de la cuvântul dat. Materialele pot fi adăugate la colecția de texte a elevului, la portofoliul acestuia.

Avantaje

Elevii își dezvoltă deprinderea de a folosi mai multe tehnici de lectură, se familiarizează, mai întâi, cu lectura rapidă ce permite formarea unei imagini de ansamblu, apoi cu lectura lentă, de profunzime. Este o metodă care stimulează atenția , dezvoltă vocabularul, cultivă capacitatea de investigare. Activitatea poate fi desfășurată și în perechi sau pe grupe, astfel stimulând munca în echipă.

Limite

Elevii se pot concentra mai mult pe descoperirea cuvintelor decât pe înțelegerea conținutului textului. Unii elevi pot avea dificultăți în a ține pasul cu citirea model a cadrului didactic, cu rezolvarea sarcinii, cu încadrarea în timpul dat.

Zarul cu sunete

Aria de intervenție: conștientizare fonologică și fonemică

Definiție

„Zarul cu sunete”este o metodă interactivă prin intermediul căreia elevul identifică sunetul inițial și/ sau final dintr-un cuvânt, învățând totodată să pronunțe clar sunetul respectiv, cuvântul din care face parte, putând apoi integra aceste cuvinte și în enunțuri simple.

Descriere

Cadrul didactic pregătește un zar și o fișă cu mai multe imagini, fotografii, desene relevante, apoi stabilește un cod pentru fiecare față a zarului(ex. pentru o față poate fi aleasă litera nouă, iar pentru celelalte fețe literele învățate). Elevul se familiarizează cu imaginile, apoi dă cu zarul. La fiecare aruncare cu zarul, el trebuie să găsească cuvinte care încep/se termină cu sunetul corespunzător literei indicate de zar și să denumească o singură imagine care are sunetul inițial/ final care respectă codul dat. Imaginea descoperită este încercuită și un alt elev dă cu zarul. Elevul poate lucra individual sau cu un coleg. De fiecare dată, cadrul didactic verifică și oferă feedback.

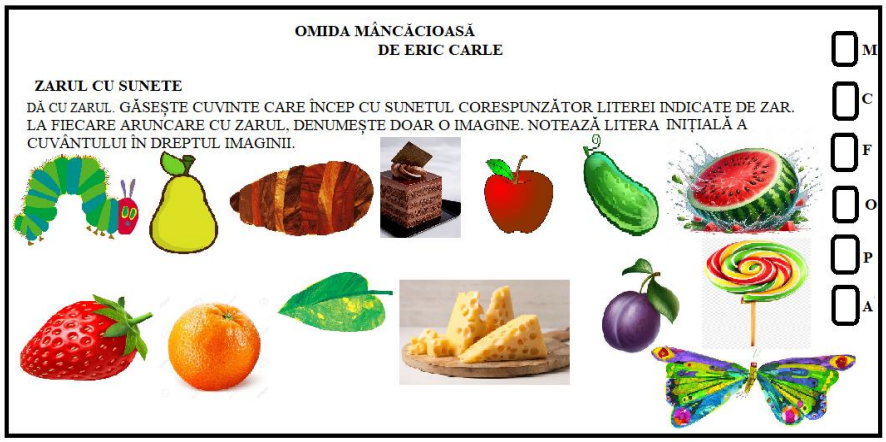
Avantaje

Metoda captivează elevul și îi păstrează viu interesul pentru descoperirea cuvintelor redate prin imagini, sporește atenția și încurajează participarea tuturor elevilor. Este o metodă simplă și eficientă, recomandată pentru clasa pregătitoare și activități remediale. Contribuie la capacitatea

de a distinge sunete individuale (foneme) și la capacitatea de a face corespondența dintre sunet și literă.

Limitări

Elevul poate întâmpina dificultăți în recunoașterea imaginilor, fotografiilor, desenelor relevante, poate face confuzie între sunet și literă, se poate concentra mai mult asupra jocului cu zarul decât asupra sarcinii.



Aria de intervenție: Conștientizare fonologică și fonemică

Fotografii

Test de evaluare – Istorie

Clasa a IV-a

Profesor, Pentea Oana Maria

Școala Gimnazială nr. 2 Timișoara

I Alege răspunsul corect (10 întrebări x 0,5 puncte = 5 puncte)

Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului pe care îl consideri corect.

1. Conducă torul dăc căre ă reuș it șă uneăscă triburile î ntr-un șingur ștăt puternic ă foșt:

ă) Trăiăn

b) Decebăl

c) Burebiștă

d) Romuluș

2. Religiă dăcilor eră politeiștă , iăr zeul lor șuprem șe numeă:

ă) Mărte

b) Săturn

c) Jupiter

d) Zămolxiș

3. Căpitălă provinciei romăne Dăciă, după cucerire, ă foșt numită :

ă) Sărmizegetușă Regiă

b) Ulpiă Trăiănă Sărmizegetușă

c) Apulum

d) Romă

4. Ce tip de conștruct ie romănă eră deștinătă trănșportului ăpei pe diștănt e lungi?

ă) Terme

b) Apeducte

c) Forumuri

d) Amfiteătre

5. Î mpă rătul român căre ă cucerit Dăcià î n urmă celor două ră zboăie dăco-romăne ă foșt:

ă) Romuluș

b) Decebăl

c) Burebiștă

d) Trăiăn

6. Căre dintre urmă toărele minorită t i năt ionăle este ment ionată că tră ieș te î n zonă Mărămureș ului?

ă) Măghiării

b) Secuii

c) Ucrăinenii

d) Să rbii

7. Î n orgănizăreă ădminiștrătivă ă Romă niei, un judet este conduș de un:

ă) Primăr

b) Consilier

c) Prefect

d) Senător

8. Ce meș teș ug trădit ionăl prăctică romii numit i *căldărari*?

ă) Prelucrăreă ăurului

b) Confect ionăreă de oăle ș i obiecte din metăl

c) Peșcuitul

d) Agricultură

9. Căre dintre urmă toărele elemente este șpecific copilă riei de ieri?

ă) Alimentăt ie diverșificătă

b) Î ngrijire medicălă ș i trătămente

c) Locuint e dotăte cu electrocășnice

d) Cășe din chirpici ș i mobilă modeștă

10. Monumentul pe căre șunt șculptăte șcene din luptele dăco-romăne, ăflăt lă Romă, ește:

ă) Colosseumul

b) Forul Romăn

c) Columnă lui Trăiăn

d) Termele

II. Exercițiul 1: Asociază elementele (2 puncte)

Coloana A	**Coloana B**
A. Burebiștă	**1.** Ră zboăiele dăco-romăne
B. Copilă riă de ieri	**2. Unireă triburilor dăce**
C. Decebăl	**3. Locuint e din că ră midă și șpăt ioășe**
D. Locuint ă de ăzi	**4. Locuint e din chirpici ș i lemn**

GRUPURILE DE SUNETE

EA, IA, IE, OA, UA, UĂ

prof. înv. primar Neacșu Andreea Elena

Lic. Tehn. ”I. C. Petrescu” Stâlpeni

1. Grupează cuvintele care conţin grupurile „ea”, „ia”, „ ie”, „oa”, „ua”, „uă”, într-o singură silabă: ouă, rouă, două, ploua, coasă, roasă, noua, doamnă, coarne, curea, crăiasă, cutie, pian, băiat, dealuri, teafăr, florărie, paie, viaţă, ienupăr, poezie, mireasă, gutuie., ierbar, seară, iasomie, ţeavă, iepure, sonerie,

„ ea’’	„ia’’	„ ie’’	„ uă”	„oa”	„ ua”

2. Completează după model: Pitești – piteștean

Argeș - _____ Maramureș - _____

Galați - _____ Brașov - _____

Muntenia - _____ Ardeal - _____

Arad - _____ Moldova- _____

3. Eu am scris una, tu scrii multe:

băiat- _____

piață- _____

piatră- _____

beton- _____

4. Eu scriu multe, tu scrii una:

păstăi -

ploi -

ierburi -

comori- –

4. Taie cuvintele scrise greşit:

caiet – caet

iartă – eartă

ceas-cias

lămâie - lămâe

mel - miel

este - ieste

poală - puală

ed- ied

eftin - ieftin

tiamă - teamă

iel - el

nuapte-noapte

5. Completează cu grupul de sunete corespunzător:

cur__

p __ ță

c __ tă

m____re

ro_____

bă __ t

c__ pă

che ____

6. Descoperă cuvântul şi scrie un enunţ cu acesta.

a) re, pu, ie

.....

.....

b) nă, coa, cu

.....

c) roc, ma, iar

.....

.....

7. Completează enunţurile cu „ ea’’ sau „ia’’.

Astăzi, ___ pictează cu culori calde.

Mama ____ hainele.

Ioana, _____ acest caiet!

Voi cânta împreună cu ____ la spectacol.

8. Completează proverbele folosind unul din cuvintele date: *iepuri, miere, lenea, cartea.*

_____ e cucoană mare, ce nu cere de mâncare.

Cine aleargă după doi _____, nu prinde nici unul.

_____ e izvor de înțelepciune.

Omului cu-nvățătură îi curge _____ din gură.

Fișă de lucru – Activitate matematică

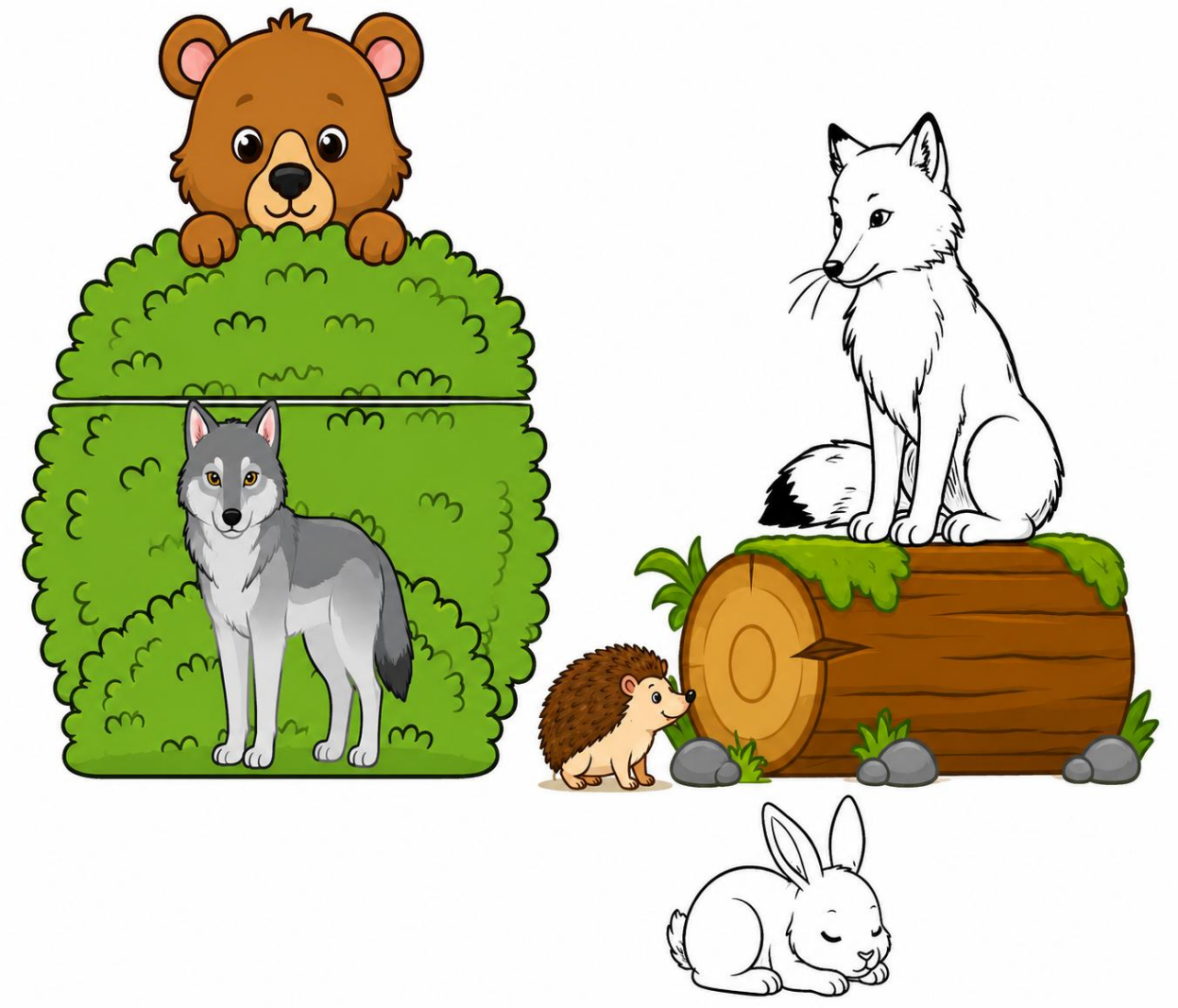
Poziții spațiale – grupa mică

Prof. educație timpurie Păcureanu Mona-Lisa

Școala Gimnazială ,,Elena Doamna" Ploiești - PJ

Grădinița cu P.P. nr. 21 Ploiești - structură

1. **Încercuiește animalul din SPATELE tufișului.**
2. **Colorează animalul care se află PE buștean.**



PROIECT DIDACTIC

Prof. înv. primar CAZAN IOANA RUXANDRA

ȘC. GIMNAZIALĂ NR.2 HUNEDOARA

- **Disciplina:*Educație civică***
- **Clasa/Grupa:** a III-a
- **Unitatea de învăţare/ respectiv:** *Relaţii, atitudini, comportamente faţă de oameni*
- **Tema lecţiei: Trăsăturile morale** -Respectul/ Curajul/ Bunătatea/ Despre şi sinceritate
- **Tipul lecţiei:** Consolidarea cunoștințelor
- **Durata:** 50 min
- **Locul de desfăşurare:** sala de clasă

- **Competențe integrate:**

LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ:

1.1. Extragerea unor informaţii de detaliu dintr-un text informativ sau literar accesibil;

1.4. Manifestarea curiozităţii faţă de diverse tipuri de mesaje în contexte familiare.

- **Competențe generale:**

1. Aplicarea unor norme de conduită în viața cotidiană

2. Manifestarea unor deprinderi de comportament moral-civic în contexte de viață din mediul cunoscut

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

- **Competențe specifice:**

1.1: Explorarea calităţii de persoană pe care o are orice om;

1.2: Identificarea unor trăsături morale definitorii ale persoanei;

1.3: Explorarea grupurilor mici şi a regulilor grupului;

2.3: Explorarea unor relaţii existente între oameni, în cadrul grupului;

3.1: Relaţionarea pozitivă, în grupuri mici, pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru;

3.2: Participarea la acţiuni în grupuri mici, prin asumarea de drepturi şi îndatoriri.

- **Obiective operaționale:**

O1: să definească termenul de *trăsătură morală* cu propriile cuvinte;

O1: să identifice trăsăturile morale din imagini, povești sau situaţii diferite;

O2: să aprecieze importanța trăsăturilor morale pozitive în comportamentul uman;

O3: să dezvolte capacitatea de autoanaliză și exprimare a propriilor valori morale;

O4: să compare două personaje din povești din punct de vedere moral;

O5: să ofere un exemplu personal sau imaginar în care a manifestat o trăsătură morală;

O6: să manifeste interes pentru munca în echipă prin cooperare și implicare;

O7: să manifeste interes pentru lecţie şi pentru materialul prezentat.

- **Strategii didactice:**

- **Metode și tehnici de predare:**
  - **Resurse procedurale:**

- metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, problematizarea, observația, analiza, jocul didactic.

- forme de organizare: frontal, individual, grupe.

- metode și tehnici de evaluare: aprecieri verbale (generale și individuale)

- **Resurse didactice:** fișe, tablă digitală, laptop,

- **Forme de organizare:**

-frontală

-pe grupe

-individuală

- **Sistem de evaluare:**
  - **Forme de evaluare:** evaluare formativă
  - **Metode de evaluare:**

-observarea curentă

-verificarea orală

-evaluare continuă pe parcursul lecţiei (fişa de lucru şi calculatorul)

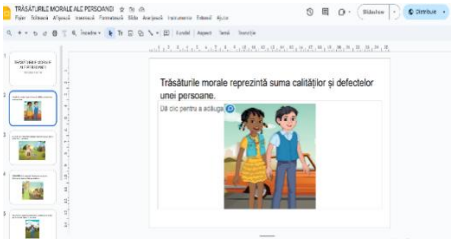
- **Bibliografice:**

- Claudia Matache, Adriana Mălureanu – Educație civică, Manual pentru clasa a III-a, Editura Ascendia
- Daniela Barbu, Cristiana Ana-Maria Boca – Educație civică, ***Manual pentru clasa a III-a*** **,** Editura CD Press, București, 2021

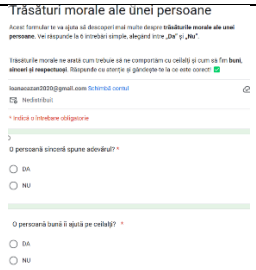
➢ **Desfăşurarea activităţii:**

OB.	Min	Activitatea desfasurata de profesor	Activitatea copiilor/elevilor	Strategii didactice	Evaluare
	2’	1.MOMENT ORGANIZATORIC Se asigură un climat educational favorabil. Aerisirea sălii de clasă. Amenajarea spaţiului de desfăşurare a activităţii. Pregătirea materialului didactic.	Îşi pregătesc materialele necesare.	Conversația	
	4’	2. CAPTAREA ATENȚIEI Se joacă jocul **Săculeţul fermecat**. Elevii extrag câte o imagine din” săculeț”, apoi identifică personajul și trăsătura morală care i se potrivește acestuia. Link: https://padlet.com/ioanacazan2020/trasaturile-morale-ale-persoanei-xyuhq33qy4uvr8xy  	Elevii lucrează cerința pe Padlet.		Observarea sistematică Aprecierea verbală

OB.	Min	Activitatea desfasurata de profesor	Activitatea copiilor/elevilor	Stretegii didactice	Evaluare
	2’	3. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR *Ce trăsături morale se desprind din imaginile jocului? (...bunătate, sinceritate, respect) Astăzi, la ora de educație civică, ne vom juca și vom discuta despre diferite situații, comportamente, atitudini, în care ar fi bine să dăm dovadă de bunătate, sinceritate și respect.* Se scrie titlul la tablă.		Explicația Conversația Observația	
O3	28’	4. CONSOLIDAREA CUNOȘTINȚELOR a) Reactualizarea cunoștințelor Elevii vor avea de rezolvat un exercițiu pentru muncă independentă, timp în care se verifică portofoliul pe care l-au avut de realizat ca temă. Propune spre rezolvare fișa de aplicatii, apoi se vor corecta răspunsurile elevilor împreună cu învățătoarea. Link: https://docs.google.com/document/d/1kzE1mZKXXR5JQQ2Orhwro-E4qwAMfoi_UlrW-Ck5pVE/edit?usp=sharing	Elevii acceseaza link-ul si rezolvă sarcinile propuse in fișă. ... însușiri ... pozitive și negative ... calități Elevii răspund la întrebarea despre cum se simt înainte de a viziona videoclipul întrucât în general spun că se simt plictisiți, somnoroși sau morocănoși, în speranța că după ce vizionează materialul se vor simți mai recunoscători și mai norocoși pentru tot ce au și ce sunt.	Exercițiul Explicația Conversația Conversația	

OB.	Min	Activitatea desfasurata de profesor	Activitatea copiilor/elevilor	Strategii didactice	Evaluare
		 Reactualizarea teoretică a cunoștințelor Se poartă câteva discuții despre trăsăturile morale învățate. *Cum se mai numesc trăsăturile morale?* *Cum se clasifică acestea?* *Cum se mai numesc trăsăturile pozitive?* b) Consolidarea propriu-zisă Se vor arăta elevilor imaginile din prezentare, urmând ca ei să numească trăsăturie morale exprimate de personaje și să definească cu proprille cuvinte fiecare trăsătură morală prezentată. Link: https://docs.google.com/presentation/d/1DbGzOxON_S50qI31wtZcgUhr2ssmG9UmFiEdyIpEvvM/edit?slide=id.g347bb1d0adb_0_0#slide=id.g347bb1d0adb_0_0  Se va viziona filmulețul: BARZA Întrebări pe baza filmulețului:		Conversația Conversația Explicația	

OB.	Min	Activitatea desfasurata de profesor	Activitatea copiilor/elevilor	Strategii didactice	Evaluare
		Care sunt personajele filmulețului? (barza cățelul, pescarul...) *Ce trăsături morale se desprind din gestul ei? (...bunătate, iubire, generozitate, grijă, curaj...)* *Ce trăsături morale se desprind din gestul cățelului? (...bunătate, empatie, generozitate...)* *Cum a răsplătit barza bunătatea cățelului? (...i-a oferit mulți pești în locul râmelor…)* *Ce proverb se desprinde di povestea aceasta?* ***(...după faptă și răsplată, bine faci, bine găsești****…)*  Film educativ...Lectie de viata -Fabiana officialpage https://www.youtube.com/watch?v=LuG0lxCsUi8&si=PTonkB2-IKoYoP-B			
	10’	5. EVALUAREA FORMATIVĂ Realizarea unui chestionar de tip **Formulare Google/Google Forms** ca test de evaluare pentru lecția propusă, cu acces pentru oricine are link. Link: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSclM2b8s9yQ8Mc6Hn7AbJgqbkEktkqgu8HRrJtfLmH8WVVrVQ/viewform	Elevii lucrează testul.		

OB.	Min	Activitatea desfasurata de profesor	Activitatea copiilor/elevilor	Strategii didactice	Evaluare
		 Se joacă jocul **Învârte roata** Link: https://wordwall.net/ro/resource/8128165/tr%C4%83s%C4%83turi-morale 			
	2’	6. NOTAREA ELEVILOR Se realizeaza observarea sistematica a activității elevilor. Se fac referiri cu privire la desfășurarea activităţii. Se fac aprecieri verbale.	Elevii care au desfășurat la oră o activitate eficientă sunt notați în catalogul învățătorului.	Conversația	
	2'	7.TEMA PENTRU ACASA Li se spune care este tema.	Elevii își notează tema pentru acasa.	Conversația Explicația	

Proiect de lecție

Profesor învățământ primar: Ungureanu Oana Maria

Școala Gimnazială Nr. 2 Hunedoara

Aria curriculară: Consiliere și orientare

Disciplina: Dezvoltare personală

Unitatea de învățare: *Vine iarna!*

Tema/Subiectul lecției: *Cum si de ce învăț?*

Scopul lecției: Asimilarea de cunoștințe legate de rolul și importanța învățării, dar și de modul cel mai eficient de a reține noile informații

Tipul lecției: predare-învățare

Forma lecției: Activitate integrată

Domenii integrate: DP, CLR, MM

COMPETENȚE SPECIFICE:

DP:

3.1. Identificarea unor sarcini de lucru simple în contexte variate;

3.2. Evidenţierea importanţei învăţării pentru propria persoană.

CLR:

1.1. Identificarea semnificaţiei unui mesaj oral, pe teme accesibile, rostit cu claritate;

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;

2.3. Participarea cu interes la dialoguri simple, în diferite contexte de comunicare.

MM

2.1. Cântarea individuală sau în grup, asociind mişcarea sugerată de text şi de ritm.

Obiective operaționale:

a) **cognitive**

- să identifice cele mai eficiente moduri de învățare;
- să argumenteze importanța învățării în dezvoltarea personală;
- să verbalizeze motivele pentru care e bine să învățăm.

b) **afective**

- să participe cu interes la activitățiile propuse;
- să coopereeze la munca pe echipe;
- să dezvolte o atitudine pozitivă față de învățat.

c) **psihomotorii**

- să execute mișcări ritmice, pe fondul muzical învățat
- să adopte o poziție corespunzătoare în bănci.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

*Metode și procedee***:** conversația, explicația, expunerea, povestirea, metoda pălăriilor gânditoare, metoda ciorchinelui.

*Forme de organizare***:** frontal, individual, pe grupe

Resurse materiale : calculator, videoproiector, fișele cu textele

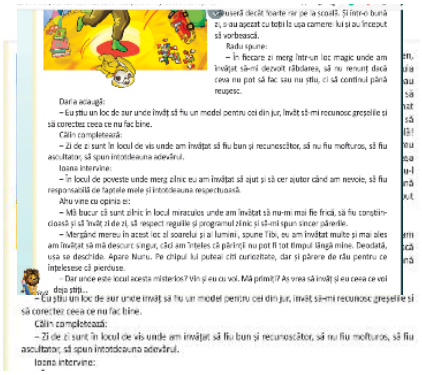
Resurse temporale : 45 de minute;

Resurse umane: 23 de elevi

FORME ŞI TEHNICI DE EVALUARE: observarea sistematică a elevilor, evaluare orală, aprecieri finale.

BIBLIOGRAFIE:

* *Programa şcolară* pentru disciplina DEZVOLTARE PERSONALĂ Clasa pregătitoare, clasa I şi clasa a II-a, aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013;
*Programa școlară pentru disciplina *Comunicare în limba română*, clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a
- Dezvoltare personala clasa a 2-a (edu.ro)
- https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa a II-a/Dezvoltare personala/Uy5DLiBBcmFtaXMgUHJp/#

ETAPELE LECȚIEI	CONȚINUTUL LECȚIEI	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
		METODE	MIJLOACE	FORME DE ORGANIZARE	
1.MOMENT ORGANIZATORIC (1 min)	Asigur condițiile optime pentru buna desfășurare a lecției și pregătesc materialele didactice.	Conversația		Frontal	Observarea comportamentelor copiilor
2.DISCUȚII PREGĂTITOARE (5 min)	Pentru a-i introduce pe copii în tema lecției, le voi spune o poveste:  ➢ Despre ce este vorba în povestea noastră? ➢ Cum vi se pare comportamentul copilașului? ➢ Ce sfaturi i-ați da băiețelului? ➢ Care sunt motivele pentru care învățăm? ➢ Ce învățăm din povestea noastră?	Conversația Povestirea Conversația	Calculatorul Videoproiectorul	Frontal Frontal	Observarea sistematică Observarea sistematică

2. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR (1 min)	*Dragii mei, astăzi vom afla cum trebuie să învățăm cu plăcere, astfel încât să reținem cât mai multe informații într-un mod ușor, care este rolul învățării, cu ce ne ajută.* Voi scrie titlul la tablă.	Conversația		Frontal	Observarea sistematică
4. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII (25 min)	Pentru început, vom puncta importanța școlii, la faptul că ea ne ajută la dezvoltarea personală, la asimilare de informații deosebite, ne formează ca oameni... Vom continua cu o activitate pe grupe. Elevii vor fi împărțiți pe 3 grupe, fiecare grupă va primi câte un text, de unde aflăm cum să învățăm cât mai eficient și cât mai ușor. Fiecare copil va citi textul primit individual, în gând, iar la final vom discuta frontal despre ce a aflat fiecare grupă din textele lor.  GRUPA 1 „– De ce nu ai un pic de răbdare? Deschide la lecția pe care o avem pentru mâine și hai să învățăm împreună! Îi spune Horia lui Alexandru. Alexandru se întinse în pat și începu să povestească despre fotbal. Horia îl opri și îi spuse cuviincios: – Alexandru, te rog să mă ierți, dar nu pot să te ascult pentru că nu am timp. Am un plan de lucru și nu mă pot abate de la el, nu vreau să pierd timpul. Dacă nu-mi planific timpul și nu respect planul, risc să rămân în urmă, să mă grăbesc și să greșesc sau, dacă obosesc, nu mai înțeleg nimic din ceea ce învăț." GRUPA 2 „– Dar de ce trebuie să înveți de unul singur? Nu ne învață destul doamna învățătoare la școală? – Niciodată nu știi destul ceea ce înveți. Cu cât știi mai mult, cu atât dorești să știi și mai mult. – Cum? Și nu obosești? – Nu. Lecțiile minunate pe care le descopăr învățând nu mă obosesc, dimpotrivă, îmi creează o stare de bucurie." GRUPA 3 „– M-ai Eram la pentru că Eu nu pot în sau în pat să fiu atent, corect și – Atunci să înveți să mergem Hai, răsfoiește grăbește-te – Nu pot învățat. Cu învățate, pot ușurință cărți țiile și proble – Și tu acestea? Într mult Alexandr – Da! răsp – Cum? – Fiind at studiez." Mai departe, vom analiza o situație folosind metoda pălăriilor gânditoare. Elevii vor avea o imagine în față, pe care trebuie să o analizeze din mai multe puncte de vedere.	Conversația Conversația Expunerea Explicația	Fișele cu textele Calculatorul Videoproiectorul	Frontal Frontal Frontal Pe grupe	Observarea sistematică a comportamentelor copiilor Observarea sistematică

	• Pălăriile albastre trebuie să prezinte cazul, datele concrete, informațiile pe care le putem obține din imaginea dată. • Pălăriile verzi vor căuta soluții pentru a rezolva probelma din imagine. • Pălăriile galbene se vor gândi la moduri prin care putem pune în practică solutiile rezolvării problemei. • Pălăriile **negre** vor căuta cauzele problemei și vor împărtăși cu clasa unde s-au produs greșelile. • Pălăriile roșii vor împărtăși cu clasa sentimentele legate de problema din imagine. La final, se vor împărtăși  răspunsurile și se vor analiza împreună.	Metoda pălăriilor gânditoare			
5. FIXAREA CUNOȘTINȚELOR (6 min)	Voi realiza un ciorchine pe care îl voi completa cu ajutorul eleviilor.			Frontal	

		Metoda ciorchinelui	Tabla		
6. ACTIVITATE RECREATIVĂ (6 min)	**Muzică, mișcare, memorare** Copiii vor cânta melodia *Un marinar dansează* în timp ce vor face și mișcările necesare versurilor acestui cântec.	Conversația Jocul didactic		Frontal	
7. CONCLUZII ȘI APRECIERI (1 min)	Voi face aprecieri asupra comportamentului copiilor pe parcursul lecției.	Conversația		Frontal	Aprecieri verbale/colective

TEST DE EVALUARE FINALĂ GRUPA MARE

PROF. ZOICAN ALEXANDRA-MARINELA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „FLOAREA-SOARELUI”

REȘIȚA, CARAȘ-SEVERIN

1. În ce anotimp natura se trezește la viață, apar ghioceii și păsările călătoare se întorc în țară?

a)  b)  c) 

2. Care dintre următoarele animale trăiește în **pădurile din România**?

a) Vulpea b)Delfinul c) Pinguin

3. Care floare este specifică anotimpului toamna?

a) Lalea b) crizantemă c) ghiocel

4. Alege mulțimea cu 9 elemente și încercuiește cifra corespunzătoare numărului de elemente.

a) 

B)  





5. Încercuiește imaginea în care este prezentată meseria de croitor.

a) 

B) 

c) 

6. Alege pasărea călătoare care își face cuib pe stâlp și pe hornul casei

a) Pupăza 

B) rândunica 

c) barza 

7. Un marinar are pe nava sa **3 lăzi** cu provizii. El mai primește încă **2 lăzi**. Câte lăzi are marinarul acum în total?
Alege operația de calcul potrivită și scrie rezultatul corect.

a) 

b) 

Jocul – Fundamentul Bucuriei și Învățării în Grădiniță

PROF. ZOICAN ALEXANDRA-MARINELA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „FLOAREA-SOARELUI”

REȘIȚA, CARAȘ-SEVERIN

Educația timpurie reprezintă etapa în care curiozitatea naturală a copilului trebuie hrănită cu experiențe care să îi stimuleze dezvoltarea armonioasă. Mărturisesc din experiențele și jocurile din trusa pedagogică cu resurse prețioase, confirmând faptul că un climat educațional de calitate se construiește pe fundația solidă a jocului.

Dezvoltarea atenției și a coeziunii de grup

Dintre activitățile explorate, jocurile care vizează atenția și memoria au avut un impact imediat. Jocul **„Zboară fluturașii”** este un exemplu elocvent în acest sens; prin îmbinarea muzicii cu elementul de surpriză (ascunderea sub eșarfă), copiii sunt motivați să își exerseze spiritul de observație și să devină conștienți de prezența fiecărui coleg. Într-o notă similară, activitatea **„Îmi place culoarea ROȘUUUUU”** transformă o simplă preferință cromatică într-un exercițiu complex de memorie vizuală și auditivă, întărind legăturile interpersonale prin faptul că îi încurajează pe copii să asculte și să rețină detalii despre ceilalți.

1. ***Zboară fluturașii***

   Materiale: eșarfă

   Regulile jocului: Preșcolarii dansează și cântă cântecul :„Fluturașii zboară, zboară și se distrează/Zboară prin poiență/Până vine seara/Iar ei obosesc și se odihnesc.” În timp ce ei cântă acest cântecel, un copil stă cu fața la perete, iar după ce cântă se așează, iar cadrul didactic acoperă pe unul din ei cu o eșarfă mare, astfel încât cel care trebuie să ghicească cine este ascuns să nu-l poată vedea, trebuie să fie atent care din colegii lui/ei lipsește și să-l identifice. Este un joc de impact, care presupune atenția și concentrarea copiilor.

2. **Îmi place culoarea ROȘUUUUUU**
   Materiale didactice: fără

   Regulile jocului: preșcolarii, așezați pe scaune într-un semicerc, sunt convocați să strige cu voce tare care este culoarea lor preferată, dar în același timp să fie atenți și la colegii lor, să rețină care este culoarea lor preferată. De preferat să rețină de la cât mai mulți colegi, care este culoarea preferată. Acest joc este menit să antreneze atât memoria vizuală cât și cea auditivă.Preșcolarii, s-au descurcat de minune și au reținut culorile preferate ale colegilor lor.

Coordonarea motorie și disciplina prin joc Dimensiunea psihomotorie a fost abordată cu succes prin jocuri dinamice precum **„Ciupercă, codiță, deget”**. Acest joc a solicitat nu doar viteza de reacție, ci și coordonarea bilaterală, oferind în același timp o lecție valoroasă despre respectarea regulilor și gestionarea succesului sau a eliminării din joc. De asemenea, **„Cursa de**

cai” a transformat sala de grupă într-un spațiu al imaginației debordante. Prin simularea unor sarcini variate – de la săritul peste obstacole la gesturi sociale precum zâmbetul – preșcolarii învață să asculte și să execute instrucțiuni complexe, integrându-se într-un efort colectiv sub îndrumarea cadrului didactic.

3. **Ciupercă, codiță, deget**

Regulile jocului:acest joc a avut un impact extraordinar asupra copiilor, aceștia trebuia să fie pe rând pentru copilul din drapta și din stânga codiță, dar și ciupercă. La semnalul meu, aceștia trebuiau să schimbe, iar când auzeau cuvântul deget, trebuia să ferească degetele. Dacă erau prinși, erau scoși din joc. A fost un joc distractiv care a presupus atenția și concentrarea lor, dar și coordonarea mișcărilor.

4. **Cursa de cai**
   Materiale necesare: **fără**

Regulile jocului- preșcolarii sunt așezați într-un cerc, iar ei își imaginează cu toții că sunt căluți, care participă la o competiție de cai, dar în cadrul acestei competiții, căluții trebuie să îndeplinească diverse sarcini propuse de cadrul precum: să sară peste obstacole, să zâmbrască, să înoate, să facă fotografii la peisaj, iar sarcinile cotinuă. Cel mai important, este ca preșcolarii să asculte și să respecte sarcinile oferite de cadrul didactic.

Creativitatea și consolidarea cunoștințelor Jocul reprezintă și un excelent vehicul pentru achizițiile cognitive și dezvoltarea limbajului. **„Povestirea realizată în grup”**, pornind de la tema „Vine Paștele”, a demonstrat puterea muncii în echipă. Fiecare copil, adăugând o propoziție proprie, a contribuit la nașterea unei structuri narative unice, exersându-și creativitatea și fluența verbală. În planul consolidării conceptelor matematice, jocul **„Desenează pe nevăzute”** a adus o notă de noutate și amuzament. Solicitarea de a desena forme geometrice fără control vizual direct a eliminat presiunea perfecțiunii, transformând învățarea figurilor geometrice într-o experiență plină de râsete și satisfacție.

5. **Povestirea realizată în grup**

Regulile jocului - în cadrul acestui joc, preșcolarii așezați într-un semicerc, pe scaune, pornind de la sintagma „Vine Paștele”, au realizat o minunată poveste. Pe rând, fiecare preșcolar, a spus câte o propoziție despre Paște, fiind atenți la colegii lor, dar și la imaginile arătate de către cadrul didactic. Aceștia spun propoziții potrivite fiecare, iar la final descoperă o minunată poveste de Paște. Se poate utiliza orice carte și tot felul de imagini, menite să stimuleze creativitatea preșcolarilor și munca în echipă.

6. **Desenează pe nevăzute**

Materiale necesare:foi A4, carioci, creioane colorate

Regulile jocului: copiii, așezați pe covor, primesc carioci și foi A4, pe care sunt solicitați să deseneze la comanda mea, o formă geometrică (cerc, pătrat, triunghi). A fost un joc minunat prin care am consolidat formele geometrice. Preșcolarii s-au distrat de minune

Implementarea acestor jocuri a creat în grupa mea un ambient educațional extraordinar, caracterizat prin interes și participare activă. Ele reconfirmă faptul că în grădiniță, jocul nu este o simplă metodă, ci însăși esența dezvoltării copilului. Așa cum sugera Lucian Blaga în versurile sale, jocul este „înțelepciunea și iubirea" copilului. Prin el, cel mic descoperă lumea și pe sine însuși, iar noi, ca educatori, avem privilegiul de a ghida acest proces cu bucurie și entuziasm.

Jocurile reprezintă fundamentul educației timpurii, preșcolarii se implică și participă cu drag la activități care presupun jocuri distractive.

Doresc să închei printr-un celebru citat:

„Copilul râde: "Înţelepciunea şi iubirea mea e jocul".

Tânărul cântă: "Jocul şi înţelepciunea mea e iubirea".

Bătrânul tace: "Iubirea şi jocul meu e înţelepciunea". (LUCIAN BLAGA)

Fișă de lucru

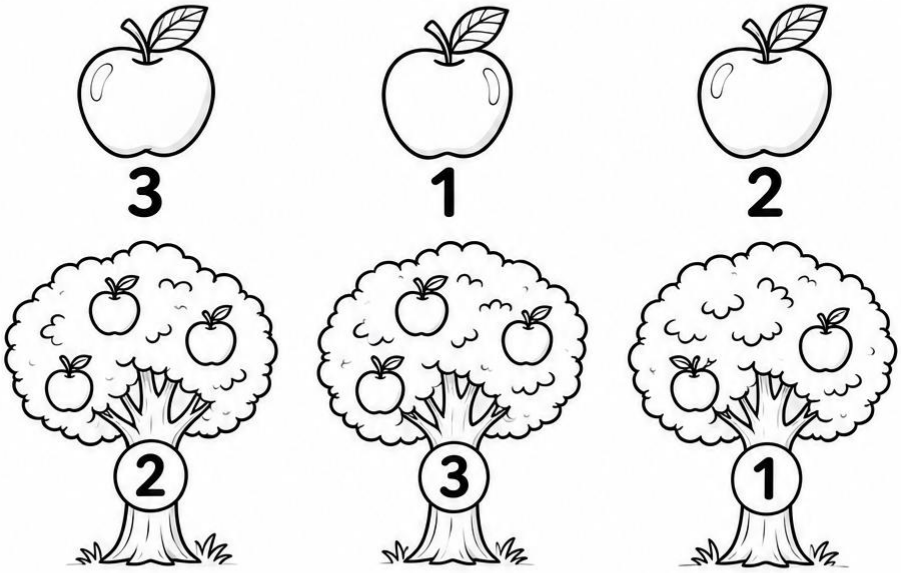
Prof. SILAGHI PATRICIA DANIELA

FIȘA DE LUCRU – DS – (Matematica)

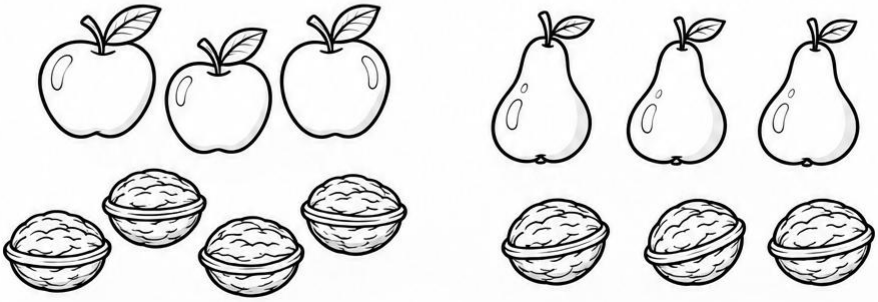
1. Colorează primul și a treia fluture.



2. Trasează linii de la mere la copacul corespunzător în funcție de cifră.



3. Formează prin încercuire mulțimi de elemente de același fel.



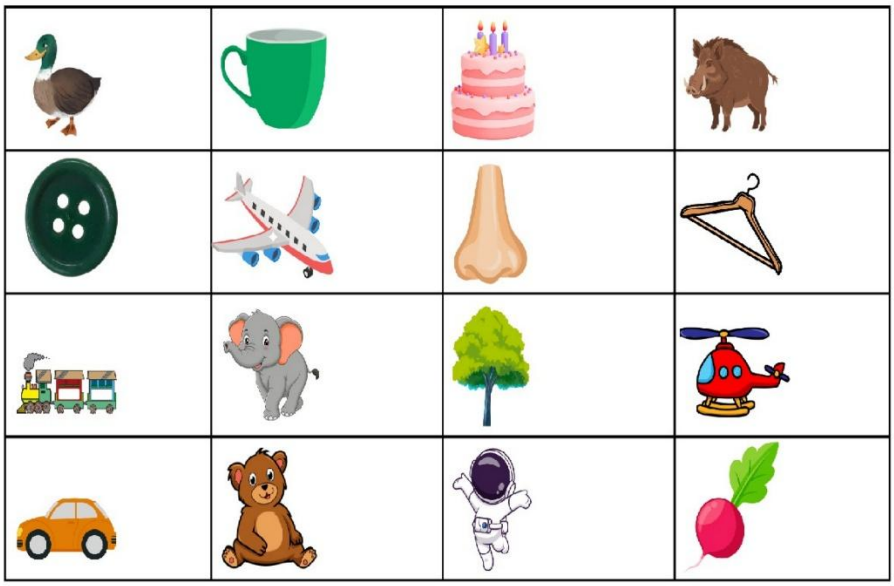
Fișă de evaluare DLC- GRUPA MARE

LIPEȘTE LITERA CORESPUNZĂTOARE SUNETULUI INIȚIAL

prof.ed.timpurie Cipriana Morar

prof.ed.timpurie Muntean Cristina

Grădinița cu Program Prelungit nr. 3 Sebeș, Alba



A	A	C	C
T	T	R	R
N	N	M	M
E	E	U	U

PROIECT DIDACTIC ALA 1

Zumzet și culoare în lumea fluturilor

Prof.ptr educație timpurie Rad Eugenia-Antonia,

Școala Gimnazială Mirăslău/Grădinița cu Program Normal Mirăslău

Nivel I+II

Tema anuală: "Când, cum și de ce se întâmplă?"

Tema săptămânii „În lumea gâzelor "

Tema zilei: **„Zumzet și culoare în lumea fluturilor"**

Forma de realizare: Activități și jocuri liber alese

- **Știință**: **Fluturii din grădină**-observare specii de fluturi cu ajutorul lupelor

Obiective operaționale:să observe de aproape din ce este format corpul unui fluture și specii ale acestuia.

Dimensiuni ale dezvoltării:

Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare;

Comportamente vizate:

Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii;

- **Știință*:*** Știință:"**Așează atâția fluturași cât arată cifra în concentrul 1-10"**-grupa mare, joc exercițiu
- **Alege și grupează** după culoare,mărime-grupa mica-mijlocie

Obiective operaționale:
Să lipească pe flori, atâția fluturași cât indică cifra;
Să utilizeze un limbaj matematic specific;
Să grupe florile după un criteriu dat;

Dimensiuni ale dezvoltării:
Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat

Comportamente vizate:
Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația
Efectuează operații de seriere, grupare

Construcții:

- **"Gard pentru grădina cu flori** "-grupa mică-mijlocie

Dimensiuni ale dezvoltării:
Motricitate grosieră și motricitate fină în context de viață familiare
Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor persistență în activități

Activare și manifestare a potențialului creativ
Comportamente vizate:
Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate
Realizează sarcinile de lucru cu consecvență
Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice
Obiective operaționale:
Să redea imaginea unui gard, valorificând materialele date
Să participe cu interes la activitate
Utilizează mâinile și degetele pentru realizarea de activități variate
Metode și procedee: joc de construcții, învățare prin cooperare,Turul Galeriei
Mijloace de învățământ:panou din spumă de mare, bețișoare colorate

- **Artă: "Bulinele fluturașilor"**- ștampilare, pictură cu dopuri de plută pe fluturi din carton alb-niv.II;dactilopictură fluturi din lemn –niv.I;
  Dimensiuni ale dezvoltării:Activare și manifestare a potențialului creativ
  Comportamente vizate:Manifestă creativitate în activități diverse
  Obiective operaționale:
  să descrie instrumentele de lucru;
  să mânuiască corect instrumentele date;
  să picteze respectând tehnicile de lucru învățate;
  Metode și procedee:explicația, exercițiul, demonstrația;Turul Galeriei
  Mijloace de învățământ:fluturi din lemn;acuarele, borcane, planșete, pensule

Bibliografie:

Curriculum pentru educația timpurie, (2019)

Ionescu M coord,(2014) ,Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani,Editura Vanemonde, București

Metode moderne în învățământul primar

Prof.înv.primar Vîlceanu Ecaterina

Școala Gimnazială ,, Nicolae Costescu”Bolboși,Gorj

Introducere

Învățământul primar reprezintă baza formării intelectuale, emoționale și sociale a copilului. În această etapă, elevii își dezvoltă primele deprinderi de lucru, învață să comunice, să colaboreze și să descopere lumea din jurul lor. Din acest motiv, activitatea cadrului didactic trebuie să fie adaptată permanent nevoilor și intereselor copiilor. În ultimii ani, metodele moderne de predare au devenit tot mai importante, deoarece ele contribuie la creșterea motivației pentru învățare și la formarea unor competențe necesare în viața de zi cu zi.

Metodele tradiționale bazate exclusiv pe memorare și reproducere nu mai sunt suficiente pentru elevii de astăzi. Copiii sunt atrași de activități interactive, de joc, de tehnologie și de învățarea prin descoperire. Astfel, învățătorul are rolul de organizator și ghid al procesului educativ, iar elevul devine participant activ la propria învățare.

Aplicarea metodelor moderne în învățământul primar oferă numeroase avantaje: dezvoltarea creativității, stimularea gândirii critice, îmbunătățirea comunicării și creșterea încrederii în sine. De asemenea, aceste metode îi ajută pe elevi să colaboreze, să își exprime ideile și să participe cu interes la activitățile școlare.

Rolul metodelor moderne în procesul educativ

Metodele moderne de predare urmăresc implicarea activă a elevului în procesul de învățare. În loc să primească informațiile într-un mod pasiv, copilul este încurajat să descopere, să experimenteze și să găsească singur soluții. Aceste metode pun accent pe dezvoltarea competențelor practice și pe aplicarea cunoștințelor în situații reale.

Un aspect important al metodelor moderne este faptul că ele țin cont de particularitățile de vârstă ale elevilor. Copiii din ciclul primar învață mai ușor prin joc, imagini, activități practice și colaborare. De aceea, lecțiile interactive și atractive contribuie la menținerea atenției și la creșterea dorinței de participare.

În același timp, metodele moderne contribuie la formarea unui climat pozitiv în clasă. Elevii devin mai deschiși, mai cooperanți și mai implicați în activități. Relația dintre profesor și elev este una bazată pe comunicare, sprijin și încurajare.

Învățarea prin joc

Una dintre cele mai eficiente metode moderne utilizate în învățământul primar este învățarea prin joc. Jocul reprezintă activitatea preferată a copiilor și poate transforma lecțiile într-o experiență plăcută și atractivă. Prin intermediul jocului, elevii își dezvoltă atenția, memoria, gândirea logică și spiritul de echipă.

La orele de limba română se pot organiza jocuri precum „Găsește litera!”, „Completează cuvântul!” sau „Lanțul poveștilor”. Aceste activități îi ajută pe elevi să învețe literele, să își îmbogățească vocabularul și să comunice mai ușor.

La matematică, jocurile didactice contribuie la consolidarea operațiilor de calcul. Exemple de jocuri sunt „Cine calculează mai repede?”, „Vânătoarea numerelor” sau „Bingo matematic”. Elevii participă cu entuziasm și rețin mai ușor informațiile.

Jocul didactic poate fi utilizat și pentru dezvoltarea comportamentului social. Activitățile de grup îi învață pe copii să respecte reguli, să colaboreze și să accepte opiniile colegilor.

Învățarea prin cooperare

Învățarea prin cooperare este o metodă modernă care presupune lucrul în perechi sau în echipe. Elevii rezolvă sarcini împreună, discută idei și găsesc soluții comune. Această metodă dezvoltă comunicarea, responsabilitatea și spiritul de colaborare.

În cadrul activităților de grup, fiecare elev are un rol important. Copiii învață să se ajute reciproc și să își valorifice calitățile. De exemplu, la o lecție despre anotimpuri, elevii pot realiza împreună postere sau colaje, fiecare contribuind cu idei și materiale.

Metoda învățării prin cooperare îi ajută pe elevii timizi să capete încredere în sine și să participe mai activ la lecții. În plus, atmosfera din clasă devine mai prietenoasă și mai relaxată.

Utilizarea tehnologiei în activitatea didactică

Tehnologia are un rol important în educația modernă. Tabla interactivă, calculatorul, videoproiectorul și platformele educaționale sunt instrumente care pot transforma lecțiile în activități atractive și eficiente.

Prin utilizarea resurselor digitale, elevii pot învăța prin imagini, animații și jocuri interactive. De exemplu, la științe ale naturii pot fi prezentate videoclipuri despre animale, plante sau fenomene ale naturii. La matematică se pot folosi aplicații educaționale pentru exersarea calculelor.

Platformele online oferă posibilitatea realizării unor exerciții interactive și a unor teste atractive. Elevii sunt mai motivați să participe atunci când lecțiile includ elemente digitale.

Totuși, tehnologia trebuie utilizată echilibrat și adaptată vârstei elevilor. Rolul profesorului rămâne esențial în organizarea și coordonarea activităților.

Metoda proiectului

Metoda proiectului este o metodă modernă care pune accent pe învățarea prin cercetare și descoperire. Elevii lucrează individual sau în echipă pentru realizarea unui produs final: poster, machetă, prezentare sau portofoliu.

De exemplu, la disciplina „Cunoașterea mediului”, elevii pot realiza un proiect despre protejarea naturii. Ei caută informații, selectează imagini și prezintă concluziile în fața clasei.

Această metodă dezvoltă creativitatea, autonomia și capacitatea de organizare. Elevii învață să își planifice activitatea și să își asume responsabilități.

Brainstormingul

Brainstormingul este o metodă modernă prin care elevii sunt încurajați să exprime cât mai multe idei despre o anumită temă. În timpul activității, toate ideile sunt acceptate, fără a fi criticate.

Această metodă stimulează imaginația și creativitatea copiilor. De exemplu, înainte de citirea unui text literar, elevii pot fi întrebați ce cred că se va întâmpla în poveste. Răspunsurile lor contribuie la dezvoltarea gândirii și a exprimării orale.

Brainstormingul creează o atmosferă relaxată și îi ajută pe elevi să își exprime opiniile fără teamă.

Metoda „Știu – Vreau să știu – Am învățat”

Această metodă modernă îi ajută pe elevi să își organizeze cunoștințele și să participe activ la lecție. La început, copiii spun ce știu despre tema propusă. Apoi formulează întrebări și curiozități, iar la final precizează ce au învățat.

Metoda contribuie la dezvoltarea gândirii critice și a capacității de autoevaluare. În plus, elevii devin mai atenți și mai implicați în procesul de învățare.

Avantajele metodelor moderne

Metodele moderne prezintă numeroase avantaje în activitatea didactică:

- cresc interesul elevilor pentru învățare;

- stimulează creativitatea și imaginația;

- dezvoltă comunicarea și colaborarea;

- formează deprinderi practice și competențe utile;

- contribuie la dezvoltarea încrederii în sine;

- transformă lecțiile în activități atractive și interactive.

Prin utilizarea acestor metode, elevii învață mai ușor și participă cu plăcere la activitățile școlare. În plus, informațiile sunt reținute pe termen mai lung deoarece sunt descoperite și aplicate practic.

Dificultăți în aplicarea metodelor moderne

Deși metodele moderne au multe beneficii, aplicarea lor poate întâmpina și anumite dificultăți. Uneori, numărul mare de elevi din clasă face dificilă organizarea activităților interactive. De asemenea, lipsa materialelor didactice sau a echipamentelor tehnologice poate limita utilizarea unor metode moderne.

Cadrele didactice trebuie să aloce timp pentru pregătirea activităților și adaptarea lor la nivelul elevilor. În plus, fiecare copil are ritmul său de învățare, iar profesorul trebuie să găsească modalități potrivite pentru implicarea tuturor elevilor.

Cu toate acestea, prin creativitate și implicare, metodele moderne pot fi integrate cu succes în activitatea didactică.

Concluzie

Metodele moderne reprezintă o componentă esențială a învățământului primar contemporan. Ele contribuie la formarea unor elevi activi, creativi și implicați în procesul de învățare. Prin joc, cooperare, proiecte și utilizarea tehnologiei, lecțiile devin mai atractive și mai eficiente.

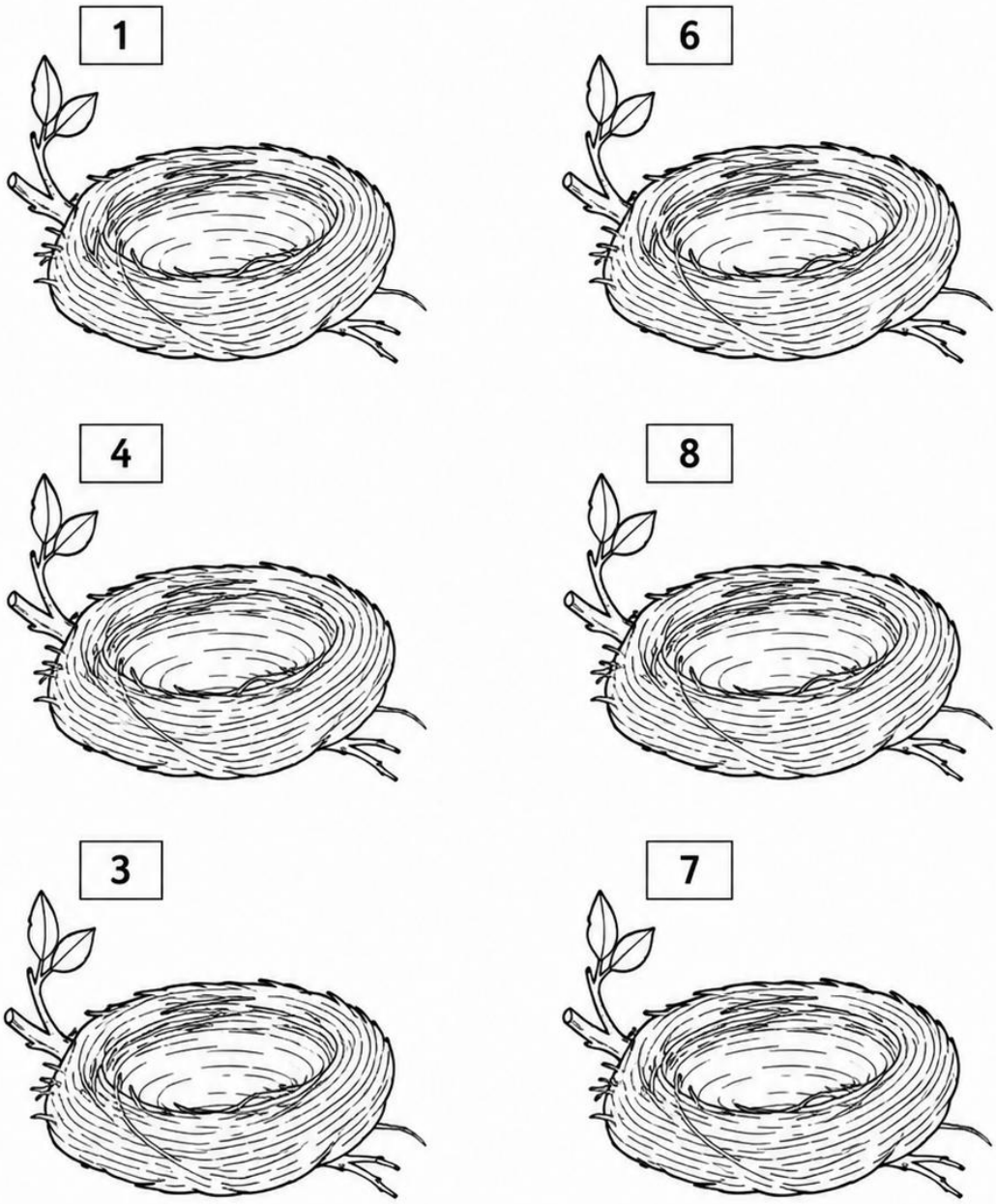
Rolul cadrului didactic este foarte important, deoarece profesorul trebuie să aleagă metodele potrivite pentru fiecare colectiv de elevi și să creeze un mediu educațional pozitiv. Îmbinarea metodelor tradiționale cu cele moderne conduce la obținerea unor rezultate mai bune și la dezvoltarea armonioasă a copilului.

În concluzie, folosirea metodelor moderne în învățământul primar contribuie la creșterea calității educației și la pregătirea elevilor pentru cerințele societății actuale. Copiii învață mai ușor atunci când sunt implicați activ, iar școala devine un spațiu al descoperirii, colaborării și bucuriei de a învăța.

Profesor pentru educație timpurie, Bălu Cosmina
Grădinița cu Program Prelungit Făget, Jud.Timiș

Fișă matematică – nivel preșcolar

Pune în cuib, tot atâtea ouă cât îți indică cifra.



WORKSHEET – IF CLAUSES - Clasa a VIII-a

Prof. ZAHARIOIU Ioana, Scoala Gimnaziala Magura, comuna Mihaesti, jud. Valcea

Exercițiul 1 – Completează propozițiile cu forma corectă a verbului

(If Clause Type 1, 2, 3)

1. If I _____ (see) her, I will tell her the news.
2. If they _____ (study) harder, they would get better grades.
3. If we had left earlier, we _____ (catch) the train.
4. If he _____ (be) you, he would apologize.
5. If it rains, we _____ (stay) at home.
6. If she had known about the test, she _____ (prepare) better.
7. If I _____ (have) more time, I would learn another language.
8. If you heat ice, it _____ (melt).
9. If they had invited me, I _____ (go) to the party.
10. If he _____ (not hurry), he will miss the bus.

Exercițiul 2 – Transformă propozițiile folosind tipul corect de If Clause

1. I don’t have enough money, so I can’t buy this phone.
   → If I _____
2. She didn’t study, so she failed the test.
   → If she _____
3. He is tired, so he won’t come with us.
   → If he _____
4. We didn’t see the sign, so we got lost.
   → If we _____
5. I don’t know his number, so I can’t call him.
   → If I _____
6. They didn’t leave early, so they missed the flight.
   → If they _____
7. It might rain, so take an umbrella.
   → If it _____

8. She eats too much sugar, so she has health problems.
   → If she _____
9. I didn't wake up early, so I was late.
   → If I _____
10. He doesn't practice, so he isn't very good.
    → If he _____

Exercițiul 3 – Alege varianta corectă

1. If I were you, I **(will / would)** talk to him.
2. If she studies, she **(will pass / would pass)** the exam.
3. If they had known, they **(will come / would have come)**.
4. If it rains, we **(stay / will stay)** inside.
5. If I had more money, I **(will travel / would travel)** more.
6. If he had taken the map, he **(won't get / wouldn't have got)** lost.
7. If you mix red and blue, you **(get / would get)** purple.
8. If she were taller, she **(will play / would play)** basketball.
9. If we had arrived earlier, we **(see / would have seen)** the show.
10. If he doesn't hurry, he **(misses / will miss)** the train.

EDITURA

ROMCONCEPT



