

STEAM, O NOUĂ PARADIGMĂ EDUCAȚIONALĂ

prof. Zimbru Rodica,
Școala Gimnazială nr. 10 Suceava

The XXI century requires from its citizens: pro-active attitude, problem solving abilities, creativity, multitasking, initiative, anticipative capacity, team-work, empathy. There is a tendency in the curriculum to focus on integrative approaches, in which school subjects to interfere and offer the pupils a global viewpoint of the information, linking them to the real life. The solution comes from the collaborative learning, using STEAM approach.

STEAM is a curriculum based on the idea of educating students in five specific disciplines — science, technology, engineering art and mathematics — in an interdisciplinary and applied approach. Rather than teach the five disciplines as separate and discrete subjects, STEAM integrates them into a cohesive learning paradigm based on real-world applications, this way it stimulates pupils' learning motivation. Pupils' participation in active learning can strengthen relationships within the school, improve the classroom climate, accommodate a variety of learning styles and provide alternative ways of learning. There are some preoccupations in this area.

Not only does a STEAM framework teach students how to think critically, problem solve and use creativity, it prepares students to work in a field that is poised for growth. The growing movement towards a STEAM framework in grades both primary and higher education is gaining traction and for good reason. Students who are taught under a STEAM framework are not just taught the subject matter but they are taught how to learn, how to ask questions, how to experiment and how to create.

Moving from the current standard approach to teaching towards a holistic interdisciplinary method only makes sense in a world facing so many challenges and opportunities.

Secolul XXI necesită de la cetățenii săi: atitudine pro-activă, abilități de rezolvare a problemelor, creativitate, multitasking, inițiativă, capacitate anticipativă, lucru în echipă, empatie. În curriculum există tendința de a se concentra pe abordări integrative, în care educatorii să interfereze și să ofere elevilor o perspectivă globală a informațiilor, legându-le de viața reală.

Soluția vine din învățarea colaborativă, folosind abordarea STEAM.

STEAM este un curriculum bazat pe ideea educării elevilor în cinci discipline specifice - știință, tehnologie, inginerie, artă și matematică - într-o abordare interdisciplinară și aplicată. În loc să învețe cele cinci discipline ca subiecte separate și discrete, STEAM le integrează într-o paradigmă de învățare coezivă bazată pe aplicații din lumea reală, în felul acesta stimulează motivația de învățare a elevilor. Participarea elevilor la învățarea activă poate consolida relațiile din cadrul școlii, poate îmbunătăți climatul clasei, poate găzdui o varietate de stiluri și poate oferi modalități alternative de învățare. Există câteva preocupări în acest domeniu.

Bulgaria (<http://www.stemcoalition.eu>) și Grecia (<https://stem.edu.gr>) consideră că STEM încearcă să transforme învățarea centrată pe profesori într-o predare în care învățarea se face prin rezolvare de probleme și explorare, în care învățarea prin descoperire joacă un rol predominant în curriculum. Sistemul educațional din România (<https://beaconing.eu>) are nevoie de câteva noi provocări și abordările STE (A) M ar putea reînvia interesul pentru studierea materiilor precum știință, tehnologie, matematică și inginerie. În Portugalia (<https://www.voced.edu.au>) și Lituania (<http://ims.mii.lt>), se lucrează la două aspecte importante: dezvoltarea unor programe școlare și metodă de predare STEM eficiente și atractive și îmbunătățită educarea profesorilor și dezvoltarea profesională a STEM.

Pe lângă conexiunea obiectelor cu viața reală, această abordare oferă o oportunitate pentru creativitatea elevului. Prin această abordare, activitățile școlarilor prezintă o serie de sarcini care trebuie abordate. Cu ajutorul unor astfel de sarcini, copilul nu numai că generează idei interesante, dar le pune în aplicare imediat. Astfel, el învață să-și planifice activitățile pe baza sarcinii și a resurselor disponibile, care cu siguranță îi vor fi utile în viața reală.

În cadrul Conferinței internaționale „STEAM forward”, desfășurată în 2014 la Ierusalim, au fost făcute următoarele declarații:

- Educație prin STEAM ar trebui să înceapă de la cea mai fragedă vârstă preșcolară și, prin urmare, este necesară introducerea programelor în grădinițe;
- Limba științei este engleza, pentru că, dacă vrem să studiem știința și să fim oameni de știință, trebuie să cunoaștem această limbă.
- Se impune căutarea de programe de educație STEAM pentru fete. Fetele din știință, datorită exactității lor, pot face ceea ce băieții nu pot face uneori.

Astfel, viitorul aparține, probabil, tehnologiilor, iar viitorul tehnologiilor, profesorilor cu un nou format, care sunt lipsiți de prejudecăți, care nu acceptă abordarea formală și pot, cu cunoștințele lor, să „explodeze creierul” studenților și să le extindă orizonturile la infinit. Viitorul depinde de Marii Profesori STEAM!

STEM (știință, tehnologie, inginerie și matematică) este un program educațional dezvoltat pentru pregătirea elevilor în domeniile științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii (STEM). Pe lângă învățarea specifică subiectului, STEM își propune să încurajeze mințile interesante, raționamentul logic și abilitățile de colaborare. În Statele Unite, programul ajută imigranții cu abilități la subiecții STEM să obțină vize de muncă. În plus, STEM se concentrează pe deficiențele percepute de calitate a educației în aceste domenii, cu scopul de a crește oferta de lucrători calificați de înaltă tehnologie.

Educatorii au defalcat STEM în șapte standarde de practică (sau seturi de abilități) pentru educarea științelor, tehnologiei, ingineriei și matematicii:

- învățarea și aplicarea conținuturilor
- integrarea conținuturilor
- interpretarea și comunicarea informațiilor
- angajare în anchetă
- angajare în raționament logic
- colaborare ca echipă
- aplicarea tehnologiei în mod corespunzător

Educația STEAM este o abordare a învățării care folosește Știința, Tehnologia, Ingineria, Arte și Matematică în calitate de puncte de acces pentru ghidarea cercetării, dialogului și gândirii critice a elevilor. Aceștia sunt inovatorii, educatorii, liderii și cursanții secolului XXI!

În ultimii ani, s-a concentrat tot mai mult pe nevoia de a pregăti mai bine studenții pentru învățământul superior și de a-i dota cu abilitățile și cunoștințele de care vor avea nevoie pentru a fi inovatori de succes în secolul XXI. STEAM a câștigat popularitate în rândul educatorilor, părinților, corporațiilor și instituțiilor, ca o modalitate de a satisface această nevoie. Prin implicarea elevilor în jurul disciplinelor Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte și Matematică, STEAM își propune să stârnească interesul și dragostea pentru arte și științe la copii de la o vârstă fragedă. Știința, tehnologia, ingineria, arta și matematica (STEAM) sunt discipline similare, deoarece toate implică procese creative și niciuna nu folosește o singură metodă pentru anchetă și investigare. Predarea relevantă, pentru formarea abilităților care îi vor pregăti pe elevi să devină inovatori într-o lume în continuă evoluție este esențială, nu numai pentru viitorul acestora, ci și pentru viitorul țării.

STEAM este o inițiativă educațională creată de Școala de Design din Rhode Island, care adaugă artele la cadrul original STEM. Conform Școlii de Design din Rhode Island, „Scopul este acela de a favoriza adevărata inovație care vine din combinarea minții unui om de știință sau a unui tehnolog cu cea a unui artist sau designer.” Adăugarea artelor în cadrul

conceptului original STEM este importantă, întrucât activitățile practice, cum ar fi modelarea, explicațiile și implicarea în critică și evaluare (argumentare), au fost prea des subestimate în contextul educației în domenii precum matematică și știință.

STEAM abilizează profesorii să utilizeze învățarea bazată pe proiect, care traversează toate cele 5 discipline (știință, tehnologie, inginerie, arte, matematică) și încurajează un mediu de învățare incluziv în care toți elevii sunt capabili să se implice și să contribuie. Spre deosebire de modelele tradiționale de predare, educatorii care folosesc cadrul STEAM reunesc disciplinele, valorificând sinergia dinamică între procesul de modelare și conținutul din domenii precum matematică și știință, pentru a estompa limitele dintre tehnicile de modelare și gândirea științifică / matematică. Prin această abordare holistică, elevii sunt capabili să-și exercite ambele părți ale creierului deodată. Dincolo de clasă, atât oamenii de știință cât și inginerii folosesc modele - inclusiv schițe, diagrame, relații matematice, simulări și modele fizice - pentru a face predicții despre comportamentul probabil al unui sistem. De asemenea, colectează date pentru a evalua previziunile și, eventual, pentru a revizui modelul.

De ce este atât de important STEAM?

În lumea de astăzi, a crea elevi pentru succesul viitor înseamnă a le expune aceste discipline în mod holistic, pentru a-și dezvolta abilitățile de gândire critică. „Educația este sub presiune pentru a răspunde unei lumi în schimbare”, scrie Jeevan Vasagar într-un articol din Financial Times, ”Țările care excelează în rezolvarea problemelor încurajează gândirea critică”. „Pe măsură ce sarcinile repetitive sunt erodate de tehnologie și de externalizare, capacitatea de a rezolva probleme noi a devenit tot mai vitală.”

Și cu cât elevii sunt expuși de timpuriu la disciplinele STEAM, cu atât mai bine. Într-un studiu realizat de Microsoft Corporation, s-a arătat că 4 din 5 studenți STEM (78%) spun că au decis să studieze STEM în liceu sau mai devreme și unul din cinci (21%) au decis în școala medie sau mai devreme. Cu toate acestea, doar 1 din 5 studenți STEM consideră că educația i-a pregătit în cei 12 ani de școală extrem de bine pentru cursurile lor de facultate în STEM. De asemenea, pare să existe o diferență majoră în raportul dintre femei și bărbați atunci când vine vorba de cei angajați în câmpurile STEAM. Implicarea mai multor fete interesate de disciplinele STEAM este o altă fațetă a mișcării.

Un model STEAM nu doar îi învață pe elevi să gândească critic, să rezolve problemele și să folosească creativitatea, ci îi pregătește să lucreze într-un domeniu propice creșterii. Mișcarea în creștere către un cadru STEAM atât în învățământul primar, cât și în învățământul superior câștigă teren și dintr-un motiv întemeiat. Elevilor care învață în cadrul unui model STEAM nu li se predă doar materia, ci aceștia sunt învățați cum să învețe, cum să pună întrebări, cum să experimenteze și cum să creeze.

Trecerea de la actuala abordare standard la predarea către o metodă holistică interdisciplinară are sens doar într-o lume care se confruntă cu atâtea provocări și oportunități.

Sursa: traducere din <https://onlinedegrees.sandiego.edu/steam-education-in-schools/>

ÎNVĂȚAREA ACTIVĂ

prof. Chiuariu Dumitru
Școala Gimnazială nr. 10 Suceava

Societatea prezentului, dar mai ales a viitorului, se circumscrie unui timp al informației, al complexității. De aceea, investiția în inteligență, creativitatea și capacitatea de inovare a indivizilor, a grupurilor, vor fi extrem de rentabile în viitor.

Copilul este un proiect „aruncat” în lume, aflat într-o stare de „facere”, pentru ca apoi, devenit adult, să se formeze continuu de-a lungul vieții. *Fenelon* compara creierul copilului cu o lumânare aprinsă expusă în bătaia vântului care determină tremurul acestei mici flăcări. Spiritul contemporan trebuie să facă față unor mari sfidări: explozia informațională, stresul, accelerarea ritmului vieții, creșterea gradului de incertitudine.

Aceste argumente duc la o nouă ecologie educativă, care presupune dezvoltarea unei gândiri de tip holistic, a unor competențe de procesare informațională, dezvoltarea memoriei vii. Rolul învățătorului în procesul de modelare a omului este poate cel mai important. Punându-și elevii în situații variate de instruire, el transformă școala „într-un templu și un laborator” (Mircea Eliade)

O consecință a învățării centrate pe elev o reprezintă necesitatea ca elevii să își asume un înalt grad de responsabilitate în contextul învățării și să își aleagă în mod activ scopurile, precum și să-și administreze învățarea. Ei nu se mai pot baza pe faptul că profesorul ori persoana care predă la clasă le va spune ce, cum, unde și când să gândească. Ei sunt cei care trebuie să înceapă să o facă.

Persoanele care învață continuu au, printre altele, capacitatea de a face corelația între diferite aspecte ale cunoașterii, precum și capacitatea de a-și administra învățarea. Elevii trebuie să fie implicați activ în învățare și să își asume un grad înalt de responsabilitate personală în acest sens.

Din păcate, majoritatea elevilor și mulți dintre profesori au convingerea că învățarea este un proces prin care se transmit cunoștințe și nu o perspectivă a învățării active, iar acest lucru este foarte dificil de schimbat. Această convingere presupune că scoarța cerebrală este un recipient gol pe care profesorii trebuie să îl umple cu cunoștințe; dobândirea cunoștințelor necesită doar ascultarea cu un grad rezonabil de atenție, sau chiar și numai prezența fizică; evaluarea reprezintă verificarea gradului în care s-a umplut scoarța cerebrală.

Analogiile în vederea învățării presupun transferul și nu învățarea activă: *Ceașca este umplută de către ulcior sau Profesorul, la fel ca un angajat al unei stații de benzină, umple rezervoarele goale ale elevilor.*

Este evident că multe cadre didactice (din România și din alte țări) sunt preocupate de predarea programei și sunt tributare metodelor tradiționale de predare. Aceste persoane nu consideră că au predat un anumit subiect după programă dacă nu l-au rostit în fața clasei și nu au cerut elevilor să copieze fragmente din manual sau să le scrie după dictare.

Cu toate acestea, în cazul acestor două metode de predare (dictarea și expunerea) elevii sunt niște receptori pasivi ai învățării; lor nu li se cere să gândească sau să pună sub semnul întrebării ceea ce li se oferă. Lor li se cere pur și simplu să asculte și să scrie, fără să se implice în conținutul materiei predate.

Probabil că, în accepțiunea unor profesori, cunoașterea este un lucru care se transmite și se învață, înțelegerea apare mai târziu iar claritatea expunerii, însoțită de răsplata pentru recepția răbdătoare, reprezintă cerințele esențiale ale unei predări de calitate. Totuși, un elev pasiv nu face decât să recepționeze predarea; lui nu i se cere să participe la procesul de învățare.

Trecerea de la o metodologie pasivă la o metodologie mai activă, centrată pe elev, implică elevul în procesul de învățare, acesta își va însuși diverse aptitudini de învățare și de muncă în grup, va ști să rezolve diverse probleme. Metodele centrate pe elev implică elevul în

evaluarea eficacității procesului său de învățare și în stabilirea obiectivelor pentru dezvoltarea viitoare. Aceste avantaje ale metodelor centrate pe elev ajută la pregătirea individului atât pentru o tranziție mai ușoară spre locul de muncă, cât și spre învățarea continuă.

Învățarea face necesară o etapă în care elevilor li se cere să prelucraze informația care li se oferă. Ei au nevoie de activități care le impun să interpreteze personal materia și astfel să își creeze propriile semnificații. Semnificația este un lucru personal și unic; ea se construiește pe baza învățării și experienței anterioare, care diferă de la elev la elev. Nu există nici un mod unic, adecvat tuturor elevilor, de a învăța ceva; este nevoie de o multitudine de sarcini și experiențe pentru a satisface necesitățile individului. Studiile arată că activitățile de învățare care impun elevului prelucrarea activă duc la o fixare a cunoștințelor de până la zece ori mai bună, sunt mai îndrăgite și duc la o învățare mai profundă.

O analogie utilă cu predarea eficientă o reprezintă antrenamentul sportiv. Elevul este sportivul iar profesorul este antrenorul său. Profesorul poate oferi explicații, dar acest lucru nu este suficient. Elevul trebuie să fie antrenat pentru a-și putea exersa și dezvolta aptitudinile, iar profesorul oferă activități potrivite pentru acest scop, după care oferă feedback cu privire la performanța elevului în timpul exercițiului, sugerând remedii, acolo unde sunt necesare. Sportivul nu își poate îmbunătăți performanța decât prin antrenamente; elevul nu își poate îmbunătăți performanța decât prin activități de învățare.

Provocările stimulează învățarea, dar amenințările o subminează. Amenințările provoacă eliberarea de hidrocorizon în organism, ceea ce face ca aptitudinile de gândire de rang superior să treacă în plan secundar.

Învățarea trebuie să cuprindă activități de prelucrare a noii materii învățate, care trebuie legată de ceea ce elevul știe deja. Sarcinile trebuie să fie autentice, stabilite în context semnificativ și legate de viața reală. Ele nu trebuie să implice doar repetarea unor lucruri, deoarece acest lucru duce la învățarea de suprafață și nu la învățarea de profunzime.

Având în vedere faptul că învățarea elevilor va implica erori, sarcinile trebuie să le ofere ocazia de a se autoevalua, de a se corecta, de a discuta cu colegii, de a primi reacția profesorului, precum și de a face alte verificări de „conformitate cu realitatea”.

Învățarea centrată pe elev reprezintă o abordare care presupune un stil de învățare activ și integrarea programelor de învățare în funcție de ritmul propriu de învățare al elevului. Elevul trebuie să fie implicat și responsabil pentru progresele pe care le face în ceea ce privește propria educație.

Specific metodelor interactive de grup este faptul că ele promovează interacțiunea dintre mințile participanților, dintre personalitățile lor, ducând la o învățare mai activă și cu rezultate evidente. Acest tip de interactivitate determină „identificarea subiectului cu situația de învățare în care acesta este antrenat”, ceea ce duce la transformarea elevului în stăpânul propriei formări. Interactivitatea presupune atât *cooperarea* cât și *competiția*, ambele implicând un anumit grad de interacțiune.

CLASA VIITORULUI - O INIȚIATIVĂ BAZATĂ PE SUCCES

Moraru Angela
Cojocaru Natalia
Jaloba Andrei

Instituția Publică Liceul Teoretic „Mihai Eminescu”,
Edineț, Republica Moldova

Rezumat:

The educational ideal of the 21st century considers the preparation of students for real life the reference point in the construction of the didactic approach. The school is a laboratory for student where he can make discoveries, experiments, research, investigation, manifest his creativity and evaluation of principles through his own thinking filter, individual learning pace, and the teacher is the one who can help discover their aspirations, destinations, motivations and guides them to their future lives through involvement in real scenarios.

An innovative vision of the educational system in the Republic of Moldova is the Project „The class of the future”, that brought a new concept in pedagogy, offering a learning open space and with interdisciplinary approaches, digital technologies, that favors the use of learning centered on student.

*Trebuie să-i pregătim pe elevi pentru viitorul **LOR**, nu pentru trecutul **NOSTRU**.*

(Ian JUKES, pedagog)

Realitățile mileniului al treilea, legate de mobilitatea ordinii de lucruri în lumea care ne înconjoară, necesită ca sistemele de învățământ să reacționeze flexibil și adecvat la noile provocări. Implementarea modelelor educaționale inovative este determinată de faptul că sistemul educațional este orientat spre tână generație, care urmează să trăiască și să activeze în condiții care la moment se prezintă neclar conturate.

Lumea este în continuă schimbare, mentalitatea și credințele fiecăruia sunt diferite, instrumentele și tehnicile de lucru sunt constant inovate și îmbunătățite. Idealul educațional al secolului al XXI-lea consideră pregătirea elevilor pentru viața reală punctul de referință în construirea demersului didactic. Școala este un laborator în care elevii descoperă, experimentează, cercetează, anchetează, creează și evaluează prin intermediul propriului filtru de gândire, al ritmului individual de învățare, iar profesorul este cel care îi ajută să-și descopere aspirațiile, așteptările, motivațiile și îi îndrumă spre adevărul practic al vieții prin implicarea în contexte sau scenarii reale de învățare. Profesorul de mâine este cel pe care îl formăm noi, profesorii de azi. Proiectul lecției de viață pe care noi îl aplicăm la clasă reflectă reușita sau eșecul elevilor noștri ca oameni.

Ce înseamnă educația secolului al XXI-lea?

În prezent, când telefoanele mobile pot avea acces la mai multe informații decât există în unele biblioteci, ideea de școală ca loc în care te duci să dobândești cunoștințe este un anacronism. Interesul în procesul de învățare este caracteristica cheie pe care profesorii o împărtășesc cu elevii lor, iar profesorii trebuie să fie în măsură să efectueze o acțiune de cercetare și să fie conștienți de evoluțiile din domeniul lor, cu scopul de a dezvolta practica lor personală. Elevii de azi sunt experți în propriul stil de învățare, ei știu cum învață cel mai bine și care sunt lucrurile cele mai interesante și utile pentru ei. Iar cadrelor didactice nu le mai revine misiunea de a produce spectacole, dar să stea în culise pentru a-i lăsa pe elevi singuri să cerceteze și să descopere. Într-o epocă în care literalmente suntem înconjurați prin intermediul internetului, nu mai avem nevoie de elevi care să fie așezați în rânduri și care să asculte cuminți profesorul. Exercițarea competențelor secolului al XXI-lea, rezolvarea de probleme prin colaborare, cu ajutorul tehnicii informaționale necesită metode inovative de predare.

Până nu demult, educația își permitea să fie maximal imună față de schimbările din societate. Însă inovațiile și transformările au bătut deja la ușa lor. Drept sursă a schimbărilor în societate au servit domeniile: tehnologiile informaționale și sistemele de comunicare, cu ajutorul cărora se fixează, transmite și creează cunoștințele și se formează deprinderile, dezvoltarea societății civile și a spiritului civic, modificarea stereotipurilor.

În aria problematicii extrem de complexe a educației, pregătirea și formarea continuă a cadrelor didactice ocupă un loc central, deoarece aici se reflectă calitatea, profesionalismul, viziunea politicii educaționale, finalitatea educației. Toate acestea sunt posibile prin dezvoltarea unui sistem comun de valori și educația este capabilă să realizeze acest lucru dacă reformele educaționale sunt corelate, dacă actorii principali ai activității educaționale sunt formați în același spirit, cu un profil de competențe esențiale comune. Profesorul trebuie să fie înțeles ca „partener adult” al formării educabilului.

Tendențele europene, orientate spre profesionalizarea carierei didactice, spre creșterea statutului social al profesiei de pedagog și egalizarea șanselor de reușită școlară au determinat orientarea spre profilul de competențe al unui cadru didactic eficient, cu viziune modernă ca o cerință a actului educațional.

O viziune inovatoare a sistemului educațional din Republica Moldova constituie Proiectul „**Clasa Viitorului**”, care a adus un nou concept în pedagogie, oferind un spațiu de învățare deschis și inspirațional cu abordări interdisciplinare, prin utilizarea tehnologiilor digitale, ce favorizează procesul de învățare centrat pe elev. Clasa Viitorului se bazează pe reușitele proiectului național de Robotică Educațională, ambele inițiative de educație STEAM. Acestea duc la transformarea sistemului educațional basarabean, evidențiind importanța domeniilor științifice, tehnologice, inginerie, arte, matematică, antreprenariat, proiectare, cultivarea abilităților și a competențelor secolului al XXI-lea. Spre deosebire de educația tradițională, STEAM integrează disciplinele într-o paradigmă de învățare coezivă, în baza cerințelor din lumea reală, care demonstrează elevilor cum metoda științifică poate fi aplicată în viața de zi cu zi.

Începând cu luna septembrie 2019, instituția noastră, Liceul Teoretic „Mihai Eminescu” din Edineț, Republica Moldova a aderat la acest proiect, care se implementează cu succes.

Proiectul permite dezvoltarea abilităților digitale și a competențelor necesare secolului al XXI-lea, precum și sporește interesul elevilor pentru cariere din domeniile științei, tehnologiei și ingineriei prin promovarea metodelor de instruire creative, colaborative, automotivante și antreprenoriale, bazate pe proiecte, care integrează cunoștințe și abilități din diferite subiecte, mai ales, științe, tehnologie, arte și matematică. Astfel, în vederea implementării cu succes a proiectului, cadrele didactice și elevii din liceu au participat la diverse activități de formare și instruire:

- ✓ Cursuri de formare cu tematica ***Introducere: conceptele cheie din spatele inițiativei Clasa Viitorului: STEAM, design thinking, constructivist learning, project-based learning, etc.***, organizat de Centrul Național de Inovații Digitale în Educație „Clasa Viitorului”, Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă,” Chișinău.
- ✓ Cursuri de formare cu tematica ***Ateliere tehnice. Demonstrarea echipamentelor folosite în Clasa Viitorului***, Centrul Național de Inovații Digitale în Educație „Clasa Viitorului”, Universitatea Pedagogică de Stat Ion Creangă, Chișinău.



- ✓ În perioada 26-30 noiembrie 2019, un grup de profesori din Republica Moldova, reprezentați ai școlilor care implementează proiectul **Clasa Viitorului** în acest an, a efectuat o vizită de studiu în Tallinn, Estonia. Obiectivele vizitate au oferit un larg suport informațional pentru cei care cred în transformarea digitală a educației. Au fost organizate vizite în Pae Gymnasium și Ehte Gymnasium. În cadrul fiecărei întâlniri, reprezentanții școlilor vorbeau despre poziția ocupată de Estonia la testele PISA și despre faptul că țara lor a înregistrat această performanță datorită alegerii corecte a politicii educaționale ce presupune și integrarea eficientă a TIC. Un impresionant centru științific vizitat, „Energy Discovery Centre”, își adevărește în întregime menirea de a inspira copiii să studieze științele naturii.
- ✓ Împreună cu o echipă de elevi de la Liceul Teoretic „Mihai Eminescu”, Edineț, am avut ocazia de a participa la evenimentul **Innovation Camp**, desfășurat în incinta Facultății de Calculatoare, Informatică și Microelectronică a Universității Tehnice din Moldova. În cadrul acestei activități, elevii au avut posibilitatea de a-și dezvolta competențe antreprenoriale, interpersonale, de lucru în echipă, de soluționare a problemelor și abilitățile de a lucra în termeni foarte restrânși de timp.
- ✓ În liceu, 98 de elevi (cl.V-31; cl.VI-31; cl.IX-22; cl.XII-14) studiază disciplina opțională **Robotica**, care are drept obiect de studiu metodele de proiectare, construire și conducere a roboților. **Robotica** are drept scop formarea de competențe de utilizare pluridisciplinară a cunoștințelor din fizică, matematică și informatică, de dezvoltare a capacităților de elementizare și creație tehnică. În ansamblu, această disciplină contribuie la formarea și dezvoltarea generală a personalității, accentul instruirii fiind pus pe dezvoltarea creativității tehnice, a gândirii logice și algoritmice.
- ✓ Recent, un profesor de informatică din liceu a câștigat Proiectul **Burse de Excelență pentru profesori**, inițiat de Centrul de Informații Universitare, care are drept scop susținerea profesorilor de informatică, informatică și fizică, primind premiul bănesc în valoare de 1.250 de euro și un laptop.



Clasa Viitorului este noua abordare educațională care constă în integrarea tehnologiilor digitale în procesul de studiere a tuturor disciplinelor școlare. Considerăm că prin implementarea proiectului se va spori calitatea educației și rezultatele învățării prin metode interactive și moderne, aplicate de elevi și profesori într-un mediu creativ, dar și va dezvolta abilități adaptate mileniului al treilea, care implică educația STEAM. Spațiile de învățare prietenoase, tehnologiile digitale și un grad înalt de autonomie sunt pilonii unui sistem educațional performant.

DESPRE LEADERSHIP ȘI EFICIENȚĂ ÎN EDUCAȚIE

inspector prof. Mihoc Lucia
Inspectoratul Școlar Județean Suceava

Abstract

This article provides an overview of effective educational leadership. It emphasizes the links between leadership, school processes and examining how leadership can improve and supports better teaching and learning that promotes better outcomes for students. The article argues that effective leadership is important, but not a sufficient condition for schools to be successful. Different management concepts are highlighted: pedagogical, transformational and distributed. Although we note particular evidence that instructional-pedagogical management has proven to be important for promoting better academic outcomes for students, it is concluded that leadership forms are not mutually exclusive. It presents recent evidence that a combination of strategies can be most beneficial in ensuring school success and that most of the driving effects operate indirectly to promote student outcomes by supporting and improving conditions for teaching and learning, through direct impacts on teachers and their work.

Conceptele de conducere, management și administrație se suprapun și, de-a lungul timpului li s-a acordat atenție în funcție de contexte diferite. Utilizarea lor variază în funcție de țări și culturi profesionale. În țările occidentale, rolul de lider este considerat primordial în creșterea standardelor și promovarea calității actului educațional. Leadership-ul educațional poate fi caracterizat prin faptul că oferă și dezvoltă, în mod consultativ, o viziune pentru atingerea unui scop comun, facilitează realizarea obiectivelor educaționale și organizaționale, este sensibil la nevoi și situații diverse, conectează resursele la rezultate, susține creativitatea și abilitățile cadrelor didactice și se asigură de faptul că procesele și conținutul curriculumului sunt contemporane și relevante. Managementul se reflectă în acțiuni de conducere, realizează restructurări astfel încât școala să fie mai eficientă, proiectează și realizează planuri strategice, îndeplinește cu responsabilitate cerințele, asigură funcționarea optimă a instituției, lucrează eficient cu oamenii. Se poate spune că managementul se caracterizează prin influențarea și facilitarea dezvoltării abilităților.

Profesorii aflați în poziții de conducere au cele mai multe pârghii prin care pot crea sinergie între variabilele relevante ale sistemului astfel încât acestea să producă efecte mari în învățarea elevilor (Louis și colab., 2010). Liderii influențează direct sau indirect învățarea elevilor prin dezvoltarea unei culturi organizaționale care se concentrează pe predare și învățare cu efecte indirecte care privesc motivația, comportamentul, gradul de implicare, învățarea și realizările educabililor (Reeves, 2006). Efectele conducerii colective sunt susținute de teoriile de *leadership transformțional și pedagogic*, care se caracterizează printr-o îndepărtare de la modelele birocratice convenționale, de control ierarhic către ceea ce a fost denumit un model de control al rețelei, adică un model de control în care angajații sunt implicați activ în luarea deciziilor prin cooperare și colegialitate, care înlocuiește ierarhia ca mijloc de coordonare a muncii și rezolvare a dificultăților apărute (Miller & Rowan, 2006).

Managementul transformațional este, cel mai adesea, asociat cu viziunea sau setarea direcțiilor, cu restructurarea și realinierea organizației, cu dezvoltarea personalului și a curriculumului, cu implicarea în relațiile comunitare (Leithwood & Jantzi, 2005). În literatura de specialitate există patru caracteristici de bază ale practicilor de conducere transformațională: *construirea viziunii și planificarea direcțiilor, înțelegerea și dezvoltarea cadrelor didactice, reorganizare instituțională și gestionarea practicilor de predare-învățare*. Viziunea și stabilirea direcțiilor reprezintă cea mai mare parte a efortului de motivare a corpului profesoral. Este vorba despre stabilirea unei viziuni împărtășite care să favorizeze acceptarea obiectivelor ce vor duce la performanță. Înțelegerea și dezvoltarea profesională contribuie la creșterea motivației, la capacitatea de respectare a angajamentelor și la reziliență din partea profesorilor ce vor duce la consecvență în aplicarea cunoștințelor și aptitudinilor. Oferirea de feedback cu privire la activitatea zilnică, de recunoaștere a meritelor și de recompensare înseamnă, de asemenea, condiții de muncă avantajoase ce vor susține, pe termen lung, eforturile și implicarea cadrelor didactice în activitățile care vor susține dezvoltarea academică a elevilor. Reorganizarea instituțională se referă la stabilirea condițiilor de muncă care, de exemplu, permit profesorilor să-și exercite la maxim abilitățile. Prin gestionarea practicilor de predare și învățare se urmărește crearea unor condiții productive de muncă pentru profesori. Activitatea este urmărită și se oferă sprijin pentru ca aceasta să se desfășoare conform planificării. Monitorizarea activităților care se desfășoară în școală este o caracteristică esențială a liderilor de succes (Hallinger, 2010). În timp ce managementul transformațional subliniază, în mod tradițional, viziunea și inspirația, cel pedagogic scoate în evidență importanța stabilirii obiectivelor educaționale clare, planificarea curriculumului, predarea și evaluarea cadrelor didactice. Cu cât mai mult directorul își exercită influența în relațiile cu profesorii, cu atât mai mult această influență se regăsește în rezultatele elevilor. Ei trebuie să stabilească obiectivele, foarte clar, în funcție de importanța acestora, să identifice resursele strategice care să asigure o finanțare susținută pentru prioritățile pedagogice, să promoveze discuțiile colegiale de predare și modul în care acestea au impact asupra realizării elevilor, să ofere feedback nevoilor profesorilor, să asigure monitorizarea sistematică a progresului elevilor și să utilizeze rezultatele evaluării pentru îmbunătățirea programului educativ. Liderii trebuie să promoveze responsabilitatea colectivă pentru dezvoltarea academică și emoțională a elevilor, să ofere sfaturi utile despre soluționarea problemelor de predare, să promoveze rutine de disciplină consecvente, să identifice și să rezolve conflictele rapid și eficient (Robinson, Hohepa & Lloyd, 2009).

Conducerea distribuită este un stil de leadership tot mai promovat în literatura de specialitate. În ceea ce privește originea, ideea de conducere distribuită (cel mai adesea expresia de influență distribuită) a fost derivată din psihologia cognitivă și socială, bazându-se în special pe cogniția distribuită și teoria activității. S-a sugerat că cogniția este mai bine înțeleasă ca un fenomen distribuit pe indivizi, artefacte și reprezentări interne și externe (Hutchins, 1995). Perspectiva contemporană distribuită asupra conducerii implică, prin urmare, că inter - relațiile și contextul social fac parte integrantă din activitatea de conducere. Concepțiile actuale ale conducerii distribuite nu implică faptul că structurile de conducere formală din cadrul organizațiilor sunt eliminate sau redundante. În schimb, se presupune că există o relație între procesele de conducere verticală și laterală și că atenția este acordată conducerii ca interacțiune. În anumite studii, conducerea distribuită este văzută ca o proprietate emergentă a unui grup sau a unei rețele de indivizi în interacțiune. Implicația, în mare parte, susținută de literatura de specialitate, este aceea că schimbarea și dezvoltarea organizațională sunt îmbunătățite atunci când profesorii au oportunități de a colabora și de a se implica activ în schimbare și inovație (Hopkins, 2001). Conducerea distribuită poate fi privită ca o formă de acțiune concertată care este despre dinamica suplimentară care apare atunci când oamenii lucrează împreună. La începutul anilor 2000 conceptul contemporan de leadership distribuit a apărut ca fiind o rețea de activități de conducere și interacțiuni între oameni și situații ce implică o distribuție socială a leadership - ului în care funcția de

conducere este extinsă asupra activității unui număr de indivizi și sarcina este realizată prin interacțiunea mai multor lideri (Camburn, Rowan și Taylor, 2003). Deși există foarte puține dovezi științifice cu privire la contribuția relevantă pe care acest tip de cultură organizațională o are asupra atingerii obiectivelor educaționale, există dovezi empirice pentru a susține relația dintre această formă de leadership și performanțele elevilor. Literatura de specialitate a subliniat constant importanța implicării profesorilor în procesele de luare a deciziilor și contribuția puternică a relațiilor colegiale pentru îmbunătățirea și schimbarea atmosferei pozitive de lucru. În școlile eficiente care au o congruență mai strânsă între valorile, normele și comportamentele corpului profesoral, există probabilitatea să apară performanțe școlare pozitive Pittinsky & Zhu (2005). Distribuirea progresivă și eficientă a leadership-ului depinde de stabilirea încrederii. Este asociată cu un etos școlar pozitiv, condiții îmbunătățite pentru predare și învățare, cu un sentiment îmbunătățit al autonomiei profesorului la clasă și susținut de îmbunătățirea comportamentului, implicării și rezultatelor elevilor. Managementul distribuit eficient depinde de *valori și atitudini*, adică de convingerea că profesorii au grijă de elevii lor și că își doresc să muncească din greu pentru dezvoltarea lor dacă li s-ar permite să urmărească obiectivele pentru care s-au angajat; de *dispoziția de a avea încredere*; de *crearea și consolidarea încrederii relaționale și organizaționale individuale* prin interacțiunile, structurile și strategiile care au demonstrat coerență între valori, viziune și rezultate. Conducerea distribuită este un concept care este *în vogă* printre cercetători, creatori de politici, reformatori educaționali și practicieni și există o încredere din ce în ce mai mare că aceasta poate contribui la eficacitatea organizatorică. Cu toate acestea, există și interpretări conflictuale a ceea ce înseamnă conducerea distribuită (Bennett și colab., 2003).

Leadership-ul eficient este important, dar nu este o condiție suficientă pentru ca școlile să aibă succes. Cercetările recente care arată că o combinație de strategii poate fi cea mai benefică în asigurarea succesului școlar și că majoritatea efectelor de conducere operează indirect pentru a promova rezultatele elevilor prin susținerea și îmbunătățirea condițiilor pentru predare și învățare, cu impact direct asupra profesorilor și asupra muncii lor. Există așteptări crescute ale sistemului de învățământ pentru responsabilitate și se pune, tot mai mult, accentul pe creșterea standardelor și pe largirea obiectivelor sociale ale școlii. Conducerea școlilor, în special directorii, au un rol esențial în stabilirea direcției și crearea unei culturi școlare pozitive, incluzând mentalitatea școlară pro-activă și în susținerea și sporirea motivației și angajamentului personalului necesar pentru promovarea succesului școlilor în circumstanțe dificile.

Bibliografie

1. Bennett, N., Harvey, J.A., Wise, C. & Woods, P.A. (2003), *Distributed leadership: a desk study*. <http://oro.open.ac.uk/8534/1>.
2. Camburn, E., Rowan, B. & Taylor, J.E. (2003), 'Distributed leadership in schools: the case of elementary schools adopting comprehensive school reform models'. *Educational evaluation and policy analysis*, 25(4), 347-373.
3. Hallinger, P. & Heck, R. (2010), 'Collaborative leadership and school improvement: understanding the impact on school capacity and student learning'. *School leadership and management*, 30 (2), 95-110.
4. Hutchins, E. (1995), *Cognition in the wild*. Cambridge, MA: MIT.
5. Leithwood, K. & Jantzi, D. (2005), 'The effects of different sources of leadership on student engagement in schools'. In K. Riley & K. Louis (eds) *Leadership for change and school reform*. London: Routledge.
6. Louis, K.S., Dretzke, B. & Wahlstrom, K. (2010), 'How does leadership affect student achievement? Results from a national US survey'. *School effectiveness and school improvement*, 21 (3) 315-336.
7. Miller, R.J. & Rowan, B. (2006), 'Effects of organic management on student achievement'. *American educational research journal*, 43(2), 219-253.

8. Pittinsky, T.L. & Zhu, C. (2005), 'Contemporary public leadership in China: a research review and consideration'. *The leadership quarterly*, 16, 921-939.
9. Reeves, D.B. (2006), *The learning leader: how to focus school improvement for better results*. Alexandria, VA: ASCD.
10. Robinson, V., Hohepa, M. & Lloyd, C. (2009), School leadership and student outcomes: identifying what works and why. Best Evidence Syntheses Iteration (BES). New Zealand: Ministry of Education. [online] Available from: <http://www.educationcounts.gov.nz/bes/>.

RESPONSABILIZAREA SOCIALĂ A ELEVILOR PRIN INTERMEDIUL EDUCAȚIEI PENTRU MEDIUL ÎNCONJURĂTOR

prof. Coțovanu Adriana
Inspectoratul Școlar Județean Suceava

In a society where technology occupies most of the interest of people, nature seems to pass in second place, so a reorientation to the importance and charm of nature is paramount, as our lives are in permanent interdependence with nature.

Ecological education is achieved by anchoring the child in reality, through direct contact with the environment that will help him to understand that his life and future generations, the quality, depends to a large extent on his choices as well. The "ecological" skills formed during the schooling period are the premises of training a man aware of the serious problems of the environment that people face. Environmental education projects aim to enrich the vocabulary with certain words, developing the spirit of observation and logical thinking by causally interpreting some natural and provoked phenomena, creating and developing relationships of collaboration, cooperation and mutual knowledge between students, teachers and partners.

Într-o societate în care tehnologia ocupă cea mai mare parte a interesului oamenilor, natura pare să treacă pe locul doi, astfel încât o reorientare spre importanța și farmecul naturii este chiar primordială, întrucât viața noastră este în permanentă interdependență cu natura și trebuie să-i acordăm respectul cuvenit.

„Aurul verde” al Terrei reprezintă o componentă de bază a biosferei, o sursă pretențioasă de bunuri materiale, produse vegetale și animale, loc de odihnă și izvor nesecat de inspirație și creație.

Cultivarea dragostei față de mediul înconjurător și a ideii de prieten al acestuia începe de timpuriu, încă din familie.

Educația ecologică se realizează prin ancorarea copilului în realitate, prin contactul nemijlocit cu mediul care-l va ajuta să înțeleagă că viața lui și a generațiilor viitoare, calitatea ei, depinde într-o mare măsură și de opțiunile sale.

Deprinderile „ecologice” formate la elevi pe perioada școlarizării sunt premisele formării unui om conștient de problemele grave ale mediului cu care se confruntă oamenii. Proiectele de educație pentru mediu au drept scop îmbogățirea vocabularului cu anumite cuvinte: mediu, biosferă, ecologie, protecție, poluare, salubritate, alertă, pericol, materiale refolosibile, dezvoltarea spiritului de observație și a gândirii logice prin interpretarea cauzală a unor fenomene naturale și provocate, crearea și dezvoltarea unor relații de colaborare, cooperare și cunoaștere reciprocă între elevi, cadre didactice și parteneri.

Ca obiective în cadrul proiectului LEAF mi-am propus observarea și denumirea caracteristicilor pădurii (vegetație, culoare, formă, miros, luminozitate), cunoașterea efectelor

poluării și a pericolului în viața oamenilor, precizarea consecințelor nerespectării regulilor de pază și protecție împotriva acțiunii distrugătoare a pădurii (poluare, defrișare) și valorizarea experiențelor personale și dezvoltarea competențelor de comunicare.

Activitatea inițială a presupus în primul rând organizarea Comitetului Eco din clasă, acțiuni de identificare a problemelor de mediu cu care se confruntă școala și comunitatea, dezbateri privind analiza acestora pe baza activității de teren, chestionarelor, sondajelor, analiza materialelor, alcătuirea unei strategii de schimbare, evaluarea propunerilor și întocmirea unui plan realist de acțiune. În cadrul întâlnirilor cu părinții, a avut loc informarea comunității școlare. Cu sprijinul partenerilor de proiect (învățătoare, profesor biologie, elevi, părinți) s-a realizat constant mediatizarea la nivelul comunității.

Școala a sprijinit elevii în activitățile de ecologizare derulate în cadrul proiectului și comitetul de părinți a participat activ alături de copii și s-au dezbătut principalele probleme ECO din cadrul comunității, propunându-se soluții pentru rezolvarea lor.

Proiectul a debutat cu etapa de documentare, constituirea comitetului de mediu (grupul de elevi), formarea și organizarea echipei de proiect, stabilirea responsabilităților, planificarea activităților și popularizarea proiectului.

Etapa de lucru în natură a cuprins mai multe activități:

„Îmi place să învăț și să mă joc într-un mediu sănătos” – activități de menținere a curățeniei în sala de clasă și amenajarea colțului verde al clasei cu flori de interior, curățarea acestora și replantarea puilor în alte gavanoase. Cu acest prilej copiii au adresat întrebări legate de rolul plantelor în viața oamenilor și au primit răspunsurile așteptate. Am organizat Carnavalul Fructelor și Legumelor, unde au prezentat reguli de respectat în agricultura ecologică, bio. Astfel, copiii au învățat că oxigenul necesar vieții este produs de plante iar fără plante viața ființelor vii ar fi compromisă.

Lecția de limba și literatura română – Am citit poezii și povești despre pădure pe care le-am discutat și analizat mesajul. Elevii au desenat apoi elementele reținute din aceste descrieri în versuri și proză, au creat povești pe această temă. Am organizat un concurs pe grupe, activitatea desfășurându-se pe parcursul întregii zile.

Lecția de educație plastică - Ziua Pământului, Ziua Apei, Ziua Păsărilor - Copiii au vizitat Muzeul Apelor Fălticeni și Muzeul de Științe ale Naturii Suceava, unde au văzut diorame cu vegetația și fauna specifice zonei noastre iar apoi am participat la o dezbatere de Ziua Păsărilor. Foarte impresionați de ceea ce au văzut, mai târziu am organizat aici o expoziție unde elevii au transpus în desen și colaj experiența lor.

Lecția de arte vizuale și abilități practice – La oră elevii au realizat diferite produse, folosind resturi de materiale, iar cu produsele obținute am organizat o expoziție cu titlul "Minți creative" și „Carnavalul Toamnei”. Activitatea a fost publicată în revista școlii și s-a bucurat de foarte multe aprecieri

Mărțișor - Elevii au confeționat felicitări și mărțișoare, au organizat cu acestea un Târg al mărțișorului și au invitat părinții să cumpere produsele muncii lor. Banii obținuți de pe urma acestei activități au fost folosiți pentru achiziționarea unor coșuri pentru colectarea selectivă a gunoaielor și a unor panouri pentru amenajarea clasei. Elevii împreună au creat propria lor poveste de primăvară și au fost foarte încântați de realizările lor.

Luna Pădurii – Cu acest prilej, Comitetul de părinți al clasei ne-a sprijinit în realizarea unei activități de vizitare a Parcului Central Ioan Nemeș și a parcului Ecvestru Park Sucevița, unde am mers și la călărit. În cadrul acestei activități, un grup de elevi, împreună cu părinții ne-a prezentat rolul pădurii în viața noastră, alt grup ne-a arătat puietii de brad și molid și ne-a explicat cum se realizează o acțiune de reîmpădurire, deoarece participasem la o astfel de acțiune cu ei. Activitatea a avut un impact emoțional extraordinar asupra elevilor mei care s-au simțit mai responsabili și mai protectivi atunci când a venit vorba despre pădure. Ne-am propus ca și în anii următori să participăm la o activitate de împădurire. Am adus câțiva puietii pe care să-i plantăm în parcul din fața școlii, pe care să-i urmărim cum cresc alături de noi și odată cu noi până la maturitate.

Etapă de evaluare de la sfârșitul anului școlar a însemnat momentul bilanțului, de a centraliza informațiile, rezultatele, impactul derulării proiectului asupra clasei și comunității, gradul de atingere a obiectivelor propuse și în final, întocmirea Raportului de Activitate.

Concluzii

În urma desfășurării acestui proiect, elevii participanți au realizat următoarele:

- S-au implicat în activitățile de cunoaștere, de înțelegere a unor fapte și fenomene din universul apropiat, în identificarea și rezolvarea problemelor mediului înconjurător.
- Și-au dezvoltat spiritul de cooperare, de colaborare și a celui de competiție în identificarea și rezolvarea problemelor cu care se confruntă mediul înconjurător.
- Au contribuit la formarea unei conștiințe și a unei conduite ecologice.
- Au contribuit la îmbunătățirea calității mediului în școală și în împrejurimile acesteia.
- Au avut oportunitatea de a-și dezvolta spiritul civic și de a lua decizii.
- Au conștientizat unele probleme de mediu.
- De asemenea, elevii au fost mai atenți în protejarea mediului înconjurător și în ceea ce privește curățenia în clasă, pe culoare, la grupurile sanitare, în curtea școlii.
- Au avut mai multă grijă față de plantele de la colțul viu al clasei.
- Au descoperit că natura are o paletă de culori.

ACTIVITĂȚILE STEAM ȘI ABORDAREA LOR ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

profesor învățământ preșcolar Alecsa Iuliana
Grădinița cu Program Normal “Țândărică” Suceava

STEAM activities can be implemented with success with preschoolers when we use the project-based method. A project named “From bread to the wonderful yeast” started from the story of a little boy, Petrică, who wondered where the bread comes from. This project helped the preschoolers to understand how bread is made and what is yeast. They also discovered terms as “microorganism”, “useful microbes”, “carbon dioxide”, “cells”, “fungi”, etc. During the project “Means of transports”, they studied different means of transport in land, sea and air, they designed their own models of cars, boats, rockets and parachutes, and then they constructed them from different types of materials (plasticine, colored paper, Lego, recyclable materials, etc). They learnt about engines, Newton’s third law of motion, aerodynamics, angles, slopes, gravitational force, geometrical shapes and bodies, fuels, combustion, structure, forces of flight, ecology, etc.

Acronimul STEM se referă la un curriculum bazat pe ideea de educare a elevilor cu ajutorul a patru discipline diferite: știință, tehnologie, inginerie și matematică – într-o abordare interdisciplinară și aplicată. Astfel, cele patru discipline nu sunt studiate în mod diferit și separate, ci modelul STEM le integrează într-o paradigmă de învățare coerentă, pe baza cererilor din lumea reală.

Potrivit Fundației Naționale de Științe din Statele Unite ale Americii, 80% din joburile anilor 2015 – 2025 vor fi bazate pe așa-numitele competențe STEM. Iată de ce educația STEM este atât de importantă, devenind un punct cheie în pregătirea tinerelor generații pentru viitor. În acest context, este necesară o reevaluare a valorilor din sistemul de educație românesc. Principala preocupare este de a face disciplinele STEM accesibile tuturor elevilor, altfel încât ei să aleagă pentru pregătirea lor viitoare aceste domenii. Metoda STEM pornește de la faptul că idealul educațional al secolului 21 consideră pregătirea elevilor pentru viața reală punctul de referință în construirea discursului instructiv-educativ. Elevii din zilele

noastre sunt mult mai motivați dacă subiectele sunt predate din perspective diverse și dacă sunt bazate pe fapte din viața de zi cu zi.

Deși unora li s-ar părea că este vorba de un compartiment al educației ce aparține vârstei școlare, liceale și universitare, iar nicidecum vârstei preșcolare, practica a demonstrat că este vorba de o părere preconcepută, exact ca și în cazul elevilor care nu iubesc aceste materii, considerându-le prea grele. Însă atunci când sunt folosite metodele potrivite se întâmplă ceva extraordinar: nu doar că nu se mai pare greu, dar devine ceva interesant și dorit. Astfel, grădinița este un loc în care activitățile STEM se organizează (sau se pot organiza) cu un real succes. Întâlnirile cu specialiști (ingineri, doctori, matematicieni, informaticieni, oameni de știință, etc.) sunt de obicei fascinante pentru preșcolari, la fel și lecțiile de tip vizită (la cabinetul medical, la fabrica de lapte, la fabrica de pâine, la fabrica de calculatoare, etc.). Copiii văd cum se face, echipamentul și instrumentele care se folosesc, aparatura necesară, pun și ei mâna. Lecția vizită este nu doar utilă în achiziții, dar este și plăcută pentru ei, este echivalentul jocului lor de rol preferat “jocul de-a oamenii mari”. Astfel, ei se familiarizează cu aceste domenii, rămân chiar impresionați și se îndrăgostesc de acum de anumite meserii.

În acest sistem intră și învățarea bazată pe proiecte, proiecte alese de ei, (cu ajutorul profesorului bineînțeles), ce pornesc de la fapte din viața reală. Este extraordinar a porni de la ceva banal, cu care copiii se întâlnesc în fiecare zi pentru că are relevanță pentru ei, înțeleg mai bine. În cadrul proiectului “De la pâine la minunata drojdie”, preșcolarii au vizitat fabrica de pâine și nu doar că au putut răspunde la întrebări ca “De unde vine pâinea?” și “Din ce este făcută ea?”, dar și-au putut însuși și noțiuni de chimie ca “dioxid de carbon”, “microorganisme”, “eprubetă” și au folosit cunoștințe matematice, făcând măsurători și citind cifrele și ceasul în cadrul experimentelor distractive “balonul care se umflă singur” și “întrecerea drojdiei”.



Apoi au ajuns până la domeniul medicinei, învățând despre microbi și rămânând foarte impresionați de faptul că există și microbi buni, asemeni drojdiei sau probioticelor care ajută la transformarea laptelui în iaurt și brânză. La final au făcut conexiuni și cu alte domenii, descoperind că drojdia este folosită în industria alimentară, nu doar la fabricarea pâinii, ci și a berii și vinurilor, dar și în industria farmaceutică și cosmetică.

Un alt proiect care pornește de la viața reală este proiectul despre mijloacele de transport, o veritabilă sursă de activități STEM. Copiii au observat mijloacele de transport, le-au descris, le-au grupat după diferite criterii, au aflat detalii despre istoria descoperirii lor, despre savanții care le-au descoperit. Au putut vizita o fabrică de motoare, făcând cunoștință cu domeniul ingineriei mecanice. Au putut vizita aeroportul și au făcut cunoștință cu un inginer programator care conduce și supraveghează toată mișcarea aeriană prin intermediul unui panou-computer. Au urmărit cu entuziasm (printr-un material online) cum decolează o rachetă și întrebându-se cum poate ea zbura în sus, au ajuns la noțiuni de fizică, cum ar fi “A Treia Lege de mișcare a lui Newton”. Aceeași lege au și experimentat-o, construind un model

de barcă din polistiren, cu pai și balon, care chiar se mișcă într-un lighean cu apă, asemeni unei bărci cu motor, reale.



De asemenea, au proiectat și construit, din diverse materiale (plastilină, hârtie și carton colorat, cotoare de hârtie igienică sau de bucătărie, capace și pahare de plastic, peturi, cuburi diverse, de lemn sau plastic, Lego) atât mijloace de transport terestre, dar și aeriene sau maritime. Parașutele le-au verificat în curtea grădiniței, observând care model zboară mai bine și încercând să determine cauzele.



Tot la acest proiect au mai schițat și apoi au construit din materiale reciclabile un “marble run” (un tobogan-labirint) și au folosit mașinuțe mici de la surprizele Kinder pentru a-l verifica.

Construind toate acestea și verificându-le eficiența, ei s-au distrat, dar nu a fost doar o simplă distracție, astfel ei au învățat despre unghiuri, forța gravitațională, înclinații, curbe,

inginerie și rezolvare de probleme. Ei au creat, au testat, au rezolvat problemele apărute pe parcurs, au recreat și au testat din nou.



Observăm în toate acestea și un alt domeniu care devine vizibil integrat împreună cu cele științifice, și anume, domeniul artelor, care lărgeste sfera acțiunii de la STEM la STEAM și ajută la dezvoltarea potențialului creativ și a inteligenței emoționale.

În toate aceste activități au fost implicați și părinții copiilor, întărindu-se parteneriatul grădiniței cu familia și ajutând la educația adulților. Ei au fost informați despre competențele secolului 21 care vor fi necesare slujbelor viitorului și de necesitatea pregătirii copiilor în acest sens încă de la vârsta preșcolară, pentru ca ei să nu se teamă de aceste domenii, ci să le placă în vederea unei alegeri viitoare și pentru a fi antrenați încă de pe acum să gândească critic, mintea lor să fie dezvoltată în sensul definirii, abordării și rezolvării de probleme, transformându-se încă de la vârsta preșcolară în mici “oameni de știință”. Toate activitățile au presupus o etapă de pregătire, una de cercetare, atât la grădiniță cu ajutorul educatoarei, cât și acasă cu ajutorul părinților, în care s-au definit problemele, s-au căutat informații din diferite surse (cărți, internet, etc) și s-au gândit soluții, s-a planificat, s-au procurat resursele necesare și apoi s-a trecut la etapa de implementare, de aplicare, de lucru efectiv și de găsire de corelații. La final a avut loc etapa de prezentare, când copiii, singuri sau în grup și-au prezentat proiectele, realizările, crescându-le astfel stima de sine și învățând să verbalizeze acțiunile întreprinse și să folosească în exprimare conceptele științifice achiziționate și chiar au devenit mici profesori unii pentru alții, și de ce nu? chiar pentru educatoare, atunci când și-au explicat realizările și le-au pus în aplicare alături de colegi și ajutându-i. De asemenea, pe parcursul activităților, copiii au lucrat în grup și au cooperat, atât cu părinții și cu educatoarea, cât și cu specialiștii și mai ales unii cu alții, pentru a rezolva problemele și a realiza sarcinile. Ei s-au distrat, s-au jucat, și-au folosit imaginația și și-au dezvoltat potențialul creativ.

Iată de ce activitățile STEM/STEAM reprezintă o bună modalitate de a pune în aplicare noile cerințe și direcții ale curriculumului preșcolar, fiind o modalitate inovativă de a face activități de tip integrat, care ajută la dezvoltarea competențelor secolului 21.

Bibliografie:

<http://scoalagimnazialaluncapascani.ro/wp-content/uploads/2015/01/Innovative-approaches-to-teaching.pdf>
<https://edict.ro/de-ce-educatie-stem/>
<https://iteach.ro/experientedidactice/abordarea-stem-in-invatamantul-primar>
<http://bitsteps.ro/educatia-stem-de-ce-e-importanta/>

TRANSDISCIPLINARITATEA BAZĂ A CONCEPTULUI EDUCAȚIONAL STEAM

Prof. Masichevici Elena
Școala Gimnazială Ostra –Suceava

Transdisciplinary focuses on every day problems, with a focus on identifying solutions, solving real world problems in order to develop the competences for life. The needs, the interests and the processes of knowledge of children are placed at the center of learning experiences. The students become more responsible for their own learning, directly participating in the educational-instructional process which, in this case, is structured on the problems of the contemporary world.

The STEAM concept is an educational concept which is based on the idea of education, using a multidisciplinary and applied approach. Rather than being able to these disciplines (science, technology, engineering, art, mathematical) separate and distinct, integrates them into a coherent learning paradigm, based on real world applications. This concept inspires young people to become creative, innovative and multilateral developed.

„Cel mai puternic argument pentru integrarea disciplinelor este însuși faptul că viața nu este împărțită pe discipline”. (J. Moffet)

Globalizarea este un fenomen contemporan, care s-a conturat atât pe plan socio - economic, geo - politic dar și educațional, în noul context al existenței umane. Schimbările de pe piața muncii și avansul tehnologic, dinamica mediului economic, implică schimbări în profilul uman cerut de noua societate a învățării. Depășirea crizei din educație și modernizarea învățământului presupun depășirea modelului tradițional și abordarea modelului centrat pe elev. Un învățământ în care accentul se pune pe informare și nu pe formare și care crează ierarhii, trebuie înlocuit cu unul care să asigure formarea de competențe și de oameni capabili să învețe pe tot parcursul vieții. Transdisciplinaritatea se axează pe problemele cotidiene, cu focalizare pe identificarea de soluții, rezolvarea de probleme ale lumii reale, în scopul dezvoltării competențelor pentru viață. Nevoile, interesele și procesele de cunoaștere ale copiilor sunt plasate în centrul experiențelor de învățare. Elevii devin mai responsabili față de propria formare, participând direct la procesul instructiv - educativ care, în acest caz se structurează pe problemele lumii contemporane.

Un inventar al avantajelor abordării transdisciplinare ar cuprinde următoarele argumente:

- îi ajută pe elevi să-și dezvăluie și să-și pună în valoare priceperile și deprinderile;
- oferă o bază integrată pentru cunoștințe, asigurând astfel reconfigurarea datelor, a informațiilor;
- încurajează învățarea în profunzime și extinderea ariei de experimentare;
- promovează colaborarea atât între profesor și elev, cât și între elev-elev;
- cultivă colaborarea și comunicarea nu competiția;
- învățarea devine un proiect personal al elevului îndrumat, orientat, animat de către învățător, care devine managerul unor situații de învățare;
- elevul este subiect al educației, având un rol activ: cercetează, explorează, creează, organizează, planifică, argumentează, prelucrează informația, colaborează;
- valorifică experiența de viață a elevului în formarea de abilități și competențe;
- creează conexiuni între discipline, evitându-se rigiditatea și unilateralitatea în gândire;
- au valoare diagnostică și o finalitate concretă, practică;
- implică specialiști, comunitatea, părinți, alte cadre didactice, oferind școlii

oportunitatea de deschidere către mediul social și cultural al comunității.

Proiectarea monodisciplinară presupune delimitări precise între domeniile învățământului, concepție ce permite învățătorului o expunere facilă, urmărind logica științei, cerându-i doar o bună pregătire pedagogică în specialitatea sa. Educatul se familiarizează ușor cu limbajul și problematica disciplinei, însușindu-și conținuturile și putând să le aprofundeze fără efort deosebit. Dezavantajul major al acestei abordări este că, deși conținuturile sunt clare, finalitățile nu sunt la fel de accesibile.

Proiectarea interdisciplinară a conținuturilor presupune fluidizarea delimitărilor dintre discipline, ceea ce poate conduce la o scădere în ceea ce privește sistematizarea materiei rigooarea prezentării și profunzimea investigației. Pe de altă parte însă, un curriculum de tip integrat prezintă avantajul de a face vizibile învățătorului și elevilor finalitățile procesului, dovedindu-se mai eficient în relație cu scopurile generale ale educației. Pentru coerența întregului proces de formare a elevilor de-a lungul școlarității, o integrare mai pronunțată a conținuturilor diverselor discipline de studiu s-ar putea dovedi benefică în raport cu obiectivele specifice fiecăreia în parte. Bineînțeles acest demers trebuie realizat în mod diferențiat, adaptat caracteristicilor grupului școlar și pe cât posibil, ale fiecărui elev în parte și specificului școlii. O abordare interdisciplinară presupune în general anumite pre achiziții, o anumită cultură generală; de aceea eficiența ei sporește pe măsura înaintării în vârstă a elevilor.

Abordarea unui proiect transdisciplinar necesită o traiectorie care nu pornește de la discipline ci de la teme, probleme, situații (care nu aparțin unui obiect de studiu) cotidiene sau competențe pe care vrem să le dezvoltăm la elevi. Temele sau proiectele transdisciplinare trec de rigiditatea excesivă a disciplinelor și aduc învățarea cu întregul ei proces spre realitatea cotidiană. Dezvoltate după regulile unui proiect, ele acoperă un spectru larg de situații din viața de zi cu zi. Oferă o modalitate logică și flexibilă de predare interdisciplinară, integrează conceptele mai multor obiecte de studiu, încurajează explorarea unor probleme cotidiene și rezolvarea lor prin activitate interactivă, creativă și constructivistă, implicând elevii în propria formare. Instruirea tematică transdisciplinară angajează copiii în explorare, le oferă oportunități de lectură și scriere și șansa de a face alegeri între ce învață și cum învață. Acest mod de instruire este de fapt asemănător caracterului integrat al vieții, al lumii în care trăim.

Utilizarea temelor integrate fundamentează învățarea pe realitatea înconjurătoare, favorizează viziunea globală, transferul de cunoștințe în contexte diverse. Disciplinele de învățământ nu sunt valorificate ca scop în sine, ci ca furnizoare de situații și experiențe de învățare. Acest tip de învățare se realizează mai mult în învățământul preșcolar și primar, unde dascălii sunt mai deschiși spre nou și diversitate.

În ciclul gimnazial și liceal există o oarecare reticență și rigiditate didactică față de abordarea proiectelor transdisciplinare, cu toate că ar fi mai eficientă și mult mai atractivă pentru elevi. Pași în proiectarea transdisciplinară, chiar dacă în sistemul educațional din România proiectarea temelor integrate este o noutate, există deja o literatură de specialitate care oferă câteva repere privind etapele care trebuiesc parcurse în proiectarea, dezvoltarea și implementarea unei teme transdisciplinare. Tema va servi drept cadru al organizării unor activități de învățare, apropiată de viața reală și prin care se urmărește formarea unor competențe transversale, a unor valori și atitudini. În parcurgerea cu succes a acestei etape, cadrul didactic va lua în considerare următoarele sugestii: elevii să fie încurajați să se implice în selectarea temei; tema trebuie să reflecte interesele grupului; să fie suficient de generoasă pentru a permite dezvoltarea unor activități de învățare diverse pentru a se atinge obiectivul propus. Prin transdisciplinaritate se urmărește ca sistemul informațional să realizeze coerența între elementele sale, să adapteze situațiile de învățare la cerințele educaționale, să ofere posibilitatea afirmării personalității elevului.

Conceptul STEAM reprezintă un concept educațional ce se bazează pe ideea de educație, folosind o abordare multidisciplinară și aplicată. Mai degrabă decât ar putea aceste discipline (știință, tehnologie, inginerie, artă, matematică), separat și distinct. STEAM le

integrează într-o paradigmă de învățare coerentă, bazată pe aplicații din lumea reală. Acest concept inspiră tinerii să devină creativi, inovativi și dezvoltăți multi-lateral.

Bibliografie

Cerghit, I, „Metode de învățământ”, 2006, Polirom, Iași.

Ciobanu L, „Învățământul primar”, 1988, București.

Cucoș, C, „Pedagogie”, 2002, Polirom, Iași.

Niculescu, B, „Transdisciplinaritatea o nouă viziune asupra lumii, www.saecum.ro.

METODA PROIECTELOR – ÎNVĂȚARE CENTRATĂ PE ELEV

Prof. Abalășei Cristina

Școala Gimnazială Nr.10 Suceava

The project method is an educational enterprise in which children solve a practical problem over a period of several days or weeks. The purpose of the project is to obtain a final product like an essay, a class newspaper, making presentations, exhibitions, layouts. The projects may be suggested by the teacher, but they are planned and executed as far as possible by the students themselves, individually or in groups. Project work focuses on applying, specific knowledge or skills, and on improving student involvement and motivation in order to foster independent thinking, self-confidence, and social responsibility.

Situarea elevilor în centrul organizării procesului de predare - învățare a constituit o schimbare fundamentală în paradigma educațională, ce a impus necesitatea găsirii unor soluții care să stimuleze permanent performanța elevului. Ca răspuns, la începutul secolului XX, susținătorii curentului progresivist în educație din SUA, promovează un model educativ bazat pe proiecte ce oferă copiilor posibilitatea implicării în învățarea aplicată, care să le dezvolte inițiativa, creativitatea, procesele cognitive superioare. În anul 1918, pedagogul William Heard Kilpatrick, în articolul ”The Project Method”, fundamentează conceptual metoda proiectelor pe teoria experiențelor a lui J. Dewey ”învățarea prin acțiune (learning by doing)”, afirmând că ”educația este o reconstrucție a experienței”, deschizând astfel noi oportunități de utilizarea a acestora în învățare și evaluare.

În contextul formării de competențe și a relevanței sociale a curriculumului, învățarea bazată pe proiecte devine tot mai populară deoarece favorizează învățarea integrată, înlătură granițele formale dintre discipline și oferă elevilor posibilitatea de a descoperi complementaritatea cunoștințelor și transferul acestora în rezolvarea problemelor din viața reală.

Realizarea unui proiect este un proces complex care presupune selectarea de informații, prelucrarea și sintetizarea acestora, formularea de întrebări care să călăuzească investigația, interacțiuni în cadrul grupului, comunicarea rezultatelor, corelarea lor, realizarea și prezentarea unui produs final, respectarea termenelor și dozarea timpului.

Activitățile diverse, relevanța experiențelor de învățare, oportunitatea exersării unor competențe pentru viață fac din această metodă o modalitate de creștere a motivației și a responsabilizării elevilor față de propria formare.

Proiectul poate lua forma unei sarcini de lucru individuale sau de grup și trebuie organizat riguros în mai multe etape. Cătălina Ulrich apreciază că în învățarea pe bază de proiect trebuie să se facă prin parcurgerea următoarelor etape:

- Alegerea temei
- Stabilirea obiectivelor

- Planificarea activităților: distribuirea sarcinilor, identificarea surselor de informare, stabilirea unui calendar de desfășurare a acțiunii, stabilirea metodelor de cercetare;
- Cercetarea / investigația propriu-zisă
- Analiza și generalizarea rezultatelor obținute
- Realizarea produsului final
- Susținerea proiectului
- Evaluarea cercetării / activității desfășurate

La finalul parcurgerii acestor etape elevii vor obține un produs final care poate lua forme variate: pliante, eseuri, broșuri, prezentări, expoziții, spectacole, machete, filme. Raportându-se la scopul urmărit, Kilpatrick distinge patru tipuri de proiecte: **proiecte constructive** – construirea / confecționarea unor obiecte sau lucruri relaționate cu viața socială, **proiecte artistice** – țin de latura estetică a vieții (muzică, desene, picturi, cultură), **proiecte de soluționare** a unei probleme – se referă la identificarea soluțiilor pentru rezolvarea unei probleme într-o situație de viață concretă, ce ține de orice domeniu social, **proiecte de grup** – presupune realizarea unei activități practice de către o echipă de elevi.

În lucrarea sa, "Metode de învățământ", Ioan Cerghit clasifică proiectele în următoarele categorii: **proiecte de investigație – acțiune** - anchete, monografii, culegeri, etc; **proiecte de acțiune ecologică** - de determinare a poluantului, de înfrumusețare a cartierului, a localității, de eliminare a poluării, de protecție a mediului etc; **proiecte de activitate manuală** - de realizarea unor activități practice: îngrijirea florilor, grădinărit, **proiecte de tip constructiv** - confecționarea unor materiale pentru lecții, construcția unor machete, strângerea unor materiale pentru organizarea unui muzeu, **proiecte de tip problemă** - rezolvarea unor probleme cu care se confruntă, **proiecte de tip învățare** - îmbunătățirea unor practici de instruire, **proiecte de absolvire** - proiecte de semestru, de an.

Îndiferent de tipul de proiect, utilizarea acestei metode s-a impus datorită numeroaselor valențe formative și a beneficiilor pe care le aduce atât elevilor, cât și profesorilor. În cazul elevilor s-a constatat o mai mare responsabilitate în procesul învățării, creșterea încrederii în sine, îmbunătățirea atitudinii față de învățare și creșterea prezenței la ore (Thomas, 2000). În cadrul proiectelor, elevii își pot asuma diverse roluri și pot explora medii culturale diferite. În clasele unde se folosește această metodă în mod frecvent s-a observat creșterea performanțelor școlare, reducerea absenteismului și îmbunătățirea relațiilor elevi- elevi, elevi-profesori. Pentru cadrele didactice proiectele sunt un bun prilej de colaborare cu colegii și de optimizarea a relațiilor cu elevii.

În anul școlar 2019 – 2020, împreună cu elevii clasei a IV-a am implementat învățarea pe bază de proiecte în cadrul disciplinei opționale "Cetățenie Europeană". Aveam deja un bagaj bogat de cunoștințe și multe curiozități rezultate din implicarea noastră în proiectul Erasmus+ "We School Europe". Materialele realizate cu sprijinul patenerilor din Italia, Macedonia, Polonia și Estonia au fost de un real folos elevilor, mai ales în faza de documentare, iar aplicațiile cu care ne-am familiarizat ne-au ajutat în realizarea activităților din proiectul clasei "Călător prin Europa". Produsul final al proiectului nostru, care s-a derulat pe parcursul a două luni din semestrul al doilea , a fost o broșură turistică de prezentare a unei țări europene. Demersul a fost deosebit de atractiv pentru elevi, fiecare simțindu-se valorizat și în același timp, a fost un exemplu de interdisciplinaritate, din care au conștientizat importanța fiecărei discipline pe care o studiază la școală.

Cunoștințele și abilitățile dobândite în orele de limba română le-au fost utile în înțelegerea și structurarea materialelor citite, redactarea textelor din broșură și susținerea unei prezentări orale. În același timp, elevii au învățat cuvinte noi și au exersat abilitățile de comunicare în contexte variate. Matematica i-a ajutat să realizeze comparații, clasamente între țări, orașe, să calculeze lungimea unui traseu turistic propus. Geografia le-a fost utilă pentru localizarea pe hartă a țărilor prezentate și a celor mai importante orașe, stabilirea vecinilor, descrierea reliefului. Cele mai semnificative evenimente istorice au fost ordonate cronologic

pe axa timpului împreună cu imagini reprezentative. Căutând informații despre tradiții, specificul culinar sau personalități marcante din domeniul științelor, artelor plastice, muzicii, elevii și-au lărgit orizontul de cunoaștere. Etapa de realizare a broșurilor în care textul, fotografiile și desenele realizate de elevi au devenit un tot, a fost prilej de valorificare a abilităților dobândite în orele de arte vizuale și abilități practice, dar și o provocare a originalității și creativității. Proiectul a fost o oportunitate pentru elevi să își dezvolte competențele digitale și cele de comunicare și cooperare în cadrul grupului.

Din discuțiile avute în etapa de evaluare a reieșit că utilizarea metodei proiectelor face învățarea mai atractivă, aduce varietate, sporind interesul pentru disciplinele predate. Activitățile bazate pe proiecte îi implică pe elevi în sarcini de lucru autentice, cu final deschis, direcționând efortul acestora către realizarea unui produs finit. Acest produs este „ceva”, nu „este despre ceva” și creează elevului sentimentul utilității a ceea ce produce. Proiectul, fiind o activitate centrată pe elev, îi dă acestuia posibilitatea de a asambla într-o viziune personală cunoștințele pe care le are, încurajează abordarea integrală a învățării, răspunzând astfel unei întrebări esențiale: - „Ce pot face cu ceea ce am învățat la școală?”

Bibliografie:

1. Cerghit, Ioan (2006) – *Metode de învățământ*, Ed. Polirom, Iași
2. Kilpatrick, W.H. (1918) - *The Project Method*, Teachers College Record, Vol. XIX, No. 4, Columbia University
3. Ulrich, Cătălina (2016) – *Învățarea prin proiecte*, Ed. Polirom, Iași

LEADERSHIP SITUATIONAL

prof. Andrei Narcisa Carmen
Colegiul Vasile Lovinescu, Fălticeni, Jud. Suceava

Rezumat

Aceasta este povestea unui "Lider situațional". Este povestea unui profesor care este presat să atingă rezultate, să-și ajute elevii să se dezvolte și să contribuie la succesul școlii și al comunității. Ar fi indicat, pentru început, să evidențiem diferența între un model practic și teorie.

Teoria încearcă să explice sau să interpreteze de ce lucrurile se întâmplă într-un anumit fel. Pe de altă parte, modelul reprezintă un tipar al unor evenimente existente din care se poate învăța și în consecință, pot fi repetate.

Key words: leader, leadership, stil de coordonare, elev, atitudine, comportament, leader situational.

Cum să conduci oamenii

Secretul unui lider de succes constă în stilul său de a conduce. Influențarea comportamentului celor din jur nu trebuie înțeleasă ca un eveniment singular. Este o muncă complexă în care fiecare minut trebuie folosit cu înțelepciune. Strategia încearcă să maximizeze rezultatele când se muncește cu oameni.

Să începem prin a defini leadership-ul: Leadership-ul constă în orice încercare de a influența comportamentul unui alt individ sau grup. Conducătorii de succes "fac" lucrurile să se întâmple. Ei știu ce va urma, planifică strategia de realizare și pașii ce trebuie parcuși pentru a atinge anumite obiective.

Managementul lucrează cu și prin alții pentru a îndeplini obiectivele propuse.

Leadership-ul situațional diferențiază între liderul eficient și liderul eficient.

Liderul eficient se axează doar pe rezultatele așteptate, pe realizarea sarcinilor și a obiectivelor.

Un lider eficient este interesat atât de obținerea rezultatelor așteptate, cât și de menținerea acestora în timp, prin dezvoltarea angajamentului elevilor față de obiectivele sarcinilor curente.

Pentru a crea o punte între succesul singular și eficiența de lungă durată, trebuie dezvoltate trei abilități de bază: diagnoza, flexibilitatea și parteneriatele pentru performanță.

Diagnoza este disponibilitatea și abilitatea de a analiza o situație și de a evalua nevoile de dezvoltare ale elevilor.

Flexibilitatea este abilitatea profesorului de a se plia pe nevoile de dezvoltare ale fiecărui elev și de a folosi stiluri de leadership corespunzătoare nivelului de cunoștințe a competenței identificate. Parteneriatul pentru performanță este abilitatea profesorului de a înțelege permanent nevoile emoționale ale elevilor și de a răspunde acestora.

Stiluri de conducere

Stilul unui leader poate fi descris în diverse moduri. Unii profesori pot fi descriși ca fiind duri și exigenți, pe când alții pot fi etichetați ca fiind blânzi și permissivi.

Pentru a explica mai bine leadership-ul, teoreticienii în management au stabilit o scală care diferențiază cele două stiluri.

Democrat Autocrat

Comportamentul autocrat este definit ca fiind unul directiv. Pe de altă parte, leaderii democratici se comportă astfel încât să-și ajute adepții să împărtășească informația, să ia decizii și să rezolve probleme. În consecință, purtările profesorilor sunt definite ca fiind orientate spre sarcini sau spre relaționare.

Stilul managerial orientat spre sarcini se definește astfel: gradul în care profesorul se angajează să delege îndatoriri și responsabilități unui elev sau grup. Aceasta presupune să spună exact ce au de făcut, cum, când, unde, și cine anume să finalizeze sarcina. Stilul orientat spre sarcini este caracterizat de comunicarea într-un singur sens, de la profesor spre elev.

Stilul managerial orientat spre relaționare se definește ca fiind gradul în care leader-ul se angajează într-o comunicare multilaterală, în cazul în care relatează cu mai mult de o persoană.

Atitudinea și comportamentul

În analiza stilului de coordonare trebuie să ne concentrăm pe comportament. Este o diferență evidentă între comportament și atitudine. Comportamentul constă în ceea ce leaderii spun și fac. Atitudinea este un sentiment, o valoare sau o preocupare pentru sau împotriva unui lucru. Comportamentul unei persoane este cel care trezește un răspuns, o reacție în cei din jurul nostru. Comportamentul nostru este cel care are impact asupra celorlalți, și nu atitudinea pe care o adoptăm.

Stiluri de conducere

Relaționare intensă și sarcini puține 3	Sarcini multe și relaționare intensă 2
Relaționare scăzută și sarcini puține) 4	Sarcini multe și relaționare scăzută 1

Stilul 1 este directiv și corespunde începătorului entuziast. Se manifestă prin competență scăzută, nu are abilități și experiență. Acesta constă în a spune individului sau grupului ce să facă, când, unde, cum și cine anume. Stilul 1 presupune comunicarea într-un singur sens, leader-ul conducându-și adepții spre îndeplinirea sarcinilor și atingerea obiectivelor.

Stilul 2 presupune în continuare îndrumare din partea profesorului. Acțiunile și declarațiile acestuia sunt concentrate mai mult pe sarcini. În același timp, el furnizează explicații pentru ca elevii săi să înțeleagă cât mai corect sarcinile pe care trebuie să le îndeplinească.

Stilul 3 este caracteristic unui profesor care își încurajează elevii, inițiază discuții și le cere să contribuie activ la realizarea obiectivelor.

Stilul 4 se referă la un profesor care furnizează puține indicații, nu e comunicativ și suportiv.

Evaluarea situației

Studiile au demonstrat că succesul unui leader este afectat de o variabilă esențială - relația dintre profesor și elevul său. Un factor critic care determină succesul relației dintre cei doi este capacitatea leader-ului de a evalua corect pregătirea discipolului său.

Pregătirea este definită ca fiind gradul în care adeptul demonstrează pricepere și bunăvoință în îndeplinirea sarcinilor specifice. Nivelele de pregătire depind de îndatoririle pe care fiecare individ trebuie să le îndeplinească.

Abilitatea/pricepera constă în cunoștințele, experiența, și îndemânarea pe care un individ sau un grup le demonstrează în desfășurarea unei anumite activități.

Dorința/bunăvoința se referă la încrederea, dedicarea și motivarea cu care persoana își îndeplinește o anumită sarcină.

Nivelele de pregătire - reprezintă diferitele combinații ale priceperii și bunăvoinței cu care oamenii își îndeplinesc fiecare sarcină.

Nivelul 1 de pregătire - Începător și nedoritor: adeptul este începător, lipsit de dedicare, motivare și încredere.

Nivelul 2 de pregătire - Începător, dar binevoitor: adeptului îi lipsește pricepera, dar este motivat și se străduie, a căpătat oarecare experiență, dar este increzător atâta timp cât este îndrumat.

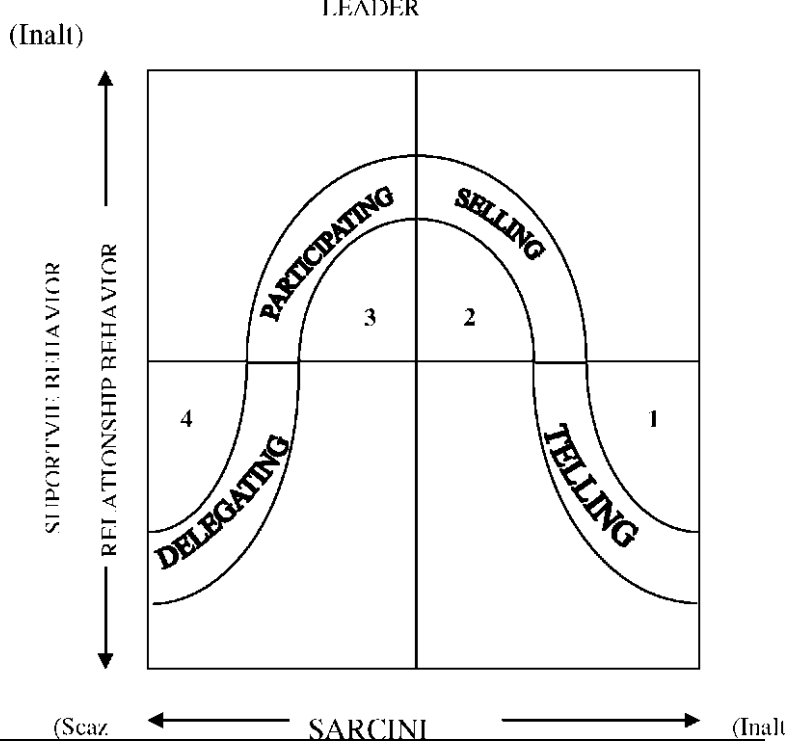
Nivelul 3 de pregătire - Performer capabil, dar lipsit de bunăvoință: elevul este capabil să realizeze sarcina, dar nu dorește să-și folosească această capacitate. Este nesigur sau speriat pentru a o face singur.

Nivelul 4 de pregătire - Capabil și binevoitor: elevul este priceput și îi place ceea ce face. Capabil și increzător: elevul își face munca singur și cu pricepere. Identificarea acestor 4 nivele de pregătire este esențială pentru eficiența demersului didactic.

Alegerea stilului potrivit

Chiar și cei mai pricepuți profesori pot face diagnosticări greșite, leaderii pot fi ineficienți dacă nu reusesc să-și adapteze stilul astfel încât să întrunească cerințele mediului. Nu este suficient să știi că există 4 stiluri diferite de conducere, din care poți să alegi. Trebuie să evaluezi fiecare situație în parte pentru a înțelege care este stilul cel mai potrivit.

Modelul "Leader-ului situational". Acesta furnizează un cadru în care se analizează diferite situații și se alege comportamentul managerial care va avea cel mai mare succes. Acest model evidențiază importanța potrivirii între stilul managerial folosit și nivelele de pregătire ale elevilor. Modelul "Leader-ului situational" realizează o legătură între diferitele nivele de pregătire și cele 4 stiluri de conducere. Acest lucru oferă oportunitatea evaluării atât a comportamentului elevului, cât și alegerea unui stil potrivit.



SARCINI			
(Scaz)			(Inalt)
HIGH (Ridicat)	MODERATE (Moderat)		LOW (Scazut)
R4	R3	R2	R1
Capabil Binevoitor încrezător	Capabil Nedoritor Nesigur	Incapabil Binevoitor sau Increzator	Incapabil Nedoritor sau Nesigur

În fiecare stil există mai multe opțiuni ale liderului.

Cum să folosești modelul

Înțelegerea nevoilor elevilor este foarte importantă. Pe măsură ce oamenii își dezvoltă pregătirea legată de îndeplinirea unor sarcini, se schimbă și așteptările lor față de purtarea liderului.

Elevii a căror performanță se situează undeva între nivelul 1 și 2 de pregătire au nevoie de îndrumare pentru a munci bine și pentru a se dezvolta. Ei au de asemenea nevoie de o purtare suportivă mărită în timp ce evoluează de la nivelul R1 la R2, ca și încurajare pentru eforturile depuse.

Deseori, managerii observă adepții evoluând de la stadiul de incapabili și nesiguri, R1, la incapabil dar încrezător, R2. Aceștia își vor îndeplini sarcinile bine, atât timp cât liderul este acolo pentru a stabili direcția de acțiune. Este important de reținut că încrederea adepților aflați la nivelul R2 provine din feedback-ul dat de lider. Ceea ce nu înseamnă că ei sunt capabili și încrezători pentru îndeplinirea sarcinii singuri.

Figura de mai jos, ajută să înțelegem cum nesiguranța tinde să crească din nou, pe parcurs ce adeptul evoluează de la R2 la R3. Pe măsură ce oamenii se dezvoltă și li se acordă responsabilitatea de a îndeplini sarcinile singuri, există de obicei o oarecare teamă în asumarea responsabilității pentru primele dați

R4	R3	R2	R1
Confident (Încrezator)	Insecure (Nesigur)	Confident (Încrezator)	Insecure (Nesigur)

Este important în conducerea situațională să admiți că nu există nimic negativ.

Când își asumă responsabilitatea, un lider trebuie să aibă capacitatea de a-i influența pe indivizii săi. Un lider situațional trebuie să înțeleagă relația între putere și aplicarea unui stil de conducere. Dacă un lider nu are puterea necesară pentru a conduce într-un anumit stil, chiar dacă va folosi stilul managerial potrivit, s-ar putea să nu obțină rezultatele așteptate. De aceea, liderul situațional dezvoltă și folosește atât puterea poziției cât și pe cea personală.

Leader-ul situational dezvoltă competența și angajamentul oamenilor săi astfel încât ei devin motivați și nu mai necesită îndrumare. Astfel ei se vor putea concentra pe proiectele pe termen lung, reușind să planifice strategic și creativ.

Inițial, supervizarea atentă și direcționarea sunt folositoare când se lucrează cu indivizi care au puțină experiență. Pentru un leader situațional, acesta este doar un prim pas. În vederea maximizării potențialului lor în proiectele importante, ei trebuie să își schimbe stilul și să se implice activ pentru a-i ajuta pe cei din jur să evolueze. Dezvoltarea indivizilor depinde nu doar de comportamentul leader-ului, ci și de valori și așteptări. Leader-ul situational crede în potențialul oamenilor de a se dezvolta și sunt încrezători că ei pot și vor reuși să se descurce singuri.

Performanțele elevilor sunt oglindite în așteptările pe care profesorii lor le au. Dacă așteptările sunt mari, dar realiste, productivitatea se îmbunătățește.

Leader-ul situational dezvoltă nivelele de pregătire ale persoanelor cu care colaborează și își asumă responsabilitatea de a-i transforma în "învingători".

Pentru a-și perfecționa abilitățile, profesorul trebuie să fie pregătit să-și asume anumite riscuri calculate și să delege responsabilități. El se angajează într-un proces de două etape, care ajută elevul să evolueze. Când va lucra cu începători, primul pas este să reducă cantitatea de sarcini. Dacă obține performanța așteptată, al doilea pas este să amplifice sarcinile de lucru. Este esențial ca leader-ul să-și asume riscuri calculate și să nu delege prea multă responsabilitate, într-un timp prea scurt.

Recompensele și încurajările sunt instrumente importante pentru a ajuta oamenii să evolueze. Dar acestea trebuie acordate doar atunci când se obțin rezultatele dorite. Ca și un sfat este o idee bună să lauzi oamenii în public și să rezolvi problemele în privat.

Concluzii

Cine este leaderul situational ?

Este oricine, de oriunde, care realizează că influențarea comportamentului nu este un eveniment, ci un proces. Procesul presupune evaluarea performanței elevului în concordanță cu ceea ce profesorul dorește să realizeze furnizând îndrumare și sprijin.

Leaderul situațional este preocupat de oameni, de rezultate și se comportă astfel încât toate părțile să câștige. Pentru a fi un bun leader situațional ai nevoie de două lucruri: evaluarea pregătirii celor pe care încerci să-i conduci și capacitatea de a-ți adapta comportamentul astfel încât să-i ajuți pe ceilalți să se ajute singuri.

Bibliografie

1. Miclăuș, I. M., Miclaus, M.M., Management general, Editura Gutenberg Univers, Arad, 2007
2. Miclăuș, I. M., Miclaus, M.M., Managementul resurselor umane, Editura Gutenberg Univers, Arad, 2010
3. Purdea, D., (coord), Managementul resurselor umane, Ed. George Baritiu, Cluj Napoca, 2000

PARTICULARITAȚI ALE PROCESULUI FORMĂRII REPREZENTĂRIILOR COPILOR DESPRE EXPERIMENTE

Profesor pentru învățământul preșcolar: Apetrei Tatiana-Livia
Grădinița cu Program Prelungit „Prichindel” Suceava

Mediul reprezintă pentru copil cadrul necesar dezvoltării lui, dar și principala sursă de cunoaștere a realității. În acest tip de activități, preșcolarii au șansa de a iniția activități implicate în cunoașterea științifică: observarea, măsurarea, clasificare, analiza datelor, formularea și testarea ipotezelor, comunicarea rezultatelor. Toate aceste activități, care presupun implicarea directă a copiilor în propria activitate de învățare, vor determina cunoașterea prin experiența directă, descoperirea prin efort propriu a cunoștințelor despre realitatea înconjurătoare, cu efecte asupra învățării și asupra dezvoltării psihice.

Astfel, se dezvoltă și perfecționează sensibilitatea analizatorilor, se îmbogățește conținutul senzațiilor și percepțiilor, se formează reprezentări, se formează și exersează operațiile gândirii (analiza, sinteza, clasificarea, comparația, generalizarea, abstractizarea). Odată cu dezvoltarea gândirii se dezvoltă și limbajul copiilor.

Experimentul este un exemplu fericit de investigare a mediului, o activitate didactică de predare-învățare prin care cu ajutorul unor operații acțional-intelectuale se explică cauzele producerii unui fenomen și în același timp este o metoda integrală, folosită și în științele de observație și în cele experimentale. Experimentul stimulează interesul pentru cercetarea experimentală și a comunicării rezultatelor de învățare în grup și este activitatea prin care îi facem cunoștință copilului cu lumea științelor, prin care copilul învață prin acțiune și descoperire și își însușește (pe lângă cunoștințe, priceperi, deprinderi) modalități, căi de descoperire și utilizare a cunoștințelor asimilate în situații noi, căi de a face transferuri de la teorie la practică și invers. În cadrul experimentului actul educațional:

- * se centrează pe copil și pe dezvoltarea sa globală, în contextul interacțiunii cu mediul natural și social și respectă *zona proximei dezvoltări*;
- * poate să fie organizat prin joc, prin implicare activă, angajare, explorare și exploatarea simțurilor – auz, văz, gust etc.;
- * poate să mijlocească interacțiunea cu mediul (înțeles în complexitatea lui – mediul fizic și ființe);
- * se adresează, simultan, tuturor domeniilor dezvoltării și implică atât procese cognitive, operații mentale, cât și trăiri afective și motricitate.

Etapale experimentului sunt :

1. Stabilirea temei, a problemei, în raport cu cerințe, posibilități și cercetător.
2. Alegerea variabilelor (alternativelor) exploratorii în funcție de ipotezele avansate (model ipotetic).
3. Stabilirea situației experimentale
4. Manipularea și măsurarea alternativelor.
5. Prelucrarea datelor experimentale.
6. Redactarea raportului cercetării.
7. Concluziile și interpretarea datelor cercetării.
8. Recomandări de aplicare practică a rezultatelor.

Experimentul este abordat în grădiniță cu reticență, întrucât multe din experimentele întâlnite nu se pot realiza cu preșcolarii. În ultimii ani, educatoarele abordează cu curaj experimente diverse, care sunt atractive pentru copii și dovedesc că totul este posibil. În cadrul experimentului toți copiii au capacitatea de a învăța, au capacitatea de a realiza progrese în dezvoltare și trec prin stadii similare de dezvoltare, dar în ritmuri diferite. Fiecare copil este unic prin modul în care se dezvoltă, dobândește deprinderi, abilități, are ritm propriu de dezvoltare, are experiențe anterioare, are predispoziții fizice și emoționale și are nevoi și interese specifice.

Experimentul se folosește atunci când copiii au posibilitatea să observe diverse fenomene și obiecte, pentru ca pe baza informațiilor culese să ajungă la formularea unor generalizări (concluzii), iar rolul educatoarei este de a dirija procesul de observare și formulare a concluziilor. În sala de grupă, la centrul „Știință” poate fi realizat un panou intitulat: „Curiozități”. Aici pot fi desenați 2 copii încadrați între semnul întrebării și al mirării.

Ca materiale se pot folosi: planșe, ghivece cu semințe aflate în diferite stadii de dezvoltare, colecții de semințe, colecții de scoici, insectare, ierbare, eprubete, vase de capacități diferite ș.a. Educatoarea va schimba zilnic sau la intervale de timp destul de mici materialul pus la dispoziția copilului, în așa fel încât acesta să-l atragă, să-l intereseze, să-l facă să întrebe din proprie inițiativă: „ce este”, „la ce folosește”, „ce se întâmplă dacă...”, „cum este la gust”. Materialul nou este bine să fie prezentat într-o formă atractivă. Dacă acesta nu este sesizat de către copii educatoarea va fi cea care va incita copiii în a face unele descoperiri. De mare importanță este transpunerea copiilor în lumea necunoscutului, ori a preocupărilor serioase ale adultului.

Purtarea unui halat sau a unor însemne, desfășurarea unor activități în cadrul deosebit de laborator creează cadrul psihologic favorabil acceptării posturii de descoperitor de cunoștințe.

Prezentăm în continuare câteva experimente simple, ușor de realizat care susțin ideile exprimate anterior, referitoare la cum pot cunoaște copiii din grădiniță unele fenomene fizice și chimice.

1. Dizolvarea unor substanțe în lichide: într-un pahar se pune apa și se agită - aceasta nu are gust. Se adaugă zahăr și acesta se depune pe fundul paharului. Dacă se gustă imediat se constată o ușoară îndulcire. Se amestecă în pahar până la dizolvarea completă a zahărului. Se gustă apa, care de data aceasta are gust dulce. Copiii sunt îndrumați pentru a observa că în timp ce se amestecă în pahar, cristalele de zahăr se micșorează continuu până dispar. Concluzia – ele s-au dizolvat, s-au amestecat cu apa, formând un lichid nou, care diferă de apă prin culoare și gust. Se poate folosi, în locul zahărului, sare, sare de lămâie.

2. Mișcarea aerului în natură: se aprinde o lumânare. Ea arde normal până în momentul când deschidem geamul sau ușa și așezăm lumânarea în dreptul lor. Curentul de aer – aerul în mișcare – o stinge.

3. Transformarea culorii unor lichide în amestec cu unele substanțe. Într-un pahar cu apă, se pune cerneala. Agitându-se apa în pahar se observă că apa se colorează. Apa se amestecă cu cerneala. O floare pusă, cu tulpina, într-o vază cu cerneală va schimba culoarea petalelor inițiale în culoarea cernelii, aceasta datorită schimbării culorii apei.

4. Îngrijirea unui pom, plantat de copii îi va ajuta să descopere că toate plantele au nevoie de anumite condiții pentru a se dezvolta: plantă sănătoasă, lumină, căldură, îngrijire, pământ bun. De asemenea observă procese ca: înmugurire, înfrunzire, înflorire, formarea fructelor, creșterea și coacerea lor.

5. Baze și acizi:

Materiale necesare: lapte, farfurii de hârtie șervețele și bicarbonat de sodiu. Udăm cele două șervețele cu lapte și apoi le lăsăm să se usuce. După ce se usucă le mirosim. Frecăm ambele părți ale unui șervețel cu bicarbonat și mirosim din nou. Bucățița de hârtie fără bicarbonat are un miros de stătut, iar cea frecată cu bicarbonat nu mai are miros. Explicația: bicarbonatul este o bază și acesta poate să facă să dispară mirosurile neplăcute.

6. Electricitate statică.

Materiale necesare: bucăți mici de hârtie, bucată de lână, riglă. Punem hârtia în bucăți mici și o așezăm pe masă, frecăm rigla de o bucată de lână de 20 de ori. Ținem linia deasupra hârtiei și observăm că bucățile de hârtie se vor lipi. Lovim ușor linia de masă și apoi iar deasupra hârtiilor. Observăm că acestea nu se mai lipesc. Explicația: Lâna se numără printre cele mai bune materiale care creează electricitate statică. Ea trece foarte ușor particolele către linie.

7. Experiment cu ulei, apă și sirop.

Materiale necesare: ulei, apă, sirop de fructe, pahare transparente. Amestecăm pe rând apa cu uleiul și observăm ce se întâmplă. Amestecăm apoi apa cu siropul și observăm ce se întâmplă. Amestecăm siropul cu uleiul și observăm ce se întâmplă. Amestecăm toate cele trei lichide și observăm ce se întâmplă. Vom observa că apa și siropul se amestecă, dar apa și cu uleiul nu. Explicația: uleiul și apa au densități diferite, uleiul are densitatea mai mică decât cea a apei, acest aspect făcând omogenizarea imposibilă, uleiul va rămâne la suprafață.

8. Ce sunt microbi?

Materiale necesare: praf colorat, sclipici, apă și săpun. Punem niște praf colorat pe mânuțe, explicăm copilului să-și imagineze că aceștia sunt microbi doar că pe microbi nu îi vedem. Îi punem să umble prin casă timp de câteva minute și apoi să urmărim unde au rămas urme. Explicăm cum se împrăstie microbi, rugăm apoi să se spele pe mâine și arătăm ce mânuțe curate are și că așa nu o să mai împrăstie microbi.

9. Alte exemple: "Circuitul apei în natură ploaia" (cu spumă de ras, pahar cu apă și acuarelă albastră), "Erupția vulcanică" (oțet, bicarbonat acuarelă roșie), "Cum se hrănesc plantele" (colorarea florei), "Lava într-un borcan", "De ce se alătură pâraiașele", "Cald sau rece", "Cristale de zahăr" (toate le găsiți ilustrate pe adresa www.gradinitavirtuala.ro). Folosind întrebările cauzale, copiii pot fi ajutați prin implicarea educatoarei în activitatea de învățare, să vadă ceea ce este posibil, să vadă unele legături cauzale simple între fenomenele din natură și anume legături evidente cum ar fi:

- toamna frunzele îngălbesc și cad din cauza frigului și a umezelii;
- apa îngheață din cauza gerului;
- zăpada se topește din cauza căldurii;
- pomii înmuguresc și înfloresc numai după încălzirea vremii și datorită luminii, că din muguri ies frunzulițe, din alții apar florile, apoi fructele care cresc datorită căldurii și hranei, apoi se coc.

Astfel când am observat mărul, prin explicații simple și clare copiii au înțeles că mărul – pom iese din sămânța de măr sănătoasă, pusă în pământ care în condiții favorabile crește, se maturizează.

Deci, copiii ajung să înțeleagă că orice efect este determinat de o cauză, experimentând apoi în sala de grupă.

În realizarea experimentului, educatoarea trebuie să cunoască și să respecte particularitățile de vârstă ale copiilor să nu utilizeze idei abstracte, care nu pot fi înțelese, să dezvolte gândirea și vorbirea copiilor.

Implicându-ne în activitatea lor putem observa că prin contactul direct cu lumea concretă, prin efectuarea unor mici experiențe trezim interesul copiilor și le satisfacem curiozitatea. Sunt puși în situația de a dialoga, de a se contrazice cu privire la opiniile lor sau de a se ajuta între ei pentru efectuarea unor experiențe.

Când se joacă copiii experimentează posibilitatea de a deveni mai flexibili în gândirea lor și în rezolvarea situațiilor problematice.

Putem spune că metodele noi, văzute dintr-un unghi al didacticii, pot căpăta noi aplicații. Calitatea activității noastre la clasă este o „carte de vizită” din care „banalul” și „rutina” trebuie șterse din prima carte a copilăriei—„Grădinița”. Rețeta este să avem mereu „curaj”, dorință, încredere în noi, „nebulie”, nepăsare față de sceptici încredere în noi, ”Schimb - mă schimb – vă schimb — reușesc!”.

Suntem fruntași într-o societate democratică, europeană, fără frontiere și educația modernă să o facem prin regândirea educației formale, schimbând relația cu copiii și între copii. Educația modernă răspunde la întrebarea: „pentru ce înveți?” iar răspunsul este —„să știm ce să facem cu ceea ce am învățat”.

Noul, necunoscutul, căutarea de idei, prin metodele interactive se constituie ca o secvență a cunoașterii în care copilul este participant activ. El întâlnește probleme, situații

complexe pentru mintea lui de copil; în grup, prin analize, dezbateri, descoperă răspunsurile, rezolvă sarcinile de învățare.

Experimentul:

- îl situează pe copil în ipostaza de subiect al cunoașterii științifice;
- este o modalitate de lucru prin intermediul căreia copiii sunt puși să descopere adevărul refăcând drumul elaborării cunoștințelor prin activitate proprie, independentă .
- ca să transformăm educația în interacțiune folosind învățarea prin experiment implicam patru componente:
 - Copilul - participant activ
- care soluționează probleme;
- este implicat în proces de studiu personal;
- are posibilitatea de studiu personal;
- are posibilitatea: să observe, să exploreze, să experimenteze, să analizeze, să descrie fenomene și lucruri necunoscute, să învețe cuvântul.
- Educatorul - suntem resursa de motivare, stimulare, clarificare, sau explicare.
- avem grijă de securitatea copiilor;
- avem rol de asistent, ghid, facilitator.
- Mediul-inclde familiaritate, libertate de acțiune.
- Conținutul poate fi nou; un adevăr exprimat pe care copilul trebuie să-l găsească, folosească

La vârsta preșcolară, copilul are deja o viziune generală despre modul în care interacționează materia universală, așadar este pregătit să aprofundeze cunoștințele sale în arii restrânse, pentru o descifrare progresivă a vieții pe Pământ. Dacă și curiosul tău a atins această vârstă specială, ajută-l să-și fructifice potențialul intelectual cu aceste experimente științifice distractive pentru preșcolari.

Mediul înconjurător constituie cadrul necesar dezvoltării și progresului copiilor și sursa principală de informații pentru cunoașterea realității. Copiii trebuie orientați spre cunoaștere, spre dezvăluirea sensului fiecărui obiect și fenomen din natură și societate.

Bibliografie:

4. Preda, Viorica, 2000, *Educația pentru știință în grădiniță*, Editura Compania, București
5. Cerghit, Ioan., (2006), *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
6. Ciubotaru Melania, Geamana Nicoleta Adriana, Jalba Cornelia, *Educația ecologică în grădiniță -Ghid pentru educatoare*, Editura CD-PRESS, Bucuresti 2005.
7. www.gradinitavirtuala.ro
8. www.didactic.ro

STRATEGII DIDACTICE INTERACTIVE ÎN CADRUL ORELOR DE DIRIGENȚIE

profesor Ariton Gabriela
COLEGIUL "VASILE LOVINESCU" FĂLTICENI

This paper aims at emphasizing the role of the formative experiences during the classroom activity. I made good use of the material resources and the interactive methodical strategies which I came across during various formative activities I attended along my teacher career. I put them at work within a demonstrative educational lesson at the 11th grade: the course material "Prepared for teenagers, prepared for life", tutorial, coaching activities, appreciation mail etc.

The activity proved to be a successful one, and this was visible from the constructive feedback the teenagers provided as well as from the relaxed and cooperative atmosphere created during the class.

Activitatea de profesor diriginte este o mare provocare în contextul educațional actual, date fiind diversele "dileme" pe care le au adolescenții de astăzi.

După ce în anul școlar trecut am parcurs un stagiul de formare "Învățarea integrată - Pregătiți pentru viață, adolescență și autocunoaștere", am gândit o activitate la care am utilizat cu succes materialele pe care le-am primit la finalul aceluia curs. În cadrul componentei "Eu și ceilalți" din programa școlară "Pregătiți pentru adolescență, pregătiți pentru viață", am răspuns, împreună cu elevii mei de la clasa a XI-a Științe sociale, la întrebări legate de prietenii constructive / vs / prietenii toxice. Pornind de la ideea că oamenii au nevoie de prieteni în viața lor pentru a crește, pentru a se dezvolta frumos, pentru a face față tuturor provocărilor, am propus o activitate al cărei scop a fost acela de a înțelege când o relație de prietenie aduce plus valoare vieții și când este toxică.

Competența generală vizată a fost integrarea abilităților de interrelaționare, în vederea dezvoltării personale și profesionale iar **competența specifică** vizată a fost aplicarea principiilor unei comunicări interpersonale pozitive. Dintre valorile și atitudinile pe care am încercat să le dezvolt în rândul elevilor mei s-au regăsit următoarele: respect și încredere în sine și în ceilalți; recunoașterea unicității fiecărei persoane; receptivitate la emoțiile celorlalți; valorizarea relațiilor interpersonale; orientare spre o viață de calitate, în prezent și în viitor.

Obiectivele operaționale pe care le-am avut în vedere au fost ca, la finalul activității, elevii: să identifice principiile care stau la baza unei prietenii adevărate (pornind de la vizionarea secvenței din film, de la experiența personală, culturală etc.); să prezinte beneficiile dar și pericolele prieteniei, pornind de la experiențe personale; să evidențieze criterii de alegere a prietenilor; să identifice soluții pentru ameliorarea situațiilor tensionate dintre prieteni; să formuleze puncte de vedere personale cu privire la prietenie și la rolul ei în dezvoltarea armonioasă a sinelui. **Strategia didactică** utilizată a respectat pașii modelului "Evocare - Realizarea sensului - Reflecție" iar **metodele și procedeele** la care am făcut apel pe parcursul demersului didactic au fost: brainstorming-ul, lectura eficientă, conversația, metode de învățare alternativă experiențială de tip tutoriat și coaching, exercițiul, problematizarea, exerciții de energizare (**bomboana**), învățarea prin descoperire. **Formele de organizare** au fost: activitatea frontală, activitatea individuală, activitatea în perechi și **mijloacele de învățământ** pe care le-am utilizat la clasă au fost: videoproiectorul, foaia de flipchart, tabla, caietu / agenda elevului pentru ora de dirigenție, foi, creioane colorate, cartonașele DIXIT, Poșta aprecierilor.

Materialele bibliografice de un real ajutor în realizarea activității au fost, în mare parte, cele despre care am aflat în cadrul formărilor la care am participat în ultima vreme:

- Suport de curs - **Învățarea integrată - Pregătiți pentru viață. Adolescență și autocunoaștere. Abilități practice pentru dirigenție și disciplinele opționale**, Asociația Life - Long Learning Education în parteneriat cu MEN, 2019
- Exercițiile propuse în cadrul **Atelierelor MERITO – "Universitatea de vară Merito"** - august, 2019 (prof. Daniela Ceredeev, ISJ și CCD Suceava)
- Suport de curs, **Învățând să trăim împreună**, Program internațional susținut de UNESCO și UNICEF, 2008
- **Orientarea și consilierea în carieră, Manualul elevului**, Asociația alternativă socială- realizat în cadrul proiectului Abilități de carieră pentru tineri - Investiție în viitor, 2011
- **IMPACT - Metode de educație non - formală**, Club de inițiativă pentru tineret, 2008
- www.google.ro (materiale video, audio)
- www.nonformalii.ro

Pentru evaluarea activității am avut în vedere: observația sistematică, evaluarea formativă orală, Poșta aprecierilor, tema pentru acasă.

Prima parte a activității didactice, **evocarea**, a stat sub semnul unui exercițiu de spargere a gheții (bomboana)- elevii au primit câte o bomboană și s-au grupat apoi, în funcție de culoarea acesteia. În această parte s-a discutat despre principiile care stau la baza unei prietenii adevărate, pornind de la vizionarea unei secvențe din filmul **"Un bulgăre de humă"**- prietenia dintre M.Eminescu și I. Creangă. Au urmat discuții cu privire la prietenie în operele literare studiate iar elevii au venit cu numeroase exemple despre care și-au amintit cu drag.

A doua secvență a activității didactice, **realizarea sensului**, i-a pus pe adolescenți în situația de a discuta despre prietenie- beneficii și riscuri, despre criterii de alegere a prietenilor și despre soluții pentru ameliorarea situațiilor tensionate dintre prieteni. Desigur, ajutorul nostru de nădejde a fost, în această secvență, doamna profesor psihopedagog, Popa Narcisa, care ne-a oferit câteva sfaturi utile. Au urmat discuții interesante iar elevii au participat la **activități de tutoriat și de coaching, de tipul:** "Învăță-l pe colegul tău / colega ta ce faci tu cel mai bine (acasă, la școală, în relațiile cu prietenii)! (faceți schimb de roluri)! Spune-i colegului tău / colegei tale despre o dilemă / situație- problemă pe care o trăiești în prezent (cu privire la un prieten / grupul de prieteni). Colegul / colega îți poate oferi un sfat. (faceți schimb de roluri)!"

Ultima secvență didactică, **reflecția**, a adus în atenție prietenia și rolul ei în dezvoltarea armonioasă a sinelui. Elevii au ascultat piesa muzicală **"Prietenia"** (a trupei 3S - E), după care au formulat enunțuri cu rol de concluzie privind rolul prietenilor constructive în dezvoltarea armonioasă a sinelui.

Metoda de evaluare **"Poșta aprecierilor"** i-a ajutat să-și ofere feedback, să facă aprecieri la adresa colegilor și să pună bilețelele în plicurile de pe peretele clasei: "Scrie un rând, pentru un coleg / o colegă din clasă, prin care să apreciezi un aspect care te-a impresionat la el / la ea în timpul activității de astăzi! (sau nu un numai astăzi). Semnează biletul!". La finalul activității cu toții erau curioși să vadă ce feedback au primit. S-au admirat, s-au felicitat, s-au îmbrățișat și s-au bucurat de o stare de bine.

Tema pentru acasă a fost: realizarea unui poster, a unei poezii, a unui text pornind de la experiența acestei activități.

A fost o activitate densă, pe parcursul căreia elevii au pus accent pe învățarea bazată pe colaborare. Nu a avut loc în activitate ideea de competiție iar elevii au înțeles că doar lucrând împreună cu ceilalți pot obține rezultate valoroase.

Așadar, experiențele pe care le-am dobândit ca urmare a participării la activități de formare pe teme de interes pentru mine, ca profesor, dar, mai cu seamă, pentru elevii mei, au fost valorificate cu succes pe parcursul acestei lecții de dirigenție. Bucuria lor din final, când au deschis plicurile cu aprecierile din partea colegilor, exercițiile de admirație pe care le-am făcut, precum și starea de bine care ne-a însoțit nu sunt decât câteva dintre beneficiile reale pe

care le pot avea stagiile de formare / perfecționare pe care noi, profesorii, le urmărim atât în țară, cât și în afara granițelor ei.



EXPERIMENTUL – METODĂ DE MOTIVARE A ÎNVĂȚĂRII

prof. învă. preșc Aștefănoie Cristina
Șc. Gimnazială Neagra Șarului / GPN Neagra Șarului

Nature, by its varied and dynamic arouses keen interest of children of preschool age. This interest is inextricably linked to the desire to know and curiosity own this age. Due to the particularities of individual age there is an intense activity of investigation, knowledge and curiosity own this age. Child's curiosity is drawn not only objects we can perceive, but also internal connections, causes that exist between objects and phenomena perceived: "What rain?" "Why wind?" "Why grow grass ? "etc. Teacher's duty is to answer children's questions and to explain these phenomena in relation to their ability to deal. Accurate answers in directing scientific thinking children are not suficiente. De that have stimulated interest not only on things that interest them, but also on those who do not attract attention.

Atunci când sunt implicați în activități ce seamănă cu joaca, preșcolarii se poartă precum oamenii de știință: formează ipoteze, experimentează, calculează probabilitatea și descifrează relații cauzale, susține un nou jurnal științific.

La vârsta preșcolară, copilul are deja o viziune generală despre modul în care interacționează materia universală, așadar este pregătit să aprofundeze cunoștințele sale în arii restrânse, pentru o descifrare progresivă a vieții pe Pământ. Dacă și curiosul tău a atins această vârstă specială, ajută-l să-și fructifice potențialul intelectual cu aceste experimente științifice distractive pentru preșcolari.

Curiozitatea copilului preșcolar poate contribui la o observare eficientă a tuturor fenomenelor, a realității înconjurătoare. Cu puțin ajutor, copiii pot observa lucruri pe care un adult le poate ignora. Spiritul de observație, curiozitatea, dorința de a cunoaște sunt doar câteva dintre condițiile care stau la baza învățării prin folosirea experimentului. Experimentul

poate crea stări emoționale favorabile, îi poate determina pe elevi să-și folosească experiențele dobândite în urma realizării experimentelor și în alte activități ulterioare.

Ca materiale se pot folosi: planșe, ghivece cu semințe aflate în diferite stadii de dezvoltare, colecții de semințe, colecții de scoici, insectare, ierbare, eprubete, vase de capacități diferite, etc. Educatoarea va schimba zilnic sau la intervale de timp destul de mici materialul pus la dispoziția copilului, în așa fel încât acesta să-l atragă, să-l intereseze, să-l facă să întrebe din proprie inițiativă: „ce este”, „la ce folosește”, „ce se întâmplă dacă...”, „cum este la gust”. Materialul nou este bine să fie prezentat într-o formă atractivă. Dacă acesta nu este sesizat de către copii educatoarea va fi cea care va incita copiii în a face unele descoperiri. De mare importanță este transpunerea copiilor în lumea necunoscutului, ori a preocupărilor serioase ale adultului.

Purtarea unui halat sau a unor însemne, desfășurarea unor activități în cadrul deosebit de laborator creează cadrul psihologic favorabil acceptării posturii de descoperitor de cunoștințe la o vârstă atât de mică.

Folosind întrebările cauzale, copiii pot fi ajutați prin implicarea educatoarei în activitatea de învățare, să vadă ceea ce este posibil, să vadă unele legături cauzale simple între fenomenele din natură și anume legături evidente cum ar fi:

- toamna frunzele îngălbenesc și cad din cauza frigului și a umezelii;
- apa îngheață din cauza gerului;
- zăpada se topește din cauza căldurii;
- pomii înmuguresc și înfloresc numai după încălzirea vremii și datorită luminii, că din muguri ies frunzulițe, din alții apar florile, apoi fructele care cresc datorită căldurii și hranei, apoi se coc.

Astfel când am observat mărul, prin explicații simple și clare copiii au înțeles că mărul – pom iese din sămânța de măr sănătoasă, pusă în pământ care în condiții favorabile crește, se maturizează.

Plecând de la afirmația lui Max Planck „*Experimentul este unica modalitate de înțelegere pe care o avem la dispoziție; restul este poezie, imaginație*”, am putea adăuga faptul că educatoarea în realizarea experimentului, trebuie să cunoască și să respecte particularitățile de vârstă ale copiilor să nu utilizeze idei abstracte, care nu pot fi înțelese, să dezvolte gândirea și vorbirea copiilor.

Copiii mici nu sunt interesați de noțiuni și de explicații, dar sunt fascinați de orice schimbare și orice mic fenomen din mediul lor - mai ales dacă nu și-l explică! **Experimentele le stârnesc imediat curiozitatea.** În plus, au ocazia să se joace de-a "oamenii mari". Învățarea are loc indirect și sigur. Odată ce mai cresc, copiii revin singuri asupra fenomenelor, pentru a căuta și explicațiile pe care mai înainte nu le înțelegeau.

Domeniul Științe vizează observarea și perceperea lumii în întregul său, cu componentele, procesele și fenomenele caracteristice. În cadrul acestui domeniu nu se urmărește o acumulare de fapte și informații științifice, ci raportarea copilului la mediul în care trăiește..

Copiii sunt mult mai curioși decât adulții, iar acest lucru este un bun prilej pentru a le forma o atitudine activă față de mediul înconjurător. Curiozitatea lor poate contribui la o observare eficientă a tuturor fenomenelor, a realității înconjurătoare. Spiritul de observație, curiozitatea, dorința de a cunoaște sunt doar câteva dintre condițiile care stau la baza învățării prin folosirea experimentului. Experimentul poate crea stări emoționale favorabile, îi poate determina pe copii să-și folosească experiențele dobândite în urma realizării experimentelor și în alte activități ulterioare.

În special la activitățile din cadrul domeniului Știință este foarte importantă folosirea experimentului. Ideal ar fi ca la fiecare lecție de cunoaștere a mediului să se folosească metoda experimentului: în momentul de introducere al activității, pentru stimularea interesului copiilor față de noile informații, pe parcursul lecției, pentru aprofundarea cunoștințelor sau pentru asigurarea feedback-ului activității. Implicându-ne în activitatea lor

putem observa că prin contactul direct cu lumea concretă, prin efectuarea unor mici experiențe trezim interesul copiilor și le satisfacem curiozitatea. Sunt puși în situația de a dialoga, de a se contrazice cu privire la opiniile lor sau de a se ajuta între ei pentru efectuarea unor experiențe. Când se joacă copiii experimentează posibilitatea de a deveni mai flexibili în gândirea lor și în rezolvarea situațiilor problematice.

Putem spune că metodele noi, văzute dintr-un unghi al didacticii, pot căpăta noi aplicații. Calitatea activității noastre la grupă este o „carte de vizită” din care „banalul” și „rutina” trebuie șterse din prima carte a copilăriei — „Grădinița”. Rețeta este să avem mereu „curaj”, dorință, încredere în noi, „nebunie”, nepăsare față de sceptici.

„Schimb – mă schimb – vă schimb — reușesc!”

Suntem frunțași într-o societate democratică, europeană, fără frontiere iar educația modernă să o facem prin regândirea educației formale, schimbând relația cu copiii și între copii.

Educația modernă răspunde la întrebarea: „pentru ce înveți?” iar răspunsul este — „să știm ce să facem cu ceea ce am învățat”.

Experimentul îl situează pe copil în ipostaza de subiect al cunoașterii științifice. Este o modalitate de lucru prin intermediul căreia copiii sunt puși să descopere adevărul refăcând drumul elaborării cunoștințelor prin activitate proprie, independentă.

Prin folosirea experimentului învățarea devine mai temeinică, copilul participă activ la învățare, observă, formulează întrebări, multe întrebări, găsește singur unele răspunsuri. De asemenea, spiritul de investigație se formează și se dezvoltă, copiii dobândesc capacitatea de a formula ipoteze, de a le verifica. Prin realizarea unui experiment, copilul își însușește unele abilități practice, își dezvoltă gândirea logică, creativitatea.

Mediul înconjurător constituie cadrul necesar dezvoltării și progresului copiilor și sursa principală de informații pentru cunoașterea realității. Copiii trebuie orientați spre cunoaștere, spre dezvăluirea sensului fiecărui obiect și fenomen din natură și societate. Numai în aceste condiții li se va îmbogăți universal cunoașterii, li se va trezi curiozitatea, li se vor forma interesele cognitive și vor descoperi satisfacția descoperirii proprii.

Prin folosirea experimentului învățarea devine mai temeinică, preșcolarul participă activ la învățare, observă, formulează întrebări, multe întrebări, găsește singur unele răspunsuri. De asemenea, spiritul de investigație se formează și se dezvoltă, copiii dobândesc capacitatea de a formula ipoteze, de a le verifica. Prin realizarea unui experiment, copilul își însușește unele abilități practice, își dezvoltă gândirea logică, creativitatea.

Metoda experimentală are mai multă forță de convingere decât oricare altă metodă și, în acest fel, posibilități sporite asupra formării concepției științifice la copii. Dirijându-i pe copii să observe lumea înconjurătoare, să mănuiască materialul biologic și să interpreteze științific fenomenele naturii, îi învățăm să cunoască natura, s-o prețuiască și s-o ocrotească. Preșcolarii învață și înțeleg cel mai bine științele naturii prin experiment și investigație. Chiar dacă învățarea prin experiment consumă mai mult timp, s-a demonstrat științific faptul că gradul de retenție al informației crește până la 80-85% în cazul experimentului desfășurat de copil comparativ cu doar 5-10% în cazul expunerii educatoarei. Pornind de la premisa conform căreia „copilul se dezvoltă prin exercițiile pe care le face și nu prin acelea care se fac în fața lui” (Marc Gabaude), activitățile de învățare din orele de științe, în mod deosebit, antrenează copiii în acțiuni de observare, în experimentarea unor lucrări practice pe măsura posibilităților lor. Acestea determină copiii să desfășoare o muncă creatoare, formându-le tehnici de investigare a realității înconjurătoare: urmărirea fenomenelor naturii specifice fiecărui anotimp, observarea creșterii plantelor și animalelor, influența factorilor de mediu asupra acestora, etc. Integrarea experimentului în activitățile de învățare solicită atitudine activă și de independență a copiilor, determinându-i să lucreze efectiv cu simțurile, cu mâinile și cu gândirea.

Într-un studiu, dr. Alison Gopnick, Profesor de psihologie la Universitatea din California a realizat, în fața unui preșcolar în vârstă de 4 ani, 5 secvențe diferite, alcătuite din

câte 3 acțiuni. Secvențele fie activau o jucărie, fie eșuau să facă acest lucru. Când copiii au primit jucăria, ei au întreprins numai acțiunile necesare pentru a o activa, fiind capabili să elimine, prin observație, acțiunile inutile.

Alte studii au demonstrat că atunci când copiii sunt pur și simplu învățați, ei nu mai explorează și nu mai testează mai multe ipoteze.

Bibliografie:

- Dima, S., Antologie jocuri, Editura Lumea Copiilor, București, 1993;
Glava Adina, Glava Cătălin, „Introducere în pedagogia preșcolară”, Editura Dacia, ClujNapoca, 2002;
M. Lespezeanu, Tradițional și modern în învățământul preșcolar - Editura Omfal Esențial, București, 2007;
Nieto Martinez, Carla (2015) - *Experimente amuzante pentru copii*, Editura Flamingo
Dulamă, E. (2008) - *Metodologie didactică- teorie și practică*, Editura Clusium, Cluj
*** - *Experimente științifice pentru copii*, Editura Aramis
Breben Silvia, Gongea Elena (2002) – *Metode interactive de grup folosite în învățământul preșcolar*

MODALITĂȚI DE DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ A PREȘCOLARILOR

Prof. înv. preșcolar Atănăsoaie Ana Maria
GPN „Căsuța poveștilor” Vatra Dornei

Early childhood is the most important period of an individual's life because of the lasting consequences it has on its later development, both from a cognitive point of view and especially from a socio-affective point of view. In order to develop socio-emotional skills, parents and educators must have reactions with learning messages for the child, adopt behaviors in relation to learning objectives and not with personal emotions and use strategies of emotional self-regulation that manifest themselves outside the relationship with the child. The key to future success in school adaptation and integration is conditioned by the development of social and emotional skills.

Dezvoltarea competenței emoționale începe cu exprimarea emoțiilor primare, cele care scapă controlului conștientului, au intensitate ridicată, se manifestă pentru scurtă durată și continuă cu exprimarea emoțiilor complexe, cu grad ridicat de conștiințiozitate, cu intensitate medie sau ridicată și durată determinată de situație, pe măsură ce copilul crește.

Copiii trăiesc uneori momente dificile cărora nu știu cum să le facă față. Un obiectiv important pentru atingerea stării de bine pe termen lung este recunoașterea emoțiilor trăite, înțelegerea și acceptarea lor, precum și exprimarea acestora într-o manieră care să nu îi rănească pe ceilalți. Dezvoltând copiilor aceste abilități le oferim resurse pentru a face față cu succes situațiilor neplăcute, momentelor stresante din viață, evenimentelor firești, dar cu încărcătură emoțională ridicată pe care le vor parcurge.

Manifestarea comportamentelor agresive este o etapă comună oamenilor în primii ani de viață și sunt datorate lipsei unor instrumente rafinate de exprimare a emoțiilor de disconfort. Comportamentele nepotrivite la vârsta preșcolară se datorează unui deficit de abilitate, copilul nu știe cum să se comporte acceptabil din punct de vedere social. Ele reprezintă un feed-back pentru educatoare în ceea ce privește nivelul achizițiilor pe care la are dezvoltate copilul și ce anume mai are de învățat. De exemplu:

1. Un copil smulge jucăria altui copil

„Andrei și Mihai se joacă împreună de-a doctorul. Andrei are în mână un stetoscop și spune că este doctor. Cristi vine și îi smulge din mână stetoscopul spunând că el este doctorul.”

Educatorea identifică lipsa abilității de a formula corect o cerere, își păstrează calmul și îl va ajuta să-și exerseze acele abilități care îi lipsesc.

În această situație obiectivul de învățare este exersarea abilității de formulare a unei cereri, de așteptare a rândului și de orientare a atenției către altă activitate.

Pașii pe care îi poate urma educatoarea în situația de smulgere a unei jucării:

- ✓ Ia jucăria din mâna lui Cristi;
- ✓ Observă și traduce în cuvinte emoția lui Andrei: „Observ că ești trist”;
- ✓ Facilitează exprimarea emoțională: „Ce s-a întâmplat?”;
- ✓ Sumarizează informația primită: „Înțeleg că ești trist pentru că ți-a smuls Cristi jucăria din mână”;
- ✓ Încurajează exprimarea emoțională: „Spune-i lui Cristi cum te simți pentru că ți-a smuls jucăria”;
- ✓ Face apel la regulă: „Regula spune să ceri astfel – TE ROG SĂ-MI DAI, să spui MULȚUMESC dacă ai primit sau să aștepti făcând altceva și apoi să mai ceri o dată”;
- ✓ Face apel la consecință – pentru că ai smuls jucăria vei merge 5 minunte în afara spațiului de joacă;
- ✓ Încurajează copilul să solicite o jucărie de la alt copil folosind un comportament adecvat;
- ✓ Recompensează comportamentul printr-o laudă specifică.

Din această experiență copilul va învăța să identifice și să denumească propriile emoții, să-și exprime în cuvinte emoția de tristețe, să identifice consecințele emoționale ale comportamentului său, să utilizeze un comportament potrivit când își dorește un obiect de la un alt copil, să își aștepte rândul și să își redirecționeze atenția către altceva până primește obiectul dorit.

2. Un copil strică jocul altui copil

„Doi copii construiesc împreună un castel, un alt copil vine și lovește cu piciorul construcția celor doi”.

Educatorea observă că îi lipsește copilului abilitatea de a intra în jocul celorlalți, își va păstra calmul și își va concentra atenția pe obiectivul de învățare – dezvoltarea abilității de a se integra într-un joc aflat în desfășurare.

Pașii pe care îi urmează educatoarea pentru atingerea obiectivului de învățare:

1. Identifică și traduce în cuvinte emoția copilului care a stricat jocul: „Observ că ești furios”;
2. Facilitează exprimarea emoțională: „Ce s-a întâmplat?”;
3. Sumarizează informația primită: „Înțeleg că ești furios pentru că îți doreai să te joci și tu cu copiii.”;
4. Încurajează exprimarea emoțiilor de către cei doi copii: „Spune-ți-i cum v-ați simțit când v-a stricat construcția”;
5. Utilizează schimbarea perspectivei: „Dacă cineva ți-ar strica construcția, tu cum te-ai simți?”;
6. Face apel la regulă: „Spune în cuvinte că îți dorești să te joci”;
7. Identificarea soluțiilor – implicarea celor doi copii într-un joc comun.

Din această experiență copilul învață că emoțiile lui sunt importante, să-și exprime verbal dorința de a se juca, să solicite verbal permisiunea de a intra în joc, să exprime emoțiile cu ajutorul cuvintelor, să interacționeze pozitiv cu colegii de grupă.

3. Un copil spune despre lucrarea altui copil că este urâtă.

Educatorea identifică un deficit al abilității de a oferi și primi complimente, își va păstra calmul și se va concentra pe exersarea abilității de identificare a aspectelor pozitive ale celorlalți pe acceptarea diferențelor și solicitarea ajutorului.

Pașii pe care îi poate urma educatoarea pentru atingerea obiectivelor de învățare:

1. Face apel la regulă: „Fiecare vorbește despre el”;
2. Observă și numește emoția: „Observ că ești trist”;
3. Facilitează exprimarea emoțională: „Ce s-a întâmplat?”;
4. Sumarizează informația primită: „Înțeleg că ești trist pentru că Mihai a spus că lucrarea ta este urâtă”;
5. Încurajează exprimarea emoțională: „Spune-i lui Mihai cum te-ai simțit”;
6. Se raportează la experiența celui alt copil: „Înțeleg că ai afirmat că lucrarea lui este urâtă”;
7. Face apel la regulă: „Fiecare vorbește despre el”;
8. Menționează că fiecare lucrare este frumoasă în felul ei;
9. Identifică soluții ameliorative: „Hai să vedem ce îți place în această lucrare despre care ai spus că este urâtă”.

4. Un copil pârâște

Comportamentul de pâră este foarte des întâlnit la copiii preșcolari, este un comportament neproductiv prin care copilul solicită suportul adultului și este diferit de abilitatea socială de a cere ajutorul. Deosebirea dintre cele două constă în faptul că în cazul comportamentului de pâră copiii vorbesc despre ceilalți, pe când în cazul comportamentului de solicitare a ajutorului copiii vorbesc despre ei.

„Un copil vine la educatoare și îl pârâște pe colegul său că i-a luat mașinuța.”

Educatoarea trebuie să știe tot ce se întâmplă dar vede în spatele acestui comportament riscul de deteriorare a relațiilor dintre copii și amplificarea conflictelor, își menține calmul și hotărăște să exerseze abilitatea de cere ajutorul vorbind despre experiența personală a copilului.

Pașii pe care educatoarea îi urmează pentru a atinge obiectivele de învățare.

1. Apelul la regulă: „Fiecare vorbește despre sine”;
2. Solicită copilului să reformuleze din perspectiva sa: „Mă simt furios pentru că mi-a smuls mașinuța”;
3. Sumarizarea informației primite: „Înțeleg că ești furios pentru că ți-a luat mașinuța”;
4. Facilitarea exprimării emoțională: „Spune-i lui Georgel cum te-ai simțit când ți-a luat mașinuța”;
5. Raportarea la experiența celui alt copil: „Înțeleg că ai smuls mașinuța din mâna lui Daniel.”;
6. Apelul la regulă: „Te rog să-mi dai”;
7. Aplicarea consecinței imediate-5 minunte în afara spațiului de joacă;
8. Încurajarea manifestării comportamentului prosocial de formulare a unei cereri;
9. Recompensarea comportamentului potrivit printr-o laudă.

Din această experiență copilul va învăța să vorbească despre sine, să identifice și să denumească emoțiile proprii, să exprime emoția de tristețe utilizând cuvintele.

5. Un copil lovește un alt copil

„Cristi și Radu construiesc împreună un castel, Cristi se întinde să ia o jucărie de lângă piciorul lui Radu, acesta îl lovește spunând că jucăria îi aparține.”

Educatoarea identifică comportamentul de lovire ca pe o lipsă a abilității de exprimare a emoției de furie, își păstrează calmul și își stabilește ca obiectiv de învățare exersarea abilității de exprimare în cuvinte a emoției de furie și de a împărți jucăriile.

Pașii pe care educatoarea poate să îi urmeze:

1. Observă și denumește emoția identificată: „Observ că ești trist”;
2. Relaționează emoția cu contextul: „Ce s-a întâmplat?”;
3. Sumarizează informația dobândită: „Înțeleg că ești trist pentru că Radu te-a lovit”;
4. Încurajează exprimarea emoțională: „Spune-i lui Radu cum te simți”;
5. Raportarea la experiența celui alt copil. „Tu cum te-ai simți dacă cineva te-ar lovi?”;

6. Apel la regulă: „Când ceva nu ne convine spunem în cuvinte sau cerem ajutorul”;
7. Validează emoția copilului: „Este firesc să fii furios, dar nu este permis să lovești pe cineva”;
8. Aplică consecința încălcării regulii: „Pentru că ai lovit stai 3 minute la locul de liniștire”;
9. Identifică soluții de ameliorare a situației: „Data viitoare când vă jucați împreună cere-ți permisiunea de a lua o jucărie, exprimați în cuvinte dacă ceva nu vă place și solicitați ajutorul atunci când întâmpinați dificultăți”.

Dezvoltarea emoțională este determinată de maturizarea creierului și este influențată de mediul în care copilul crește și se dezvoltă. Aceasta este foarte importantă pentru copii deoarece ajută la formarea și menținerea relațiilor cu ceilalți, contribuie la adaptarea lor la grădiniță și școală și previne apariția problemelor emoționale și comportamentale.

Rolul grădiniței este foarte important pentru dezvoltarea socio-afectivă a preșcolarului deoarece oferă situații variate de învățare și exersare a abilităților de gestionare a comportamentelor nepotrivite și emoțiilor negative și încurajează comportamentul prosocial.

Bibliografie

1. Chiș, V., Albușescu, I., Catalano, H. (2013), Dimensiuni ale educației și formării în școala contemporană, Editura Eikon, Cluj Napoca.
2. Petrică, S., (2015), Program de dezvoltare a abilităților socio-emoționale”, București.
3. Petrovai, D., Petrică, S. (2010), Ghid de dezvoltare a abilităților de viață ale copiilor, Fundația copiii noștri, București.
4. Petrovai, D., Preda, V., Petrică, S., Brănișteanu, R. (2012), Pentru un copil sănătos emoțional și social, Editura V&I Integral, București.
5. Ștefan, C., Kallay, E. (2007), Dezvoltarea competențelor socio-emoționale la preșcolari, Editura Asociația de Științe Cognitive din România.

IMPORTANȚA EDUCAȚIEI CIVICE ÎN FORMAREA CETĂȚEANULUI NOU

prof. Avasiloei Mirela Adina
Școala Gimnazială Nr.10 Suceava

The civic education provided through the school curriculum makes a very important contribution to the education of the pupil, but the transformation of each student into a good citizen implies on the part of each school and the organization of extracurricular activities. These activities have the role of complementing the curricular activities in a harmonious way, offering the possibility to practice democratic practices in the school and in the community, attracting and supporting the members of the community.

Educația civică nu se realizează numai în școală și numai în cadrul orelor de Educație civică, dar nu pot avea un rol important în înțelegerea de către elevi a mecanismului democratic. În România, educația civică în școală are rolul de a contribui la circulația ideilor și practicilor care pot susține instaurarea unei mentalități democratice în cadrul societății. Democrația este o construcție fragilă, al cărei succes depinde de implicarea și de realitatea acțiunii publice a fiecărui cetățean. Cetățenilor le este permis exercițiul critic și controlul puterii, inclusiv prin faptul că într-o democrație autentică este acceptată și stimulată reflecția critică asupra valorilor și normelor sociale. Din această perspectivă, educația civică nu înseamnă doar transmiterea valorilor, ci abilitatea elevilor de a se raporta critic la acestea – nu a nega sau desființa, ci a compara și a căuta.

Cunoștințele sunt foarte importante în definirea și exersarea competențelor asociate cetățeniei, dar un „bun cetățean” nu este doar persoana care știe multe. A fi cetățean într-o societate democratică înseamnă a te implica în viața comunității din care faci parte, a te purta într-un anumit mod cu celelalte persoane pe baza unor atitudini precum respectul, toleranța, deschiderea către opiniile celorlalți.

Educația civică înseamnă educația persoanei pentru a trăi alături de ceilalți în societate, ceea ce include comportamentul politic, normele de igienă, de circulație publică, de pază contra incendiilor, etc. în sens restrâns, educația civică înseamnă dobândirea de către elevi a cunoștințelor și competențelor necesare unui cetățean pentru participarea la viața publică. Educația civică nu înseamnă moralizare ieftină, inocularea de valori și norme de pe poziția de superioritate a adultului. Copiii judecă moral în mod personal, fiecare în felul său, în funcție de repere independente de un discurs exterior lor. Elevul trebuie ajutat să progreseze în judecata morală, de aceea educația civică nu trebuie să promoveze prejudecăți, clișee, stereotipuri, ci să sprijine dezvoltarea unei gândiri deschise și flexibile.

Instituțiile de învățământ sunt niște comunități care pot și trebuie să fie exemple de respect al demnității fiecărui individ, al toleranței și respectului reciproc.

Învățământul are acum, mai mult ca niciodată, un rol crucial în formarea indivizilor în calitate de cetățeni activi, independenți și responsabili.

Școala trebuie să se adapteze pentru a face față acestor evoluții prin stimularea socializării politice a elevilor, prin pregătirea pentru învățarea permanentă și prin asigurarea exercitării directe a drepturilor omului și democrației participative în școli.

Socializarea politică nu este scopul major al școlii, dar este o modalitate de formare a capacităților care pun bazele culturii politice viitoare a personalității.

Programa de Educație civică ar trebui abordată și percepută ca o temă globală la nivelul școlii, cu scopuri nu doar în ceea ce privește dezvoltarea spiritului civic, dezvoltarea spirituală și morală, ci cu scopuri care ar urmări și dezvoltarea limbajului, mai ales a competențelor și deprinderilor de vorbire și ascultare.

Cadrele didactice nu cunosc toți factorii și toate evenimentele care pot interveni de-a lungul anilor în formarea viitorului cetățean, dar trebuie să fie creativi, să-și dezvolte imaginația pentru a anticipa strategiile educative, pentru a conduce demersul de formare a personalității elevului spre scopuri majore cu caracter moral și civic: formarea unui cetățean informat, responsabil și activ care posedă și promovează valorile general umane.

Esențial, mai ales pentru elevii de vârstă școlară mică, este modelul comportamental și atașamentul sincer al educatorului față de valorile și principiile enunțate. Un copil de 7 - 8 ani nu se va include într-un joc despre drepturile și libertățile omului, dacă învățătorul nu-l va convinge prin exemplul personal că acestea sunt niște lucruri importante, utile și valabile în viața cotidiană și cea socială.

În formarea cetățeanului activ este importantă și metoda exemplului și a imitației. Prin atitudinea și comportamentul nostru în clasă conferim credibilitate valorilor și principiilor pe care le predăm, demonstrând că ele nu sunt noțiuni abstracte, ci realități valabile în lumea reală.

Educația civică asigurată prin curriculum școlar aduce o contribuție foarte importantă la educarea școlarilor, dar transformarea fiecărui elev într-un bun cetățean presupune din partea fiecărei școli și organizarea unor activități extrașcolare. Aceste activități au rolul să completeze în mod armonios activitățile cu caracter curricular, oferă posibilitatea să exerseze practici democratice în școală și în comunitate, să atragă și sprijinul membrilor din comunitate.

Avantajele educației extrașcolare sunt multiple deoarece demersul este realizat din perspectiva pluri- și interdisciplinară, ceea ce favorizează spiritul democratic, interesul pentru viața socială și politică, grija față de mediu. În acest sens, activitatea extrașcolară este o oportunitate ce trebuie valorificată în direcția eficientizării și focusării ei pe educația civică a elevilor.

În școala primară educația civică se predă într-o oră săptămânal atât la clasa a III-a cât și la clasa a IV-a.

Programa școlară se bazează pe următoarele dominante:

- Cunoașterea de sine și conștientizarea identității moral civice a copilului
- Modelarea relațiilor interpersonale și a comportamentului în baza regulilor și a criteriilor și a civismului democrat
- Modelarea raporturilor cu natura și cu societatea; conștientizarea, adecvată vârstei, a elementelor de ecologie.

În clasa a III – a se desfășoară activități de inițiere a școlarilor mici în practicarea unui comportament civic, atât de necesar într-o societate democratică. Educația civică la clasa a IV-a urmărește formarea unei atitudini responsabile, active și conștiente față de sine și de persoanele din jur, față de mediul înconjurător.

Realizarea acestor obiective solicită învățătorului profesionalitate în a selecta și a organiza activități specifice particularităților psiho – sociale ale copiilor. Pornind de la concret, intuitiv, situații de viață cotidiană, documente, fotografii, texte special alese, diapozitive, învățătorul exersează la copii judecăți de valoare prin care aceștia își evaluează experiența de viață, își ducă voința și discernământul moral – civic.

Pentru a trezi interesul pentru cunoașterea individualității și exersarea climatului de cooperare angajată, se pot organiza:

- ✓ Activități de joc
- ✓ Completarea unor chestionare
- ✓ Interpretarea lecturilor, utilizate cu tact și măiestrie.

Prin urmare, pentru a avea succes educația civică trebuie să se extindă dincolo de materia numită „Educație civică”: ea trebuie să se regăsească prin spiritul ei la toate materiile. Ideea este susținută și de Kilpatrick care afirmă că semnificația „democrației” trebuie văzută dincolo de sfera politicului, în plan moral și personal reflectând un anumit mod de viață!

Bibliografie:

Kilpatrick, William Heard. The Project method, Teachers college records (New York), vol. XIX, no. 4, Sept. 1918

Bîrzea, Cezar. Cultură Civică. București: Editura Trei, 1999

Educație civică – Ghidul învățătorului – Ed. Atelier Didactic, București 2005

www.didactic.ro

EXPERIMENTĂM, NE JUCĂM, ÎNVĂȚĂM

- proiect de activitate integrată -

Prof. învă. preșcolar Axinia Vasilica
G.P.P. „Prichindel” Suceava

In this paper, an activity in the field of science is presented using the experiment and the mathematical didactic game. I want to be an example of good practice because the experiment stimulates and encourages children to work in teams in order to enrich their knowledge of the surrounding world but also to share their previous experience.

By using the experiment the learning becomes more solid, the preschooler actively participates, observes, asks questions, finds some answers alone. Also, the investigative spirit is formed and developed, the preschoolers acquiring the ability to formulate hypotheses, to verify them and through the acquisition of practical skills, develop their logical thinking, creativity.

Nivelul / Grupa: nivel I / grupa mică

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema proiectului tematic / săptămânii: „Întâlnire cu toamna” - „Mărul buclucaș”

Elementele componente ale activității integrate:

- A.D.E. - D.Ș. - „Mere colorate,” - experiment
- D.Ș. - „Grupează merele mari și mici” – joc didactic
- A.L.A. - „La cules de mere” – joc de mișcare

Scopul activității: Formarea capacităților de cercetare și investigare a unor procese din mediul înconjurător, dezvoltând operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparația în acțiunea cu obiectele cunoașteii și exersarea deprinderilor intelectuale matematice acumulate.

Obiective operaționale:

- să realizeze experimente pentru a descoperi relația cauză-efect, prin transformarea unor elemente ale mediului, sub influența altora;
- să utilizeze corect instrumentele necesare realizării experimentului;
- să observe detalii, similitudini, diferențe punând întrebări adecvate situației prezentate;
- să grupeze merele după mărime, verbalizând acțiunile realizate;
- să respecte regulile jocului matematic, rezolvând sarcinile corespunzător;
- să valorifice pe tot parcursul activității cunoștințele anterioare îmbogățindu-și experiența cognitivă, motrică și socială;
- să realizeze mișcările necesare în timpul jocului;
- să participe activ la activitatea de grup, respectând regulile acestuia.

Strategii didactice:

- ✓ **Metode și procedee:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, învățarea prin descoperire, problematizarea, munca independentă, experimentul,

Elemente de joc: surpriza, aplauze, mânuirea materialelor, stimularea, mișcarea

Sarcina jocului: Copiii numiți vor avea de îndeplinit următoarele sarcini:

- așezarea materialului realizat (mărul) în funcție de criteriul dat: mărul mare în coșul mare, mărul mic în coșul mic
- verbalizarea acțiunii făcute.

Reguli de joc: copilul în fața căruia se va opri mărul va așeza în coșuleț merele realizate în cadrul experimentului în funcție de criteriul dat și va verbaliza acțiunea realizată.

- ✓ **Resurse materiale:** dischete demachiate mari și mici, varză roșie, oțet de mere, bicarbonat de sodiu, pipete, planșete, pahare, apă fierbinte, buline roșii și galbene, coșuleț mare roșu, coșuleț mic galben, un măr roșu, un măr învelit în hârtie creponată albăstruie și cu un vierme, un copac, frunze, bol de sticlă.
- ✓ **Forme de organizare:** frontal, individual

Durata: 1 h

Bibliografie:

- Culea, Laurenția, Sesovici, Angela, Grama, Filofteia, Pletea, Mioara, Ionescu, Daniela, Anghel, Nicoleta, „*Activitatea integrată din grădiniță*”(ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Ed. Didactica Publishing House, Buc.;
- ***M.Ed.C.T., 2009, Revista învățământului preșcolar, Nr 1-2, editura C.N.I „Corsei” S.A.;
- ***M.Ed.C.T., 2018, „Curriculum pentru învățământul preșcolar”, Draft;
- Răileanu, Daniela, Vieriu, Dorina, Alecsa, Iuliana, 2010, „*Proiectarea pas cu pas*”, Editura Diamant, Argeș;
- Reperele Fundamentale Privind Învățarea și Dezvoltarea Timpurie

SCENARIUL DIDACTIC

Copiii intră în sala de grupă, fredonând cântecul „A venit pe dealuri toamna” și se așează pe pernuțe.

Atenția le este atrasă de un copac gol, fără fructe ce stă în mijlocul cercului, la baza căruia se află un morman de frunze. Doi copii sunt îndemnați să caute în frunze unde vor descoperi un măr roșu și un măr albastru (învelit în hîrtie creponată). Se va concluziona că mărul roșu este sănătos iar mărul albastru este stricat.

Li se propune copiilor să devină cercetători și să găsească o metodă pe care pomicultorii (cei care cultivă pomi) ar putea să o folosească pentru a avea mere sănătoase.

Preșcolarii vor merge la măsuțe imitând pasul cercetătorului îngândurat (T) unde vor descoperi materialele necesare realizării experimentului: planșete, dischete mari și mici, pipetă, pahar transparent. Educatoarea are pe masa din fața careului într-un bol varză roșie ruptă peste care va turna apă fierbinte. Până se va colora apa din bol, copii vor afla că una din dischete a fost muiată în oțet de mere, cealaltă în apă cu bicarbonat de sodiu. Între timp apa s-a colorat în roșu și se va pune în paharele copiilor. Aceștia vor folosi pipeta pentru a stropi dischetele cu zeamă de varză și vor verbaliza cele observate. Discheta înmuiată în oțet devine albastruie, cea înmuiată în apă cu bicarbonat devine rozalie. (ADE – DS – experiment)

Pe tot parcursul desfășurării experimentului, educatoarea va încuraja manifestarea independenței, a socializării și va monitoriza întreaga activitate a copiilor, îi va sprijini în rezolvarea sarcinilor, a problemelor și va controla atât direct cât și indirect modul de experimentare.

La sunetul clopoțelului cercetătorii merg „Câte unul pe cărare” (T), spre baie unde vor desfășura rutina „Măinile curate, ne aduc sănătate”(R).

La întoarcerea în sala de grupă preșcolarii se vor așeza pe pernuțele de lângă măr unde vor găsi două lădițe: una mare și una mică. Ei vor trebui să așeze merele sănătoase, cele roșii în lădițe în funcție de mărime. Pentru antrenarea lor în timpul jocului un măr se va rostogoli până la copilul ce va trebui să rezolve sarcina jocului matematic (ADE-DS-joc didactic).

Sarcina jocului matematic va fi transferată și în jocul de mișcare „La cules de mere”, unde fiecare copil va culege câte un măr, mare sau mic în funcție de ecusonul primit și-l va așeza în coșul potrivit.(A.L.A)

Nr Crt .	Etapele activității	Conținut științific	Strategii didactice		Evaluare / Metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățămînt	
1.	Captarea atenției	Decorul – copacul, frunzele, merele declanșează stări afective pozitive, activează atenția și motivează dorința copiilor de a participa la activitate.	Conversația Observația	Frunze, copac, mere	Probă orală: - recunoașterea elementului surpriză -observarea sistematică a comportamentu lui copiilor
2.	Enunțarea scopului și a obiectivelor	Se va aduce la cunoștința copiilor tema și obiectivele activității, avându-se în vedere accesibilizarea lor, în vederea declanșării motivației extrinseci pozitive.	Conversația Expunerea		
3.	Prezentare	Dezvoltarea abilităților		Dischete	Probă orală:

	a optimă a conținutul ui și dirijarea învățării	intelectuale, prin realizarea unui experiment pentru a descoperi relația cauză - efect prin acțiunea unor factori asupra unor elemente din mediul înconjurător de a: observa, cerceta, experimenta, investiga, aplica, folosindu-se analizatorii vizuali și tactili; Jocul didactic: ➤ Explicarea regulilor jocului: Copilul la care se va opri mărul va așeza un măr mic în lădița mică și un măr mare în lădița mare, apoi va rostogoli mărul spre alt copil care va repeta sarcina. ➤ Jocul de probă: se va desfășura un joc de probă pentru verificarea înțelegerii regulilor de către copii. Răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze ➤ Desfășurarea propriu-zisă a jocului ➤ Jocul va continua până ce toate merele roșii vor fi așezate la locul potrivit.	Conversația Explicația Exercițiul Observația Experimentul Problematizare Munca independentă	demachian te mari si mici, varză roșie, oțet de mere, bicarbonat de sodiu, pipete, planșete, pahare, apă fierbinte, buline roșii și galbene, merele realizate la experiment, coșulet mare roșu, coșuleț mic galben	-identificarea materialelor si instrumentelor de lucru- -verbalizarea acțiunilor realizate. Probă practică -realizarea corectă a experimentului Probă orală: - rezolvarea sarcinilor cu conținut matematic, utilizând cunoștințele însușite Probă practică: -așezarea merelor în coșurile potrivite
4.	Obținerea performanței	d)Complicarea jocului: Se va face prin desfășurarea jocului de mișcare „La cules de mere” unde copiii vor avea de cules câte un măr în funcție de ecusonul din piept și de așezat în coșul potrivit.	Jocul Conversația	Mingi mari și mici	Probă practică -executarea unor mișcări motrice pentru a culege merele

5.	Evaluare	Se fac aprecieri verbale și individuale cu privire la activitatea desfășurată cu referire la modul de participare și comportament.	Conversația	Stimulente	Proba orală -realizarea autoevaluării / coevaluării -analizarea produselor activității

ASPECTE ALE EDUCAȚIEI STEAM

Autori: elev Azamfirei Smaranda

profesor Ionescu Mihaela

Instituția: Liceul Teoretic "Vasile Alecsandri", Iași

This article follows the meaning of the STEAM concept and explain the reasons the society had concluded that it is needed in order to educate properly the young students within an environment based on technology and changes. The main point of this combination is to offer the students the ability of understanding different phenomena associated from more areas. What is more, even the creative side of students is developed through arts.

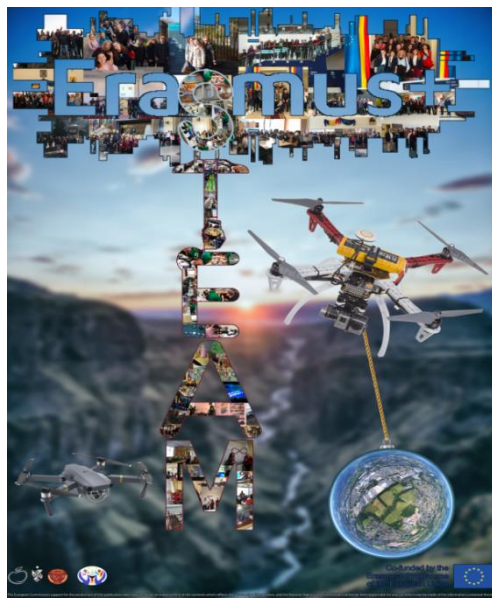
This article also shows the experience we gained through benefits of STEAM concept, such as the acquirement of knowledge, the possibility of being part in different social activities, sharing our experience and developing our creativity, thinking system and organizing the information.

Ce reprezintă conceptul STEAM?

STEAM (inițialele expresiei din limba engleză – Science, Tehnology, Engineering, Arts and Mathematics) reprezintă un concept educațional axat pe interdisciplinaritatea a cinci domenii de studiu, și anume științe, tehnologii, inginerie, matematică și artă. Altfel spus, scopul conceptului este cel de îmbinare a acestor materii pentru o înțelegere globală în ansamblu și o analiză amănunțită din mai multe perspective. Mai mult decât atât, aplicațiile STEAM au aplicare în mediul înconjurător.

Educația STEM își propune să promoveze și utilizeze metode de predare bazate pe investigare și analiză directă, pentru a implica elevii în mod direct, dar și prin prezentarea unor modele de carieră în domeniu, astfel încât copiii mai mari să regăsească un model pe care vor să-l urmeze în viața de adult. De asemenea, această abordare combinată încurajează experiența practică și le oferă copiilor șansa să aplice cunoștințe relevante, „din lumea reală”, la clasă sau acasă. Ea îmbină acele discipline pentru a preda „abilitățile secolului XXI” sau instrumentele pe care elevii trebuie să le aibă dacă doresc să reușească în joburile din viitor.

Conceptul STEAM a apărut ca urmare a faptului că în ultimii ani s-a observat la nivel mondial, deci și în țara noastră, o scădere îngrijorătoare a interesului elevilor pentru domeniul științei. Astfel, au fost concepute programe care încurajează elevii să descopere lumea fascinantă a științelor exacte.



Necesitatea introducerii STEAM în cadrul orelor de predare – învățare a pornit de la ideea că științele exacte (de exemplu fizica, chimia, biologia) nu pot fi pe deplin percepute analizându-le doar din punct de vedere ideal, fără exemplificare sau aplicare în realitate. Având în vedere că fenomenele fizice petrecute în lumea reală reprezintă ansambluri de cunoștințe, prin conexiunile dintre științe se creează relații între informațiile dobândite, aspect ce poate conduce la inovare.

În ce constă aplicarea interdisciplinarității STEAM?

Acest concept trebuie să se bazeze pe de o parte pe rezolvarea provocărilor din lumea reală, prin conceperea și cercetarea din cadrul proiectelor, pe de altă parte presupune condiții care să permită formularea unor probleme specifice. **Scopul educației STEM** ar trebui să includă „înțelegerea conceptelor și formarea de abilități procedurale” necesare pentru rezolvarea problemelor „personale, sociale și globale”, care implică integrarea „componentelor complementare” din științe, tehnologie, inginerie și matematică. (Bybee, 2010)

STEAM - ca bază de studiu

Aplicarea conceptului STEAM a luat amploare nu numai în cadrul orelor de curs, ci și în diferite proiecte europene, precum Erasmus+. De exemplu, proiectul european Erasmus+ “Problem solving in MINT or STEAM subjects in schools in Northern Ireland, Romania and Germany” (nr. 2017-1-DE03-KA219-035584_4) derulat de Liceul Teoretic ”Vasile Alecsandri” în parteneriat cu două școli din Germania și Irlanda de Nord, aduce în prim plan crearea și ansamblarea în școli a dronelor și programarea senzorilor, pentru ca acestea să poată fi utilizate apoi în mediul înconjurător la detectarea și eliminarea factorilor poluanți. În cadrul școlilor partenere s-a realizat un club de robotică, în care elevii din cadrul proiectului, dar și cei din afara lui să poată analiza procesul de construire a dronelor și a roboților. Participanții din proiect au luat parte la ore special organizate legate de informatică și programare, biologie (cu exerciții și exemple aplicate în mediul înconjurător) și chimie (recoltarea de probe de apă din diferite lacuri și râuri din împrejurimi și analizarea acestora în laboratoare echipate din cadrul Facultății de biologie), dar și matematică și fizică (pentru înțelegerea modului în care trebuie îmbinate componentele dronei). Arta reprezintă domeniul de concluzionare a proiectului, întrucât atât elevii, cât și profesorii coordonatori din fiecare țară participantă trebuie să realizeze materiale artistice (filme, afișe) prin care să redea în detaliu toate etapele realizate în cei trei ani de proiect, pornind de la înțelegerea conceptului de dronă, programarea și rezolvarea de probleme într-o manieră inovatoare. Un exemplu în

acest sens este posterul realizat de elevul Bobu Dragoș - Andrei, membru al echipei de proiect.

STEAM - ca impuls către educație eficientă și deschiderea către noi oportunități

Cu ocazia participării la activități bazate pe STEAM școala noastră a conceput un pachet educațional, alcătuit dintr-un ghid de aplicare STEAM pentru profesori și fișe de lucru pentru elevi, care să fie implementate în orele de curs, cu scopul ca elevii să fie atrași de acest domeniu în continua dezvoltare. Astfel, perceperea noțiunilor tehnice devine mult mai facilă, iar elevii sunt implicați în exerciții și jocuri practice, prin care să experimenteze ei înșiși anumite informații studiate.

Important este de precizat faptul că, prin participarea în cadrul acestui proiect, am avut posibilitatea de a lucra și învăța alături de profesori universitari, de a ne afirma în cadrul concursurilor locale, naționale și europene și de a împărtăși și celorlalți, prin intermediul diseminărilor, a newsletterelor publicate pe pagina de Internet a școlii și pe platforma blogului on-line creat de noi, experiențele educaționale acumulate, pentru a deschide interesul către domeniile bazate pe STEAM.

STEAM - ca experiență de viață

Deși conceptul STEAM se remarcă în mod excepțional pe latura de cercetare, de studiu și de soluționare a problemelor deja existente din mediul înconjurător, acesta a contribuit într-o manieră deosebită și la conștientizarea noastră asupra comunității. Altfel spus, am devenit mai implicați în ceea ce privește statutul de cetățean responsabil, care ia în considerare conceptul de dezvoltare durabilă și participă activ la menținerea și dezvoltarea mediului în care trăiește.

Mai mult decât atât, acest concept contribuie și la dezvoltarea laturii socio - emoționale, prin intermediul comunicării pentru a dezbate și analiza idei inovative și creative care se pot constitui ca punct de plecare către inovație și creare.

Așadar, putem concluziona că educația STEAM contribuie la dezvoltarea tinerilor din toate punctele de vedere – structurarea ideilor și informațiilor, gândirea ordonată, capacitatea de exprimare și susținere a opiniilor, colaborarea în cadrul unei echipe, responsabilizarea în societate și determinarea de a spori flexibilitatea și creativitatea în gândire.

Bibliografie:

www.crestem.org

www.tribunainvatamantului.ro

SINDROMUL ÎNVĂȚĂRII ACCELERATE ȘI ELEVII CU ÎNALTE ABILITĂȚI INTELECTUALE

prof. înv. primar: Babii Daniela
Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava

Resume

In the twenty-first century a new type of accelerate and electronic type of learning appears to be embraced by young students. They practice digital skills every seconds of their intelectual life, memorizing long series of images and symbols or short animated stories, extremely accesible which maximises their existence. Life itself is moving forward to unlimited digital land, the whole human knowledge is now electronic. Children play digital games to respond in a modern way to their natural evolution which passes beyond any imagination. I wrote this paper work about those children, with high level intelligence, who accelerate, as a second nature, their intelectual developement using digital tools.

Secolul 21 și intrarea în al treilea deceniu al acestui secol prefigurează un nou tip de învățare, accelerată, digitalizată, care sparge barierele învățării didactice tradiționale, rupându-se cu totul de metode clasice, pertinente până mai ieri. Exersarea e digitalizată, rapidă, memorarea se face prin serii repetitive de imagini, simboluri, scurte povești animate cu impact emoțional sau sunete, melodii ce ating sensibilul, toate pe suport electronic, extrem de accesibile și cu utilitate maximă. Viața în sine se mută pe tărâm digital, întregi structuri mnemice umane fiind electronice. Anomia, dezordinea, nu mai e tolerată de digitalizare, iar timpul presează limitele umane să utilizeze ca spațiu de stocare, memorare și învățare o serie nelimitată de mobile devices.



Prezenta lucrare propune o scanare a elevilor performanți care utilizează în învățarea accelerată jocul digital și care și-au dezvoltat în acest mod mai multe particularități personale. Observațiile mele se întind pe durata a doi ani școlari, 2017 - 2018 și 2018 - 2019 și includ 5 elevi cu înalte performanțe matematice pe care îi voi numi cu inițialele S, A, D, R și P. Dintre ei, doar D este fată, restul fiind, logic, băieți. Sunt de aceeași vârstă și în aceeași clasă. Pentru eficacitate, voi folosi timpul prezent, unul care se întinde pe durata a doi ani.

Prima particularitate pe care am decis să o prezint e excepționalitatea, comună celor 5 elevi, cărora le-am dat teste psihometrice, de verificare a IQ - ului, au fost testați cognitiv, din punct de vedere creativ-productiv și al relațiilor sociale. Știm, creierul în sine nu produce supradotare, cum spunea A. Tanenbaum și ca aceasta provine dintr-un cumul de factori ce țin de inteligență plus abilități ierarhizate, la care se adaugă procese psihologice care interacționează alături de factori externi dintre care aș numi șansa. Această sansă este dată elevului S care își împinge digital potențialul de dezvoltare citind de la 4 ani, singur, cuvinte care sunt însoțite de imagini și își menține înaltă superexcitabilitatea intelectuală înghițind lunar volume de cărți de tip Young Art începând cu vârsta de 8 ani D citește dintr-o puternică

sensibilitate emoțională cărți în format electronic, parcurgând sistematic filă cu filă din e-book-ul personal de la 7 ani. A nu citește decât dacă simte o dezintegrare și o inadaptare pozitivă ce ține de grupul social. P, sportiv, are parte de o dezvoltare multinivelară, citind pe verticală, preferând filmele pe mobil și jocurile 7D ce explorează tematica literară. Observația mea e că toate caracteristicile unuia se regăsesc în alt moment la fiecare din ceilalți. P e supus supraexcitabilității în timpul unui meci de baschet, D utilizează dezvoltarea multinivelară când scrie o compunere pe care o citești pe nerăsuflăte, A e supra metodic când e vorba de cifre și poate petrece zile întregi rezolvând șiruri complicate de numere. R pare că nu face niciodată vreun efort în învățare, deși e mereu prezent pe wikipedia, joacă jocuri de testare a cunoștințelor cu copii din mai multe țări, stă noaptea pe telefon să rezolve o întrebare problematică e vreunui profesor indian și-și predă singur noțiuni privind site-uri gratuite de performare accelerată. Bineînțeles că fiecare dintre cei 5 nu sunt perfecți, că au parte de momentele lor de eșec sau bulversare, doar vorbim de copii de 9 – 11 ani.

O altă caracteristică pe care am observat-o e fluxul, spirala în care trăiesc. Digitalizarea și inteligența îi transformă în copii-soare. Ceilalți, inclusiv eu, ca teacher, cum mă numesc ei, gravităm în jurul lor. Le sunt caracteristice perfecționismul, perseverența, asumarea de riscuri (intelectuale), autodisciplina, creativitatea, imaginația, sunt pro insight, muncesc pentru un scop bine definit, sunt receptivi și pun întrebări. Și asta se întâmplă în spațiu digital. Clasa are grupuri pe diferite rețele de socializare în care sunt inclusă de ei sau nu. Acolo se întâmplă minuni sociale, intelectuale, se lucrează probleme dificile, chiar le predau filmându-mă, folosind tehnici de inverse classroom, fac teme ajutându-si colegii. S e expert la germană și distribuie indicații pentru realizarea temei, D reunește în discuțiile cu ceilalți toate calitățile ei intelective, creative, socio-afective, academice și interpersonale. Bunătatea ei e aproape palpabilă. O simți cum vibrează toată în cuvânt și afect în scrisul digital. P crede cu tărie în forța colaborativă a internetului și nu-l întrerupe nici noaptea: poate are nevoie cineva de ajutor. A e treaz la 3 dimineața (apropro de spin - ul propriu) pentru că are de continuat, după 6 ore de somn, o partidă de șah cu prietenul lui de peste mări și țări. S nu doarme de grija punctajului la un concurs de pe telefon, un soi de joc cu serii de numere care vin în flux continuu și cu care trebuie să operezi pentru a obține un rezultat mai mic sau mai mare decât numărul dat. Sunt numere din cinci sau șase cifre. Am remarcat pasiunea pentru acest joc în drum spre tabăra de limba engleză de la Alba Iulia. Nu s-a desprins de telefon. L-am întrebat dacă îi face plăcere mereu acest joc și m-a privit de parcă aș fi căzut de pe altă planetă.

Copiii supradotați au o vârstă mintală superioară, iar digitalizarea grăbește și sporește acest proces de evoluție. Ei învață cu ușurință, în flux continuu, iar alunecarea digitală le propune o viteză amețitoare cărora ei le fac față. Obțin rezultate deosebite, dar preferă concursurile de matematică, pentru că acolo găsesc rapid esența, au o deosebită capacitate de memorare, învățare și raționament care le este pusă la încercare în structuri din ce în ce mai complicate pe instrumentarul digitalizat.

Prezentările power-point le sunt familiare din clasa a doua. La 11 ani, S găsește alternative la acest tip de prezentare:

1. Visme (are fundaluri HD, are la bază imagini gratuite, elemente grafice, putem publica oriunde (într-un site sau în URL, costă 12 dolari pe lună pentru fiecare utilizator, putem să lucrăm fără Internet și putem lucra în echipe)
2. Haiku (putem edita doar de pe device-uri iPad, se poate exporta în PDF, se pot accesa fotografii profesionale, costă 10 dolari pe lună, este ideal pentru elevi)
3. Renderforest (putem crea prezentări video, putem să-l utilizăm direct de pe facebook sau youtube, costă 15 dolari pe lună, se poate realiza fără cunoștințe tehnice, putem adăuga muzică pe fundalul prezentării)
4. Focusky (putem face video-uri animate, este similar cu Prezi, este gratuit)
5. Zoho (este gratuit, se pot crea prezentări doar cu conexiune la Internet)

6. SlideDog (este ideal pentru a prezenta imagini ,putem să lăsăm contul liber pentru a vedea toata lumea, costă 49 de dolari fiecare prezentare (99 \$ pe an se pot plăti))
7. Sozy (putem face prezentări cu desene personalizate, nu are modificări profesionale). Urmăriți limbajul folosit.



Jocurile, blamate de părinți și profesori deopotrivă, dezvoltă pe termen lung, abilități digitale la un nivel nemaîntâlnit. Unul din foștii elevi îmi spun că au luat carnetul de șofer doar pentru că au jucat mereu jocuri de condus autovehicule pe telefon. P spune că a înțeles mai ușor orice tip de rezolvare a problemelor urmărind pe youtube rezolvări diverse în mai multe limbi. S e clar dependent de jocuri cu numere, iar rapiditatea cu care le mânuiește, declară el, e dată de utilizarea mereu a jocurilor matematico-logice cu afișaj strict numerologic. Competițiile internaționale pe internet, bat cu ușurință, din punct de vedere al deprinderilor de calcul și de calibrare corectă a intuiției versus operație, toate competițiile școlare. D a învățat limba engleză de la 6 ani singură, utilizând site-uri de învățare, memorare și pronunție. Spune ea că a avut neșansa de a studia la școală germană și de a se fi născut într-o familie unde nimeni nu știe engleza. Acum, la 11 ani, vorbește fluent, citește cu accent britanic, cunoaște toate verbele neregulate și poate traduce ușor cărți pentru copii. Spune că o limbă străină o înveți toată viața și că a trecut din vara trecută, pe site-uri de învățare a limbii engleze pentru adulți. Se bucură că face la școală, în sfârșit, limba engleză.

Concluzia pe care microcercetarea mea o extrage este că mediul educogen al școlii este depășit pentru acești elevi. Ei spun că, de când au venit la școală, li se spune să nu mai stea pe telefon, iar acest lucru li se pare aberant pentru că în digitalizare stă viitorul. Memorarea mecanică nu-i mai atrage, lecțiile plictisitoare, fără învățarea accelerată a unui kahoot nu-i stărnește, iar lipsa unui calculator și a unui retroproiector în clasă li se pare de neîndurat.

ABORDĂRI ÎN PREDAREA LIMBII ENGLEZE - ÎNVĂȚARE VS ACHIZIȚIE -

prof. Bahrincean Ioana Smaranda
Școala Gimnazială „Dimitrie Păcurariu” Șcheia

My present work is an attempt to present some of the most relevant ideas on acquisition and learning.

Children display an amazing ability to become fluent speakers of any language consistently spoken around them. A child's acquisition of his native (first) language is not known to be dependent on any special tutoring. This capacity for acquiring language is remarkable for a number of reasons:

- its uniformity throughout the human race;*
- its comparative speed and perfection;*
- the linguistic system that the child masters is for all practical purposes identical to the one employed by the people around him.*

A second language can be acquired after a child has acquired his native language. Second language acquisition is a general term that embraces both untutored (naturalistic) acquisition and tutored (classroom) acquisition. A very significant difference between the

*acquisition of one's native tongue and adding a second language is that the former is merely **learned** whereas the latter must be **taught**. Though the difference is not absolute, it has enormous consequences.*

Limbaajul, în general, nu este singura formă de comunicare între ființele umane dar, cu siguranță, este cea mai importantă. Limba Engleză este o limbă folosită în multe activități oficiale, sociale, comerciale, educaționale, este o limbă vorbită în foarte multe dintre țările mari ale lumii, Statele Unite, Anglia, Irlanda, Australia, Noua Zeelandă, Canada, fără să mai vorbim de țările mai mici, fiind, de departe, cea mai des folosită limbă pentru comunicare între oamenii din toată lumea.

Învățarea unei limbi poate fi definită ca fiind dobândirea capacității de a folosi structura acesteia într-o conversație între vorbitori nativi, în condiții de comunicare normală, folosind un vocabular general.

Achiziția sau dobândirea unei limbi străine se bazează pe comunicare intenționată cu vorbitorii limbii țintă. Există o ordine universală sau naturală în care elevii dobândesc anumite structuri sintactice și morfologice. Elevul nu pune accent pe formă ci pe context și pe efectul exprimării sale, nefiind conștient de regulile și structurile lingvistice utilizate.

Am descoperit că elevilor le place să învețe. Eu văd sala de clasă ca pe un loc în care învățarea este un parteneriat între profesor și elev și nu un loc în care suntem noi, profesorii, contra lor, elevii, loc dominat doar de activitățile profesorului.

Dobândirea / Achiziția limbii materne este legată de dezvoltarea cognitivă, socială și lingvistică a copilului. Un copil poate comunica liber până când merge la școală. O a doua limbă (limba străină) poate fi dobândită într-o varietate de moduri, la orice vârstă și în scopuri diferite. Pe de o parte, achiziția spontană de limbaj, de exemplu, se referă la învățarea unei limbi străine în comunicarea de zi cu zi, într-o manieră naturală, fără îndrumare. Un exemplu este cel al muncitorilor străini care se stabilesc în Statele Unite, care nu cunosc limba și care reușesc, totuși, să dobândească unele cunoștințe despre aceasta.

În ceea ce privește achiziția limbajului sub îndrumarea directă a profesorului, pe de altă parte, elevului i se oferă o descriere a materialului folosit sau este implicat în jocuri de rol. Cel care învață spontan o limbă străină trebuie să-și folosească toate cunoștințele de limbă pentru a comunica cu succes. Această presiune nu există atunci când învățarea se face sub atenta îndrumare a unui profesor pentru că este înlocuită cu o mulțime de exerciții: dictare, eseuri, exerciții după model.

Stephen Krashen spune că „învățarea unei limbi este un proces conștient care are ca rezultat cunoașterea limbii”. Când învățăm, știm ce învățăm. De asemenea, cunoștințele învățate sunt reprezentate în mod conștient în creier. Achiziția se realizează printr-o interacțiune semnificativă într-un cadru de comunicare natural. Vorbitorii nu sunt preocupați de formă, ci de sens.

Există trei factori cruciali implicați în procesul de învățare:

- elevul;
- școala și comunitatea;
- profesorul.

În literatura recentă, profesorul a fost numit „facilitator” sau „mediator” al învățării. El transmite elevilor săi nu numai cunoștințele sale ci și interesul său pentru ei ca ființe umane, dorința lui ca ei să învețe și entuziasmul său.

Achiziția necesită timp și răbdare. Până când un elev dobândește cunoștințe, el va face numeroase greșeli. În schimb, învățarea produce forme corecte aproape imediat.

Există câteva avantaje în favoarea achiziției în comparație cu învățarea:

- tot ce a fost învățat poate fi uitat, după (sau înainte) de următorul test, în timp ce, ceea ce a fost achiziționat este relativ permanent;

- tot ce a fost dobândit servește direct ca bază pentru producerea vorbirii sau a scrisului;
- materialul învățat este util pentru monitorizarea, corectarea sau traducerea a ceea ce a provenit dintr-un material care a fost deja achiziționat fie în limba țintă, fie în limba maternă, dar nu pentru altceva;
- învățarea va funcționa doar pentru acele elemente care pot fi stabilite într-un mod simplu. Cuvântul **house** în engleză corespunde, de exemplu, cuvântului **casă**, iar terminația **-s** este folosită doar pentru verbele în engleză care sunt la timpul prezent, la persoana a III-a singular.

Diferența esențială dintre învățare și achiziție poate consta în ce poate face elevul cu ce i se pune la dispoziție.

În activitatea mea, am observat că a-i face pe elevi să folosească terminația **-s** la a treia persoană singular la un verb ("Susan likes oranges.") sau să folosească **has** în loc de **have** ("Tom has a toy - horse."), este o luptă pierdută. Elevii pot folosi aceste lucruri în mod corect într-un exercițiu sau într-un dialog memorat dar, invariabil, nu reușesc acest lucru într-o conversație spontană sau în scris.

Învățarea folosirii pe deplin a unei limbi este un proces lung care necesită efort. Profesorii nu pot învăța în locul elevilor lor. Îi pot ajuta să-și dezvolte încrederea în procesul de învățare. Apoi, trebuie să aștepte, gata să-i încurajeze și să-i ajute. Pentru cei care consideră că este mai dificil, ar trebui să facem toate eforturile pentru a ne asigura că învățarea limbii este o experiență plăcută și educativă.

Săliile de clasă sunt locuri excelente pentru învățarea unei limbi străine. Scopul clasei nu este acela de a-i face pe elevi perfecți, ci de a-i ajuta pe începători să dobândească suficient, astfel încât să poată primi informații inteligibile din lumea exterioară și să se perfecționeze în continuare.

L'UTILISATION DU DOCUMENT AUTHENTIQUE DANS LA MOTIVATION DE L'APPRENTISSAGE

prof. Baida Corina
Colegiul Tehnic «Al. I. Cuza» Suceava

This study aims to show the important of using authentic materials in language classes. The role of these materials is to bring students closer to the immediate reality, to familiarize them with the culture of the foreign language, but also to attract them stronger in order to increase learning motivation and attention during classes. Using a real document, not a manufactured one, the student becomes more curious, eager to discover how a native inhabitant and speaker could react or get involved in the situation that the document reveals. In addition, such materials have another important role besides motivation, they promote creativity which, nowadays, is considered a key element in learning.

Les documents authentiques ont des rôles bien spécifiques, parce qu'ils sont utilisés comme supports de l'apprentissage et sont souvent révélateurs pour les étudiants, aidant en grande mesure atteindre les finalités établies d'une manière plus exacte, rapide et vive.

Les textes des documents authentiques peuvent être travaillés par les apprenants qui, en faisant appel à leur créativité et tout en disposant d'un corpus lexical, essaient d'exprimer

leur vision, leurs points de vue. S'ils réussissent à faire cela, il y a une satisfaction qui en découle et qui pourrait être à l'origine d'une forte motivation d'apprendre la langue étrangère.

1. Une première fonction du document authentique en classe de FLE est celle *qu'il aide à l'acquisition de savoirs*:

- *aide au montage grammatical*: le dialogue écrit a pour fonction la fixation des réflexes grammaticaux
- *aide à l'introduction d'informations*: le document iconographique sert très souvent à introduire le lexique ou les structures
- *aide à la compréhension orale*: les illustrations sont beaucoup utilisées pour la compréhension du dialogue
- *aide à l'acquisition de connaissances culturelles*: les documents vidéos, iconographiques, écrits servent de support pour connaître les aspects socioculturels.

2. Une deuxième fonction du document authentique est celle *qu'il aide à l'acquisition de savoir-faire*:

- ✓ *aide à l'expression écrite ou orale*: les divers types de documents peuvent servir de support et de prétexte à la production de messages écrits ou oraux
- ✓ *l'entraînement aux types de discours écrits* (narration, exposition, argumentation): l'objectif est de permettre à l'apprenant de s'approprier un type de texte particulier
- ✓ *l'entraînement à la compréhension du langage iconographique*: l'objectif est de permettre et d'interpréter les signes iconographiques
- ✓ *aide à la constitution des repères culturels*: les documents vidéo ou audio - visuels apportent une image plus vivante et immédiate de la culture du pays étranger, image qui facilite aux élèves le contact avec les habitudes, les traditions et les rituels des étrangers
- ✓ *aide à l'analyse des faits de société*: les documents authentiques, soit qu'il s'agisse d'une affiche publicitaire, une annonce, un billet au cinéma / théâtre, une interview d'embauche, un CV, etc. constituent des aspects de la réalité quotidienne qui apportent aux yeux des apprenants des faits divers de la société du peuple étranger et leur facilite la compréhension des interactions sociales visées.

3. Une troisième fonction du document authentique vise la *discursivité* et la *compréhension du sens*:

- ✓ *documents littéraires, documents filmiques et vidéo, documents graphiques*: il s'agit d'entraîner les apprenants à la maîtrise des différents types de discours
- ✓ *documents techniques, documents scientifiques*: il s'agit d'entraîner les apprenants à lire, comprendre et produire les messages caractéristiques de ces domaines
- ✓ *l'utilisation d'Internet*: il s'agit d'entraîner les apprenants à faire des recherches sur Internet en langue étrangère.

Comment utiliser un document authentique?

Nous proposons des conseils d'utilisation des documents authentiques en classe de langue (adaptation d'après Magali Lemeunier-Quéré, <http://www.francparler.org/>):

- Vérifier la pertinence d'utilisation des documents dans la leçon ou dans le cours;
- Les documents doivent être en concordance avec le profil des élèves;
- Les documents doivent cadrer avec les objectifs de la leçon;
- Utiliser une proportion adéquate de documents authentiques dans le cours;
- Vérifier quel type de connaissance valorise les documents utilisés;
- Lire le document en entier avant de décider de l'exploiter;
- Ne jamais découper l'original, faire une photocopie;
- Identifier le thème et l'intérêt qu'il représente pour le cours;
- S'assurer de son adéquation par rapport au public concerné;

- Eviter les sujets polémiques;
- Vérifier la fiabilité de l'information transmise par le document choisi;
- Corriger les fautes qui peuvent s'être glissées dans le texte;
- Retaper le texte et l'annoter si nécessaire (lexique en bas de page, explications diverses);
- Faire figurer les consignes clairement sur le document;
- Indiquer l'origine du document;

Les avantages de l'utilisation des documents authentiques en classe de FLE

Le document authentique offre des avantages évidents et suscite toujours l'enthousiasme des enseignants et des apprenants: le réel est tout d'abord bien présent dans la classe et les objets, les documents et les discours authentiques permettent d'avoir accès au quotidien de la culture française et francophone.

On peut ainsi utiliser des: enquêtes, sondages, interviews, bulletins météorologiques, émissions radiophoniques, petites annonces, chansons, publicités provenant des médias en tous genres.

Par rapport aux documents fabriqués pour le contexte scolaire, les documents authentiques ont en effet un double intérêt: l'apprenant étranger est confronté aux mêmes objets culturels que le natif francophone; de même, le support pédagogique, en englobant des produits non scolaires, implique une mise en scène des faits culturels qui fait gagner en véracité et en crédibilité.

Le document authentique permet de mesurer le degré de conformité sociale d'une pratique culturelle et / ou linguistique et savoir le présenter, l'explicitier, l'exploiter et le resituer dans un cadre social plus ordinaire, de décrire la culture et la langue enseignées à quelqu'un qui ne les partage pas, de situer socialement une opinion donnée, de savoir repérer les malentendus culturels. Il offre aussi la potentialité d'une plus grande découverte personnelle et donc d'une pratique plus fréquente de la langue et de la culture (auto-apprentissage) par démarche aléatoire grâce à la multiplicité des liens qu'offre Internet.

Le document authentique donne à l'enseignant la possibilité de dépasser la monotonie qui s'instaure à un moment donné dans la classe et de s'investir dans son métier autrement que l'enseignement pur et simple.

Le document authentique offre des avantages évidents et suscite toujours l'enthousiasme des enseignants et des apprenants: le réel est tout d'abord bien présent dans la classe et les objets, les documents et les discours authentiques permettent d'avoir accès au quotidien de la culture française, en ayant comme support des enquêtes, sondages, interviews, petites annonces, faire-part de mariage, chansons ou publicités provenant des médias en tous genres.

Pour conclure, les documents authentiques ont l'avantage premier de poser l'apprenant en relation directe avec le français en situation d'emploi. Outre les acquis socio-linguistiques et pragmatiques que les documents authentiques favorisent, ces ressources se prêtent à l'exercice de simulation, ce qui transforme le statut de l'apprenant d'un simple utilisateur du matériel pédagogique dans un bénéficiaire des documents mis à sa disposition.

Bibliographie

Charaudeau, P., Maingueneau, D., 2002, *Dictionnaire d'analyse du discours*, Seuil, Paris

Cremarencu, S. *L'approche du document authentique en classe de FLE*, ed. Teocora, Buzău, 2009

Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: Clé International

Cuq Jean-Pierre, *Du discours du linguiste au discours pédagogique: tribulations de quelques concepts grammaticaux*, Ela. Études de linguistique appliquée, 2002

EDUCAȚIA STEAM: O ABORDARE A ÎNVĂȚĂRII DIN SECOLUL XXI

prof. Bălăceanu Elena – Gabriela
Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”, Râmnicu Vâlcea

By involving students around science, technology and computer science topics, STEAM aims to arouse a lifelong interest in art and science in children from an early age. Science, technology, computer science, art and mathematics (STEAM) are similar disciplines, as they all involve creative processes and none use a single method for investigation. STEAM empowers teachers to engage in project - based learning that crosses all five disciplines (science, technology, computer science, arts, mathematics) and encourages an inclusive learning environment in which all students are able to engage and contribute. Students who are taught at STEAM are not only taught the subject, they are taught how to learn, how to ask questions, how to experiment and how to create. Basically through this way of learning students are not only prepared for any kind of job, but for how to deal with the daily issues.

În ultima perioadă, educația s-a concentrat tot mai mult pe necesitatea de a pregăti mai bine elevii pentru un învățământ de calitate și de a le dezvolta abilitățile și cunoștințele de care vor avea nevoie pentru a avea succes în formarea profesională. STEAM a câștigat popularitate în rândul educatorilor, părinților și instituțiilor, ca o modalitate de a satisface această nevoie.

Prin implicarea elevilor în jurul subiectelor de știință, tehnologie și informatică, STEAM își propune să stârnească un interes de-a lungul vieții pentru artă și științe la copii de la o vârstă fragedă. Știința, tehnologia, informatica, arta și matematica (STEAM) sunt discipline similare, întrucât toate implică procese creative și niciuna nu folosește o singură metodă pentru anchetă și investigare. Predarea relevantă, în abilitățile de cerere care îi vor pregăti pe elevi să devină inovatori într-o lume în continuă evoluție este esențială, nu numai pentru viitorul acestor elevi, ci și pentru viitorul societății.

STEAM abilizează profesorii să angajeze învățarea bazată pe proiect, care traversează toate cele cinci discipline (știință, tehnologie, informatică, arte, matematică) și încurajează un mediu de învățare incluziv în care toți elevii sunt capabili să se implice și să contribuie. Spre deosebire de modelele tradiționale de predare, educatorii care folosesc cadrul STEAM reunesc disciplinele, valorificând sinergia dinamică între procesul de modelare și conținutul de matematică și știință, pentru a estompa limitele dintre tehnicile de modelare și gândirea științifică / matematică. Prin această abordare holistică, elevii sunt capabili să-și exercite ambele părți ale creierului deodată.

De exemplu, într-un liceu din Andover, se predă geometria prin obiectivul artei. „Prin intermediul unei vânătoare de epurare la un muzeu local, elevii ce studiază matematică și artă ajung să înțeleagă că scala în geometrie este același lucru cu perspectiva în artă, spune Meghan Michaud, un profesor la Andover High”.

Dincolo de clasă, atât oamenii de știință, cât și inginerii folosesc modele - inclusiv schițe, diagrame, relații matematice, simulări și modele fizice - pentru a face predicții despre comportamentul probabil al unui sistem. De asemenea, colectează date pentru a evalua previziunile și, eventual, pentru a revizui modelul.

Astăzi, stabilirea pentru succesul viitor al elevilor înseamnă a le expune discipline în mod holistic, pentru a-și dezvolta abilitățile de gândire critică. „Educația este sub presiune pentru a răspunde unei lumi în schimbare”, scrie Jeevan Vasagar într-un articol din Financial

Times. Țările care excelează la rezolvarea problemelor încurajează gândirea critică. „Pe măsură ce sarcinile repetitive sunt erodate de tehnologie și de externalizare, capacitatea de a rezolva probleme noi a devenit tot mai vitală.”

Un cadru STEAM îi învață pe elevi să gândească critic, să rezolve problemele și să folosească creativitatea, astfel îi pregătește pe viitorii studenți să lucreze într-un domeniu propice creșterii pe scară socială.

Abilitățile pe care elevii le dobândesc dintr-o educație STEAM pot fi traduse în aproape orice carieră. Stephen DeAngelis, președintele Enterra Solutions și recunoscut la nivel național de Esquire și Forbes pentru inovare, a declarat : „Educarea studenților la disciplinele STEM (dacă sunt predate corect) pregătește studenții pentru viață, indiferent de profesia pe care aleg să o urmeze. Acești subiecți îi învață pe elevi să gândească critic și cum să rezolve problemele - abilități care pot fi folosite de-a lungul vieții pentru a-i ajuta să treacă prin momente grele și să profite de oportunități ori de câte ori apar.”

Mișcarea în creștere către un cadru STEAM atât în învățământul primar, cât și în învățământul superior câștigă tracțiune și dintr-un motiv întemeiat. Elevii care sunt învățați în cadrul STEAM nu li se predă doar materia, ci sunt învățați cum să învețe, cum să pună întrebări, cum să experimenteze și cum să creeze. Așa cum a afirmat Naveen Jain: Regândirea educației pentru secolul XXI , „Dacă copiii și studenții de astăzi sunt viitorul nostru, acesta este tipul de educație de care avem nevoie. Acest sistem de învățare la distanță standardizat, care învață la un test, este exact tipul de educație pe care copiii noștri nu au nevoie în această lume care este afectată de provocări globale sistemice, omniprezente și confuze. Sistemul de învățământ de astăzi nu se concentrează suficient pe învățarea copiilor pentru a rezolva problemele din lumea reală și nu este interdisciplinar, nici colaborativ în abordarea sa.”

Astfel, trecerea de la actuala abordare standard la predarea către o metodă holistică interdisciplinară are sens doar într-o lume care se confruntă atât cu provocări, cât și cu oportunități.

CUM SE DEZVOLTĂ COMPETENȚELE EMOȚIONALE ȘI SOCIALE?

prof. Balan Anca
Liceul Tehnologic ”I. V. Liteanu” Liteni
Structură: G.P.N Roșcani

Study shows that, in a kindergarden, the most used method to improve social skills is the one which allows the children to socialise by themselves, as well as offering them the opportunity to play alone or in small groups. These two methods are, eventually, passive, the most effective way to gain and improve social skills being the direct intervention of an adult, who has to guide the children's behaviour at all times.

Cercetările din domeniul competențelor emoționale și sociale arată că reacțiile emoționale și sociale ale adulților sunt un predictor pentru competențele copiilor (Diener, Kim, 2004). Într-un studiu efectuat de Rubin, Hastings, Chen, Stewart și McNichol (1998) au arătat că la băieții de 2 ani cu reactivitate emoțională ridicată a căror mame aveau un nivel ridicat al dominării copilului au prezentat mai multe comportamente agresive sau alte tipuri de probleme comportamentale.

Matthews, Woodall, Kenyon și Jacob (1996) au arătat că un nivel ridicat al negativității parentale duce la manifestarea frecventă a furiei la copii. În schimb, manifestarea constantă a emoțiilor pozitive în familie este asociat cu un nivel ridicat al competențelor sociale la copiii de vârstă școlară mică. Incapacitatea mamei de a-și regla emoțiile negative

duce la apariția anxietății la copii (Jenkins și Smith, 1991; LaFrenier și Dumas, 1992). Zhou (2002) arată că exprimarea emoțiilor pozitive față de copii este un predictor pentru abilitățile empatice ale copiilor și funcționarea socială în clasele primare.

Învățarea observațională (Bandura, 1977) este mecanismul care stă la baza modelării comportamentului. Copiii observă comportamentul adultului într-o situație și încearcă să-l imite. Copiii nu învață un comportament în termeni de bine sau rău. El se uită în jur, observă după care imită comportamentul dacă acesta a fost urmat de consecințe pozitive atunci când se va afla în situații similare. Dacă de exemplu, educatoarea își exprimă bucuria prin râs și prin mângâieri sau îmbrățișări și copilul va face la fel; dacă atunci când este nervos adultul va ridica tonul, copilul se va comporta la fel cu ceilalți în astfel de momente. De asemenea, prin modul de exprimare a emoțiilor, adulții comunică copiilor semnificația unui eveniment, comportamentele care însoțesc diverse reacții emoționale și reacțiile sau consecințele emoției asupra celorlalți (*ex. dacă primim un cadou ne bucurăm, dacă avem o problemă suntem supărați*).

Învățarea prin observare are următoarele efecte:

- **copilul imită comportamentul respectiv, îmbogățindu-și repertoriul comportamental**
Cosmin are 4 ani. El este în curte la grădiniță și construiește un garaj pentru mașinile lui. La un moment dat vine Andrei care merge și începe să se cațere pe o sfoară și spune „Uau, ce frumos e, sunt maimuță!”. Cosmin își lasă jucăriile și merge și face la fel.

În acest caz, Cosmin și-a îmbogățit repertoriul comportamentelor privind modul de joacă.

- **crește probabilitatea manifestării unui comportament deja existent în repertoriul copilului**

Andrei se joacă cu Marius de-a soldații. La un moment dat Marius îi strică modul în care și-a aranjat armata; Andrei este furios și îl împinge pe Marius pentru a-și exprima furia.

În această situație, Andrei și-a exprimat furia într-un mod pe care el l-a învățat anterior.

- **comportamentul modelului devine antecedent, pentru comportamentul subiectului, adică tinde să-l declanșeze.**

Robi este la grădiniță și se joacă în curte împreună cu prietenul lui Adrian. La un moment Adrian ia în mână o botă și începe să se lupte cu un alt copil. Robi se uită la el și merge să-și caute o botă pentru a se lupta și el cu cineva. A doua zi când ies în curte și Adrian își ai o botă și Robi face la fel.

O mare parte din fenomenul de imitație se datorează unei puternice nevoi a persoanelor de validare socială a propriului lor comportament. Nefiind siguri dacă ceea ce facem e corect sau nu, recurgem la confirmarea socială: ne purtăm într-un anumit mod pentru că și ceilalți fac la fel; comportamentul nostru e socotit adecvat pentru că e similar cu a celorlalți și ne purtăm așa chiar și în absența unor recompense sau pedepse din partea lor, pentru că aceasta este una dintre principalele surse de validare a comportamentului propriu. Tendința de validare prin imitație este mai puternică în situații de incertitudine, de nesiguranță și în prezența (reală sau simbolică) a unor actori similari. Comportamentul celorlalți este o importantă sursă de informație, foarte utilă, pentru ghidarea propriului comportament. Cu cât situația e mai incertă, deci mai săracă informațional, cu cât nevoia de informație este mai mare.

Astfel modelarea este un instrument foarte eficient de dezvoltare a abilităților emoționale și sociale la copii și ea are un impact major în următoarele condiții:

Existența unei similarități între observator și model

Cu cât similaritatea între model și observator e mai mare, cu atât achiziția este mai rapidă. Noi tindem să imităm personaje care aparțin ca și noi aceleiași grup de vârstă, sex, statut social, convingere religioasă, etc. Cu cât există mai mulți actori similari nouă care realizează un comportament, cu atât mai informativ devine pentru noi comportamentul respectiv și mai probabil să-l imităm. Cei “ca și noi” sunt mai repede creditați că “știu ce fac” într-o situație ambiguă. Procentul de imitație crește de la 30% la 70% dacă “modele”

prezentate sunt asemănătoare cu noi înșine (Cialdini, 1993). Cu cât deosebirile sunt mai mari, cu atât achiziția e mai dificilă. Acest lucru poate fi „speculat” la grădiniță prin vizionarea unor casete sau citirea unor povești despre copii care au caracteristici și nevoi similare cu ale lor (*ex. merg la grădiniță și învață cum să se joace unul cu celălalt sau cum să rezolve un conflict*). Un alt lucru care poate fi făcut este observarea împreună cu un copil a unui alt copil în scopul imitării unui comportament.

Dan este un băiat de 5 ani care se plânge că nu se știe juca cu ceilalți copii. Educatoarea îl ia de mână și îi spune „Haide să vedem cum se joacă ceilalți copii”. Ei se apropie de un grup de copii pe care îl observă împreună: „De-a ce crezi că se joacă colegii tăi?, Ce face acum Claudiu ?, Ce face acum Sergiu? Crezi că tu ai putea să faci așa ca și ei?, Haide acum să încercăm să ne jucăm amândoi ca și Claudiu și Sergiu.”

Crearea unei situații în care solicitarea de schimbare a comportamentului e făcută de către o autoritate sporește semnificativ șansele ei de reușită. Autoritatea își exercită influența asupra comportamentului individual sau colectiv în primul rând în două situații: când are monopolul informației și când controlează antecedentele și consecințele. În perioada preșcolară de cele mai multe ori părintele sau educatoarea au aceste calități. Pe măsură ce ei își pierd din autoritate se reduce și impactul asupra comportamentului copilului. Un exemplu de situație în care educatoarea își poate exercita autoritatea este momentul în care un copil este furios și dorește să îl lovească pe un coleg de al lui

Ioana și Lavinia se joacă cu păpușile. La un moment dat, Ioana merge să aducă și alte jucării, Iar Lavinia îi ia păpușa și se uită la hainele cu care este îmbrăcată. Când Ioana se întoarce devine furioasă pentru că Lavinia se joacă cu păpușa ei.

Educatoarea: Ioana, spune-i Laviniei că ești furioasă pentru că ți-a luat păpușa. Nu o lovi! Spune-i că ești furioasă!

Ghidarea comportamentului copilului în anumite situații sociale

Copiii au nevoie permanent de ghidajul adultului deoarece este perioada în care ei învață cel mai mult. Până a ști cum se face un comportament au nevoie de cineva care să-i ghideze sau le medieze o situație socială cum este cea descrisă mai jos.

Iulia este o fetiță mai retrasă care nu are încă curajul să-i invite pe ceilalți copii să se joace cu ea. Ea ține o păpușă în mână și se uită la Sergiu care se joacă cu un camion.

Educatoarea merge la Sergiu și îi spune:

- Iulia ar vrea foarte mult să îi plimbi păpușa cu mașina. Mulțumesc pentru că ești un așa șofer bun.

În această situație Iulia nu ar fi avut curajul să îi spună lui Sergiu că vrea să se joace cu el și a avut nevoie de ghidajul educatoarei.

Pentru a avea efectele dorite în ghidarea copilului trebuie să respectăm condițiile descrise mai jos:

- Definim clar comportamentul pe care dorim să-l învețe copilul

ex. Iulia trebuie să învețe cum să inițieze o interacțiune cu un alt copil

- Descompunem în pași mici comportamentul respectiv

Când comportamentul care trebuie învățat este prea complex pentru a permite învățarea lui globală, descompunem comportamentul în pași mai mici.

ex. Iulia trebuie să învețe cum să interacționeze mai întâi cu un copil, apoi cu doi, trei

- Folosim îndrumarea

Îndrumarea constă în a ajuta copilul pe parcursul efectuării comportamentului în vederea facilitării însușirii acestuia. În funcție de tipul de comportament prin care se face îndrumarea, aceasta poate fi:

- **Îndrumare fizică** – atunci când trebuie învățat un comportament motor, cum ar fi expresia nonverbală a emoțiilor

ex. Prindem ușor mâna Iuliei și o ajutăm să-i dea lui Sergiu păpușa.

- **Îndrumare verbală** - constă într-o serie de mesaje verbale transmise înaintea sau în timpul manifestării unui comportament, legate de modul de execuție a unui comportament sau de etapele parcurse în realizarea lui.

ex. În timp ce se joacă cu Sergiu îi putem sugera Iuliei câteva întrebări pe care să le pună: Iulia, întreabă-l pe Sergiu dacă vrea să construiești o căsuță pentru păpușă.

- **Îndrumare prin modelare** – presupune să oferiți copilului un model de realizare a comportamentului respectiv; astfel copilul vă poate observa pe dumneavoastră, pe alți copii, personaje din filme sau din desene animate.

ex. Observăm împreună cu Iulia cum se joacă alte două colegi și apoi îi cerem să le imite, jucându-se cu un alt copil.

- **Recompensăm aproximările succesive ale comportamentului dorit**

E important ca în faza de învățare a unui comportament să recompensăm imediat orice aproximare a acestuia de către copil. Astfel, el va avea curaj să continue.

ex. O laudăm pe Iulia chiar dacă îi dă unui copil o jucărie, dar nu duce interacțiunea mai departe.

- **Ignorăm aproximările succesive ale etapelor anterioare**

Pe măsură ce copilul progresează vor fi recompensate ultimele și cele mai bune aproximări ale comportamentului. Aproximările depășite vor fi ignorate.

ex. Dacă Iulia știe deja cum să inițieze o conversație, o recompensăm numai atunci când execută bine etapa respectivă.

- **Retragem treptat îndrumarea**

În momentul în care vedem că un copil se descurcă singur evităm să-i mai spunem ce să facă.

ex. Dacă vedem că știe care sunt etapele unei interacțiuni nu-i mai spunem nimic. Astfel îi comunicăm copilului că avem încredere în el și că se poate descurca singur.

- **Recompensăm la intervale neregulate comportamentul dobândit**

Pentru a consolida un comportament e important să începem să-l recompensăm doar din când în când, la intervale neregulate. Ne asigurăm însă că acest comportament este învățat, înainte de a trece la faza de consolidare.

ex. Recompensăm efortul Iuliei de a iniția o interacțiune doar din când în când.

În realizarea cu succes a acestei metode este esențială observarea micilor progrese, care, chiar dacă par nesemnificative, trebuie mai întâi recompensate, iar apoi consolidate! căci învățarea presupune efort și muncă repetată!

În continuare voi analiza fiecare tip de reacție pe care o poate avea adultul față de comportamentul copilului precum și efectele acesteia în dobândirea abilităților emoționale și sociale.

Recompensa

Când dorim să creștem frecvența sau durata unui comportament, folosim metoda bazată pe recompensă. Recompensa este o consecință a comportamentului care crește probabilitatea acestuia. De exemplu, lauda educatoarei poate fi o recompensă pentru copil atunci când se joacă cu ceilalți copii, dar poate să nu fie recompensă atunci când face curățenie pe masa de pictat. Așadar, recompensa este o funcție pe care o are un anumit lucru la un moment dat. Prin urmare, nu putem fi siguri că o situație este o recompensă decât după ce o aplicăm și vedem efectul ei, și anume dacă produce sau nu repetarea comportamentului. Cum putem afla care lucruri sau situații reprezintă recompense pentru un copil?

- întrebări directe: „Ce îți place mai mult?”, „Ce obiecte te atrag?”, „Ce ți-ai dori?”

- observarea copilului: ce face mai des, care jucărie sau activitate o alege mai frecvent

O activitate frecventă poate constitui o întărire pentru o activitate mai puțin frecventă.

Pentru ca recompensarea unui comportament să crească frecvența celui comportament trebuie respectate următoarele principii:

- **Definim specific comportamentul căruia dorim să-i creștem frecvența, durata sau intensitatea.**

ex. Educatoarea vrea să dezvolte la copii comportamentul de „A cere și de a oferi ajutor”

- **Identificăm care sunt pentru copil recompensele pentru comportamentul respectiv**

ex. *Educatorea a observat că abțibildurile sunt recompense pentru copii*

- **Utilizăm recompensele disponibile**

ex. *Laudă, abțibilduri, etc.*

- **Trecem treptat de la recompense artificiale la recompense naturale**

Cu cât sunt mai naturale recompensele pe care le utilizăm, cu atât e mai mare șansa consolidării și persistenței comportamentului țintă.

ex. *Treptat, educatoarea va trece de la oferirea de abțibilduri la laudă.*

- **Utilizăm un repertoriu larg și alternativ de recompense, astfel încât să nu producem saturație**

Dacă îi dăm mereu copilului aceeași recompensă s-ar putea ca la un moment dat să se plictisească de ea, și să nu mai aibă efectul pe care l-a avut la început. Cu cât i-a lipsit mai mult acel lucru cu atât va avea un efect mai mare ca și recompensă. Prin urmare, în alegerea recompenselor trebuie să avem în vedere acest lucru.

ex. *Educatorea va varia tipurile de abțibilduri (ex. cu animale, cu personaje din desene animate)*

- **Descriem comportamentul în momentul în care aplicăm recompensa; în acest fel facilităm învățarea.**

ex. *„Ce frumos ai cerut ajutorul lui Sergiu!”*

- **Repetăm verbal regula pe care se bazează recompensa. Explicarea verbală a regulii facilitează învățarea.**

ex. *Atunci când educatoarea le aplică recompensa, le va spune „Pentru că ai cerut ajutorul lui Sergiu așa frumos primești un abțibild cu animale”*

- **Învățăm copilul să-și identifice și să-și autoadministreze recompensele.**

ex. *în momentul în care educatoarea îl va lauda pe copil îi va cere să se laude și el „Ce băiat harnic ești! Spune și tu sunt harnic!”*

- **Comparăm dimensiunile comportamentului (intensitatea, frecvența, durata) înainte și după aplicarea recompensei, pentru a cunoaște efectul ei (dacă este sau nu o recompensă și dacă este eficientă).**

Pentru vedea dacă o metodă are rezultate sau nu trebuie să comparăm la anumite intervale comportamentul anterior al copilului și cel actual.

ex. *Educatorea a observat că la început doar 2 copii cereau ajutorul, iar cum cer ajutorul 7.*

- **Trecem de la recompense aplicate imediat, în faza de învățare, la recompense aplicate neregulat, în faza de consolidare a unui comportament.**

În concluzie, copiii dobândesc comportamente sociale în diferite moduri, prin observarea și imitarea adulților sau a celorlalți copii, prin modelarea sau ghidarea din partea adultului. Studiile arată că în grădinițe, strategia cea mai des folosită pentru dezvoltarea abilităților sociale este permiterea copiilor să socializeze singuri și oferirea de oportunități pentru a se juca. Aceste două metode sunt însă pasive (Buysse și colab. 2003), cea mai eficientă modalitate de însușire și dezvoltare a unor abilități sociale fiind intervenția directă a adultului prin ghidarea comportamentului copilului.

La baza oricărei intervenții cu copiii stă realizarea unei relații pozitive cu aceștia. Stabilirea unei relații pozitive este importantă, deoarece copiii au nevoie să simtă că lumea este un loc sigur, că oamenii sunt predictibili și că ei merită să fie iubiți indiferent de performanțele pe care le obțin

Bibliografie

1. Domnica Petrovai, Viorica Preda, Sorina Petrica - Pentru un copil sănătos emoțional și social
2. Botiș A., Tărău A.(2004), *Disciplinarea pozitivă sau cum să disciplinezi fără să rănești*, Editura ASCR, Cluj-Napoca
3. Iucu R.(2000), *Managementul și gestiunea clasei de elevi*, Editura Polirom, Iași

4. Sălăvăstru, D.(2004), Psihologia educației, Editura Polirom, Iași
5. Stan E.(1999), Profesorul între autoritate și putere, Editura Teora, București

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ „MAGIE ÎN GRĂDINA PRIMĂVERII”

Prof. preșc., Bălăucă Viruța
Școala Gimnazială, Ostra

Through the integrated activity "Magic in the spring garden", preschoolers learn about spring flowers and discover what are the environmental factors needed to live and grow. From the presentation of the literary text with scientific content "The story of a drop of water", the children discover the influence of water in the development of plants (flowers), and through a simple experiment, observe how the rain forms and how the water succeeds in flowering the flower. Then, within the artistic-plastic activity "Flowers for Spring Fairy", also with the help of the experiment, they discover the colors orange and purple, through mixtures of other colors (yellow + red) and (blue + red), colors that apply on the surface of some silhouettes of spring flowers. The integrated activity ends with the game "Bees scouts", in which the children disguised as "bees" simulate the collection of nectar from flowers, in the rhythm of the musical text "Spring" by Antonio Vivaldi.

Nivelul / Grupa: I / Grupa mică „Albinuțe”

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema proiectului: „Bucurii de primăvară”

Tema săptămânii: „Înfloresc grădinile”

Tema zilei / activității: „Magie în grădina primăverii

Forma de realizare: Activitate integrată

Domenii implicate: ADE (DȘ1 + DEC2) + ALA2

Tipul de activitate: Transmitere de cunoștințe și deprinderi

Categorii de activități de învățare:

-**DOMENIUL ȘTIINȚE** - „Povestea unei picături de apă” (din revista Pipo nr.125, 2015) - lectura educatoarei (text cu conținut științific).

-**DOMENIUL ESTETIC CREATIV** - „Flori pentru Zâna Primăvara” - activitate experiment (descoperire de noi culori) - pictură

-**ACTIVITĂȚI LIBER ALESE 2** - „Albinuțele cercetașe” - exerciții de euritmie.

Durata: 40-45 minute

Locul de desfășurare: sala de grupă

Scopul: Dobândirea de către copii a unor cunoștințe referitoare la plante (flori de primăvară) și influența unor factori de mediu necesari pentru a trăi, a se dezvolta.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să recunoască / denumească corect unele flori de primăvară;
- să precizeze / arate părțile componente ale unei flori cu principalele caracteristici;
- să sesizeze cu ajutor, de ce au nevoie florile ca să crească , în urma unor experimente simple (flori udate / neudate, ținute la lumină / întuneric);
- să desprindă din textul literar audiat influența apei în dezvoltarea plantelor (florilor);
- să observe, printr-un experiment simplu, cum se formează ploaia;
- să descopere noi culori (portocaliu, violet) prin amestecuri de alte culori experiment practic;

- să aplice culoarea obținută pe silueta de floare dată;
- să comunice impresii, idei pe baza observărilor, experiențelor efectuate;
- să execute exerciții de euristică, în ritmul muzicii date.

STRATEGII DIDACTICE:

- ✓ **Metode și procedee:** observația, conversația examinatorie, expunerea, demonstrația, experimentul, lectura educatoarei, explicația, exercițiul, învățare prin descoperire, surpriza, jocul.
- ✓ **Mijloace de învățământ:** DS - coș cu flori naturale (lalele), planșe cu flori / jetoane, textul literar „Povestea unei picături de apă”, video-proiector, vas cu pământ, floare udată / neudată, spumă de ras, baghetă, floare „surpriză”, pahare cu apă.
DEC - siluete de flori de primăvară, tempera R+G+A, pensoare, pahare cu apă, șervețele umede, vase pentru flori.
ALA2- recuzită pentru albinuțe, textul muzical „Primăvara” de Antonio Vivaldi
- ✓ **Forme de organizare:** frontal, individual, pe grupe.
- ✓ **Elemente de joc:** mânguirea materialului, gruparea, surpriza, bătaia din palme, bagheta „magică”, cuvânt stimulator, recompensa.

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

- “Noul curriculum pentru învățământul prescolar”, București, 2009
- Viorica Preda – „Educația pentru știință în grădiniță”, București, 2000
- Maria Taiban, Valeria Nistor, Ecaterina Bârsei – „Cunoștințe despre natură și om”, E.D.P., București, 1979

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii sunt așezați în semicerc pe scaunele pentru a putea stabili un contact vizual cu toți membrii grupei, apoi, vor avea parte de o surpriză.

Captarea atenției se va face prin Zâna Primăvara, care va bate la ușă și va aduce un coș cu flori de primăvară și alte materiale didactice necesare la realizarea activității integrate ADE: (DS1 +DEC2) + ALA2. Li se va comunica copiilor noutatea zilei: „Să ajutăm Zâna Primăvara!”, să înflorească cât mai repede florile de prin grădini, iar pentru aceasta, cu ajutorul unei baghete fermecate vor face o magie. Astfel, se va anunța tema activității integrate: „Magie în grădina Primăverii”. Mai întâi, vor descoperi și denumi flori de primăvară cunoscute, părțile componente ale unei flori. Vor afla de ce au nevoie florile ca să crească, modul de viață, prin observarea unei flori udată, bine îngrijită / și una neudată, neglijată.



Apoi, sub formă de surpriză, se va auzi „vocea” unei „picături de apă”, din coșul Zânei, care vrea să le spună povestea ei. Prin activitatea DS-lectura educatoarei „Povestea unei picături de apă”, copiii vor asculta textul literar cu conținut științific și vor urmări, în același timp, imaginile la video-proiector. Așa, vor descoperi, afla de unde vine apa, ploaia de

care au nevoie florile (plantele). Se va realiza o machetă cu drumul picăturilor de apă (circuitul apei).

Pentru a înțelege mai bine procesul, se va face o „magie” - experimentul „Ploaia”. Într-un pahar cu apă se va pune spumă de ras (norșori pufoși). Cu o pipetă se pun picături de cerneală albastră. Copiii vor observa cum „plouă”.

După ce se va explica importanța apei pentru flori, se va recita în grup poezia „Florile îmi sunt surori” de Mălina Cajal (tranziție).

În coșul Zânei Primăvara se vor descoperi niște flori – siluete care au nevoie de ajutor ca să înflorească. Pentru aceasta, copiii se vor deplasa la mese, pe două grupe. Aici vor desfășura activitatea DEC – vor descoperi noi culori printr-o „magie” (amestecuri de culori-experiment), pentru a colora „Flori pentru Zâna Primăvara”. Un grup vor descoperi culoarea portocalie, prin îmbinarea culorilor R+G, iar alt grup, culoarea violet prin îmbinarea culorilor R+A și vor aplica culorile obținute pe suprafața florilor date. Înainte de a trece la lucrul propriu-zis, se vor face câteva exerciții de încălzire a mâinilor.

Cu florile realizate se va completa grădina cu flori de primăvară. Pentru că au fost cuminți, Zâna le-a pregătit o surpriză. Fiecare va primi câte o floare de hârtie închisă și un pahar cu apă. La semnalul dat, copiii vor pune floarea în pahar. Cu bagheta fermecată, se va face o „ magie” și o vor deschide, o vor înflori cu ajutorul apei (experiment).

Apa pătrunde prin capilarele din spațiile goale care se găsesc în fibrele de hârtie și le umflă, astfel floarea se deschide. După ce se va completa grădina cu ultimele flori, se va intona cântecul „Înfloresc grădinile” (tranziție), apoi se va trece la ALA2 „Albinuțele cercetașe” - exerciții de euritmie. Copiii, deghizați în albinuțe, cu gălețușe în mână, pe melodia Primăvara de Vivaldi, vor alerga printre flori și vor căuta florile care au nectar, executând mișcări sugerate de textul muzical.

În încheiere, se vor face aprecieri generale și individuale asupra modului cum s-a desfășurat activitatea, iar pentru că au reușit până la sfârșit să ajute Zâna Primăvara, aceasta le-a pregătit surprize dulci, cu miere.



ABORDĂRI INOVATIVE PENTRU CREȘTEREA MOTIVĂRII ÎNVĂȚĂRII

prof. învă. primar Baltaru Elena
Școala Gimnazială Ostra

STEAM is a curriculum based on the idea of educating students in five specific disciplines — science, technology, engineering, art and mathematics, in an interdisciplinary and applied approach. Rather than teach the five disciplines as separate and discrete subjects, STEAM integrates them into a cohesive learning paradigm based on real-world applications. What separates STEAM from the traditional science and math education is the blended learning environment and showing students how the scientific method can be applied to everyday life. STEAM educators can help students connect what they learn in these critical areas, with art practices and design elements. The kids should feel like they can critique, wonder, innovate, inquire.

STEAM este abrevierea pentru Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică. Este o abordare integrată de învățare care încurajează elevii să se gândească mai larg la probleme ale lumii reale. Abordarea interdisciplinară a jutat la crearea unor inovații cum sunt iPhone, primul computer original portabil – laptop-ul

Acest tip de proiecte ajută elevii să pună întrebări, să conecteze punctele (de cunoaștere), să rezolve probleme, să gândească creativ să fie inovativi ,îi ajută să înțeleagă conceptele abstracte prin experimentare și joacă. Nu numai proiectele STEAM pot salva lumea, ele îi pot salva pe copiii noștri, făcând viitorul lor mai strălucit. Job - urile care încorporează abilitățile STEAM sunt mai bine plătite.

Elevii trebuie să deprindă modalități noi de a aborda problemele, de a dobândi competențe, de a crea și folosi instrumentele de lucru într-o manieră inovatoare. Un sistem de educație care îi izolează pe elevi de problemele reale nu mai poate reprezenta o normalitate. Obiectivul educației trebuie să fie flexibilitatea și variația, pentru a-i pregăti pe tineri să folosească instrumentele în mod creativ, atât în comunitățile virtuale, cât și în cele reale, dintr-o perspectivă transdisciplinară. Această abordare integratoare a domeniului STEAM se răspândește într-un ritm rapid în toată lumea.

Tehnologia include subiecte precum programarea computerului, analiza și designul, arhitectura și medicina, iar ingineria poate include subiecte precum electronica, roboții și mașinile viitorului, de aceea termenul cheie, atunci când vorbim despre educația STEAM, este integrarea.

Aceasta este o abordare combinată care încurajează experiența practică și le oferă copiilor șansa să aplice cunoștințe relevante, „din lumea reală”, chiar la clasă sau acasă. Ea îmbină acele discipline pentru a preda „abilitățile secolului XXI” sau instrumentele pe care elevii trebuie să le aibă dacă doresc să reușească în joburile din viitor.

Ceea ce diferențiază STEAM de educația tradițională (bazată pe știință și matematică) este învățarea coezivă, mixtă, ce le demonstrează copiilor cum metoda științifică poate fi aplicată în viața de zi cu zi. Le dezvoltă gândirea bazată pe calcul și se concentrează pe rezolvarea problemelor prin aplicarea soluțiilor din viața reală, acest tip de educație putând începe de la cele mai mici vârste.

Spre deosebire de lecțiile clasice din sistemul tradițional de învățământ, unde profesorul predă și copilul ascultă, STEAM este o metodă activă, aplicată, constructivistă, de a „învăța prin a face”. Este vorba despre faptul că băieții și fetele vor lucra în sala de clasă sau acasă alături de părinți asemănător unui om de știință sau a unui inginer: observând, adresând întrebări, formulând idei, ipoteze, experimentând și punând în practică ceea ce descoperă, formulând și transmițând concluziile.

Cercetările sugerează că educația STEAM integrată trebuie să dezvolte elevilor capacitatea de a colabora cu ceilalți atunci când abordează o problemă și când formulează soluții (Wagner, 2008). Caracteristicile esențiale ale educației STEAM integrate ar trebui să includă lucrul bazat pe proiecte care abordează probleme non-standard și să asigure standardele și conținutul educațional adecvat la nivelul fiecărei discipline STEAM (fără a se izola de o disciplină) și instruirea în citire, scriere și numerație pentru a permite o comunicare eficientă în rezolvarea problemelor

Avantajele educației STEAM:

1. Promovează învățarea prin experiment- permite explorarea deschisă și investigarea, identificarea problemelor de rezolvat și găsirea soluțiilor potrivite.
2. Educația STEAM include activități reale de soluționare a problemelor. Temele proiectelor au la bază întotdeauna situații reale din viața de zi cu zi. Includerea activităților de acest fel ajută copiii să se concentreze asupra părților importante ale educației.
3. Încurajează curiozitatea și gândirea analitică. Copiii sunt curioși în mod natural, dar de multe ori metodele educaționale tradiționale împiedică acest lucru. Această abordare le permite să întrebe, să se întrebe, să experimenteze și să exploreze.

Exemplu de realizare a educației STEAM în învățământul primar:

Disciplina: Științe ale naturii

Clasa: a II-a

Tema: Fenomene ale naturii

Știință - Elevii vor selecta informațiile relevante despre fenomenele naturii cu ajutorul buletinului meteo din ziua respectivă.

Tehnologie - Fiecare elev va utiliza calculatorul pentru a descoperi informații despre vremea din localitate.

Inginerie -Vor fi analizate consecințele fenomenelor naturii (ploaie, ninsoare, vânt, fulger, tunet) asupra mediului înconjurător.

Arte - Vor fi pictate simbolurile corespunzătoare pentru fenomenele meteo și vor fi utilizate pentru a indica pe hartă starea vremii în fiecare zi.

Matematică - Vor fi rezolvate probleme de matematică, în care apar elemente despre fenomene ale naturii.

Educația STEAM contribuie la îmbunătățirea motivației elevilor cât și la dezvoltarea abilităților cognitive, la stimularea gândirii critice, la rezolvarea de probleme precum și la formarea abilităților necesare pentru obținerea și menținerea unei profesii în acest secol. Problemele actuale ale societăților / comunităților în care trăim sunt atât de complexe încât nu își mai pot găsi rezolvarea într-o singură disciplină. Interconectivitatea devine o cerință a viitorului.

CREATIVITATEA ȘI COPILUL DE ASTĂZI

prof. inv. preșcolar Barbuța Elena Gianina
Școala Gimnazială „Iorgu G. Toma” Vama, G.P.N. Strîmtura - Vama

The term creativity defines a dynamic act, a process that develops and encompasses origin and purpose. Creativity cannot be limited to skills, attitudes or temperament features. Creative is the one that is characterized by originality, expressiveness and is imaginative, a pathfinder, inventive, innovative.

The child is considered the prototype of creativity. Creative early childhood usually differs from the rest of the group by different specific behavior.

Artistic-plastic activities are an important means of boosting the child's mental life. The painting, like the drawing, is a game, a dialog between the child and the adult, is a means of communication. The drawing always remains a way to describe the story that cannot be told in words. Teachers and parents must also encourage and guide children's steps to develop taste for beauty, art and the development of a complex personality.

Termenul de creativitate își are originea în cuvântul latin „creare”, care înseamnă „a zămisli”, „a făuri”, „a crea”, „a naște”. Însăși etimologia cuvântului ne demonstrează că termenul de creativitate definește un act dinamic, un proces care se dezvoltă și își cuprinde atât originea cât și scopul. El a fost introdus în psihologie de G. W. Allport, pentru a desemna o formațiune de personalitate. În opinia lui, creativitatea nu poate fi limitată doar la unele dintre categoriile de manifestare a personalității, respectiv la aptitudini, atitudini sau trăsături temperamentale. Psihologii susțin în general, că „a fi creativ” înseamnă a crea ceva nou, original și adecvat realității. A crea înseamnă a face să existe, a aduce la viață, a cauza, a genera, a produce. Creativ este cel care se caracterizează prin originalitate, expresivitate și este imaginativ, deschizător de drumuri, inventiv, inovativ. După Paul Popescu Neveanu, creativitatea „presupune predispoziția generală a personalității spre nou, o anumită organizare a proceselor psihice în sistemul de personalitate” (Roco, 2004). Creativitatea este legată de expresii și creații artistice, de invenții tehnologice sau descoperiri științifice, de comunicarea interumană, de educație, de comportamente personale și de mișcările sociale. Ea semnifică: adaptare, imaginație, construcție, originalitate, evoluție, libertate interioară, talent literar, distanțare față de lucrurile deja existente. Ca formațiune psihică, creativitatea se caracterizează printr-o multitudine de sensuri: productivitate, utilitate, eficiență, valoare, ingeniozitate, noutate, originalitate. Printr-o definiție mai generală, creativitatea poate fi văzută drept un proces prin care se focalizează într-o sinergie de factori (biologici, psihologici, sociali) întreaga personalitate a individului și care are drept rezultat o idee sau un proces nou, original, cu sau fără utilitate și valoare socială.

Copilul, care-și manifestă permanent mirarea și surpriza, încercând să surprindă ineditul lumii, neinfluențat încă de educația rutinieră, este considerat prototipul creativității.

Preșcolarii creativi se diferențiază de obicei de restul grupului prin diferite comportamente specifice, și dacă li se permite acest lucru, își dezvoltă în mod liber creativitatea. Ei sunt foarte curioși, vin cu soluții neobișnuite, cu idei originale au inițiativă și un spirit de observație foarte bine dezvoltat, văd conexiuni între elemente aparent fără nici o legătură, pun întrebări adecvate, caută alternative și explorează noi posibilități, manipulează și controlează simultan mai multe idei, învață ușr și rapid, au o memorie bună, un vocabular foarte bine dezvoltat, găsesc căi neobișnuite pentru soluționarea problemelor, au o imaginație vie și o capacitate deosebită de a compune povești.

Educație plastică

Activitățile artistico-plastice constituie un mijloc important de dinamizare a vieții psihice a copilului, a proceselor sale intelectuale.

„Când credeți că copilul a obosit să citească, că atenția i-a slăbit, că procesul de înțelegere la el s-a întrerupt, puneți-l pe copil să scrie, să deseneze, să cânte.” (Ușinski) Activitatea artistico-plastică este un cadru ideal pentru descoperirea aptitudinilor, este o activitate care produce plăcere. Atenția lor trebuie să fie îndreptată asupra acestor valori: aspecte ale naturii, tradiții, folclor, artă.

Prima formă de exprimare grafică a copilului mic este mâzgălitura. Aceasta are un înțeles pentru el, deși adulții nu percep reprezentarea. Treptat, cu ajutor și perseverență, copiii învață să redea obiecte sau chiar imagini respectând realitatea. Desenul nu este doar o modalitate de autocunoaștere și de autodezvoltare, ci și un mijloc de comunicare și de intrare în relație cu alte persoane, prin utilizarea desenului în grup. Culoarele alese, tipul de instrument pentru desen, modul în care desenează, suprafața ocupată pentru a se exprima, toate acestea sunt detalii foarte importante pentru cunoașterea persoanei. Desenul îi ajută să comunice, să accepte și să colaboreze. Desenele și picturile se pot utiliza în diferite moduri și cu multiple obiective. Prin desen și pictură copilul își exprimă sentimentele, trăirile, nevoile, se exprimă pe sine, descoperindu-și astfel identitatea. Pictura, ca și desenul, este un joc, un dialog între copil și adult, este un mijloc de comunicare.

Desenul rămâne întotdeauna un mod de a descrie povestea care nu poate fi spusă în cuvinte. Culoarele, hârtia, creta îl pot stimula pe copil să povestească diferite întâmplări, să scoată la iveală scene din viața sa, pe care nu le poate exprima altfel. Povestea desenată de copil relevă foarte clar trăirile și sentimentele copilului.

Desenul poate fi utilizat în diferite scopuri:

- ca test al nivelului mintal, evaluarea inteligenței cu ajutorul desenelor;
- ca mijloc de comunicare, testându-se astfel nivelul de dezvoltare al limbajului și al comunicării în general;
- ca mijloc de explorare a afectivității copilului;
- ca mijloc de cunoaștere al propriului corp și al orientării în spațiu.

Un tablou singur este o stare, iar pentru a-l putea înțelege pe copil este bine să-l urmărim în timp. Prin desen și pictură copilul se eliberează, își exprimă atât senzațiile vechi, cât și pe cele noi, se înțelege pe sine și se transformă.

Odată ce stăpânește acest limbaj, copilul este capabil să formuleze orice, nimic nu mai rămâne ascuns. Atât educatoarele, cât și părinții trebuie să încurajeze și să ghideze pașii copiilor pentru dezvoltarea gustului pentru frumos, artă și pentru dezvoltarea unei personalități complexe. Pentru a ajunge la cunoașterea și înțelegerea frumosului din natură și artă, precum și din viața socială, copilul trebuie ajutat să recunoască elementele limbajului plastic care se regăsesc în mediul înconjurător – punctul, linia, forma, culoarea.

Bibliografie:

- *Revista învățământul preșcolar*, Editura Arlequin, București
- *Pedagogie preșcolară*, Editura Didactică și Pedagogică, 1995
- Victor Oprescu, *Dimensiunea psihologică a pregătirii profesorului*
- Goian M., *Dactilopictură, expresie coloristică în lucrările copiilor. Culegere metodică, Revista de pedagogie, București, 2000*
- Șușală I., *Culoarea cea de toate zilele*, Editura Albatros, 2001
- Muhi Șandor, *Îndreptar metodic pentru predarea activității artistico-plastice la învățământul preșcolar*

JOCUL, MOMENTUL CEL MAI ÎNDRĂGIT DIN CADRUL UNEI ACTIVITĂȚI ȘCOLARE

Beldeanu Mihaela Alexandra
Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava

Este știut faptul că, astăzi, atenția copiilor este din ce în ce mai greu de captat în timpul lecțiilor. Ori, fără interesul și participarea directă și activă a elevului, lecția nu-și poate atinge obiectivele și nu-și poate demonstra eficiența. Tocmai de aceea, jocul **Duelul** poate face mai atractivă o lecție sau o activitate școlară serioasă, dând elevilor prilejul să se relaxeze, să se exprime, să se afirme în cadrul activității.

Jocul descris mai jos, va avea rolul de a aduce un plus oricărei activități didactice.

Titlul jocului: Duelul

Tipul jocului: joc muzical

Tematici acoperite:

Cântarea vocală

Genurile muzicale

Repertoriul copiilor

Valori promovate:

relaționarea pozitivă cu ceilalți;

disponibilitate pentru dialog în vederea alegerii unei melodii;

spontaneitate;

interes pentru muzică și interpretarea corală.

Nivel de dificultate: mediu

Dimensiunea grupului: 30 elevi (o clasă de elevi)

Timp necesar: 20-30 minute

Materiale necesare: caiet de muzică sau carnețel cu versuri ale unor cântece;

Obiectivele jocului:

.O1: să interpreteze corect cântece din repertoriul pentru copii;

.O2: să recunoască liniile melodice ale cântecelor învățate;

.O3: să respecte regulile interpretării corale;

.O4: să improvizeze spontan melodii sau versuri pentru anumite melodii.

Regulile jocului:

- Colectivul de elevi este împărțit în două grupe echilibrate atât din punct de vedere numeric, cât și al competențelor muzicale.
- Fiecare grup își alege de comun acord o melodie cunoscută de majoritatea membrilor grupului.
- Refrenul melodiei este interpretat de întreaga clasă, deci și de echipa adversă.
- Intervenția celeilalte echipe se face doar printr-o formulă dinainte stabilită și însușită de toți elevii.

Etapă de pregătire:

Elevii își pregătesc manualul / caietul de muzică sau carnețelul cu cântece, apoi se împart în două grupe care se poziționează una în fața celeilalte. Le sunt explicate regulile jocului și învață formula de intervenție prin care vor opri echipa adversă.

Descrierea jocului:

Împărțiți în două echipe, elevii vor recapitula cântecele însușite la școală, cântând în cor și încercând să facă cele mai bune alegeri pentru a li se alătura întregul colectiv. Scopul este de a interpreta cele mai îndrăgite și mai cunoscute cântece din repertoriul copiilor.

Echipa care cântă va fi întreruptă de către echipa adversă prin formula cântată: „*În pădurea cu alune / Aveau casă doi pitici / Vine pupăza și spune...*”. Cei care cântă se vor

opri din cântat și vor întreba în cor: „*Ce spune? Ce spune?*”. Abia după acest schimb de replici, cealaltă echipă poate să cânte melodia aleasă.

Pe parcursul jocului, cântecele vor fi interpretate de toți elevii clasei, participanții având voie să se alăture corului dacă îndrăgesc și cunosc melodia propusă. Jocul este cu atât mai antrenant cu cât echipele fac cele mai inspirate alegeri.

Întrebări de debriefing și evaluare:

.Cum vi s-a părut jocul?

.V-ați gândit că știți atâtea cântece?

.Care echipă credeți că a ales cele mai frumoase și mai cunoscute cântece?

.V-ar plăcea să mai jucați acest joc?

.Cum v-ați simțit în timpul jocului?

.Ce v-a plăcut mai mult: să întrerupeți adversarul sau să fiți interpretați piesele alese?

Sugestii pentru follow-up:

Jocul se poate aplica și la limba și literatura română, putând lua forma unui concurs de recitare a poeziilor învățate. Pot fi păstrate formulele de intervenție prezentate mai sus.

Recomandări pentru facilitatori:

Jocul se poate juca și în activitățile extrașcolare (excursii sau drumeții), cu copii de vârste mai mari, caz în care alegerile pot fi libere, copiii optând pentru hiturile momentului. În această situație vor fi cunoscute preferințele elevilor și, implicit, cultura lor muzicală.

MICII INVENTATORI ECO - PROIECT ȘCOLAR

Prof. Carmen Elena Benke

Școala Gimnazială “Alexandru Ioan Cuza” Fălticeni

STEM is an educational concept that is based on the idea of educating students in four fields: science, technology, engineering and mathematics, using a multi-disciplinary and applied approach. Moreover, these disciplines are integrated into a coherent learning paradigm based on real-world applications. Starting from these ideas, our project – MICII INVENTATORI ECO, project aimed at stimulating and exploiting the creative potential of students in the field of environmental protection, as well as applying theoretical knowledge in interesting experiments carried out with biological materials, food, water.

STEM reprezintă un concept educațional ce se bazează pe ideea de educare a elevilor în patru domenii: știință, tehnologii, inginerie și matematică, folosind o abordare multi-disciplinară și aplicată. Mai mult decât atât, aceste discipline sunt integrate într-o paradigmă de învățare coerentă bazată pe aplicații din lumea reală. Pornind de la aceste idei, a luat naștere proiectul nostru - MICII INVENTATORI ECO, proiect ce vizează stimularea și valorificarea potențialului creativ al elevilor în domeniul protecției mediului, precum și aplicarea cunoștințelor teoretice în experimente interesante ce se efectuează cu materiale biologice, alimente, apă, aflate la îndemână. Prezentul proiect își propune:

- Promovarea formării competențelor și atitudinilor necesare pentru a înțelege inter-relațiile dintre oameni și natură;
- Cunoașterea compoziției și fenomenologiei lumii înconjurătoare;
- Aplicarea cunoștințelor teoretice în experimente interesante care se efectuează cu materiale biologice, alimente, apă, aflate la îndemână;
- Dezvoltarea activității conștiente și responsabile cu efect în îmbunătățirea calității mediului;

- Dezvoltarea abilităților practice de realizare a unor machete pe baza experimentelor realizate în clasă.

“Micii inventatori ECO” s-au reunit pentru prima oară, într-un cadru festiv, sărbătorind creativitatea, ingeniozitatea, talentul micuților creatori. La concursul inițiat de cadrele didactice de la învățământul primar au participat 90 de concurenți din 6 școli și 3 grădinițe din țară și din Republica Moldova.

Juriul a fost alcătuit din cadre didactice și elevi ai școlii gazdă. Echipajele au susținut, pentru prima secțiune - Moda ECO - o paradă a modei, cu obiecte de îmbrăcăminte confecționate din materiale reciclabile. Pentru cea de a doua secțiune – Jucării - s-au realizat jucării din materiale din natură sau reciclabile. Pentru secțiunea a III-a, Micul inventator, s-au realizat machete din materiale refolosibile care ilustrează experimente științifice din cadrul orelor de Științe.

S-au remarcat elevii din Republica Moldova, de la Liceul Teoretic “Alexandru Ioan Cuza” din Chișinău, îndrumați de către dna prof. Ana Peleavski, elevii de la Școala Gimnazială Bosanci, -profesor Leceanu Monica – Elena, elevii de la Școala Gimnazială “Vasile Tomegea” - profesoare îndrumătoare Dulgheru Mihaela și Drăniceru Brândușa, elevii de la Școala Gimnazială “Mihail Sadoveanu” Fălticeni, aflați sub îndrumarea doamnelor profesoare Bejenaru Simona, Dascălu Nicoleta, Ichim Mihaela, Lupu Maria, Mărian Mihaela, elevii de la Școala Gimnazială “Petru Mușat” Siret, îndrumați de către doamna profesor Cost Mihaela, elevii de la Școala Gimnazială Nr.1 Suceava, îndrumați de către prof. Rusu Mihaela, prof. Ienache Maria și prof. Căldăruș Anca.

Societatea SIMOS COM SRL din Fălticeni a fost alături de copilașii care au participat la concurs, dăruindu-le bucurii dulci.

A fost o zi a copilăriei sărbătorită atât de frumos în familia cadrelor didactice de la învățământul primar din cadrul Școlii Gimnaziale “Alexandru Ioan Cuza” Fălticeni.





Diplomă

Se acordă **Premiul 1** elevului/ ei /echipajului

.....**STĂVILĂ SOFIA**.....
de la Liceul Teoretic “Al.I.Cuza” Chișinău,
profesor îndrumător **PELEAVSCHI ANA**, pentru rezultatele deosebite obținute la Concursul

„Micii inventatori ECO”

ediția I, 1 iunie 2019

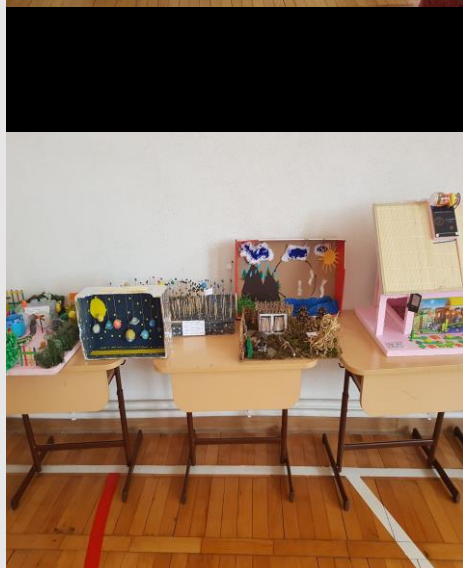
aprobat în CAEJ, C6, Domeniul ecologie și protecția mediului, poziția a 8-a

Inspectoratul Școlar
Județean Suceava
Inspector școlar general,
prof. Cristian Cuciurean

Inspector școlar,
prof. Tatiana Vintur

Director,
prof. Daniela Ilincăi

Coordonatori proiect,
prof. Carmen Elena Benke
prof. Alexandrina Triși





Echipa de proiect, coordonată de prof. Triși Alexandrina și prof. Benke Carmen Elena, a fost alcătuită din profesorii pentru învățământul primar: Clipa Dumitrița, Prisacariu Daria, Ștefan Florentina, Tofan Mioara, Tofan Victor, Negre Adriana, Negre Simona, Oșlobanu Mariana, bibliotecar Stan Doriană și elevii Bughiu Albert, Cojocariu Adelina, Balan Daria, Siminoc Sorana, Tapeș Abdullah. Imagini de la jurizare:



PUTEREA ANTURAJULUI

Prof. Bighiu Nicoleta
Colegiul Vasile Lovinescu Fălticeni

Because entourage plays an important role in the lives of today's youth, I chose to conduct a leadership lesson on this aspect.

The purpose of the dyadic activity was to understand when an entourage adds value to life and when it is toxic.

It was highlighted how important it is to say NO to the entourage. Students are asked if they think that when they are faced with such a situation they will know how to say NO?

Deoarece anturajul are un rol important în viața tinerilor de astăzi, am ales să realizez o lecție de dirigenție referitoare la acest aspect.

Scopul activității didactice a fost acela ca elevii să înțeleagă când un anturaj aduce plus de valoare vieții și când este toxic, având ca obiective identificarea caracteristicilor relațiilor sociale, din perspectiva calității acestora; analizarea relației dintre stilul de viață și opțiunea proprie; formularea punctelor de vedere personale cu privire la anturaj și la rolul acestuia în dezvoltarea armonioasă a sinelui.

Ca metode și procedee am folosit conversația, aprobarea, dezaprobarea, exemplul, argumentul, contraargumentul, jocul de rol, iar lecția a fost organizată pe grupe, individual, frontal.

Pentru spargerea gheții elevii au primit mingea, s-au prezentat, au spus o calitate importantă a personalității lor și apoi au aruncat-o spre un alt coleg.

Profesorul citește niște citate, referitoare la anturaj:

“Cine umblă cu înțelepții se face înțelept, dar cui îi place să se însoțească cu nebunii o duce rău”; “Anturajul te face hoț, anturajul te face cinstit”; “Tovărășiile rele strică obiceiurile bune”; “Spune-mi cu cine te împrietenești, ca să-ți spun cine ești”; „Uneori știm că un anumit mod de a acționa este greșit, dar, în unele situații, inima o ia înaintea minții și ajungem să le facem pe plac oamenilor!”

Elevii citesc cu atenție textul și încearcă o posibilă caracterizare a noțiunii de anturaj.

Se împarte clasa în două echipe și se aleg doi elevi care vor juca rolul unui tânăr care se află în situația de a decide dacă acceptă să bea sau nu.

După ce elevii ies din clasă se prezintă și celorlalți situația și se cere unui grup să-și desemneze 3 reprezentanți care vor trebui să-și folosească puterea de convingere pentru a-l determina pe prietenul lor să bea.

Celălalt grup va desemna 3 reprezentanți nefumători care își vor folosi forța de convingere pentru a-l determina să nu bea.

Se împarte tabla în două coloane în care se trec argumentele pro și contra. Elevii vor răspunde la o serie de întrebări referitoare la care listă este mai cuprinzătoare și mai convingătoare?; cum credeți că s-au simțit colegii voștri puși în situația de a face față presiunii grupului?

În urma completării celor două coloane s-a observat că cea cu argumente pro grup era mai consistentă, din păcate.

Elevii sunt stimulați să se exprime până unde ar trebui să meargă presiunea anturajului.

Se identifică împreună cu elevii rolul anturajului în luarea deciziilor și se dau exemple de mai multe posibilități de a face față presiunii grupului.

Li se cere elevilor un exemplu recent din viața lor când au fost supuși presiunii anturajului și apoi sunt întrebați despre factorii care îi determină să spună “NU”, și când cedează presiunii grupului.

Spre finalul lecției li se propune elevilor un exercițiu: **Eu sunt acela!** și li se cere acestora să scrie pe o foaie un eveniment în care au cedat / nu au cedat presiunii anturajului (anonim), iar apoi trebuie să se recunoască. Aceștia vor comenta pe baza unui exemplu concret din viața de elev și motivează de ce / de ce nu au fost influențați de anturaj. Au fost stimulați, deoarece unele exemple au fost din timpul programului școlar, să se recunoască și cel care a propus activitatea respectivă. Cea mai mare parte dintre ei s-au recunoscut ca autori morali ai activității respective.

Pentru obținerea performanței se pune în evidență cât este de important să spui NU

La concluzii elevii sunt întrebați dacă cred că atunci când vor mai fi puși în fața unei astfel de situații vor ști să spună NU?

Dacă reușești să te împotrivești influenței anturajului, poți să fii mândru de tine.

„Să aveți o conștiință bună.” (1 Petru 3:16)

„Cândva îmi era foarte greu să rezist influenței colegilor, dar acum nu-mi mai este frică să fiu diferită și sunt fermă cu privire la deciziile mele. Nimic nu e mai plăcut decât să ai conștiința curată seara, la culcare”.

La final li se cere elevilor să scrie un adjectiv care să descrie ora de dirigenție (post it)

Urmarea acestei lecții a fost de a-i conștientiza pe elevi de pericolul la care sunt supuși dacă cedează presiunii grupului, atât ei, cât și familia lor.

PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

prof. Boicu Marinela,
G.P.N. „Arlechino”, structură a Școlii Gimnaziale Nr. 6 Suceava

In this activity I try to present how the teacher can develop the language acquisition by practicing the expressive qualities of oral language and training the skills to express themselves correctly and coherently in sentences, as well as practical - applied skills based on analytical - synthetic perception of representations about the characters in stories and their application in different learning contexts.

Nivelul / Grupa: I/ mijlocie

Tema anuală de studiu: "Când , cum și de ce se întâmplă? "

Tema săptămânii: "Legume de primăvară"

Tema activității integrate: "Împărăția legumelor"

Elementele componente ale activității integrate:

- **ADE: DLC** – "Împărăția legumelor" – povestirea creată de educatoare
- DEC** - "Grădina de legume" - pictură

Scopul activității: Dezvoltarea achizițiilor lingvistice prin exersarea calităților expresive ale limbajului oral și formarea deprinderii de a se exprima corect și coerent în propoziții, precum și a deprinderii practic-aplicative pe baza percepției analitico-sintetice a reprezentărilor despre personajele din povești și aplicarea acestora în diferite contexte de învățare.

Obiective operaționale:

- să asculte cu interes povestea, urmărind prezentarea personajelor-suport, în cadrul miniatural;
- să denumească materialele de lucru, lecturând totodată imaginile ce reprezintă elemente ale mediului înconjurător;
- să obțină efecte plastice elaborate prin tehnica specifică picturii;
- să grupeze siluetele de legume timpurii pictate în cadrul de poveste elaborat;

- să găsească un final fericit poveștii ascultate, utilizând un limbaj oral corect din punct de vedere gramatical;
- să completeze treptele piramidei cu imagini corespunzătoare întrebărilor adresate;
- să evidențieze morala textului ascultat, argumentând logic în propoziții clare și corecte

Strategii didactice:

a. Metode și procedee: conversația, explicația, observația, demonstrația, exercițiul, povestirea educatoarei, metoda interactivă de grup - piramida.

b. Materiale didactice: macheta grădinii de legume, siluete reprezentând legumele timpurii (salata, ceapa verde, ridichile), siluete decupate reprezentând personajele poveștii, lipici, afiș-piramida, jetoane cu imagini - piramidă, acuarele, borcanele pentru apă, pensoare, stimulente pentru copii.

c. Forme de organizare: frontal, individual.

Elemente de joc: surpriza, mânuirea materialelor, mișcarea, aplauzele, stimulente.

Bibliografie:

- Boca-Miron, Elena, (2001) - „Documentar metodic pentru activitatea de educarea a limbajului la preșcolari”, Ed. Integral, București;
- Preda, Viorica, (2000) - „Copilul și grădinița”, Ed. Compania, București;
- Breben, S. și colaboratorii (2002) - Metode interactive de grup-ghid metodic, Ed. Arves, București;
- Grama, F. și colaboratorii (2008) - Activitatea integrată din grădiniță, Ed. DPH, București.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii vor intra în sala de grupă. Doamna educatoare îi va invita să-și ocupe locurile la măsuțele așezate sub formă de clasă. Se va iniția un dialog cu privire la caracteristicile primăverii, cu accent pe legumele timpurii din acest anotimp.

Doamna educatoare va prezenta copiilor sub formă de surpriză un coș primit de la o fetiță dintr-o clasă mai mare ce conține legume timpurii proaspete: o salată verde, ceapă verde și ridichi de primăvară. Se discută despre conținutul bogat de vitamine al legumelor și despre importanța acestora.

Doamna educatoare îi anunță pe copii că vor asculta o poveste despre aceste legume – *Împărăția legumelor*. Copiilor le este prezentată încă o surpriză, o machetă reprezentând o grădină cu straturi fără legume. În timp ce vor asculta povestea, doamna educatoare prezintă personajele în momentul apariției lor în poveste: Verde - Împărat și Licuriciul.

Pentru că din decor lipsesc legumele timpurii, preșcolarii vor fi întrebați dacă vor să vină în ajutorul Împăratului legumelor, să replanteze straturile. Astfel, copiii sunt informați că în a doua parte a activității vor trebui să realizeze grădina de legume în cadrul activității de pictură (DEC).

Tranziție 1: „ Bat din palme” - joc muzical

Se invită copiii să întuiască materialele primite pe măsuțe: siluete decupate ale legumelor timpurii: salata verde, ceapa verde și ridichile roșii, acuarele, borcanele de apă, șervețele.

Se va explica și demonstra tehnica de lucru specifică picturii, după care se vor executa câteva exerciții de mișcare a mușchilor mici ai mâinilor. Acțiunea de reconstituire a legumelor care fac parte din poveste va fi atent supravegheată de educatoare. Elevii care vor termina de pictat siluetele legumelor vor merge și le vor așeza pe macheta, pe stratul corespunzător imaginii model.

Tranziție 2: - „ Am o căsuță mică” – joc muzical

În partea a doua a activității (DLC) copiii își vor muta scăunelele la centrul Bibliotecă, în fața machetei. Acum macheta este completă, pe ea existând Verde - Împărat și Licuriciul, dar și straturile pline cu legumele timpurii. Copiii vor fi invitați să găsească un sfârșit fericit pentru povestea ascultată.

Copilul care va găsi un sfârșit poveștii va fi recompensat cu aplauze. Doamna educatoare va urmări ca toții copiii care își exprimă ideile să formuleze propoziții simple și dezvoltate corecte din punct de vedere gramatical. Se va extrage cu ajutorul copiilor morala textului, doamna educatoare subliniind faptul că Împăratul legumelor este acum foarte fericit că poate oferi tuturor copiilor vitaminele atât de prețioase.

Tranziție 3 - „Primăvara“ - cântec

Obținerea performanței se va concretiza în cadrul acestui fragment de activitate prin elaborarea unui afiș – Piramidă „Împărăția legumelor”, care va avea 3 trepte ce vor fi completate de copii pe baza următoarelor întrebări, sintetizându-se astfel principalele informații despre această poveste:

1. Ce ați realizat voi astăzi ca să-l ajutați pe Verde - Împărat? (grădina de legume)
2. Care sunt personajele principale din poveste? (Verde - Împărat și Licuriciul)
3. Care sunt legumele timpurii pe care le-ați plantat în grădina de legume?

În încheierea activității se vor face aprecieri asupra comportamentului copiilor la activitate și se vor oferi stimulente - câte o legumă veselă.

Momente pedagogice	<i>Conținutul activității</i>	Strategii didactice		<i>Evaluare/ Metode și indicatori</i>
		<i>Metode procedee</i>	<i>și Mijloace de învățământ</i>	
Captarea atenției	Momentul surpriză al activității – coșul cu materiale naturale (salată, ceapa verde și ridichi) - va crea o stare de pregătire pentru învățare, de concentrare în vederea receptării, înțelegerii conținuturilor ce vor fi transmise.	Dialogul Conversația	Coș cu salată, ridichi și ceapă verde	Conversația examinatoare
Anunțarea temei și a obiectivelor	Familiarizarea copiilor cu tema și obiectivele activității, avându-se în vedere accesibilizarea lor în declanșarea motivației pozitive.	Explicația		
Prezentarea conținutului activității și dirijarea învățării	DLC – pornind de la materialele naturale prezentate se va trece la povestirea educatoarei a poveștii <i>Împărăția legumelor</i> . Se va prezenta macheta ce reprezintă o grădină cu straturi goale. Educatoarea va începe povestea prezentând cadrul în care se desfășoară acțiunea și personajele poveștii.	Explicația Conversația Demonstrația Exercițiul Povestirea educatoarei Explicația Demonstrația	Machetă reprezentând grădina de legume Imagini cu personajele din poveste	Prezentarea personajelor din poveste Exersarea abilităților artistico-plastice

	Copiii audiază expunerea poveștii realizată în mod plastic și expresiv de către educatoare, scoțându-se în evidență următoarele: • Împăratul legumelor era supărat pentru că grădinile sale erau fără legumele plantate de el. • El îl ceartă pe licurici. • Râma este vinovată de dispariția semințelor. • Împăratul caută soluții, Se vor proiecta soluții pentru a veni în sprijinul împăratului în cadrul activității de pictură (DEC), prin executarea individuală a siluetelor pentru legumele timpurii. * Prezentarea modelului educatoarei; * Demonstrarea tehnicii de lucru; * Efectuarea de exerciții de mișcare a mușchilor mici ai mâinii; * Executarea temei de către copii. Fiecare lucrare realizată de copii va completa macheta ce reprezintă grădina de legume a împăratului. Se va cere copiilor să găsească un final fericit poveștii ascultate. Se va pune accent pe exprimarea corectă a copiilor în propoziții simple sau dezvoltate,	Munca independentă Exercițiul Povestirea copiilor	Siluate decupate reprezentând legumele timpurii Decoruri de poveste Lucrările copiilor	și plasarea siluetelor în cadrul de poveste adecvat Exersarea abilităților de comunicare orală

	corect din punct de vedere gramatical.			
Obținerea performanței	Completarea afișului Piramida – Împărăția legumelor - vizualizarea piramidei; - numerotarea treptelor piramidei; - sintetizarea principalelor idei prin completarea treptelor cu jetoane specifice întrebărilor formulate.	Piramida Observația Explicația Exercițiul	Afiș Jetoane Lipici	Identificarea răspunsurilor corecte
Încheierea activității	Se vor face aprecieri generale și individuale asupra modului de comportare a copiilor la activitate.	Convorbire evaluativă	Stimulente pentru copii	Aprecieri verbale

ÎMPĂRĂȚIA LEGUMELOR

Se spune că... odată, demult, tare demult, într-o țară îndepărtată, trăia un împărat a cărui împărăție era înverzită mereu. Împăratul acesta se numea Verde – Împărat. Pe unde trecea acesta, totul înverzea. La fiecare pas al lui, iarba creștea, câmpurile înverzeau pe dată, iar în grădinile de legume răsăreau cele mai gustoase și sănătoase legume. Ce fericit era împăratul nostru!

Într-o zi frumoasă de primăvară, Verde - Împărat s-a gândit să se plimbe prin grădinile lui, ca să vadă ce îi fac legumele. Era atât de fericit gândindu-se că va vedea salata, ceapa verde și ridichile pe care le semănase cu mâna lui. Se bucura că va vedea și grădinile oamenilor care au muncit zile întregi.

Când a ajuns în grădină... ce să vadă? Pustiu! Legumele nu au răsărit pe straturile pregătite. Tare supărat, împăratul a început să strige:

- Ce s-a întâmplat cu legumele mele? Unde au dispărut? Eu cu mâna mea le-am plivit și le-am udat? Cine a furat semințele legumelor mele?

Și cum stătea el așa supărat și se gândea ce să facă? ce să facă?, numai ce zărește printre firele de iarbă o luminiță. Când s-a aplecat să vadă mai bine, peste cine credeți că a dat? Oare cine era acea luminiță?

În iarba verde, împăratul a zărit un licurici.

- Cine ești tu? a strigat împăratul supărat. Nu cumva tu ești cel care mi-ai furat semințele legumelor? Ce mă fac eu acum? De unde mai dau vitamine copiilor? Tu știi că legumele conțin cele mai multe vitamine? Cum vor ajunge de acum vitaminele la copii?

- Stai, stai, Mărite Împărat! a strigat speriat licuriciul. Nu eu ți-am furat semințele, dar am văzut într-o noapte pe cineva care se târa pe sub pământ!

Împăratul, supărat nevoie mare, a spus:

- Sigur râma a mâncat semințele! Licuriciule, oare ce mă fac eu acum?

PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

prof. Bordeianu Maria Adina
G.P.P. „Prichindel” Suceava

Nivelul de vârstă/ Grupa: nivelul I / grupa mică A „Albinuțele harnice”

Tema anuală de învățare: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema activității integrate: „Jocurile copiilor iarna”

Tema săptămânală: „Jocurile iernii”

Tema activității integrate: „O poveste de iarnă”

Elementele componente ale activității integrate:

- **A.L.A.1.** – „Castelul și Oamenii de zăpadă”

← Centrul Construcții – îmbinare (Castelul de Gheață)

← Centrul Artă – lipire (fulgii de pe rochița Zânei)

← Centrul Bibliotecă – puzzle (personajele poveștii)

- **A.D.E.** – D.O.S. – „Povestea Omului de zăpadă” – lectura educatoarei

- **A.D.E.** – D.Ș. (Cunoașterea mediului): „Topirea gheții”- experiment

„Crivățul și scârțâitul zăpezii”- experiment

- **A.D.E.** – D.E.C. – „Omul de zăpadă” – aplatizare cu plastilină

Scopul activității: valorificarea cunoștințelor în situații concrete cu un caracter socio-emoțional, ce influențează formarea unor atitudini pozitive raportate la comportamentele personajelor din lumea poveștilor (prietenie, ajutor) a exersării deprinderilor intelectuale, a capacităților de cercetare și investigare a unor procese din mediul înconjurător precum și a exersării deprinderilor intelectuale artistico-plastice și tehnico-aplicative însușite, în contexte creative.

Obiective operaționale:

- să urmărească cu atenție imaginile sugestive din poveste;
- să desprindă, ajutați de educatoare latura educativă a povestiri;
- să pregătească plastilina prin frământare, rupere;
- să modeleze mingi mici prin mișcarea translativă a palmelor față de planșetă;
- să aplatizeze cu degetele biluțele de plastilină acoperind o suprafață dată;
- să îmbine cuburile pentru realizarea castelului;
- să lipească fulgii de zăpadă pe rochița Zânei Iarna;
- să reconstituie piesele puzzle pentru realizarea întregului, descriind imaginile obținute;
- să realizeze experimente pentru a descoperi relația cauză-efect prin transformarea unor elemente ale mediului, sub influența altora, verificând ipoteze, utilizând instrumente necesare realizării experimentului: pipete, vase, recipient, folie termică din trusa de prim ajutor;

Strategii didactice:

- a) Metode și procedee: conversația, lectura educatoarei, expunerea cu ajutorul softului educațional, demonstrația, experimentul, învățarea prin descoperire, explicația, exercițiul, munca independentă;
- b) Resurse materiale: Norișor – surpriză, plic, cd, calculator, soft educațional, plastilină, planșete, siluete oameni de zăpadă, cuburi plastic, puzzle cu personajele din poveste, șabloane personaje poveste, fulgi decupați, lipici, eprubete, gheață, apă caldă, folie termică din trusa de prim ajutor, șervețele umede, clopoțel;
- c) Forme de organizare: frontal, individual, grupuri mici;
- d) Elemente de joc: surpriza, aplauze, mânuirea materialelor, mișcarea închiderea și deschiderea ochilor.

Bibliografie:

- Răileanu, Daniela, Vieriu, Dorina, Alecsa, Iuliana, 2010, „Proiectarea pas cu pas”, Editura Diamant, Argeș;
- Culea, Laurenția, Sesovici, Angela, Grama, Filofteia, Pletea, Mioara, Ionescu, Daniela, Anghel, Nicoleta, „Activitatea integrată din grădiniță” (ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Ed. Didactica Publishing House, Buc.;
- MEN, (2018), „Curriculum pentru educația timpurie”.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii descoperă lângă macheta cu jocurile de iarnă un cd și un plic și sunt curioși să afle despre ce este vorba. Din scrisoare copiii află că un om de zăpadă pe nume Bulgăraș are nevoie urgentă de ajutor. Educatoarea îndrumă copiii la centrul Bibliotecă unde vor audia „Povestea Omului de zăpadă”. **(D.O.S.)** Farmecul povestirii este dat de acțiunea personajelor ei, precum și de prezentarea imaginilor care vor capta atenția copiilor.

Textul va fi prezentat reflectând tonalitate, intonație, dialoguri și semne de punctuație. Expunerea textului se va accessoriza cu mimica și gestică impuse de acestea.

La un moment dat, copiii vor afla că Bulgăraș are nevoie de ajutorul lor pentru a-și recupera Castelul de Gheață și toți prietenii lui. După ce vor intona cântecul „Iarna” (Tranziție) copiii vor afla ceea ce au de făcut pentru a-l ajuta pe omul de zăpadă să repare greșeala făcută **(oferta de lucru – „Castelul și Oamenii de zăpadă” –A.L.A.1)** apelând la materialele puse la dispoziție. „Plutind ca fulgii” (Tranziție), copiii se vor îndrepta spre centrele deschise în funcție de ecusonul pe care îl au în piept. Cei care se vor îndrepta spre centrul Artă vor avea de lipit fulgi de zăpadă pe rochița Zânei Iarna redându-i frumusețea. La centrul Bibliotecă, copiii vor ajuta la reconstituirea imaginilor cu personajele din poveste așezându-le pe conturul corespunzător apoi vor descrie imaginile. La centrul Construcții, copiii vor avea de construit Castelul de gheață, asamblând cuburile din plastic peste baza deja existentă. După ce au descoperit ceea ce au de făcut, copiii își încep lucrul.

La „Clinchetul clopoțelului” (Tranziție) educatoarea încearcă o atenționare în ceea ce privește finalizarea lucrărilor de la fiecare centru, după care se trece în revistă activitatea finalizată. Copiii își fac curat la locul unde au lucrat (Rutina – „Am lucrat curat și ordonat”) și se îndreaptă spre grupul sanitar pentru a dovedi că sunt adevărați prieteni ai curățeniei. (Rutina – „Prietenii mei apa și săpunul”).

În continuare, educatoarea va preciza că acest anotimp este plăcut și frumos pentru că tot ce ne înconjoară este alb, dar și ei pot face o magie și pot topi zăpada sau pot aduce în grupă vâjăitul crivățului și scârțâitul zăpezii din zilele geroase dacă respectă anumite indicații.

Pentru aceasta, educatoarea îndreaptă atenția preșcolarilor spre centrul Știință **(ADE-DȘ „Topirea gheții”, „Crivățul și scârțâitul zăpezii” - experiment)**, (mișcându-se ca fulgușorii duși de vânt) Tranziție, unde vor descoperi surprizele și vor vedea că pe masă sunt așezate pahare transparente cu zăpadă, pipete cu apă caldă și folie termică din trusa de prim ajutor.

Educatoarea le comunică acestora că astăzi vor fi mici cercetători, se vor juca, vor experimenta și vor aduce vâjăitul crivățului și scârțâitul zăpezii. Copiii vor fi rugați să adauge picături de apă caldă, apoi să aștepte pentru a vedea efectul, descoperind că zăpada s-a topit. Copiii sunt rugați să închidă ochii, timp în care educatoarea le așază în palmă puțină zăpadă. Deschizând ochii, observă că acesta este albă, pufoasă, se topește, curge și este rece. Copiii vor fi puși în situația de a compara rapiditatea cu care se topește zăpada în palmă și cea pe care au obținut-o în urma experimentului. În continuare copiii sunt invitați să se așeze în jurul foliei pe care o vor prinde cu ambele mâini și cu mișcări lente vor produce sunete asemeni vâjăitului crivățului, iar cu mișcări mai lente și ferme vor produce sunete asemeni pașilor pe zăpada înghețată.

Pe tot parcursul acestor activități, educatoarea va încuraja manifestarea independenței, a socializării, și va monitoriza întreaga activitate a copiilor, îi va sprijini în rezolvarea sarcinilor, a problemelor și va controla atât direct, cât și indirect activitățile acestora.

Educatoarea le amintește copiilor ceea ce au făcut și descoperă că de la Castel lipsesc oamenii de zăpadă - prietenii lui Bulgăraș și se hotărăsc să îl ajute din nou. „Mergând ca oamenii de zăpadă” (Tranziție) copiii se îndreaptă spre centrul Artă (A.D.E. – D.E.C. – „Omul de zăpadă” – **aplatizare cu plastilină**) unde vor modela și aplatiza plastilina pe siluetele oamenilor de zăpadă realizând astfel mulți prieteni pentru omul de zăpadă fermecat. Lucrările finalizate ale întregii activități sunt aduse și așezate pe machetă lângă Castelul de Gheață pentru ca Bulgăraș și prietenii lui să își poată continua activitatea la Castel. Fericiți că au făcut o faptă bună copiii se îndreaptă spre locul unde au ascultat prima parte a povestirii la centrul Bibliotecă unde desprindem și finalul povestirii și anume gestul frumos pe care l-au făcut copiii ajutându-l pe Bulgăraș să realizeze „Castelul și Oamenii de zăpadă”. Finalul fericit al povestirii antrenează copiii într-o discuție referitoare la personajele din poveste și faptele lor, precum și la gestul făcut de Bulgăraș care nu a ascultat de sfaturile date de Zâna Iarnă. Se pune accent pe latura educativă, faptele personajelor din poveste transferându-se în viața reală a copiilor.

Activitatea se va încheia cu aprecierea muncii și eforturilor copiilor în ducerea la îndeplinire a sarcinilor.

POVESTEA OMULUI DE ZĂPADĂ

Depart, într-un castel înghețat, trăia odată o zână foarte frumoasă. Aceasta purta o rochie albă și plină de flori de gheață. Pielea îi era albă ca zăpada, părul lung și negru, iar ochii îi străluceau ca două mărgele de cristal. Era Zâna Iarnă. Castelul în care trăia era unul fermecat din gheață și zăpadă. Avea ziduri înalte care îl apărau de razele soarelui.

Alături de zâna cea frumoasă locuiau cerbii albi, fulgii de zăpadă, spiridușii iernii și oamenii de zăpadă. Fiecare dintre ei avea câte ceva de făcut: cerbii albi îndepărtau zăpada de pe cărările din curtea castelului, fulgii de zăpadă aveau grijă ca rochia Zânei Iarnă să fie mereu albă și pufoasă,. Era liniște și pace, dar într-o zi, zâna i-a chemat pe toți și le-a spus:

- Dragii mei, am auzit că împrejurul castelului se află soarele.
- Soarele??? Cine este soarele? Întreabă un spiriduș mai curios.
- Soarele este prietenul pământului, răspunse Zâna Iarnă.
- Ce bine! Ce bine! O să avem un nou prieten! Spuse Bulgăraș, un om de zăpadă fermecat.

-Să-l chemăm la noi! Zice cerbul alb.

- Nu-l putem chema aici. El nu ne vrea răul, însă razele lui ne pot topi.

- De ce??? Strigară toti în cor.

- Soarele dă multă căldură, iar căldura topește gheața și zăpada, le explică Zâna Iarnă.

- Vai de mine, să nu vină aici! Mă va topi! Strigă speriat unul din oamenii de zăpadă.

- De aceea v-am chemat. Fiecare dintre voi trebuie să aibă mare grijă; Tu Bulgăraș vei păzi porțile castelului! Îi ordonă Zâna.

- Bulgăraș?! De ce Bulgăraș?! Întreabă supărat un spiriduș.

- Bulgăraș este un om de zăpadă fermecat și razele soarelui nu-l pot topi.

- Ai dreptate! Ai dreptate! Răspunse toti în cor.

Zilele treceau iar Bulgăraș păzea cu mare grijă porțile castelului. Tot timpul se gândea:

- Oare cum arată soarele?

- Hmmm ... dacă pe mine nu mă poate topi, ce-ar fi să deschid porțile să-l văd? Numai puțin mă uit ... și-am să închid repede. Așa nu va afla nimeni.

Așa gândea Bulgăraș până într-o zi când a deschis porțile. Razele soarelui au intrat repede, și până ce omul de zăpadă a închis porțile, căldura soarelui a topit tot de era din gheață și zăpadă. Astfel, fulgii de pe rochița Zânei Iarnă nu mai erau, Castelul a fost ditrus, iar

în locul oamenilor de zăpadă au rămas niște picături de apă, care nu se vor mai transforma în fulgi dacă nu vor îndeplini probele trimise de soare.

Nr. Crt.	Etapale activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare / metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Captarea atenției	Se realizează prin găsierea mai multor surprize – cd și un plic care motivează dorința copiilor de a participa la activitate.	Conversația	Scrisoare	Observarea sistematică a comportamentului copiilor
2.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Tema și obiectivele activității sunt anunțate în termeni accesibili copiilor. Contextul creat va permite accesibilizarea obiectivelor propuse și va oferi copiilor situații care să le trezească dorința de a acumula informații prin oferta de lucru.	Explicația Expunerea	Toate materialele	
3.	Prezentarea conținutului și dirijarea învățării	Dezvoltarea atenției copiilor în vederea audierii unei povestiri concomitent cu expunerea unor imagini ce redau scene din poveste, apelându-se la capacitatea de înțelegere a mesajului transmis de acesta și desprinderea laturii educative a poveștii. Se vor stimula preșcolarii în a povesti textul audiat pe baza imaginilor prezentate respectând succesiunea logică a momentelor, în a prezenta și descrie personajele precum și în a-și argumenta opiniile. Dezvoltarea abilităților intelectuale, prin realizarea unui experiment pentru a descoperi relația cauză - efect prin acțiunea unor factori asupra unor elemente din mediul înconjurător (obținerea a diferite sunete specifice iernii prin anumite mișcări a unei folii termice, topirea zăpezii cu ajutorul pipetelor cu apă caldă, folosindu - se analizatorii vizuali, tactili și auditivi). Se va activa planul motivațional prin precizarea elementelor care vor orienta demersurile didactice pe centre: modul de distribuire a copiilor pe centre, mijloace de învățământ existente, sarcini de lucru, seturi specifice de tehnici, operații necesare realizării sarcinilor, finalități.	Conversația Expunerea Lectura educatorei Explicația Povestirea Conversația euristică Observația Experimentul	Calculator Soft educațional Pahare transparente Recipiente cu apă caldă Pipete Folie termică din trusa de prim ajutor Cuburi plastic Siluete personaje Elemente puzzle Siluetă carton (rochiță) Fulgi decupați Lipici, Apă caldă, Eprubete Gheață, Folie termică Șervețele umede Machetă din polistiren	Observarea sistematică a comportamen tului copiilor Probă orală: Înțelegerea mesajului transmis Desprinderea laturii educative Probă practică: Realizarea corectă a experimentelor; Probă orală Înțelegerea sarcinilor de lucru Probă practică Construcția castelului Reconstituirea imaginilor Lipirea fulgilor Realizarea lucrărilor prin aplatizarea plastilinei

		Demersul didactic anticipat vizează dezvoltarea inteligenței vizual-spațială prin sortarea și potrivirea părților componente ale jocului puzzle, realizând întregul; Exersarea deprinderilor practice de a lipi fulgi de zăpadă pe rochița Zânei Iarna; utilizând materialele necesare în contexte noi; Exersarea deprinderilor practice de îmbinare, reconstituire și de ansamblare a unor piese componente pentru refacerea întregului, în vederea creării unei lucrări originale. Exersarea deprinderilor de a amplasa elementele realizate la ALA pe machetă. Se va urmări dezvoltarea abilității de a modela / aplatiza plastilina, exersând deprinderile de aplatizare a plastilinii pentru realizarea unor oameni de zăpadă; Se vor exersa abilitățile de utilizare a materialelor de la centre în realizarea temei propuse.		Siluate oameni de zăpadă Plastilină Planșete	
4.	Obținerea performanței	Rezolvarea corectă a tuturor sarcinilor de lucru, atât în grup cât și individual. Realizarea unui ansamblu creativ apropiat de realitate prin: - ansamblarea pieselor pentru construcția castelului; - reconstituirea elementelor componente ale fiecărei imagini ce reprezintă personajele poveștii; - lipirea fulgilor pe rochiță; - observarea procesului de topire și audierea sunetelor obținute prin mișcarea foliei termice; - aplatizarea plastilinii pentru acoperirea unei suprafețe date; - desprinderea laturii educative din poveste;	Munca independentă	Materialele realizate de copii la centre	Probă practică Realizarea tuturor sarcinilor de către copii
5.	Evaluarea	Determinarea calității demersului realizat prin raportare la obiectivele anticipate și la finalitățile obținute. Se fac aprecieri verbale cu privire la activitatea desfășurată.	Conversația	Macheta asamblată	Analiza produselor activității Autoevaluare

INIȚIATIVE ÎN ACORD CU EDUCAȚIA STEM ÎN ROMÂNIA

prof. învățământ preșcolar: Brînză Simona
GPP nr.2 Pașcani, jud. Iași

The purpose of STEM education should include "understanding of concepts and the formation of procedural skills" needed to solve "personal, social and global" problems, involving integration of "complementary components" in science, technology, engineering and mathematics.

Integrated STEM education involves clarifying the expectations of students, teachers, managers, parents and community, adequate training of the human resource, creating the conditions for applying such a curriculum by providing all categories of resources (time, financial, endowments, etc.).

The concept, like any novelty in the pedagogical approach, inherently highlights a number of strengths and vulnerabilities, and discusses the consequences of learning orientation towards interdisciplinary and / or integrative STEM approaches. Starting from the premise that everything that is connected to reality and is fundamentally useful can be a stimulus of learning, the STEM approaches represent the necessary momentum for study, especially in the context in which the level of competence resulting from interdisciplinary content is superior to that obtained at disciplinary level, but without openness to connections, transfer and, last but not least, innovation. Being a new concept for teachers not prepared, we believe that participation in this project will help us apply education to this STEM education system.

La nivelul învățământului românesc, cel puțin corespunzător zonei preuniversitare, se poate vorbi despre categorii de abordări curriculare:

4. la nivelul învățământului primar în care sunt introduse elemente de cunoaștere asupra realității și vieții, fără o abordare fragmentat-disciplinară (științe); la acest nivel, tratarea STEM este imperios restricționată de nivelul incipient / redus al competențelor asociate științelor, tehnologiilor, ingineriei și matematicii, tratarea temelor STEM fiind una intuitivă și bazată pe evocarea de experiențe cu rol de familiarizare și care să permită fundamentarea de mai târziu a conceptelor și utilizarea obiectelor științifice în contexte specifice;
5. la nivel gimnazial, odată cu implementarea noului curriculum este introdus opționalul de tip integrat, însă lipsa resursei umane calificate orientează în puține cazuri opționalul în zona STEM, de cele mai multe ori fiind un opțional disciplinar cu o serie de conexiuni – mai mult sau mai puțin forțate – către domenii conexe;
6. la nivel liceal se poate vorbi de inițiative STEM – de regulă în zona extracurriculară sau cea de CDS – în școli care au îndeplinit condițiile de implementare a unor astfel de abordări, referindu-ne la resurse umane, resurse materiale / dotări, dar și o abilitate de a oferi oportunități de completare a unui portofoliu personal al educabililor care doresc să urmeze studii universitare în sisteme educaționale în care valorizează deținerea de rezultate – academice sau produse realizate prin proiecte – de tip STEM; trebuie să menționăm că o abordare de tip STEM este cea prevăzută de curriculum asociat filierei teoretice, profilul uman, specializarea științe sociale, unde disciplinele din domeniul STEM sunt reunite – începând cu studiul aferent clasei a XI-a – într-o disciplină tip științe.

Pentru a putea introduce în procesul de învățământ românesc o educație STEM este nevoie de:

.Procesul de predare integrată STEM trebuie să fie aplicat de **resursă umană calificată** pentru a preda în mod adecvat acest curriculum.

.Profesorii trebuie să dețină / dezvolte **seturile de competențe necesare pentru abordările de învățare constructivistă**, inclusiv învățarea bazată pe probleme și pe proiecte.

.Există profesori care nu sunt obișnuiți să utilizeze tehnici de predare care implicând implică noțiuni și metodologii specifice tehnologiei și ingineriei (aceste domenii presupunând un efort continuu de înnoire a cunoașterii și dezvoltare de noi abilități). Pregătirea adecvată a cadrelor didactice – nu numai în zona curriculumului STEM integrat – trebuie să includă **instruirea în tehnologie și inginerie**.

.Formarea profesorilor trebuie să includă și o componentă importantă din zona **didacticilor specifice tuturor disciplinelor STEM**.

.Dezvoltarea profesională trebuie să fie facilitată profesorilor STEM pentru a-și consolida abilitățile și înțelegerea realităților și contextelor furnizoare de probleme, inclusiv a importanței **apartenenței la rețele de profesioniști STEM pentru acces și schimb de bune practici**.

.Abordarea coerentă a educației STEM trebuie să pornească de la **explicarea clară a scopurilor și ca răspuns al așteptărilor elevilor, profesorilor, managerilor, părinților și comunității**.

.**Includerea învățământului STEM ca strategie națională** în domeniul învățământului preuniversitar conferă o dimensiune și stabilitate a acțiunilor în această zonă, inclusiv privind motivarea resursei umane.

.**Finanțarea corespunzătoare** care să asigure baza materială, dotările și accesul de experiențe conectate cu realitatea reprezintă un factor de asemenea esențial pentru implementarea cu succes a educației STEM.

Scopul educației STEM ar trebui să includă „înțelegerea conceptelor și formarea de abilități procedurale“ necesare pentru rezolvarea problemelor „personale, sociale și globale“, care implică integrarea „componentelor complementare“ din științe, tehnologie, inginerie și matematică.

Educația STEM integrată presupune clarificarea așteptărilor elevilor, profesorilor, managerilor, părinților și comunității, formarea adecvată a resursei umane, crearea condițiilor de aplicare a unui astfel de curriculum prin asigurarea tuturor categoriilor de resurse (de timp, financiare, dotări etc).

Conceptul, ca orice noutate în abordarea pedagogică, reliefează inerent o serie de puncte tari și vulnerabilități și pune în discuție consecințele orientării învățării către abordări interdisciplinare și / sau integratoare din domeniul STEM. Pornind de la premisa că tot ceea ce este conectat la realitate și este fundamental util poate reprezenta un stimul al învățării, abordările STEM reprezintă acel impuls necesar pentru studiu, mai ales în contextul în care nivelul de competență rezultat din interdisciplinaritate este unul superior celui obținut la nivel disciplinar, însă fără deschiderea spre conexiuni, transfer și, nu în ultimul rând, spre inovare. Fiind un concept nou pentru care cadrele didactice nu sunt pregătite considerăm că participarea în acest proiect ne va ajuta să aplicăm în educație acest sistem de educație de tip STEM.

LABORATORUL DIGITAL ÎN EDUCAȚIA STEAM

prof. dr. Capșa Doina
Colegiul Național Pedagogic “Ștefan cel Mare” Bacău

Virtual experiments and laboratory work at science classes on the one hand help students in the process of extensive and in-depth study and knowledge of physics, on the other hand, they serve a good example of practical applications of scientific modeling and computer simulation for other areas of their future professional activity. It is precisely when performing virtual experiments that an interdisciplinary connection between physics, mathematics, chemistry, biology, computer science, etc. is achieved, which is difficult to achieve in other disciplines.

Laboratoarele virtuale pot fi accesate prin intermediul unui portal sau al unui server local și permit elevilor să conducă diferite experimente, exact ca într-un laborator clasic, dar într-un mediu sigur, securizat, cu scopul de a observa, studia, demonstra, verifica și măsura rezultatele unor fenomene naturale.

Prin intermediul experimentelor virtuale, elevii pot experimenta orice situații din viața reală, indiferent de gradul de complexitate și de periculozitate al acestora. Deoarece sunt simulate pe calculator, procesele pot fi repetate până când sunt înțelese pe deplin. Resursele digitale cuprinse de laboratoarele virtuale sunt atractive și ușor de utilizat de elevi, transformând astfel ora de clasă într-o activitate unică și extrem de plăcută.

Laboratoarele virtuale implică atât conformitatea cu specificațiile pedagogice și programele de învățământ, cât și cu recomandările, standardele, normele și convențiile specifice pentru proiectarea de conținut educațional digital (dobândite prin repetate cercetări psihologice), în ceea ce privește ergonomia și funcționalitatea.

Una dintre cele mai eficiente metode în a-i face pe elevi să înțeleagă mai bine fenomenele studiate la științe este învățarea prin investigație de tip inductiv. Un elev învață prin investigație atunci când se află în fața unei probleme, când studiază cu atenție datele și relațiile cauzale, reușind să găsească cea mai bună soluție. Un rol important are aici și învățarea prin cooperare. Ele țin de învățarea centrată pe elev. Acestea au fost introduse în predarea științelor exacte în țări care acum sunt date ca exemple de bună practică (Germania, Portugalia, Polonia).

Profesorul devine un facilitator al cunoașterii și un partener al elevilor în învățare. Mai precis, în predarea oricărei teme din programa de științe, profesorul începe lansând elevilor o întrebare / problemă provocatoare (“conflict cognitiv”). Pe parcursul lecțiilor, profesorul nu le oferă de la început răspunsul la întrebare sau explicația pentru fenomenul supus discuției, ci doar îi ajută să-l găsească singuri. Elevii au acum principalul rol în descoperirea explicației pentru fenomenul fizic discutat. De asemenea, profesorii activează cunoașterea anterioară, naivă și preștiințifică, a copiilor. Acest mod de lucru conduce la o înțelegere mai profundă a fenomenelor pe care le studiază (are loc o învățare de profunzime), fiind folosit și în procesele de raționare din viața de zi cu zi.

Modul de predare descris mai sus conduce nu doar la reapariția interesului copiilor pentru științele naturii, ci și la retrezirea curiozității pentru lumea înconjurătoare. Mai mult, majoritatea elevilor cu care se lucrează astfel reușesc să înțeleagă relevanța pentru viața de zi cu zi a temelor studiate la orele de științe exacte. Pe de altă parte, acest mod de lucru conduce și la dezvoltarea unor deprinderi care au o importanță mare în economia actuală: gândirea critică, creativitatea, inițiativa, rezolvarea de probleme nestandard, evaluarea riscurilor, capacitatea de a lua decizii. Memorarea și utilizarea unor proceduri simple, repetitive au devenit secundare în multe joburi. Pe de altă parte, cineva își schimbă acum de 3 - 4 ori specializarea de-a lungul vieții active.

Experimentele și lucrările de laborator virtuale la orele de științe, pe de o parte, îi ajută pe elevi în procesul de studiere și cunoaștere complexă și aprofundată a fizicii, iar, pe de altă parte, le servește un bun exemplu de aplicații practice ale modelării științifice și simulării pe calculator pentru alte domenii din viitoarea lor activitate profesională. Tocmai la efectuarea experimentelor virtuale se realizează de minune o conexiune interdisciplinară dintre fizică, matematică, chimie, biologie, informatică, etc., lucru greu de realizat la alte discipline.

Bibliografie:

- [1]. Florin Ovidiu Călțun, Capitole de didactica fizicii, Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza”, Iași – 2006
- [2]. Palicica Maria, Gavrilă Codruță, Ion Laurenția, Pedagogie, Editura Mirton, Timișoara, 2007, 480
- [3]. <http://www.elearning.hum.ro/index.php/elearning/portaluri-educationale>

EDUCAȚIA PENTRU SCHIMBARE ȘI VALENȚELE EI ÎN SOCIETATEA CUNOAȘTERII

prof. Chihai Maria
Liceul Tehnologic ”I. V. Liteanu” Liteni
structură: G. P. N. Liteni

Learning at an early age is the foundation of continous learning during adult life and the base of individual, social, economic well-being, the foundation of a durable development. Early education ensures integral and harmonious development of the child's personality, according to his pace and needs. The education provided has to ensure the differentiated stimulation of children, aiming the intellectual, emotional, social and physical development of each child and targeting to achieve certain results.

„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)

După modelul marilor nume care au influențat cursul educației de-a lungul timpului, ciclistul Constantin Stumbea, sportiv ce se implică în schimbarea atitudinii față de sport, afirmă că, „**Lumea de mâine va arăta așa cum ne creștem azi copiii**”. Astăzi, problema educației este abordată în strânsă legătură cu problematica lumii contemporane, lume ce se caracterizează prin multiple transformări, prin schimbări în toate domeniile, determinate de progresele în domeniul științei și tehnicii, proliferarea informației, evoluția trebuințelor spirituale și materiale ale oamenilor.

Școlii, ca principal agent educațional, îi revine rolul de a educa copiii astfel încât ei să manifeste simț critic, capacitatea de a înțelege și răspunde adecvat diverselor provocări din partea societății, să devină agenți ai propriei formări, să-și organizeze și să-și structureze singuri cunoștințele, să descopere singuri, să facă conexiuni cu cunoștințe aferente altor domenii, având formată judecata și responsabilitatea viitoare. În contextul ideilor conturate anterior, pentru o stimulare optimă a posibilităților de manifestare ale copiilor, se impune impetuos necesar o perfecționare a cadrelor didactice cu privire la aspectele educației pentru schimbare și valențele ei în societatea contemporană. Educația presupune schimbare, iar schimbarea nu se poate însuși optim în afara contextului educațional, fapt pentru care politicile educaționale accentuează tot mai mult, nu numai dezvoltarea capacității educabililor de a se adapta la schimbări, ci și capacitatea acestora de a prevedea și de a se pregăti pentru schimbare.

În ultimile decenii educația a dobândit noi conținuturi, acoperind o arie lărgită și noi finalități bazate pe valori democratice și aspirații moderne ale indivizilor, corelate cu inovația și reforma din învățământ. Astfel rolul școlii a devenit mult mai complex, îndepărtându-se de esența lui primară, formală, de transmitere de cunoștințe orientându-se spre formarea de atitudini și comportamente, spre dezvoltarea de capacități.

În acest context a fost nevoie ca și **grădinița să se reorganizeze, prezentând structuri, mecanisme și servicii modernizate sau noi , pe care să le poată oferi la standardele necesare noilor roluri și responsabilități care i se atribuie. Reforma sistemului de învățământ are ca obiective schimbarea mentalității și formarea unor dascăli flexibili care să facă față noilor cerințe. Modernizarea procesului de învățământ din grădiniță implică mai multe componente: proiectarea didactică, tehnici și instrumente de cunoaștere și evaluare a copiilor, parteneriate educaționale, activități extracurriculare, o metodologie didactică activă.**

Curriculumul pentru învățământul preșcolar prezintă o abordare sistemică, în vederea asigurării:

- .continuității în interiorul aceluiași ciclu curricular;
- .interdependenței dintre disciplinele școlare(clasele I, II și tipurile de activități de învățare din învățământul preșcolar;
- .deschiderii spre module de instruire opționale;

Structural prezentul curriculum aduce în atenția cadrelor didactice următoarele componente: finalitățile, conținuturile, timpul de instruire și sugestii privind strategiile de instruire și de evaluare pe cele două niveluri de vârstă. Dacă până nu demult educatoarea conducea activitatea în stil tradițional, acum aplicând metode moderne interactive de grup, rolul educatoarei se schimbă. Ea devine:

- .Partener - care poate modifica „scenariul” activității dacă grupa o cere;
- .Animator – care inițiază metode și le explică copiilor , pregătește materialele didactice și prezintă scopurile învățării;
- .Pedagog – care își ajută copiii în rezolvarea problemelor, îi motivează să îi prezinte propriul punct de vedere;
- .Scenograf , actor – care creează scenografia activităților;
- .Mediator – care rezolvă potențialele conflicte ce pot apărea;
- .Consilier – care și ajută copiii în rezolvarea problemelor , îi motivează să-și prezinte propriul punct de vedere.

Întregul proces educativ are în centrul său copilul cu nevoile, trebuințele lui și în consecință se adresează fiecărui copil din grădiniță. Centrarea procesului educațional asupra copilului presupune preocuparea permanentă a educatorilor pentru cunoașterea copilului ca individualitate și adaptarea programelor de formare la profilul individual al subiectului supus educației. Fiecare copil reprezintă o provocare pentru educatoare, de a găsi soluții, de a răspunde nevoilor afective, de cunoaștere, de acțiune și de afirmare a individualității.

Pornind de la premisa legăturilor dintre individ, personalitatea acestuia și societate, importanța dezvoltării umane începe de la vârste fragede. Așadar, educația timpurie cuprinde totalitatea activităților educative (inclusiv terapiile educaționale) desfășurate în perioada copilăriei, de la 0 la 6 / 7 ani. Investiția în educația timpurie este cea mai rentabilă dintre toate investițiile educaționale pe care le poate face un stat și incumbă cele mai mici costuri de oportunitate. Competențele formate acum pot constitui baza achiziției altor competențe; dimpotrivă, problemele de dezvoltare neremediate la această vârstă, se agravează și duc la tulburări majore de comportament și nevalorificarea adecvată a oportunităților ulterioare de învățare. De aceea, nu este deloc greșită sau inoportună afirmația că „educația este o artă”. În acest sens, în cadrul procesului instructiv-educativ, misiunea cea mai importantă revine educatorului, care trebuie să realizeze accesibilizarea cunoștințelor înainte de a fi transmise subiecților educației (copiii).

Studiile de specialitate arată că educația timpurie creează egalitate de șanse și este principalul instrument de reducere a abandonului școlar timpuriu.

Învățarea timpurie este fundamentul pentru învățarea de-a lungul întregii vieți și baza bunăstării individuale, sociale, economice, baza dezvoltării durabile. De aceea, învățarea timpurie trebuie să fie și motorul bucuriei de a învăța care, la rândul ei, conduce la construirea comunităților orientate spre a învăța, comunități care dobândesc capacitatea internă de a-și identifica și rezolva problemele și de a progresa, având ca scop calitatea vieții fiecărui individ, în toată complexitatea sa.

- Bucuria de a învăța provine din experiențe personale de succes;
- Jocul oferă copilului posibilitatea de a experimenta bucuria de a învăța de timpuriu;
- Bucuria de a învăța înseamnă un mediu care îți oferă libertatea de a explora;
- Bucuria de a învăța nu se asociază cu graba;
- Bucuria de a învăța este, de cele mai multe ori, o bucurie legată de un eveniment aparent banal, împărtășită cu ceilalți;
- Bucuria de a învăța înseamnă contextualizare, învățare cu sens;
- Bucuria de a învăța fuge de prelegerile lungi ale profesorului;
- Bucuria de a învăța apare în situațiile în care o sarcină de învățare converge cu nevoile și interesele actorului învățării.

Prezentul curriculum prefigurează mari tendințe de schimbare:

1. Diversificarea strategiilor de predare- învățare – evaluare cu accent deosebit pe:

Metodele activ – participative, care încurajează plasarea copilului în situația de a explora și de a deveni independent. Activitățile de învățare sunt activități pe domenii experiențiale (care pot fi activități integrate sau pe discipline) jocuri și activități alese și activități de dezvoltare personală. Activitățile pe domenii experiențiale integrate sau pe discipline se desfășoară cu copiii în cadrul unor proiecte planificate în funcție de temele mari precum și de nivelul de vârstă, de nevoile și interesele copiilor din grupă. Astfel am planificat și derulat diferite proiecte tematice: „În lumea culorilor”, „Apa”, „Mărul”, etc., teme în afara proiectelor: „Zi de Zi la grădiniță”, „Familia mea”, „Vreau să cresc sănătos”, „Copilul politicos”, etc. În cadrul proiectului am desfășurat activități integrate, îmbinate armonios pe durata unei zile incluzând aici și jocurile și activitățile alese sau cunoștințele interdisciplinare le-am focalizat numai pe anumite domenii experiențiale. În cadrul activităților am folosit alături de metodele clasice, metode activ - participative cum sunt: brainstormingul, explozia stelară, metoda cubului, turul galeriei etc.

Jocul ca formă fundamentală de activitate în copilăria timpurie

Jocurile și activitățile alese trebuie să stimuleze copilul, să-l ajute să se orienteze, să-l invite la acțiune. Astfel am conceput și organizat mediul educațional pe centre, ținând cont de spațiu, materialele disponibile și de nivelul de vârstă al copiilor. Sentimentul de siguranță, încredere și acceptare pe care i le conferă contextul jocului, permit copilului să își exprime emoțiile, să-și asume riscuri, să încerce să experimenteze, să descopere lucruri noi, să treacă peste dezamăgiri, nereușite. Dar pentru a se întâmpla toate acestea, trebuie să știm „cum să vorbim cu copiii”. Putem spune că metodele noi, văzute dintr-un unghi al didacticii, pot căpăta noi aplicații. Calitatea activității noastre la clasă este o „carte de vizită” din care „banalul” și „rutina” trebuie șterse din prima carte a copilăriei—„Grădinița”. Rețeta este să avem mereu „curaj”, dorință, încredere în noi, „nebuie”, nepăsare față de sceptici ”Schimb - mă schimb - vă schimb — reușesc!” Suntem pionieri într-o societate democratică, europeană, fără frontiere și educația modernă să o facem prin regândirea educației formale, schimbând relația cu copiii și între copii.

Rutinele și tranzițiile, printr-o gestionare zilnică atentă și eficientă din partea cadrului didactic, contribuie la menținerea unui climat sănătos, armonios, nestresant în sala de grupă, a tonusului copiilor și a eficienței parcursului învățării pe durata întregii zile. Crearea unei atmosfere destinate la începutul zilei asigură o participare mai activă la activități, le stimulează

curiozitatea, îi încurajează să-și exprime propriile gânduri, să ia atitudine, să-și ajute aproapele și, de ce nu, să fie mai toleranți, să învețe, să asculte și să-și respecte partenerul de activitate.

Educația modernă răspunde la întrebarea: „pentru ce înveți?” iar răspunsul este – „să știm ce să facem cu ceea ce am învățat.”

Noul curriculum dă posibilitatea educatoarelor să-și valorifice toate cunoștințele, întreaga lor creativitate, dar mai cu seamă valoarea propriilor aptitudini, sentimente și competențe, astfel încât să poată răspunde tuturor provocărilor care nu sunt deloc simple.

2. Mediul educațional trebuie să permită dezvoltarea liberă a copilului și să pună în evidență dimensiunea interculturală și pe cea a incluziunii sociale. Există multe metode prin care copiii pot învăța ori exersa concepte sau deprinderi. Printre ele se numără și folosirea imaginilor și a altor mijloace vizuale care sprijină și înlesnesc contactul copilului cu realitatea. De aceea, tot ce se constituie în mediu educațional activ în sala de grupă (imagistic vorbind) trebuie trecut printr-un filtru sever al specialistului, în acest caz educatoarea. În concluzie, educatoarea va acorda o atenție deosebită:

- modului în care decorează sala de grupă, urmărind ca fiecare obiect, fiecare imagine să transmită ceva copilului sau să-l pună în situația de a cerceta, de a face predicții în legătură cu o temă de interes. O aglomerare de materiale, fără nici un mesaj legat de interesul de moment al copilului, va crea disconfort și agitație în sufletul lui și o situație conflictuală în clasă, între copii sau chiar între copii și educatoare;

- dotării bibliotecii și a altor zone din clasă cu materiale adecvate vârstei și obiectivelor propuse. Cărțile, ziarele, revistele, jocurile cu imagini și imaginile pe care copiii le vor găsi aici îi vor ajuta să descopere diferențele de detaliu dintre anumite obiecte și să selecteze caracteristicile acestora. Acest lucru le va stimula comunicarea orală și le va deschide calea spre diferențierile pe care le vor face mai târziu între litere și cuvinte;

- caracteristicilor estetice și metodice ale mijloacelor vizuale expuse sau prezentate copiilor. Acestea vor avea o dimensiune adecvată momentului și obiectivului propus; culorile, forma și realizarea artistică se vor armoniza, oferind copilului încântarea pe care o provoacă orice lucru despre care se poate spune că este frumos. Frumosul modelează sufletul și mintea copilului, îi dă liniște interioară de care are nevoie pentru a evolua.

- regulile de folosire a materialelor puse la dispoziția copiilor în zonele sau colțurile clasei, îndeosebi a cărților, jocurilor, imaginilor pe care aceștia le mănuiesc mai des. Respectul pentru carte, pentru munca altora este o formă a respectului de sine.

3. Rolul familiei în aplicarea prezentului curriculum este acela de partener.

Orice schimbare în educație pune în discuție implicarea părinților în activitatea din grădiniță. O grădiniță prietenoasă cu părinții trece dincolo de legăturile formale și oarecum firești cu familiile copiilor și dezvoltă adevărate parteneriate active folosind o gamă largă și variată de modalități. Părinții trebuie să cunoască și să participe în mod activ la educația copiilor lor desfășurată în grădiniță (prezența lor în sala de grupă, luarea deciziilor legate de educația copiilor, participarea la toate activitățile și manifestările desfășurate în grădiniță).

Implicarea activă a părinților presupune o largă disponibilitate din partea cadrului didactic spre dialog cu familiile pentru a descoperi unde și ce anume putem îmbunătăți sau schimba. Cursurile gen “Educați așa”, activitățile demonstrative cu participarea părinților, mesele rotunde având ca teme propuneri venite din partea lor, implicarea în proiectele ce le desfășurăm cu copiii sunt câteva din posibilitățile prin care putem să-i aducem aproape de noi și să ni-i facem aliați în munca ce o desfășurăm la grupă.

4. O schimbare importantă în educația la nivel preșcolar este faptul că grădinița dezvoltă un **curriculum la decizia grădiniței** în conformitate cu nevoile și interesele copilului. **Programa activităților extracurriculare** este generoasă în tematici și activități. Ele au un conținut cultural, artistic, spiritual. Astfel serbările desfășurate cu diferite ocazii, plimbările în parc, vizitarea unor instituții din oraș, sărbătorirea zilei de naștere a unui copil, creează copiilor bună dispoziție, satisfacție, bucurie.

Prin toate activitățile desfășurate în grădiniță, noi educatoarele trebuie să fim pregătite și convinse că prin intervențiile noastre educative stimulăm copiii dorința și nevoia de cunoaștere, de mișcare, de explorare, dorința și nevoia de joc, de exprimare în forme cât mai variate. Copilul învață lucrând! Să-i oferim toate oportunitățile de a învăța, asigurându-i protecție, siguranță încurajare și mai presus de toate iubire!

BIBLIOGRAFIE:

- .Păiși Lăzărescu, M: Ezechil L - „Laborator Preșcolar” – ghid metodologic, București - 2011
- .MECT – Ghid de bune practici pentru educația timpurie de la 3 la 6 / 7 ani - 2008
- .Programul Intel Teach – Cursul Intel Teach - „Instruirea în societatea cunoașterii”
- .Revista înv. preșcolar și primar , nr. 1 - 2 /2013
- .WWW.Didactic.ro
- .Revista „ Didactica " nr. 4, februarie - 2009

ELEVII CU C.E.S. ÎN ATENȚIA ȘCOLII

înv. Ciupu Viorica
Școala Gimnazială Nr.10 Suceava

It is well known that children with S.E.N. (special educational needs) are often marginalized in the educational process. The process of educational integration of students with S.E.N. includes the elaboration of an individualized intervention plan, in which the use of effective methods of curricular adaptation plays an essential role. The additional interventions stand for a support for the child with S.E.N., contributing to the normalization of his development conditions.

Inclusion is the process that allows children with S.E.N. to interact systematically with their peers of the same age in a natural environment in which all children can naturally learn and interact. The school and implicitly the teacher must overcome their own fears and hesitations in order to understand the inclusion.

Cooperation with the S.E.N. student's family as well as with other members of the community, who come into contact with the child, is indispensable for ensuring the success of the individual intervention program.

Despre educația integrată (incluzivă)

Școala modernă reprezintă o școală a șanselor egale pentru toți copiii, o școală pentru diversitate care pune accentul pe dezvoltarea de parteneriate și implicarea tuturor factorilor în educația copilului. Prezența în colectiv a elevilor cu C.E.S. constituie pentru cadrele didactice un prilej de a dovedi copiilor că toți au aceleași drepturi, iar cooperarea este factorul "cheie" care să faciliteze integrarea acestora.

Este știut faptul că în toată lumea copiii cu C.E.S. sunt adeseori marginalizați în cadrul procesului de învățământ. În ultimii ani se conturează tot mai puternic ideea că pe lângă școlile speciale trebuie să se creeze oportunitatea ca toți copiii cu șanse reale de integrare să beneficieze de conceptul de incluziune educațională.

Integrarea elevilor cu C.E.S.

Procesul de integrare educațională a elevilor cu C.E.S. include elaborarea unui plan de intervenție individualizat, în cadrul căruia folosirea unor modalități eficiente de adaptare curriculară joacă rol esențial.

În planul dezvoltării curriculare, pentru elevii deficienți are loc o mișcare în sensuri diferite. Pe de o parte, curriculum-ul acestora se restrânge, iar pe de altă parte se amplifică

prin introducerea unor activități suplimentare, individualizate, destinate compensării și recuperării stării de deficiență. Până în prezent, integrarea realizată prin intermediul adaptării curriculare a dat rezultate, cu precădere la elevi cu handicap ușor sau moderat. Rezultate notabile s-au obținut în realizarea unui plan individualizat și simplificat pentru elevii cu C.E.S. integrați în școala normală.

Planul de intervenție personalizat (P.I.P) este un instrument de planificare, predare și evaluare, trebuie să stea la baza procesului de planificare a intervenției pentru fiecare copil cu C.E.S. Trebuie să fie un plan care să specifice: "CE" trebuie predat copiilor; "CUM" trebuie predat; "CÂND" sau la ce interval trebuie introduse cunoștințele suplimentare sau diferențiate față de cele prevăzute pentru toți elevii, printr-o programă diferențiată.

P.I.P-ul trebuie să fie accesibil și să poată fi înțeles de toți cei care lucrează cu astfel de plan, trebuie să conțină următoarele componente:

- stabilirea obiectivelor pe termen scurt;
- selectarea metodelor și activităților folosite în intervenție;
- evaluarea și reevaluarea;
- cooperarea cu familia elevului cu C.E.S.

Incluziunea este procesul prin care copiii cu C.E.S. interacționează sistematic cu colegii lor de aceeași vârstă, într-un mediu natural în care toți copiii pot învăța și relaționa firesc. Școala și implicit cadrul didactic trebuie să-și depășească propriile temeri și ezitări, pentru a înțelege incluziunea.

Intervențiile suplimentare

Intervențiile suplimentare se constituie într-un suport pentru copilul cu C.E.S., contribuind la normalizarea condițiilor lui de dezvoltare.

Curriculum diferențiat se referă la modalitățile de selectare și organizare a conținuturilor, metodelor de predare-învățare, metodelor și tehnicilor de evaluare, standardelor de performanță, mediului psihologic de învățare, în scopul diferențierii experiențelor de învățare și adaptare a procesului instructiv-educativ la posibilitățile aptitudinale și de înțelegere la nivelul intereselor și cerințelor educaționale, la ritmul și la stilul elevului.

Curriculum adaptat - este în strânsă legătură cu noțiunea de curriculum diferențiat, în sensul că diferențierea presupune, implicit și o adaptare a conținuturilor, metodelor, mijloacelor și tehnicilor de lucru în activitățile instructiv-educative.

Adaptarea tehnicilor de predare-învățare se poate face prin:

- identificarea unor obiective educaționale alternative;
- adaptarea materialelor didactice;
- diversificarea materialelor didactice pentru menținerea motivației;
- sprijin suplimentar pentru copilul cu C.E.S. din partea unui coleg sau a unui adult;
- modificarea strategiei instructive;
- modificarea exigențelor;
- modificarea procedurilor de evaluare;
- identificarea activităților alternative programei școlare pentru copiii cu dizabilități severe.

Pentru copiii cu tulburări de limbaj și cu dificultăți de învățare există "centre logopedice interșcolare" care au specialiști ce desfășoară terapii specifice pentru corectarea tulburărilor de limbaj și pentru depășirea dificultăților de învățare.

Pentru copiii cu tulburări de comportament și dificultăți de adaptare există "centre de asistență psihopedagogică" care dispun de consilieri psihopedagogi. Pentru copiii cu deficiențe diagnosticate în comisiile pentru protecția copilului există serviciile educaționale de sprijin prin cadrele didactice itinerante. Profesorii de sprijin pot ajuta la evaluarea programelor curriculare și realizarea adaptării curriculare pe ariile deficitare, în colaborare cu învățătorul clasei și la elaborarea programului de intervenție personalizat, cu priorități pe termen scurt și mediu, în funcție de competențele, preferințele și de dificultățile copilului.

Concluzii

Cooperarea cu familia elevului cu C.E.S., precum și cu ceilalți membri ai comunității, care vin în contact cu copilul, este indispensabilă pentru asigurarea succesului programului de intervenție individuală. Este necesar ca între specialiști și familie să se realizeze relații de colaborare și coordonare reciprocă. În caz contrar, copilul va fi tratat, în cadrul procesului de recuperare, atomizat, fracționat, existând o discrepanță între acțiunile specialiștilor și intervențiile familiei.

În prezent asistăm la o amplă reformă a învățământului specializat caracterizată prin continue căutări de noi formule organizatorice, în acord cu progresele societății contemporane și schimbarea atitudinii acesteia față de persoanele cu handicap.

Bibliografie:

1. Crețu, C. - *Curriculum diferențiat și personalizat*, Iași, Editura Polirom, 1998
2. Vărășmaș, Z. - *Școala și educația pentru toți*, București, Editura Miniped, 2004
3. *** - *Interferențe didactice*, Bacău, Editura Corgal Press, 2009

3MR – MAGIA LECTURII

prof. Lăcrămioara-Tatiana Clucerescu
Școala Gimnazială *Dimitrie Păcurariu Șcheia*

Triple Magic READING

WHY reading aloud? It is necessary to read aloud with children in order to develop them different abilities? Children are playing computer games, are using different devices and they are not reading books – real books. This is a problem because reading books are developing the brain and playing computer games are disturbing attention. Scroll a page is not the same with following rows on a page, reading/spelling words, touching and turn the pages or smell the ink. That's WHY.

În cadrul proiectului Erasmus + KA2, *The Most of The Magic of Reading*, coordonat de Universitatea din Liege – Belgia în parteneriat cu ALSDGC România, EstRA Estonia, CSC Italia ce se derulează în perioada 1 septembrie 2018 – 31 august 2021, se desfășoară cursuri de formare pentru profesioniști în domeniul educației timpurii. Scopul proiectului este să contribuie la accesul copiilor din medii defavorizate la educație timpurie, iar profesioniștilor din domeniu oportunitatea de a-și dezvolta competențele specifice de a citi cu voce tare diverse cărți ilustrate pentru copii – individual sau în grup. Un alt aspect pe care îl urmărește este de a oferi oportunitatea părinților din medii dezavantajate de a lucra cu acești profesioniști cu scopul de a îmbunătăți mediul educațional în familie promovând incluziunea socială. Profesioniștii sunt selectați din mediul educațional – educatori, puericultori, studenți de la științele educației, logopezi etc. pentru a participa la pilotarea cursului de formare 3MR și apoi la implementare. În luna ianuarie a acestui an a început pilotarea cursului 3MR la Cluj și Suceava și se va încheia în luna mai.

De ce este necesar acest proiect? De ce sunt necesare aceste cursuri? De ce este necesară citirea cu voce tare?

Un studiu coordonat de doctorul John S. Hutton și echipa sa de cercetători de la *Children's Reading and Literacy Discovery Center* (Cincinnati, Ohio, SUA) au realizat o cercetare folosind scanere RMN, comparând activitatea cerebrală a 47 de copii cu vârste cuprinse între 3 și 5 ani care nu mergeau la grădiniță, în timp ce: ascultau o poveste fără ilustrații, ascultau o poveste și priveau în același timp ilustrațiile și atunci când se uitau la

desene animate. Scopul studiului a fost să se observe ce se întâmplă în fiecare dintre situații și în rețelele creierului care răspund de abilitățile de citire la aceste vârste. În cadrul studiului au fost analizate cinci zone ale creierului: cerebelul – perfecționarea abilităților, zona funcțiilor fundamentale – introspecția, creativitatea, conștiința de sine, zona imaginației – vizualizarea complexă, memoria, zona semantică – semnificația, limbajul și zona de percepție – procesarea stimulilor vizuali.

Rezultatele studiului au fost următoarele: atunci când copiii au ascultat o poveste fără imagini a existat activitate cerebrală - însă nu în zonele de vizualizare și imaginație; atunci când copiii s-au uitat la desene animate a dominat percepția vizuală în detrimentul celorlalte procese („*Când se uită la desene animate, li se oferă totul pe tavă, rapid, și ei nu trebuie să facă nimic... Creierul parcă se oprește din lucru*”, spune dr. Hutton. Copilul vizualizează povestea, dar „nimic altceva nu se întâmplă în rețelele superioare ale creierului implicate în procesul de învățare. Creierul nu trebuie să facă nimic.” În cazul urmăririi desenelor animate nivelul de înțelegere a poveștii a fost cel mai scăzut.). Atunci când copiii au ascultat o poveste și au privit ilustrațiile s-a remarcat că toate rețelele neuronale au fost activate și s-au conectat între ele.

„Creierul pare a fi inactiv atunci când copiii se uită la clipuri video, dar se trezește atunci când i se furnizează imagini însoțite de cuvinte prin lectura unei cărți ilustrate”, scrie Meghan Cox Gurdon în cartea sa, *The Enchanted Hour: The Miraculous Power of Reading Aloud in the Age of Distraction*.

„Ceea ce copiii nu primesc de la un tip de povestire... pot obține de la altul. Dacă orele pe care copiii le petrec în fața ecranelor contribuie foarte puțin sau deloc la dezvoltarea lor neurologică generală (conform studiului dr. Hutton), atunci este cu atât mai important să-și petreacă timpul în fiecare zi cu o activitate care le stimulează creierul în întregime.”

În concluzie, se observă că sunt necesare noi tehnici pentru a stimula copiii să citească împreună cu adulții cu voce tare încă de la vârste fragede și, mai mult decât atât, să fie obișnuiți cu cărțile, să le manipuleze, să le studieze etc.

Cursul 3MR vine în întâmpinarea acestor nevoi adresându-se în special profesioniștilor din educația timpurie care pot contribui la educarea copiilor și părinților acestora pentru a-i învăța să lucreze cu cărțile ilustrate și citirea cu voce tare. Acest curs este structurat pe cinci module însumând 30h de formare. Fiecare modul se bazează pe profesioniști în relația lor cu citirea, pe dezvoltarea copilului și citirea, pe selectarea unor cărți ilustrate de calitate în funcție de vârstă, pe proiectarea, realizarea și reflecția activităților de citire cu voce tare împreună cu un copil sau cu un grup de copii, pe relația dintre profesioniști și părinți în promovarea citirii cu voce tare împreună cu copiii.



Bibliografie:

Meghan Cox Gurdon, *The Enchanted Hour: The Miraculous Power of Reading Aloud in the Age of Distraction*, Piatkus, 2019

„The Goldilocks Effect? Illustrated Story Format Seems 'Just Right' and Animation 'Too Hot' for Integration of Functional Brain Networks in Preschool-Age Children”, https://www.eurekalert.org/pub_releases/2018-05/pas-nsm042618.php

https://www.digifm.ro/stiri/studiu-copiilor-carora-li-se-citesc-regulat-povesti-li-se-dezvolta-creierul-mai-rapid-59540?fbclid=IwAR1oOfmGm4A5jFeAx44kGnspljs-5HqMPXWhQExr7_ZjnUJHL-bI60ljJ_o

TECHNIQUES INNOVATIVES POUR MOTIVER LES ELEVES EN CLASSE DE FLE

Prof. Cobzariu Mirabela
Colegiul Economic «Dimitrie Cantemir» Suceava

Nowadays, teaching and learning a foreign language is a very complex process which involves a variety of techniques and competences that are related both to the language itself but also to the culture. Learning a foreign language means to transform it into a part of yourself by practicing it within a community. Vocabulary, grammar and phonetics are strongly related to the cultural dimension. This aspect really attracts pupils in learning a foreign language and some of the most effective and modern methods which teachers can use in this direction are inquiry learning, service learning and ITCS (especially video games).

La classe de langue constitue souvent un monde à part de l'école, en raison non seulement des objets, **langue** et **culture**, mais de la didactique qu'on y pratique aussi. C'est une didactique caractérisée par un ensemble riche et complexe d'activités instructives-éducatives, organisées d'une manière créative et précise afin de développer et consolider chez les élèves des compétences qui lui permettront d'utiliser la langue française dans des contextes variés. D'autre part, cette classe de langue est en rapport direct avec les échanges multilingues et interculturels qui se multiplient sans cesse. Donc, il faut se pencher aussi, de plus en plus, vers le côté socio-culturel et interculturel que l'enseignement de chaque langue implique inévitablement. Il est important de prendre conscience du fait que l'apprentissage d'une langue forme un tout cohérent, qu'il y a un fort lien entre la phonétique, le lexique, la grammaire et notamment le culturel.

Qu'est-ce en effet qu'apprendre une langue sinon se l'approprier en tant qu'expression de soi, c'est-à-dire de son rapport à l'autre, au sein d'une communauté qui, quelle qu'elle soit, exige en quelque sorte de la solidarité. Les pratiques culturelles dans la classe de FLE, au sens large, semblent à ce titre précieuses, car grandir dans une culture, dans une langue c'est en accepter en principe toutes ses limites. L'expérience d'apprentissage d'une langue vivante fonctionne en effet comme une expérience à la fois collective et individuelle, qui engage des conséquences langagières et identitaires et qui marque durablement celui qui la vit.

Comment motiver les élèves? Une question que se posent tous les jours les enseignants et les pédagogues en vue d'améliorer leur manière d'enseigner. Apport des nouvelles technologies, réformes des rythmes scolaires, réorganisation de l'espace de classe sont parmi les nombreuses réponses que cherchent à apporter les systèmes d'éducation. Parfois, il suffit de mettre en place des méthodes simples et d'utiliser des outils accessibles pour accroître la motivatio des élèves.

Le constat actuel sur les systèmes éducatifs est préoccupant dans le sens où de nombreux élèves quittent l'école sans obtenir de diplôme, ou même si ils parviennent à décrocher le précieux sésame, ne travaillent que pour l'obtenir sans se préoccuper des apprentissages et des compétences à acquérir. Le système des cours particuliers et du soutien scolaire, n'est-il pas la conséquence de cette course au diplôme et ne reflète-t-il pas le désintérêt des élèves (et de leurs parents) pour le principal objectif de l'enseignement: l'acquisition de compétences? Ceci conduit inévitablement à repenser l'école en profondeur et à mettre en place d'autres approches pédagogiques orientée vers le savoir-faire (plutôt que vers l'accumulation de savoir). Ainsi, il existe de nombreuses approches alternatives peu compliquées à mettre en place.

La didactique d'aujourd'hui met en avant deux modèles d'apprentissage qui ont le rôle de motiver en plus les élèves à assimiler le français. Le premier est l'apprentissage par l'enquête (inquiry learning). Dans cette approche, l'enseignant représente un accompagnateur des apprenants, qui doivent trouver par eux-mêmes des informations à partir d'une situation motivante et évolutive. Ces informations seront utilisées dans un contexte donné et transformées en connaissances. Par exemple, on peut rappeler dans ce sens le cas d'un enseignant parti à l'assaut du Mont Kilimandjaro en Tanzanie, dont les élèves pouvaient suivre le périple chaque jour à l'aide des coordonnées GPS et en écoutant des enregistrements réalisés par le professeur à chaque étape. De ce fait, les élèves ont beaucoup appris sur la culture, la géographie et la politique du pays. Cette approche d'apprentissage par enquête favorise l'autonomie des élèves et la résolution de problèmes, seul ou en équipe. Elle implique également un usage important des nouvelles technologies (principalement internet) et accroît ainsi l'intérêt des élèves et leur motivation, ce qui se répercute sur leur carnet de notes. Évidemment, nul besoin de se rendre dans des coins exotiques pour mettre en pratique ce modèle, une virée dans les alentours de l'école ou la visite d'une usine de la région, permettent de travailler sur la recherche de l'information et son utilisation pour acquérir une compétence pédagogique (parfois un simple projet d'écriture peut s'avérer suffisant).

L'autre approche pédagogique qu'on se propose de présenter est l'apprentissage par le service (service learning). Cette méthode consiste à intégrer dans le parcours scolaire des élèves certains services rendus à la communauté. Par exemple, une classe peut contribuer à aider une association locale œuvrant dans le domaine social ou travaillant à la préservation de l'environnement. Les élèves peuvent ainsi faire des liens entre ce qu'ils expérimentent sur le terrain et les cours de mathématiques, de SVT ou d'éducation civique. Ceci constitue une alternative concrète à l'absence de mise en situation des approches classiques de l'enseignement, qui se contentent de donner quelques exemples «pseudo-réalistes» sans aucune implication ni engagement de la part des élèves. Si les élèves sont impliqués dans le choix du service communautaire pour lequel ils souhaitent s'engager, cette démarche peut être très stimulante. Les premières recherches réalisées sur ce modèle concluent, que son intégration dans des systèmes avec un taux de décrochage élevé, pourrait contribuer à augmenter la motivation des élèves. De plus, cette approche permet également d'appréhender concrètement les notions de travail et d'effort, indispensables pour obtenir des résultats dans la «vraie vie».

La motivation des élèves peut être améliorée grâce à de nouvelles approches pédagogiques mais d'autres éléments peuvent également être utilisés. Les activités parascolaires ont largement fait leurs preuves en participant activement au développement des compétences sociales et émotionnelles. Les clubs d'échec, de théâtre, d'informatique...peuvent constituer un ancrage dans le système éducatif pour certains élèves et ne doivent pas être négligés. Et les TICE dans tout ça? On y fait référence tout en soulignant leurs bénéfices sur la motivation des élèves, tout en rappelant que ces outils constituent un moyen plutôt que des fins. De même, on insiste sur l'apport des jeux vidéo (dont l'usage dans l'éducation est de plus en plus répandu) et des «serious games» (avec de nombreux exemples d'utilisation en classe) dans l'apprentissage. Ainsi, le jeu de manière

générale influe considérablement sur l'engagement des élèves et sur la qualité de l'apprentissage. Cependant, ils rappellent que l'utilisation des jeux en classe reste difficile et que l'objectif des enseignants est de garder l'intérêt des élèves sur le long terme (que se passe-t-il une fois passé l'effet de nouveauté?). De plus, il est nécessaire d'avoir à disposition des jeux, ou au moins des scénarios de jeux qui balisent les différents apprentissages.

De nombreux outils et approches sont à disposition des enseignants pour remotiver les élèves et rendre les apprentissages intéressants. L'une des conditions de leur réussite est de savoir les adapter aux besoins des différents élèves.

Dans un monde comme celui du présent, l'apprentissage d'une langue étrangère vise essentiellement la communication entre les locuteurs de différentes cultures, et pour que cette communication soit efficace, une compétence interculturelle en langue étrangère est primordiale. La démarche interculturelle prouve que l'accès à cette compétence ne se fait que par l'imprégnation dans l'environnement culturel où l'on parle cette langue. Pour ce faire, les documents authentiques sont des porteurs d'informations tellement riches qu'ils sont de plus en plus sollicités en classe de FLE parce qu'ils représentent une source de motivation, de dynamisme, un facteur d'implication: familial, incitatif, il dynamise la classe de langue en connectant les apprenants au réel et en leur permettant de concevoir la langue étrangère comme une réalité vivante.

Le document authentique est très motivant car il chasse l'ennui au profit du plaisir, mais à condition d'une exploitation intéressante. Son utilisation est l'occasion pour l'enseignant d'exposer la langue dans toute sa richesse.

Dans son infinie variété, l'apprenant est confronté à différents registres de langues, modes de discours. Des données aussi bien linguistiques que non-linguistiques, pragmatiques, discursives, référentielles ou socioculturelles sont ainsi présentées aux apprenants toujours «en situation». Il constitue une fenêtre sur la France, la vie, l'actualité dans la mesure où il appartient à l'environnement quotidien des Français, il est particulièrement utile pour véhiculer des informations culturelles. C'est avant tout un excellent matériel social qui permet de faire partager aux apprenants quelque chose avec les Français.

CO – PREDAREA ȘI CONCEPTUL STEAM ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚARE LA ELEVII CU CES

Prof. Cocari Dorina
Centrul Școlar de Educație Incluzivă Suceava

Summary

Taking into account that we live in an era where things are evolving very fast, and school must keep up with the societal reality, that what was important ten years ago is no longer of interest, school has to empower its students to adapt to new challenges. We are talking about a native digital generation, which needs to be connected with advanced technology and which cannot be restricted by classical learning procedures, not even in the classes where we meet SEN students. Most of the students with moderate and mild mental deficiencies keep up with technology, are curious to discover and build things in collaboration with other children more skilled than them. In this context, the detachment of traditional disciplines thanks to multidisciplinary forms of learning such as STEAM, based on phenomena, in which arts are integrated into the problem-solving process, adds a human and creative dimension, which can revitalize the learning process even for SEN students.

Ținând cont că trăim într-o eră în care lucrurile evoluează foarte rapid, iar școala trebuie să țină pasul cu realitatea societală, că ce era important acum zece ani nu mai prezintă interesul de altădată, iar job-urile pentru care s-au pregătit părinții noștri poate nici nu mai există, școala e nevoită să-și abilitizeze elevii pentru a se adapta unor noi situații, unor noi provocări. Dacă acum douăzeci de ani se cerea ca elevul să ridice mâna și să pună întrebări, acum se încurajează ca elevul să fie proactiv, să vină cu inițiative, să încerce să descopere pe cont propriu, să-și pună întrebări la care ceilalți nu s-au gândit încă. Vorbim despre o generație nativ digitală, care are nevoie să fie conectată cu tehnologia avansată și care nu poate fi îngrădită de proceduri clasice de învățare, nici chiar la clasele în care întâlnim elevi cu CES. Cei mai mulți dintre elevii cu deficiențe mentale moderate și ușoare țin pasul cu tehnologia, sunt curioși să descopere lucruri, să construiască prin colaborare cu alți copii mai pricepuți decât ei.

În mediul școlar incluziv, co-predarea este o opțiune specifică de furnizare a serviciilor educaționale care se bazează pe colaborare. Ca opțiune de furnizare a serviciilor, co-predarea este concepută pentru a răspunde nevoilor educaționale ale elevilor cu opțiuni de învățare diverse, iar implementarea co-predării și a conceptului STEAM laolaltă dă roade, colaborarea profesorilor venind în sprijinul colaborării elevilor. Implementată adesea cu profesori de educație generală și specială, asociați împreună ca parte a unei inițiative pentru crearea unei clase mai incluzive, a unui mediu de învățare pozitiv, co-predarea permite împărtășirea responsabilităților de planificare, instruire și evaluare a elevilor, după cum utilizarea conceptului STEAM într-un astfel de mediu permite dezvoltarea la elevii cu CES a laturii lor practice de rezolvare a problemelor. Prin colaborarea cu ceilalți colegi cu intelect normal, se depășește educația convențională când ai un model după care trebuie să înveți și doar așa e corect să acționezi, punându-se la încercare logica, perspicacitatea, creativitatea, improvizația și toate acele abilități despre care ne dăm seama că avem nevoie în lumea reală.

Într-un astfel de context, și elevii cu CES, și cei cu intelect normal, pasionați de domeniul tehnic, devin mai motivați, mai implicați în activitate, primii experimentând mai mult prin joc, în timp ce ceilalți consolidează practic-aplicativ cunoștințe de fizică, matematică, chimie, tehnologie sau informatică. Elevii deprind modalități noi de a aborda problemele, de a dobândi competențe, de a crea și folosi instrumentele de lucru într-o manieră inovatoare. Un sistem de educație care îi izolează pe elevi de problemele reale nu mai poate reprezenta norma de urmat. Obiectivul educației a devenit flexibilitatea și variația, pentru a-i pregăti pe tineri să folosească instrumentele în mod creativ, atât în comunitățile virtuale, cât și în cele reale, dintr-o perspectivă transdisciplinară.

Conceptul STEAM se pliază și pe nevoile elevilor cu CES, cei mai mulți dintre ei urmând un profil tehnic. În orice domeniu tehnic ar activa, elevii trebuie să conștientizeze că cei care vor să avanseze, trebuie să fie mai mult decât buni executanți, trebuie să găsească soluții la probleme și să se descurce pe cont propriu. Educația STEAM promovează mentalitatea deschisă și abordarea interdisciplinară. Astfel că, lipsa limitelor rigide permite elevilor să se concentreze asupra problemei în sine și să folosească orice au la îndemână pentru a o rezolva, fără să fie constrânși de anumiți factori. E nevoie de proiecte suficient de atractive pentru a scoate elevilor la iveală capacitățile lor de proiectare și construcție.

Școala tradițională nu pregătește, de cele mai multe ori, elevii pentru astfel de lucruri, fie din lipsă de timp, fie din resurse insuficiente. Cei mai norocoși au șansa să aibă ore opționale de robotică sau educație STEAM, ori să frecventeze cercuri de specialitate ca activitate extrașcolară. Cei mai puțin norocoși, precum elevii cu CES, pot fi incluși printre colegii lor cu intelect normal în școlile de masă, în care să împărtășească aceleași curiozități și pasiuni în cadrul orelor de curs.

Cum norocul și-l mai face omul și singur, am experimentat educația STEAM la clasa a VI-a cu profesor de sprijin, printr-o abordare opusă celei tradiționale, mult mai agreată și antrenantă. Informația a fost livrată în timpul experiențelor practice, iar pentru a ajunge la informații, elevii cu CES au lucrat individual și în echipă alături de ceilalți la proiectul "Casa

de vis”. În cadrul acestui experiment, elevii au dezbătut ce urmau să facă, și-au atribuit sarcini și au testat idei de proiectare; au calculat perimetre și arii, au măsurat distanțe pentru amplasarea geamurilor, ușilor sau grinzilor, au desenat elemente de arhitectură argumentând siguranța construcției, rezistența materialelor și a solului pe care ar fi fost amplasată. Pe lângă flexibilitatea atingerii unor informații, a existat și flexibilitatea fizică în lucru. Elevii nu au fost nevoiți să stea în banci întreaga oră, ci s-au deplasat oriunde în sala de curs pentru a obține materialele de care au avut nevoie. Spre exemplu, pentru construirea casei de vacanță, elevii cu CES au lucrat în echipă și au pus cap la cap fiecare element, colaborând cu ceilalți colegi, împărțindu-și sarcinile de lucru pe măsura priceperii lor.

Pentru a nu se crea haos, întregul material de lucru a fost bine organizat dinainte. Joaca și învățatul s-au combinat cu grație prin educația și jocurile STEAM pentru elevii cu CES. S-a utilizat jocul Kit Construcții Go Colours 2.0 Arckit. Sistemul modular folosește componente interconectate care se bazează pe tehnici de construcție moderne, făcând posibilă proiectarea și modificarea unei game variate de structuri scalate. Elevii au fost încurajați să gândească creativ, să comunice despre schiță, să practice abilități de rezolvare a problemelor, să se implice în tehnologie și în cele din urmă, să progreseze în înțelegerea științei, matematicii și ingineriei. Elevii au reușit, de asemenea, să construiască o legătură socială mai puternică cu colegii lor și să beneficieze de programa școlară a clasei de învățământ normal.

E drept că educația prin jucării STEAM nu se aseamănă prea mult cu materiile pe care le fac întocmai copiii la școală. Discutăm în acest caz despre îmbinarea tehnologiei în activitatea de învățare și solicitarea mai multor abilități în rezolvarea jocului respectiv. Copilul este stimulat să gândească practic, creativ și analitic, să disece și să încerce diverse variante până reușește.

Am experimentat conceptul STEAM în sistemul incluziv având în vedere două motive forte pentru care educația STEAM i-ar pregăti și pe elevii cu CES pentru lumea de mâine.

În primul rând, nu există succes sau eșec, după cum nota 10 nu înseamnă că s-a lucrat perfect, iar nota 4 prost. Cheia spre performanță este descoperită atunci când se reușește a se duce la bun sfârșit un proiect, întreg parcursul devenind un proces continuu de învățare și de noi descoperiri.

În al doilea rând, elevii nu sunt ghidați pas cu pas, ci sunt lăsați să gândească singuri, să evalueze și să găsească soluții pentru a finaliza cel mai bine proiectul pe care îl au de făcut. Astfel ei pot veni cu idei noi și alte abordări, găsindu-și propriul fir logic al gândurilor. Este mult mai ușor pentru cineva să învețe cum să învețe, decât să învețe mecanic câteva tipare de rezolvare, pe care în câteva zile le vor uita.

Faptul că doi profesori conduc o clasă de elevi deschide multe oportunități atât pentru profesori, dar mai ales pentru elevi. Avantajele vizibile ale co-predării într-o clasă de educație incluzivă includ (după Ferguson, Desjarlais, & Meyer, 2000): mai multe oportunități de interacțiune individuală între elevi și profesori, ceea ce duce la relații mai puternice; elevii cu dizabilități au acces la programa de învățământ de masă, în conformitate cu legea, care include comunitatea clasei și activitățile la care altfel nu ar participa; elevii au oportunități de instruire specializată atunci când este nevoie; toți elevii din clasă pot beneficia de suporturi, resurse și diversitate suplimentare; independență sporită pentru elevii cu dizabilități; lecții mult mai atractive, mai creative, datorită profesorilor care împărtășesc procesul de planificare între ei; profesorii sunt capabili să se sprijine, complementându-și reciproc punctele tari și punctele slabe, contribuind la consolidarea relației de camaraderie și împărțind volumul de muncă în clasă.

Pe acest suport de co-teaching în mediul educațional incluziv, educația STEAM se inserează progresiv, prin joc și joacă. Co-predarea permite instruirea mai intensă și individualizată în cadrul învățământului general, creșterea accesului la programa de învățământ general, scăzând în același timp stigmatizarea elevilor cu nevoi educaționale speciale. Elevii cu intelect normal au posibilitatea de a-și spori înțelegerea și respectul față de elevii cu nevoi speciale. La rândul lor, elevii cu nevoi educaționale speciale au o oportunitate

mai mare de continuitate a instruirii, deoarece profesorii beneficiază de sprijinul profesional și de schimbul de practici didactice, lucrând în colaborare.

O pereche de co-predare (profesor și profesor de sprijin) nu folosește în mod necesar același model de predare în fiecare zi. Metoda aleasă de profesori este determinată de stilurile lor individuale de predare, de nevoile unice ale clasei și de lecția predată. Atunci când co-profesorii sunt pregătiți să folosească diverse modele pe care să le împărtășească apoi la clasă, ca egali, experiența pentru elevi poate fi perfectă și eficientă.

Desigur, există o perioadă de formare a noilor co-profesori dedicați care să utilizeze conceptul STEAM în educație și să își facă parteneriatul să funcționeze. Co-profesorii trebuie să gestioneze diferite niveluri de pregătire pentru fiecare model, diferențele de cunoștințe și stiluri de predare și nevoile individuale ale elevilor.

În mod evident, dislocarea disciplinelor tradiționale grație unor forme de învățare multidisciplinare precum STEAM, bazate pe fenomene, în care artele sunt integrate în procesul de soluționare a problemelor, adaugă o dimensiune umană și creativă, care poate revitaliza procesul de învățare chiar și la elevii cu CES.

STRATEGII DE MOTIVARE A COPIILOR PREȘCOLARI

prof. înv. preș. Cojocariu Carmen

Școala Gimnazială „Jean Bart,, Suceava, GPN. „Neghiniță”- structură

The instructional - educational process carried out in the kindergarten allows each educator, to enhance their own teaching experience, through educational activities with an integrated character and with a complex approach to the contents. Therefore, the educational process must be creative, interdisciplinary, complex, and stimulate children to assimilate information.

Three types of activities are fundamental in kindergarten: exploration, experimentation and play. The children accumulate through these three types of activities experiences with significance for their development and meet their age-specific needs. The process of teaching the Science Field is based on experiment as both a method of scientific investigation and a method of learning. Method of exploring reality - the experiment - directly or indirectly, used in teaching and learning, has a special formative value, as it develops to the children the spirit of observation, investigation, the ability to understand the essence of objects and phenomena, of processing and interpreting experimental data, the interest of knowledge, etc.

Procesul instructiv-educativ desfășurat în grădiniță permite fiecărei educatoare punerea în valoare a propriei experiențe didactice, prin activități educative cu caracter integrat și cu o abordare complexă a conținuturilor. Se impune, așadar ca procesul educațional să fie creative, interdisciplinar ,complex, să-i stimuleze pe copii în vederea asimilării informațiilor. În cadrul activităților integrate, abordarea realității se face printr-un demers global, granițele dintre categoriile și tipurile de activitate dispar, se contopesc într-un scenariu unitar și de cele mai multe ori cyclic, în care tema se lasă investigată cu mijloacele diferitelor științe, evident, conținuturile au un subiect comun, care urmează a fi elucidate în urma parcurgerii acestora și atingerii obiectivelor comportamentale avute în vedere.

Trei tipuri de activități sunt fundamentale în grădiniță: explorarea, experimentarea și jocul. Copiii acumulează prin aceste trei tipuri de activități experiențe cu semnificație pentru dezvoltarea lor și le satisface nevoile specifice vârstei. În grădiniță principalul mijloc prin care copilul învață la această vârstă este jocul , un joc pe care l-am putea defini ca “*motor al*

minții”care vrea să exploreze mai mult decât până acum , dar și al corpului care vrea să dobândească mereu noi deprinderi. Psihologul **Jean Piaget** consideră că jocul îl determină pe copil să participe “*în mic*” la societatea din care fac parte, îl pregătește pentru activitățile viitoare, jocul fiind “*ucenicia vârstei mature*” (**Jean Chateau**), “*anticamera necesară vieții adulte*”(Ursula Șchiopu).

Procesul de predare a Domeniului Științe are la bază și experimentul atât ca metodă de investigație științifică, cât și ca metodă de învățare. Metodă de explorare a realității – experimentul - direct sau indirect, folosită în predare și învățare, are o deosebită valoare formativă, întrucât dezvoltă copiilor spiritul de observare, investigare, capacitatea de a înțelege esența obiectelor și fenomenelor, de prelucrare și interpretare a datelor experimentale, interesul de cunoaștere etc

Tema aleasă la grupa mijlocie „Călătorie în zonele polare,,

Deși iarna a fost destul de zgârcită cu zăpada, am îndrăznit să pornim într-o minunată călătorie imaginară, la poli, în ținutul alb și rece. Astfel, am pornit cercetarea cu „Primul meu atlas,, să aflăm cine sunt locuitorii ținuturilor reci, ce animale vom întâlni acolo, cum se îmbracă și cu ce se hrănesc eschimoșii. Apoi am căutat și în enciclopedie amănunte despre viața animalelor de la pol, am vizionat DVD –ul „Poveste de la polul nord”, din care am descoperit cum este viața aici. Aceștia au aflat că la Poli trăiesc numeroase animale, deși temperaturile nu sunt chiar prietenoase. Au observat zăpada sclipitoare, gheața groasă și albul imaculat care se întinde la nesfârșit. Am vorbit despre ghețari și despre temperaturile scăzute din aceste zone ale lumii.

Am fost întrebată de copii, dacă animalelor de aici nu le este niciodată frig. Le-am explicat că acestea au un strat de grăsime pe sub blană, care le ține de cald. Această explicație am însoțit-o de un experiment prin care să-i ajut pe copii să simtă frigul asemenea animalelor polare.

Materiale necesare experimentului:

- Un vas cu apă rece, amestecată cu multe cuburi de gheață
- Untură
- Prosop de bucătărie / textile

Înainte de a începe experimentul, le-am explicat încă o dată copiilor că animalele polare au reușit să se adapteze temperaturilor scăzute datorită stratului de grăsime de sub piele. Grăsimea este cea care le ajută să-și mențină căldura corpului constantă, protejându-le de frig și de efectele acestuia. După aceasta parte teoretică, copiii sunt invitați să bage mâna (sau un deget) în vasul cu apă rece și împreună cu aceștia se numără secunde petrecute cu mâna în apă. Pentru următoarea etapă a experimentului avem nevoie de puțină untură, cât să le înfășurăm copiilor un deget în ea. Cu degetul astfel “echipat”, preșcolarii trebuie să bage degetul din nou în apă, apoi se numără și de data asta secunde petrecute cu mâna în apă. Vor rezista mult mai mult timp cu mâna prin gheață, pentru că untura le va proteja degetul, la fel cum grăsimea le ajută pe animalele polare să-și mențină căldura. La final, copiii își șterg mâna cu un prosop de hârtie, apoi se spală cu apă caldă și săpun, pentru a îndepărta untura.



Desigur, după ce am aflat atâtea lucruri interesante ne-am așezat la atelierul de creație și am pictat, am desenat, am decupat și apoi am asamblat lucrările într-o machetă. Am încheiat activitatea cu cântecul „Pinguinul Willy”.

În concluzie, se poate afirma că procesul instructiv - educativ poate fi unul pe placul copiilor, și anume, „Ne jucăm și învățăm!”.

DIMENSIUNEA VALORICĂ ȘI MOTIVAȚIONALĂ A METODELOR INTERACTIVE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV - EDUCATIV

prof. Cojocariu Simona
Școala Gimnazială Nr. 1 Suceava
Structură: G.P.N „Pinocchio” Suceava

In a kindergarden, the main activity is playing and, judging on this fact, I think that interactive methods should be introduced as games with very attractive, exiting rules. The game, as a method, capitalizes on the advantages of group dynamic, the independence and cooperative spirit. Through games, a child can show off and amaze with his personality.

Modernizarea procesului de învățământ din grădiniță implică mai multe componente: proiectarea didactică, tehnici și instrumente de cunoaștere și evaluare a copiilor, parteneriate educaționale, activități extracurriculare, o metodologie didactică activă. Pentru creșterea calității procesului instructiv – educativ din grădiniță urmărim perfecționarea metodelor tradiționale, dar și introducerea unor metode și procedee interactive de grup. Proiectarea unui demers didactic, diferit de cel tradițional dă posibilitatea fiecărei educatoare să-și valorifice propria experiență prin utilizarea unor metode moderne într-o abordare interdisciplinară.

Dacă până acum educatoarea conducea activitatea în stil tradițional, acum aplicând metode moderne interactive de grup, rolul educatoarei se schimbă. Ea devine coechipier, îi orientează pe copii să-și caute informațiile de care are nevoie, îi învață să dialogheze cu colegii, să aibă inițiativă și rapiditate în gândire și acțiune, le stârnește interesul pentru competiții și nu în ultimul rând îi consiliază.

Metodele interactive de grup sunt modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe. Interactivitatea presupune o învățare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii și argumente, creează situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, pe influența reciprocă din interiorul microgrupurilor și interacțiunea socială a membrilor unui grup. În condițiile îndeplinirii unor sarcini simple, activitatea de grup este stimulativă generând un comportament contagios și o strădanie competitivă în rezolvarea sarcinilor complexe, rezolvarea de probleme, obținerea soluției corecte e facilitată de emiterea de ipoteze multiple și variate. Există o dinamică intergrupală cu influențe favorabile în planul personalității, iar subiecții care lucrează în echipă sunt capabili să aplice și să sintetizeze cunoștințele în moduri variate și complexe, învățând în același timp mai temeinic decât în cazul lucrului individual. În acest fel se dezvoltă capacitățile copiilor de a lucra împreună ce se constituie într-o componentă importantă pentru viața și pentru activitatea lor profesională viitoare.

Întregul proces educativ are în centrul său copilul cu nevoile, trebuințele lui și în consecință se adresează fiecărui copil din grădiniță. „A individualiza învățământul înseamnă să se țină seama de resursele autoeducative ale fiecărui copil, adică în fond de individualitatea sa”. (Couchet)

Programa activităților din grădiniță oferă libertatea educatoarelor da a-și alege tipul de activități, metode și procedee în acord cu particularitățile de vârstă. Activitatea cu copiii

trebuie desfășurată într-o atmosferă destinsă, unde copiii să se manifeste spontan, să gândească și să acționeze în funcție de situație.

În grădiniță principala activitate este jocul și bazându-mă pe acest fapt, metodele interactive trebuie introduse ca niște jocuri cu sarcini și reguli care să fie antrenante, atractive. Jocul, ca metodă, valorifică avantajele dinamicii de grup, independența și spiritul de cooperare. Prin joc se afirmă eul copilului, personalitatea sa.

Nevoile și cerințele copiilor „actori” pe scena educațională pretind dascălilor o schimbare radicală a modului de abordare a activității didactice. Noul, necunoscutul, căutarea de idei prin metodele interactive conferă activității „mister didactic”, se constituie ca o „aventură a cunoașterii”, în care copilul e participant activ pentru că el întâlnește probleme, situații complexe pentru mintea lui de copil dar în grup, prin analize, dezbateri, descoperă răspunsuri la toate întrebările, rezolvă sarcini de învățare, se simte responsabil și mulțumit la finalul lecției.

Prin metodele interactive de grup, copiii își exersează capacitatea de a selecta, combina, învăța lucruri de care vor avea nevoie în viața de școlar și de adult. Efortul copiilor trebuie să fie unul intelectual, de exersare a proceselor psihice și de cunoaștere, de abordare a altor demersuri intelectuale interdisciplinare decât cele clasice, prin studiul mediului concret și prin corelațiile elaborate interactiv în care copiii își asumă responsabilitatea, formulează și verifică soluții, elaborează sinteze în activități de grup, intergrup, individual, în perechi. Ideile, soluțiile grupului au încărcătură afectivă și originalitate, atunci când se respectă principiul flexibilității.

Învățarea prin cooperare de la copil-copil este mai eficientă decât învățarea individuală. Dacă la venirea în grădiniță copiii sunt egoiști, egocentrismul manifestându-se puternic, contactele interpersonale ale copiilor cu adulții sau cu cei de aceeași vârstă atenuează stările conflictuale. Grupul dă posibilitatea testării ideilor, revizuirii opiniilor și dezvoltarea inteligenței personale. Învățarea prin cooperare este un tip de învățare eficient. Strategiile didactice trebuie să includă învățarea prin cooperare, deoarece în acest fel se permite o abordare interdisciplinară a conținuturilor și creează un element al învățării plăcut, stimulat, care valorifică interesele și nevoile copiilor.

Desprinderea de metodele tradiționale o realizăm mai încet, dar cu răbdare și perseverență, cu experiența noastră, credem că putem urca treaptă cu treaptă în descifrarea și aplicarea acestor metode. Știm că este un efort atât pentru noi, cât și pentru copii, dar încercăm să fim coechipierii copiilor. Aplicarea lor necesită timp și încredere în capacitatea personală de a le aplica creator pentru creșterea calității procesului instructiv-educativ.

Am încercat să introduc treptat câte o metodă și am avut plăcuta surpriză să văd că și copiii sunt interesați de schimbările ce intervin în activitatea lor.

În cadrul domeniului știință (DS) având ca temă „Darurile toamnei” – convorbire tematică - am aplicat metoda „**Diamantul**”. Scopul activității a fost evaluarea cunoștințelor despre anotimpul toamna pe baza reprezentărilor formate în urma desfășurării activităților pe parcursul a câtorva săptămâni în care au avut ca temă centrală „Toamna”. Copiii au avut la îndemână un material bogat și variat (imagini specifice anotimpului toamna, imagini cu fructe și legume, flori, păsări, jetoane cu lunile anului și cu fenomene ale naturii etc.). În urma vizionării soft-ului educațional „Toamna” și descrierii de către copii a imaginilor prezentate, s-a elaborat Diamantul pe baza următoarelor întrebări: 1. Cine aduce roade bogate?; 2. Dați exemple de două păsări călătoare care pleacă în țările calde; 3. Care sunt lunile anotimpului toamna?; 4. Alege două fructe de toamnă care îți plac; 5. Alege jetonul care reprezintă vremea de astăzi.

Rolul meu a fost de a sintetiza rezultatele muncii lor, de a le aprecia munca depusă. Prin această metodă am observat că preșcolarilor li se stimulează inteligența și potențialul creativ.

O altă metodă - „**Explozia stelară**” - am folosit-o în cadrul domeniului știință (DS) având ca temă „Zâna Iarna”. Astfel, prin întrebările specifice: Ce?, Cine? Unde?, Când?, De ce?, am urmărit:

- recunoașterea după simbol a anotimpului iarna;
- constituirea celor cinci grupuri de copii;
- formularea de întrebări și realizarea de conexiuni între ideile descoperite de copii în grup prin interacțiune, pentru identificarea aspectelor de iarnă;
- finalizarea afișului prin aplicarea jetoanelor cu aspecte de iarnă în jurul steluțelor.

O altă metodă pe care am folosit-o în activități a fost și metoda „**Cubul**”. În cadrul domeniului limbă și comunicare (DLC) am avut ca temă „Punga cu doi bani”- realizată prin repovestire (povestirea copiilor). Pentru desfășurarea activității am realizat un cub. Fiecare față a cubului avea o culoare. Am împărțit grupa în șase echipe, fiecărei echipe atribuindu-i o culoare și o sarcină.

Roșu – Descrie! (descrie imaginile prezentate!)

Galben – Compară! (compară comportamentul personajelor!)

Albastru – Asociază! (La ce te gândești când vezi cocoș, găină?)

Portocaliu – Analizează! (Ce însușiri observi la moș, dar la babă?)

Verde – Aplică! (Ce foloase are moșul de la cocoș, dar baba de la găină?)

Mov – Argumentează! (Pro sau contra ceea ce a făcut cocoșul pentru moș, moșul pentru babă.)

Am verificat dacă copiii au înțeles sarcinile ce le au. Pe rând, liderul fiecărei echipe, după ce se consultă cu colegii săi, vine și îndeplinește sarcina dată.

Am folosit metoda „Cubul” deoarece am dorit explorarea unui subiect sau a unei situații din mai multe perspective. Aceeași metodă am aplicat-o și în cadrul observării: „Mărul și para”. Am folosit același cub cu șase culori, numai că sarcinile au fost adaptate acestui tip de activitate.

Descrie! (Cum arată aceste fructe?(mărime, culoare, formă)

Compară! (Evidențiază asemănările și deosebirile)

Asociază! (Ce simțiți sau la ce vă gândiți când vedeți aceste fructe?)

Analizează! (Care sunt părțile fructelor și ce rol are fiecare?)

Aplică! (De ce trebuie cultivate fructele?)

Argumentează! (este bine să consumăm fructe? De ce?)

Metoda „**Schimbă perechea**” am folosit-o în cadrul domeniului estetic - creativ (DEC) la activitatea practică cu tema „Tablou de toamnă”. Am pus la dispoziția copiilor material variat (siluete de flori, pomi, păsări, frunze în diverse culori, precum și alte siluete din hârtie glasată). Mobilierul l-am așezat în formă de careu deschis, copiii fiind așezați atât în interiorul cât și în exteriorul careului. Ne-am propus realizarea unui tablou de toamnă prin lucru în pereche. Fiecare pereche are sarcina de a lipi două - trei elemente. La semnalul meu sonor (două bătăi din palme) se „schimbă perechea”. Copiii din interiorul careului se mută pe scaunul din dreapta și continuă lucrul. Perechiile se schimbă așa încât fiecare copil să facă pereche cu toți copiii din grupă. În cadrul acestei activități copiii s-au consultat între ei și au realizat o lucrare colectivă. Această metodă stimulează creativitatea copiilor prin crearea conținuturilor tablourilor și compunerea spațiului liber. Când copiii au terminat lucrul am prezentat rezultatele muncii lor și lucrările lor împreună cu altele pe care le-am executat în cadrul altor activități așezându-le într-o expoziție pentru părinți.

Metodele interactive de grup se pot combina între ele sau cu cele tradiționale, cu metode din aceeași categorie, iar metodele tradiționale nu se elimină, se modernizează, se combină, se modifică, se îmbunătățesc și se adaptează.

Dintre obiectivele metodelor interactive enumerăm:

- Formarea sau promovarea unor calități europene ce au la bază atitudini și competențe democratice, stabilirea unor relații interculturale care au la bază comunicare;

- Însușirea unor cunoștințe, abilități, comportamente de bază în învățarea eficientă a unor abilități practice în condiții de cooperare;
- Dobândirea primelor elemente ale muncii intelectuale în vederea cunoașterii realității și a activității viitoare de învățare școlară;
- Implicarea activă și creativă a copiilor pentru stimularea gândirii productive, a gândirii divergente, libertatea de exprimare a cunoștințelor, a gândurilor, a faptelor;
- Formarea deprinderilor copiilor de a găsi singuri informații, de a lucra în echipă, de a aplica cunoștințele în diferite situații de viață, de a conștientiza stilurile de învățare pe care le preferă (adică cum învață o poezie, o poveste, cum realizează un desen, o construcție etc., cel mai repede);
- Realizarea unor obiective interdisciplinare, a ști să culeagă informații despre o temă dată, a ști să identifice probleme diferite, a ști să facă conexiuni;
- Încurajarea autonomiei copilului și promovarea învățământului prin cooperare;
- Focalizarea strategiilor pe promovarea diversității ideilor;
- Formarea unui sistem de capacități;
- Formarea deprinderii de a gândi critic;
- Comunicarea pe baza unei tehnologii informaționale, moderne, interactive.

În urma aplicării acestor metode, copiii învață să-și împărtășească ideile, capătă încredere în ei, devin responsabili pentru ideile și acțiunile lor, învață să privească critic mediul social în care trăiește el, fiind parte integrantă a acestuia și să se descurce în situații reale de viață.

Învățământul modern promovează metodele de învățare active, învățarea bazată pe însușirea experienței conceptualizate a omului, dar și pe investigația proprie a realității și formarea de cunoștințe și experiențe prin efort propriu. A instrui nu mai înseamnă a-l determina pe preșcolar să-și înmagazineze în minte un volum de cunoștințe, ci de a-l învăța să ia parte la procesul de producere a noilor cunoștințe.

Brainstorming - ul - având semnificația de *furtună în creier*, efervescentă, aflus de idei, stare intensă de creativitate, asalt de idei, una din cele mai răspândite metode de stimulare a creativității. Preșcolarii sunt provocați să participe activ la producerea de idei, se dezvoltă capacitatea de rezolvare a unei probleme prin căutarea de soluții cât mai originale, se dezvoltă atitudinea creativă și este favorizată exprimarea personalității, este stimulată participarea tuturor elevilor la activitatea de producere a ideilor, chiar și a celor mai timizi, este stimulată căutarea soluției optime prin alegerea din mai multe variante posibile.

Diagrama Venn - este o altă metodă de învățare activă, care se folosește pentru a compara, a observa, a analiza și se poate utiliza în activitățile de învățare și fixare a cunoștințelor. Educatoarea va desena pe tablă două cercuri mari, suprapuse parțial. Aceleași cercuri sunt desenate și pe foile copiilor, care vor lucra individual sau în perechi. Fiecare copil completează cercurile prin desen.

Explozia stelară - este o metodă nouă de dezvoltare a creativității, similară brainstorming-ului. Începe din centrul conceptului și se împrăștie în afară, cu întrebări, asemeni exploziei stelare;

Mozaicul - metodă complexă ce oferă un potențial uriaș pentru dezvoltarea sentimentului de responsabilitate;

Ciorchinele - ca și brainstorming-ul, stimulează realizarea unor asociații noi și permite cunoașterea propriului mod de a înțelege o anumită temă;

Cubul - metodă folosită în cazul în care se dorește explorarea unui subiect, a unei situații din mai multe perspective. Se oferă astfel posibilitatea de a se dezvolta competențele necesare unor abordări complexe;

Utilizarea metodelor moderne nu trebuie făcută în lipsa unor combinații și armonizări cu metodele așa-numite tradiționale deoarece avantajele și dezavantajele lor sunt complementare.

Imaginea școlii secolului XXI este încă neclară; însă liniile de forță pe care un observator atent le poate surprinde se pot caracteriza în două tendințe:

- ✓ centrarea pe „copil”, pe nevoile celui care este beneficiarul și, în același timp, partenerul nostru în propria formare;
- ✓ folosirea unor metode și stiluri moderne care să acopere cât mai bine întreaga sferă de interes a persoanei educate, persoană care va reprezenta resursa și creatorul de resurse pentru anii viitori.

În concluzie, ideea necesității realizării în grădiniță a unei învățări active care să-l situeze pe copil în centrul relației pedagogice constituie, în învățământul actual, un principiu fundamental. Învățământul modern preconizează o metodologie axată pe acțiune, operatorie, așadar pe promovarea metodelor interactive, care să solicite mecanismele gândirii, ale inteligenței, ale imaginației și creativității.

Bibliografie:

- .Lucia Ciolan - Învățarea integrată – Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, Ed. Polirom, 2008;
- .Revista Învățământului Preșcolar nr. 3 și 4 / 2007;
- .Silvia Breban, Elena Gongea, Georgeta Ruiu, Mihaela Fulga, - Metode interactive de grup – Ghid metodic, Ed. Arves.

CREATIVITATE ȘI INOVAȚIE DIDACTICĂ ÎN FILOZOFIA MARIEI MONTESSORI

Ed. Ciurari Alina Cornelia
GPNP ”TRIKI RIKI” Suceava

The Montessori Method of education represents an ingenious combination of theory, a set of rules, ideas, principles and methods applied to an event or topic in an attempt to explain it, and practice, pitting the theory into effect. Maria Montessori spent many years observing and working with children. The success of her program inspired many other educators to adopt her method and carry on her work. Today, Montessori schools and programs are found all over the world, and her work has influenced early childhood education at every level. Montessori believed that at certain times in a child's physical and cognitive development, the child would learn more quickly and easily than at any other time if given opportunity and guidance.



În filozofia Mariei Montessori, bazată pe respectarea copilului, creativitatea ocupă un loc important. Pentru a-l ajuta să devină creativ, trebuie să-i oferim bazele necesare, astfel încât să folosească cu ușurință materialele și, depășind tehnica, să creeze artă. Creativitatea

este o stare de spirit, o manieră de a privi noul sau necunoscutul, o modalitate de a imagina soluții sau de a crea opere de artă. Creativitatea este o capacitate pe care copilul o are în mod natural. Prezența și dezvoltarea ei diferă însă de la un copil la altul. De multe ori nu trebuie decât să fie încurajată. Stimularea imaginației și a creativității se face la vârstele mici prin intermediul jocului. Încurajând copiii să devină creativi, îi ajutăm “să își găsească drumul” mai ușor, mai repede, mai liber și mai potrivit cu firea lor.

“Intervenția adultului în munca micuțului reprezintă mereu un obstacol ce întrerupe impulsul interior al exprimării.” (Maria Montessori, Pedagogie științifică, volumul I)

Ca să lăsăm creativitatea copilului să se exprime, trebuie să evităm să-i dirijăm activitățile care țin de artele plastice. Îi vom lăsa copilului cât mai multă libertate, în așa fel încât să nu-i distringem spontaneitatea și exprimarea personală. Copilul nu se va implica pe deplin într-un proiect decât dacă o face din proprie voință. Tot ceea ce ne cere este să-i acordăm încredere. De asemenea, vom evita să-i comentăm munca; îl lăsăm să vorbească despre operele sale și ne conformăm descrierii. Dacă ne spune că a desenat o floare, atunci cu siguranță este o floare, ce contează dacă desenul lui ne inspiră cu totul altceva?



Copiii sunt artiști care creează pentru ei înșiși atunci când nu sunt dirijați de către adulți. Ei nu urmăresc să realizeze ceva “frumos”. Ei trăiesc în prezent și iubesc procesul creativ. Rolul nostru, al educatoarelor, este să le prezentăm modalitatea corectă și inteligentă de a folosi materialele, iar de ei depinde să-și aprofundeze cunoștințele prin observație, muncă și căutarea altor posibilități. Învățând să lucreze pentru ei înșiși, își dezvoltă capacitatea de a exprima idei originale și încrederea în sine.



Pentru a pregăti o activitate artistică, trebuie să respectăm un principiu valabil în oricare altă activitate: materialul necesar să fie la îndemână, gata de a fi folosit, curat și în stare bună. Astfel, copilul devine autonom de îndată ce învață să-l folosească cu grijă. Dacă nu a ajuns încă în acel stadiu îl putem ajuta, însă doar din punct de vedere practic: cu pregătirea și aranjarea materialului și cu instrucțiuni despre utilizarea sa. Când copilul desenează, nu avem nici un motiv să intervenim. La fel și în cazul picturii. Începem cu o singură culoare; dacă se optează pentru roșu, putem căuta împreună obiectele roșii din casă. Cu timpul putem trece la o altă culoare. După ce copilul a pictat separat cu cele trei culori primare, îi putem oferi culorile două câte două. Folosind galbenul și albastru, va descoperi, inevitabil, verdele. Dacă se procedează în acest fel, copilul experimentează culoarea în mod senzorial și descoperă singur amestecul culorilor.

Metoda Montessori crește și încurajează idei. Dar nu este vorba numai de idei, ci și de spiritul unui adult capabil să realizeze lucruri marcante. Prin grupe mixte care se angrenează în activități interactive, metoda Montessori încurajează spiritul de conducător. Prin promovarea activităților noi dezvoltăm spiritul de aventurier, iar prin încurajarea copilului de a își asuma mici responsabilități îl pregătim pentru curajul de a realiza lucruri mărețe. Sistemul Montessori folosește exact acest tip de concept pentru a le permite copiilor să învețe mai rapid și să dezvolte abilități pe care nu se pune accent în sistemul de educație tradițional precum independența, toleranța, abilitățile sociale, interacțiunea, răbdarea, înțelegerea sau ambiția.

Pentru un copil, viața este o aventură creativă, și de multe ori ei o demonstrează prin desene și scribble pe care adulții nu le înțeleg. Metoda Montessori sugerează că, înainte de a critica un design ciudat, trebuie să oferim încurajarea copilului pentru ca acesta să-și urmeze drumul cu libertatea. Lucrează în aer liber cu diverse materiale: proiectează, modelează, rezolvă puzzle-uri, vizitează muzee și, mai presus de toate, satisface curiozitatea naturală a copiilor în această perioadă importantă din viața lor. Creativitatea este în cele din urmă darul gândirii libere în timp ce ne distrăm, așa că am adoptat metoda Montessori. Potențialul creativ este mult mai mare în copilărie. •Pentru a stimula creativitatea copiilor, trebuie să putem sugera lucruri fără a exercita controlul. Este mai bine să încurajezi prin creativitate decât prin "forță". Evitați critici, comparații, evidențiind greșeli și nu calități, și veți oferi copiilor libertate, siguranță și plăcere.



Educatorii desfășoară cu copiii o paletă diversificată de activități, astfel încât micuții să-și dezvolte motricitatea fină a mâinilor, creativitatea, inteligența, să facă mișcare, dar și să

începe activități practice. Artă face și ea parte din activitățile pe care le fac părinții și educatorii cu copiii. Însă pedagogii care se ghidează după metoda de educație Montessori tratează cu totul diferit artă pentru copii comparativ cu cei din învățământul clasic. Prin ce se deosebește abordarea Montessori? E simplu: dacă într-o clasă formată din 15 de copii din sistemul clasic de învățământ educatorul face un desen, arătându-le copiilor cum să-l reproducă, iar aceștia îl copiază, rezultatul fiind 15 copii ale aceluiași desen, într-o clasă Montessori rezultatul va fi cu totul altul. Activitățile artistice în viziunea sistemului de educație Montessori au rolul de a susține dezvoltarea creativității copilului. Iar lucrările copiilor nu sunt niciodată comparate, criticate și nici notate.

Metoda Montessori pornește de la premisa: copilul vine pe lume echipat cu tot ceea ce are nevoie pentru a supraviețui, iar rolul adultului este de a fi ghidul copilului în această aventură a cunoașterii. Adultul trebuie să observe și să înțeleagă copilul, să fie lângă el în mod empatic și să îi permită să facă propriile sale alegeri.

”Un test al corectitudinii procedurii de învățământ este fericirea copilului.”(Maria Montessori)

Bibliografie:

Maria Montessori, “Mintea Absorbantă”, Editura A.P.A. Drobeta Turnu-Severin, 2006

Maria Montessori, “Copilul”, Editura CEDC București, 1991

“100 de activități Montessori”, Editura Gama, 2015

STEAM ȘI GRĂDINIȚA

profesor învățământ preșcolar Codreanu Estera
Grădinița cu Program Normal “Țândărică” Suceava

In the kindergarten, we use the project-based method, which gives us the possibility to implement lots of STEAM activities. In the project called “Life essential elements: earth, air, water and fire”, starting from real life problems, the children studied about: our Planet and our Solar System, our Moon, Stars, Planets, Constellations, rockets, space explosions, gravitational force, water cycle, greenhouse effect, air, wind, kites, windmills, parachutes, oxygen, carbon dioxide, water, energy, fire, volcanoes, land, soil, natural disasters, earthquakes, pollution, avalanches, geometric shapes and bodies, structures, etc. They also made a lot of drawings, paintings, plasticine models and other models from different types of materials. They were “little scientists”, made a lot of experiments (“warm snow”, “erupting volcanoes”, “avalanche and earthquake simulation”, “storm in a glass”, “tornado in a bottle”) and discovered scientific mistakes from movies. They worked as “IT specialists”, using the binary code to design and make a bracelet with their name written in binary.

Tot mai des, în ultima vreme, se vorbește, despre educația STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), în limba română ȘTIM (științe, tehnologii, inginerie și matematică). Inventat încă din 1990 de Fundația Națională de Știință a Statelor Unite, acronimul STEM se referă la un curriculum bazat pe patru discipline diferite: știință, tehnologie, inginerie și matematică – într-o abordare interdisciplinară și aplicată. La aceste discipline se poate integra și domeniul artelor, care lărgeste sfera acțiunii de la STEM la STEAM și ajută la dezvoltarea potențialului creativ și a inteligenței emoționale. Ceea ce diferențiază modelul STEM de educația tradițională este învățarea coezivă, care le arată elevilor și studenților modul în care metoda științifică poate fi aplicată în viața de zi cu zi, prin

dezvoltarea tipului de gândire bazată pe analiza și rezolvarea problemelor, prin dezvoltarea abilităților de a contextualiza concepte științifice la situații din viața reală.

Dar de unde a apărut acest interes pentru activitățile STEM? Studiile arată că aptitudinile pe care studenții le achiziționează prin educația publică nu se potrivesc cu cele pe care le cer angajatorii. Se ridică astfel întrebarea “Cum putem pregăti studenții mai bine pentru piața de slujbe?” Așa cum Richard Riley arată, ar trebui să pregătim studenții pentru slujbe care nu există încă, pentru a folosi tehnologie care nu a fost încă inventată și pentru a rezolva probleme despre care încă nu știm. Dar cum putem face asta? Trăim într-o lume în continuă și accelerată schimbare. Un raport al Forumului Economic Global a arătat că 65% din copiii de azi vor ajunge la cariere care nici măcar nu există încă. În această cercetare se arată că cea mai importantă competență în 2020 cerută de cele mai renumite companii ale lumii este rezolvarea de probleme complexe. Alte competențe, din lista cu primele 10 sunt: gândire critică, creativitate, colaborare și inteligență emoțională, competențe digitale și de comunicare. Iar Comisia Europeană a arătat într-un studiu din 2018 că 90% dintre slujbele viitorului vor cere competențe digitale, în timp ce 44% dintre europeni nu le au. Potrivit Fundației Naționale de Științe din Statele Unite ale Americii, 80% din job-urile anilor 2015 – 2025 vor fi bazate pe așa-numitele competențe STEM. În contrast cu acest lucru, Comisia Europeană a evidențiat faptul că se manifestă un interes tot mai scăzut al tinerilor pentru studiul disciplinelor STEM, prin urmare există din ce în ce mai puțin personal calificat în domeniile conexe. Iată de ce educația STEM este atât de importantă, devenind un punct cheie în pregătirea tinerelor generații pentru viitor. Principala preocupare este de a face disciplinele STEM accesibile tuturor elevilor, altfel încât ei să aleagă pentru pregătirea lor viitoare aceste domenii. Astfel, pentru a alege și chiar a excela în domenii precum ingineria, matematica sau informatica, elevii ar trebui susținuți pe toată durata parcursului educațional prin instrumente de învățare adaptate profilului lor. Și asta încă din primii ani de școală, și chiar mai devreme, din grădiniță. Se impune promovarea și utilizarea unor metode de predare bazate pe explorare, investigare și anchetă, pentru a implica elevii, învățarea prin practică, prin experimentare, învățarea prin cooperare. Apoi, este foarte utilă prezentarea și promovarea de modele de cariere în domeniu, în așa fel încât elevii să regăsească un exemplu demn de urmat. Este vorba despre faptul că băieții și fetele vor lucra în sala de clasă sau în afara ei asemănător unui om de știință sau a unui inginer: observând, adresând întrebări, formulând idei, ipoteze, experimentând și punând în practică ceea ce descoperă și formulând și transmițând concluziile. Este vizibil ușurată înțelegerea conținuturilor din diversele materii științifice, este sporită motivația elevilor, și favorizează transferul de informații. Deși pare ceva pentru studenți sau elevii mari, metoda poate fi (și este) aplicată cu succes încă de la grădiniță.

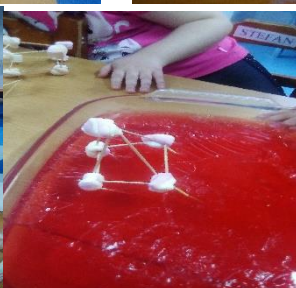
Printre diferitele posibilități de a realiza activități STEM / STEAM se numără și învățarea bazată pe proiecte ce pornesc de la fapte din viața reală.

Un proiect, pe care l-am derulat în grădinița noastră, cu tema “Elemente esențiale ale vieții: pământ, aer, apă, foc” a facilitat angajarea copiilor în activități de tip integrat STEM/STEAM. Astfel, copiii au învățat despre Sistemul Solar, despre planete, stele, luni, asteroizi, comete și au realizat machete ale Sistemului Solar, și-au aprofundat achizițiile prin lecția vizită la Observatorul Astronomic și confecționarea unor lanterne care să proiecteze pe pereți constelațiile, au imaginat și construit nave spațiale, drone spațiale și orașe spațiale din diverse materiale.



Au confecționat unui proiector 3D din plexiglas și au folosit videoclipuri speciale (de pe internet), precum și smartphone-ul, tableta sau laptop-ul pentru a forma iluzii optice; au prezentat Sistemului Solar (și nu numai) în 3D cu acest proiector. Au confecționat moriști, parașute, zmee, au observat efectele interacțiunii lor cu aerul, au verificat eficacitatea lor, abordând astfel conținuturi STEM ca: elemente despre vreme, fizică, cele patru forțe ale zborului: forța de ridicare, greutatea, forța de tragere și de împingere, elemente de aerodinamică, proiectare, geometrie, măsurători, etc. Au construit mese de cutremur (folosind plăci de lemn, elastice și mingi), un seismograf (din cartoane, elastice, hârtie și un instrument de scris) și clădiri (combinând diferite corpuri geometrice făcute din scobitori și marshmallow), pe care apoi le-au “verificat” ca rezistență la cutremur (pe gelatină sau pe “mesele de cutremur”).

Au abordat cele 4 elemente atât din perspectiva beneficiilor, cât și din perspectiva pericolelor: astfel, preșcolarii au fost extrem de interesați să abordeze tema dezastrelor naturale (ca furtunile, tornadele, avalanșele, inundațiile, tsunami, cutremurele, erupția vulcanelor, incendiile, etc.) transformându-se în mici oameni de știință și participând la o serie de experimente: “tornada din sticlă” (învârtind apa din două sticle, ale căror capace au fost găurite și lipite cap la cap), “ploaia / furtuna în pahar” (cu spumă de ras și picături de cerneală), “avalanșa” (cu sare, făină de mălai și de grâu), “erupția vulcanului” (cu sare de lămâie, bicarbonat de sodiu și colorant alimentar), “simulăm cutremurul” (cu ajutorul gelatinei), “simulăm undele de cutremur” (cu ajutorul unei spirale curcubeu și a unui joc de mișcare), “zăpada caldă” (din balsam de păr și bicarbonat de sodiu); astfel au învățat ce sunt dezastrele naturale, cum funcționează, care sunt cauzele și cum pot fi prevenite sau cum putem reacționa corect în asemenea situații și unde putem găsi ajutor; în acest sens, vizita la Inspectoratul Județean pentru Situații de Urgență a avut un rol important.



Abordarea temei din perspectiva ecologică a dus la o mai bună înțelegere a preșcolarilor a conceptului de poluare, cu toate formele ei, la conștientizarea pericolului pe

care îl reprezintă, la găsirea de soluții de prevenire a poluării și la familiarizarea cu comportamentele ecologice prin participarea la activități de plantare de semințe și flori, activități de împădurire, activități de proiectare și construire a unor centrale eoliene sau a unor case / blocuri care să folosească energia solară, etc.

O altă metodă de a face activități STEM, distractivă și foarte apreciată de copii a fost combinarea brainstormingului cu vizionarea de mici fragmente de film, pe care am numit-o “vânătoarea de greșeli”. Astfel, pornind de la o secvență din filmul “Speed” (1994), în care un autobuz sare peste un pod rupt, reușind să treacă de partea cealaltă se ridică întrebarea dacă acest lucru este posibil și în realitate. S-a făcut un experiment foarte simplu, prin așezarea a două bănci la o oarecare distanță, care vor fi folosite ca piste de mișcare pentru mașini; copiii s-au jucat cu mașinuțele, acționându-le și încercând să le facă să ajungă pe cealaltă parte, dar de fiecare dată, ele au căzut jos, în “prăpastie”. Astfel, ei au observat, cum obiectele sunt atrase la pământ și au învățat despre forța gravitațională, demonstrând astfel că scena conține de fapt o greșeală științifică; de asemenea, au venit cu soluții și au construit o rampă, care a dat rezultate, ajutând mașinuțele să “zboare” și să ajungă pe cealaltă măsută. Un alt exemplu este cel al filmelor cu scene din spațiu; copiii au urmărit o secvență în care explozia spațială este însoțită de zgomot și mult foc, când de fapt, în realitate nu doar că în spațiu nu este sunet, dar nefiind oxigen, nu poate fi nici foc. Ei au demonstrat lipsa focului printr-un experiment foarte simplu, cu ajutorul unei lumânări care arde, dar care se stinge atunci când este acoperită cu un pahar de sticlă și rămâne fără oxigen.



Folosirea softurilor educaționale, a jocurilor pe calculator educative, rezolvarea de labirinturi și activitățile de codare / decodare intră de asemenea în categoria activităților stem, competențele digitale fiind în zilele noastre de o necesitate absolută. Un exemplu simplu, de astfel de activitate, la care copiii au participat cu interes este realizarea unei brățări cu numele lor scrise în limbajul calculatorului, codul binar; astfel, ei au avut la dispoziție o fișă cu transcrierea literelor alfabetului în cod binar, de unde au extras literele corespunzătoare numelui lor și o fișă în care l-au transcris. Acțiunea de codare a avut loc de mai multe ori: o dată prin faptul că s-a transformat codul scris cu cifrele 1 și 2 într-un cod format din culorile alb și negru, a doua oară atunci când literele au fost transcrise în codurile specifice și a treia oară când copiii au înlocuit albul și negru cu alte 2 culori (fetele au ales mov și roz, iar băieții galben și verde). Toate aceste operații par dificile pentru nivelul lor de vârstă, dar le dezvoltă gândirea și operațiile ei, iar forma de joc pe care au îmbrăcat-o (realizarea unei brățări) i-a ajutat să fie motivați să rezolve sarcina și în final i-au făcut față cu succes, intrând astfel în tainele calculatorului și familiarizându-se “fără să-și dea seama” cu noțiuni de informatică și antrenându-și încă de la vârsta preșcolară o gândire de “programator”.



Astfel, prin abordarea activităților de tip STEM / STEAM, grădinița devine un laborator în care copiii descoperă, experimentează, cercetează, anchetează, creează și evaluează prin intermediul propriului filtru de gândire, al ritmului individual de învățare, iar profesorul este cel care îi ajută să-și descopere aspirațiile, așteptările, motivațiile și îi îndrumă spre adevărul practic al vieții, prin implicarea în contexte sau scenarii reale de viață și învățare. Astfel, metoda se bazează pe învățarea integrată și se caracterizează prin a fi o metodă activă, aplicată, constructivistă și de a „învăța prin a face”, care urmărește pregătirea elevilor pentru viața reală, conform idealului educațional al secolului 21.

„Cel mai puternic argument pentru interdisciplinaritate este chiar faptul că viața nu este împărțită pe discipline”. (Jean Moffett)

Bibliografie:

http://www.scientix.eu/documents/10137/782005/Scientix_Texas-Instruments_STEM-policies-October-2018.pdf/d56db8e4-cef1-4480-a420-1107bae513d5

<https://www.edutopia.org/article/inquiry-and-research-process>

<https://beaconing.eu/ro/abordarile-stem-in-scolile-romanesti/>

<https://www.europeanschoolnetacademy.eu/en/web/stem-is-everywhere>

Dezvoltarea competențelor cheie în școlile din Europa: Provocări și Oportunități pentru Politică. Raport Eurydice. Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, Comisia Europeană / EACEA / Eurydice, 2012

VALENȚE FORMATIVE ALE JOCURILOR LOGICO MATEMATICE LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Prof: Cozma Alina - Elisaveta
GPP.”Prichindel” Suceava

The contribution of logic games to the preschoolers' intellectual development also takes place in the direction of developing the perception process, as well as the inter-functional relationships between perception, thinking and action. In logical games it is possible to control to what extent a certain level of intellectual development ensures a mechanism of optimal regulation of the perception between thought and word. There are two types of logic games in kindergarten, taking into account their content, namely: logic-mathematical games, whose objective is to bring children closer to understanding quantitative relationships, in order to acquire numeration and calculation and logical games to know the environment. environment, whose purpose is to teach children to operate with knowledge according to some requirements of logical thinking, structuring them and putting them in different relationships with each other.

Jocurile logice reprezintă acele categorii de activități cu caracter ludic, în care se reproduc pe planul acțiunilor obiectuale sau al acțiunilor cu imagini, eventual și al unor acțiuni cu simboluri simple, operații logice, relații, reguli și legi ale gândirii corecte.

Aplicarea corectă a jocurilor logice solicită o informare temeinică din partea educatoarei asupra unei noțiuni elementare de logică formală și dialectică, precum și de logică matematică pe care trebuie să le transpună la nivelul copiilor preșcolari .

În grădiniță există două tipuri de jocuri logice ținând seama de conținutul lor, și anume: jocuri logico-matematice, al căror obiectiv îl constituie apropierea copiilor de înțelegerea relațiilor de ordin cantitativ, în vederea însușirii numerației și a calculului și jocuri logice de cunoaștere a mediului înconjurător, a căror menire este de-ai învăța pe copii să opereze cu cunoștințele în conformitate cu unele cerințe ale gândirii logice, structurându-le și punându-le în diferite relații unele cu altele. În mod deosebit se realizează succesiunea de la ceea ce este mai puțin general la ceea ce prezintă un grad mare de generalitate, de la ceea ce are o sferă mai restrânsă la ceea ce are o sferă mai largă. Jocurile logice de cunoaștere a mediului înconjurător au o problematică mai vastă și oferă o varietate mai mare de posibilități de aplicare a operațiilor logice la noțiuni cu conținut diferit și cu o sferă mai largă decât cele existente la jocurile logico-matematice. De asemenea, permanenta evoluție la care sunt supuse obiectivele și fenomenele determină o continuă modificare a raporturilor între ele și în consecință a relațiilor de ordin logico - formal. Aceasta favorizează la rândul ei încadrarea treptată a regulilor logicii formale într-o structură superioară, aceea a logicii dialectice și prin aceasta se intensifică procesul de dezvoltare a flexibilității și creativității gândirii.

Contribuția jocurilor logice la dezvoltarea intelectuală a preșcolarilor are loc și pe direcția dezvoltării procesului de percepție, precum și a raporturilor interfuncționale între percepție, gândire și acțiune. În jocurile logice se poate controla în ce măsură un anumit nivel de dezvoltare intelectuală asigură un mecanism de reglare optimă a percepției între gândire și cuvânt. O condiție importantă a folosirii eficiente a jocului logic în sensul dezvoltării intelectuale a preșcolarilor este îmbinarea aspectului de exersare cu cel de testare.

OBIECTIVELE ȘI SARCINILE ACTIVITĂȚILOR MATEMATICE ÎN GRĂDINIȚĂ

Activitățile matematice cu preșcolarii sunt menite să realizeze următoarele sarcini:

- Dezvoltarea bazei senzoriale a cunoașterii prin acțiunea directă a copilului cu obiectele și înțelegerea aspectelor matematice referitoare la cantitate, la mulțimile de obiecte, cu însușirile lor, pe baza unor percepții și reprezentări cu privire la forma, culoarea și dimensiunea obiectelor;
- Compararea cantității global, prin punere în corespondență și prin numărare;
- Efectuarea unor acțiuni cu mulțimi de obiecte (imagini, simboluri);
- Stimularea unor operații de gândire (analiza, sinteza, comparația, abstractizarea) precum și dezvoltarea calităților gândirii (corectitudinea, promptitudinea, independența, flexibilitatea, creativitatea) prin antrenarea treptată a copiilor într-o activitate concretă orientată spre descoperirea și înțelegerea unor relații matematice;
- Intuirea relației de ordine naturală și familiarizarea copiilor cu formarea șirului numerelor naturale 1- 10, cu numerația în ordine crescătoare;
- Formarea deprinderilor de activitate intelectuală (de a asculta cerințele educatoarei, de a acționa corect pe baza acestora, de a răspunde la întrebări, de a urmări, corecta sau completa răspunsurile colegilor, de a pune întrebări);
- Folosirea în vorbire a cuvintelor și a expresiilor adecvate operațiilor cu conținut matematic.

În cadrul activităților cu conținut matematic la grupa mică se urmăresc următoarele obiective:

- recunoașterea de către copii a unor obiecte și imagini ale acestora și familiarizarea lor cu alcătuirea și denumirea corectă a unor grupe de obiecte, pe baza percepției nemijlocite a însușirilor de formă, culoare, mărime;
- perceperea relațiilor cantitative între grupe diferite de obiecte;

- formarea reprezentărilor cu privire la grupele de obiecte construite pe baza unei singure însușiri;
- formarea deprinderilor de a asculta cerințele educatoarei și de a alcătui grupe de obiecte, de a acționa cu ele, cu imaginile acestora, cu figuri geometrice: cerc, pătrat etc.;
- formarea deprinderilor de a exprima verbal, corect acțiunile efectuate, folosind expresiile uzuale corespunzătoare acestora.

Pe baza obiectivelor generale se mai urmărește ca preșcolarul din grupa mică să dobândească următoarele comportamente:

- să constituie grupe cu obiecte uzuale, jucării, imagini, figuri geometrice, după o însușire dată ca urmare a percepției corecte a acesteia;
- să acționeze cu obiectele așezându-le în diferite poziții în spațiu și denumind corect locul ocupat;
- să așeze obiecte dintr-o grupă dată, în șir, asemănător modelului, alternând forma, mărimea sau culoarea.

La grupa mijlocie, cunoștințele însușite la grupa mică sunt îmbogățite cu cunoștințe noi și se aprofundează unele din cunoștințele anterioare.

Preșcolarii din grupa mijlocie trebuie să perceapă relațiile spațiale între mulțimile de obiecte:

- perceperea corectă a diferitelor relații cantitative între mulțimile de obiecte, sesizarea de către copii a invariantei cantității indiferent de felul obiectelor, mărimea și poziția lor în spațiu;
- formarea capacității de a recunoaște mulțimi de obiecte redată în desen prin imagini concrete și prin figuri simbolice (cerculețe, liniuțe, puncte) și a le constitui în același mod, ei înșiși;
- formarea și dezvoltarea unor procese psihice de cunoaștere a operațiilor gândirii.

Pe baza obiectivelor generale se mai urmărește ca preșcolarul din grupa mijlocie să dobândească următoarele comportamente:

- să alcătuiască mulțimi după o singură însușire cu obiecte reale, cu imagini ale unor obiecte cunoscute și cu figuri geometrice;
- să identifice și să numească poziții și relații spațiale relative (deasupra, dedesubt, la stânga, la dreapta);
- să recunoască și să denumească atribute comune și diferențe folosind negația logică;
- să reprezinte figural mulțimi de elemente reprezentate prin imagini;
- să trieze și să ordoneze obiecte în șir crescător și descrescător;
- să compare prin apreciere globală și prin formare de perechi două mulțimi (mai multe, mai puține, tot atâtea);
- să numere conștient în limitele 1 – 5, crescător și descrescător;
- să asocieze cantitatea la număr și numărul la cantitate.

METODELE SPECIFICE ACTIVITĂȚILOR MATEMATICE SUNT: Explicația, demonstrația, conversația, observația, problematizarea, exercițiul, algoritmizarea, jocul:

MATERIALELE DIDACTICE folosite în jocurile logico - matematice sunt trusele cu piese geometrice: Dienes, Logi I, Logi II.

- Trusa Dienes are patru atribute variabile distincte, fiecare fiind unicat:
 - mărime - cu două valori: mare – mic;
 - culoare - cu trei valori: roșu, galben, albastru;
 - formă - cu patru valori: cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi;
 - grosime - cu două valori: gros-subțire;
- Trusa Logi I cuprinde piese geometrice cu patru forme distincte: cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi.
- Trusa Logi II cuprinde în plus față de Logi I forma de oval.

FELURILE JOCURILOR LOGICE ȘI PROBLEMATICA LOR

Problematica jocurilor logico-matematice în funcție de tipurile practicate în grădinițe a fost cercetată și expusă de profesorul Gh. Iftime în lucrarea „Jocuri logice pentru preșcolari și școlari mici”. Autorul menționează în acest sens opt tipuri de jocuri logico-matematice care apelează la anumite cunoștințe și operații logice:

- jocurile libere de construcții-diferențierea mulțimii și a elementelor sale
- jocuri pentru construirea de mulțimi-împărțirea mulțimii în subunități (partiția), apartenența unui element la mai multe submulțimi după atributul care este luat în considerare, denumirea elementelor mulțimii prin negație(complementara) și prin conjuncții de atribute, deducția , contradicția , intuirea corespondenței biunivoce
- jocuri pentru aranjarea pieselor în tablou - partiția, ordinea și succesiunea; intuirea intersecției și a conjuncției logice
- jocuri de diferențe - succesiunea după criteriul diferenței (înlocuirea unui atribut cu altul)
- jocuri cu cercuri - operații cu mulțimi: intersecția, reuniunea, diferența, complementara reuniunii; operații logice: conjuncția, disjuncția, negația
- jocuri de formare a perechilor - corespondență între elementele a două mulțimi, corespondență biunivocă
- jocuri de transformări - corespondență biunivocă, mulțimi echipotente și proprietățile relației de echipotență (echivalența), transformări identice și transformări ciclice
- jocuri cu mulțimi echipotente - stabilirea relației de echipotență pe baza corespondenței biunivoce, ordinea naturală, efectuarea operațiilor pe această bază

Clasificând jocurile logice de cunoaștere a mediului înconjurător după sarcina lor didactică, au fost stabilite până în prezent următoarele tipuri:

- jocuri pentru stabilirea identității și a lipsei de identitate (asocierea lucrurilor identice, alcătuirea de perechi sau eliminarea perechilor care nu cuprind elemente identice).
- jocuri pentru afirmarea sau negarea unor însușiri ale obiectivelor(formarea de perechi pe baza unor criterii anume: o însușire comună, vecinătate spațială, simultaneitate sau succesiune în timp).
- jocuri pentru compunere și descompunere, reconstituiri pe baza operațiilor de analiză și sinteză, scoțând în evidență relația parte-întreg.
- jocuri pentru asocierea pe baza unor criterii simple sau pentru eliminarea elementelor de prisos pe baza unui criteriu dat.
- jocuri pentru stabilirea de asemănări și diferențe.
- jocuri de clasificări pe baza unor însușiri comune, structuri, funcții, utilitate etc.
- jocuri pentru stabilirea raportului de încrucișare (intersecția și conjuncția logică).
- jocuri de diviziuni pe baza unor criterii simple date sau descoperite de copii.
- jocuri de ordonări ale obiectelor după relația gen-specie și invers, pe baza unor însușiri concrete (de la mic la mare) după succesiunea firească a evenimentelor, a acțiunilor.
- jocuri de dispunere în tablou a unor imagini după criterii date sau stabilite de copii.
- jocuri de deducții logice realizate pe bază de șir de întrebări sau pe baza unor ghicitori.
- jocuri de stabilire și alegere de alternative (copiii aleg din mai multe alternative pe cea mai favorabilă sau stabilesc mai multe posibilități de continuare a unei acțiuni, întâmplări, eveniment).
- jocuri de stabilire de ipoteze și de consecințe ale acestora (jocul lui „dacă”).
- jocuri de stabilire a relațiilor de cauzalitate.

După contribuția jocurilor logice în dezvoltarea operațiilor gândirii, ele au fost grupate în:

- jocuri de însușire a unor operații logice în mod intuitiv.
- jocuri de exersare a operațiilor logice învățate.
- jocuri de testare a capacităților intelectuale, în special a gândirii, de stabilire a nivelului lor de dezvoltare.
- jocuri cu caracter compensator, ameliorativ ,de corectare , etc.

BIBLIOGRAFIE

- L. Ezechil, M. P. Lăzărescu, (2002), *Laborator preșcolar*, ediția a II-a, Editura V
A. Dumitru, A.G.Dumitru, (2005), *Activități transdisciplinare pentru grădiniță și ciclul primar*, ediția a II- a, Editura Paralela 45, Pitești
E. Păun, R. Iucu, (2002), *Educația preșcolară în România*, Editura Polirom, Iași
M. Lespezeanu, (2007), *Tradițional și modern în învățământul preșcolar* Editura Omfal Esențial, București. I Integral, București. *O metodică a activităților instructiv-educative*
<http://www.logopedics.info/jocul-si-personalitatea.php>

PREDAREA INTEGRATĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Prof. învă. primar Cozmeniuc Elena
Școala Gimnazială Nr. 2 Iaslovăț

Integrated activities are based on an integrated teaching scenario explained in a unique, teaching project with a flexible structure , highlighting the integrated nature of approaches interaction between disciplines, cognitive and metacognitive support of students.

These themes or skills are strongly linked to everyday life of students and aim, directly or indirectly, to contribute to the formation of values and attitudes. Their variety encourages children to manifest, observe, think, express their ideas, interpret data, make predictions.

"Lăsați copilul să vadă, să audă, să descopere, să cadă, să se ridice și să se înșele. Nu folosiți cuvinte când acțiunea, faptul însuși, sunt posibile", afirma pedagogul Pestalozzi.

Pornind de la acest îndemn, trebuie să-i învățăm pe copii să învingă dificultățile de învățare prin intervenții reale, situându-i în dialog cu mediul, determinându-i să-și exerseze capacitatea de a opta și de a decide. Locul potrivit pentru realizarea acestui deziderat este școala. La școală, copilul intră într-un mediu stimulativ, un mediu în care literatura, muzica, artele plastice, natura, mișcarea, socialul sunt într-un permanent dialog între ele și, implicit cu copilul. Astfel, fenomenului educațional i se impun o serie de restructurări adaptative care să genereze un spațiu din ce în ce mai complex și mai elaborat, în scopul stimulării continue a învățării spontane a copilului, de dezvoltare a capacității de a realiza transferuri rapide și eficiente între diferitele discipline, de a colecta, a sintetiza și a utiliza sistematic și integrat cunoștințe, deprinderi și competențe dobândite prin studierea disciplinelor de la clasă. Schimbarea fundamentală constă în modul de realizare a cunoașterii care transferă importanța, accentul de la cunoașterea de tip disciplinar la cunoașterea de tip transdisciplinar. Treptat se renunță la fragmentarea pe discipline în favoarea integrării disciplinelor.

Literatura pedagogică actuală descrie integrarea curriculară drept o modalitate inovatoare de proiectare a curriculumului, care presupune sintetizarea și organizarea didactică a conținuturilor din diferitele domenii ale cunoașterii, astfel încât să se asigure că elevul achiziționează o imagine coerentă, unitară despre lumea reală.

„Curriculum-ul integrat presupune crearea de conexiuni semnificative între teme sau competențe care sunt de regulă formate separat, în interiorul disciplinelor. Aceste teme sau competențe au o puternică legătură cu viața cotidiană a elevilor și își propun, direct sau indirect, să contribuie la formarea unor valori și atitudini.”

Activitățile integrate vor fi cele prezente în planificarea calendaristică, la clasele pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, proiectate conform planului de învățământ, orarului aferent nivelului de vârstă, susținute de experiența cadrului didactic. Învățătoarea organizează și desfășoară activități integrate generate de subiecte stabile planificate pentru tot timpul anului.

Aceste activități pot fi desfășurate integrat după scenariu elaborat de învățătoare ce începe cu întâlnirea de grup, inițiată în fiecare zi și care se poate realiza sub forma unei povestiri, a întâlnirii cu un personaj, a vizitei unei persoane adulte, prezența unui animal, o întâmplare trăită sau imaginată, un eveniment social sau eveniment special petrecut în familie.

Varietatea acestora încurajează copiii să manifeste, să observe, să gândească, să-și exprime ideile, să interpreteze date, să facă predicții. La completarea scenariului ne pot fi de un real folos vizitele, plimbările, întâlnirile cu specialiști etc. Tematica acestora este aleasă încât prin activitățile integrate să se înlesnească contactul cu lumea înconjurătoare.

Activitățile integrate au la bază un scenariu didactic integrativ explicitat într-un proiect didactic unic, cu o structură flexibilă, care să evidențieze caracterul integrat al abordărilor, interacțiunea dintre discipline, sprijinirea cognitivă și metacognitivă a elevilor.

În cadrul lecției demonstrative ce va fi susținută la Limba și literatura română cu tema Am fost și eu la Albă - Iulia, la clasa a IV-a, am urmărit integrarea mai multor arii curriculare, recapitulând și sistematizând cunoștințe din următoarele discipline: Matematică - scriere cu cifre romane, efectuare de calcule, Geografie - localizare la hartă a drumului parcurs de personaje, puncte cardinale, Istorie - recunoașterea unor termeni, personalități istorice, evenimente studiate, Educație civică - locuri de apartenență, valori morale, Muzică și mișcare - intonarea Imnului României, intonare de cântece patriotice. Activitatea va pune în valoare cunoștințele și aptitudinile elevilor, fiecare având șansa să se afirme la lecție în domeniul pe care îl stăpânește mai bine.

Avantajele predării integrate sunt:

- angajarea responsabilă a elevului în procesul învățării;
- încurajarea comunicării și a relațiilor interpersonale prin valorificarea valențelor formative ale sarcinilor de învățare în grup;
- transformarea cadrului didactic în factor de „sprijin”, „mediator” și „facilitator” precum și diminuarea funcției sale de „furnizor de informații”;
- profunzimea, trănicia și reactivarea rapidă a cunoștințelor, generate de perspectiva integrată asupra cunoașterii, prin intensificarea relațiilor dintre concept, idei, practici și teme abordate în școală și în afara ei;
- abilitatea metodologică a cadrelor didactice pentru integrarea curriculară coordonare între temele abordate clasic și cele realizate integrat, stabilirea modalităților de evaluare formative a performanțelor individuale și a celor obținute în învățarea prin colaborare, precum și organizarea proiectelor într-o schemă orară coerentă.

Dezavantaje:

- transferul orizontal de la o disciplină la alta al celor ce învață se produce puțin și, de regulă, la elevii cei mai dotați;
- în devotamentul său pentru disciplină, cadrul didactic tinde să treacă în planul doi obiectul prioritar al educației: elevul.

Concluzii:

- Integrarea conținuturilor școlare este o necesitate și un deziderat;
- Strategiile de predare / învățare integrată, precum și nivelurile la care acestea se realizează sunt condiționate de o multitudine de factori, de natură obiectivă și subiectivă;
- Aceste modalități de integrare au avantaje, dar și dezavantaje;
- În dorința noastră de a fi moderni, de a inova practica școlară, trebuie prudență, deoarece echilibrul dintre extreme (diferențiere pe discipline vs. integrare totală) se pare că este soluția eficientă.

Abordarea integrată a conținuturilor iese din monotonia aceluiași algoritm de predare a unor lecții, elevii sunt stimulați și atrași prin diversitatea activităților de învățare dintr-o singură oră și prin apariția elementului - surpriză. Se imprimă lecției respective un caracter aparte, diferit de modul de predare tradițional.

Dacă succesul școlar este dat de performanța elevului în cadrul contextelor disciplinare, succesul în viața personală, profesională și socială este dat tocmai de capacitatea

de a ieși din tiparul unei discipline și de a realiza conexiuni și transferuri rapide între discipline, pentru soluționarea problemelor ivite.

PROCESELE GÂNDIRII ÎN DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII ȘCOLARULUI MIC

Prof. înv. primar Doina Crainiciuc
Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava

Thinking becomes more productive, as a result of the increase in the degree of flexibility and mobilization, of the use of different processes for applying mental works. The experience of the schools and the modern researches of psychology attest that it is possible to think of the little ones of the small school, his intellectual resources are much richer when they are considered previous.

Intelectul desemnează un sistem de relații, activități și procese psihice superioare ce se constituie și funcționează plenar la nivel uman, depășind experiența senzorială, dar bazându-se pe ea, uzând de proprietăți specifice ale creierului uman și realizându-se numai prin modelarea culturală și integrare socioculturală.

Intelectul presupune o anumită manipulare și îngemănare a celor trei dimensiuni ale timpului: trecut, prezent, viitor. Din stocul memoriei sunt actualizate selectiv imagini, idei, cunoștințe, în raport cu preocupările de moment ale subiectului și totodată se formulează previziuni asupra viitorului imediat sau îndepărtat; se proiectează viitorul și se planifică activitatea pe care subiectul urmează să o desfășoare. Timpul psihic este reversibil și anticipativ, spre deosebire de timpul fizic, care se scurge ireversibil.

Și toate acestea se desfășoară pe un plan mintal sau într-un for subiectiv, personal, care este supraordonat câmpului senzorial, spațio-temporal, și dispune de o relativă autonomie față de acesta.

Psihologia genetică abordează inteligența ca formă superioară de adaptare optimă, eficientă la situații noi, problematice, prin restructurarea datelor experienței. La rândul ei, adaptarea este rezultatul interdependenței a două componente: asimilarea de noi informații, pe baza schemelor operatorii și a experienței cognitive de care dispune subiectul, și acomodarea, care presupune o restructurare a modelelor de cunoaștere, de pășire a stării anterioare prin procese de extensiune, comprimare, transformare a experienței cognitive. Interacțiunea, sub această formă, a asimilării și acomodării realizează un nou echilibru, la un nivel mai înalt, edificiul intelectual, evoluând astfel de la simplu la complex, fiind posibile și asimilări ale asimilărilor, precum și acomodări ale acomodărilor. Fiecare studiu al dezvoltării intelectuale dispune de organizare totală, prin includerea achizițiilor stadiului precedent, dar depășindu-le pe acestea, constituindu-se în structuri global complexe.

Stadiul operațiilor concrete, situat între 7 și 12 ani, se caracterizează prin apariția grupărilor operaționale care permit conceptualizări și coordonări de concepte. Grupările care se constituie se complică și perfecționează în acest stadiu, din generalizarea unor date rezultă situații concrete, intuitive și ele prefigurează grupul operațiilor formale.

Structurile operatorii, luate în sine, sunt abstracte și definesc o logică calitativă: a ordinii și claselor, dar conținutul lor rămâne în bună măsură concret. Operațiile concrete, în rândul cărora clasificarea constituie operația principală, poartă asupra realității concrete sau asupra reprezentărilor și efectuează conservările progresiv, trecând de la o categorie la alta, după cum observă Piaget, uneori prin decalaje între domenii de doi, trei ani. De la vârsta de 7 - 8 ani, copiii admit conservarea materiei, către 9 ani recunosc conservarea greutății și abia la 11 - 12 ani conservarea volumului.

Copilul, la aceasta vârstă, ajunge să surprindă fenomene inaccesibile simțurilor-permanența, invariația -, gândirea sa făcând o cotitură decisivă, ridicându-se în plan abstract, categorial. Surprinderea invariației, a ceea ce este constant și identic - caracteristică fundamentală a gândirii logice - presupune capacitatea de a coordona între ele operațiile gândirii de a le grupa în sisteme coerente. Înăuntrul acestor sisteme devine posibilă mișcarea reversibilă, efectuarea în sens invers a drumului de la o operație la alta. Tocmai reversibilitatea, adică inversarea operațiilor, întoarcerea la punctul de plecare, reprezintă baza psihologică a admiterii invariației. Ea reprezintă unul din principalele beneficii ale gândirii în perioada miciei școlarității, perioadă în care copilul înaintază în rezolvarea sarcinilor cu ajutorul ipotezelor, al admiterii în plan mintal a diferitelor posibilități de acțiune. Copilul devine capabil să explice, să argumenteze, să dovedească adevărul judecăților sale. Multe din cunoștințele sale și le dobândește acum pe calea gândirii, depășind raporturile cognitive, primare și acționând mintal, pe cale deductivă, apelând la anumite principii de rezolvare generală. A gândi înainte de acționa devine un mod de raportarea a copilului, nu numai la sarcinile cognitive, dar și la alte aspecte ale vieții sale, de pilda la relațiile și procesele de comunicare cu ceilalți.

Elemente ale gândirii intuitive, concrete, cu caracter practic, mai apar încă în gândirea școlarului mic, mai ales în fața unor sarcini noi neobișnuite, dificile. În gândirea școlarului mic, îndeosebi în primele clase se mai întâlnesc tendințe de sincretism, rezultat al insuficienței analize a sarcinilor cognitive și al amestecului condițiilor esențiale ale problemei cu cele neesențiale.

În procesul de învățământ se dezvoltă operațiile gândirii absolut indispensabile oricărei activități intelectuale: analiza și sinteza, comparația, abstractizarea și generalizarea, clasificarea și concretizarea logică.

Operațiile de analiză și sinteză participă în toată activitatea psihică. La nivelul percepției se constată diferențieri (de forme, culori, tonuri, acustice, gusturi etc.) și structurări ale întregului, dar nu și separări, segmentări în minte ale unui întreg. Nu mai la nivelul intelectual sunt posibile astfel de operații de descompunere a întregului în părți ca și cum ar fi tăiate, rupte și dispartate, și apoi de reuniune a lor, uneori într-o altă ordine, după o altă schemă. Aceasta întrucât aici analiza și sinteza se fac cu mijloace verbale ce permit segregări, disocieri și reasocieri pentru a compune o altă structură, într-o altă organizare. În această reorganizare se uzează de reguli sintactice. Se vede că regulile simbolismului verbal se răsfrâng asupra felului cum se operează în minte chiar cu un material concret.

Uzând de capacitatea discriminativă și reconstructivă a actelor de analiză și sinteză intelectuală, omul, de la cea mai fragedă vârstă, se raportează la lumea concretă, astfel încât să stabilească asemănări și deosebiri între obiecte, fenomene, acțiuni, situații. Ce e „la fel” și ce e „altfel” sunt operațiuni ce intervin de timpuriu, iar instrucția uzează pe larg de comparații, ajungând la ample clasificări.

Prin urmare, la baza oricărui proces de cunoaștere stă comparația ca determinare a asemănărilor și deosebirilor, ținând seama de un anumit criteriu (culoare, formă, mărime, greutate, utilitate etc.). Efectuarea comparației după un criteriu clar formulat este o normă a logicii. La nivel mai înalt se apelează la raționamentele de analogie. Desigur, odată criteriul epuizat se poate trece la alt criteriu pentru a realiza o comparație sistemică.

Abstractizarea este o formă superioară de analiză. Am văzut cum prin analiză descompunem un obiect sau fenomen în părți componente, stabilim în ce relații se află cu cele din jur, ce funcții îndeplinesc și cum se leagă părțile între ele.

Ne interesează deci nu doar să descriem ceva, ci să înțelegem, să ne explicăm un fenomen sau altul. În acest scop, analiza devine selectivă și nu acordă aceeași însemnătate tuturor componentelor și însușirilor. De pildă, forma frunzelor, caracteristică pentru o specie de plante, este mai puțin importantă decât sinteza clorofiliană ce se produce în frunză în condiții de lumină, căldură, umiditate și mediu aerian. Tot așa coloritul petalelor este mai puțin important decât funcțiile pe care le îndeplinesc florile în înmulțirea plantelor prin

semințe etc. Se recurge de aceea la clasificări în cercuri tot mai largi, stabilindu-se clase sau categorii de părți, însușiri, funcții care au o însemnătate majoră în producerea anumitor fenomene.

Generalizarea este o operație predominant sintetică. Însușirile sau relațiile abstracte sunt reunite într-un model informațional menit să definească o clasă sau o categorie de obiecte sau fenomene. Generalizarea este operația de trecere de la individual-concret la general sau categorial. Ea este prezentă și atunci când un caz particular este raportat la un interogator verbal superior și se afirmă că, de exemplu un corp este oval, că rața și gâsca sunt păsări acvaticе, că la elevii buni pregătirea temelor are prioritate asupra jocurilor etc.

Concretizarea este operația logică superioară de trecere de la abstractul generalizat la determinările multiple, reale ale fenomenelor, la dependențele lor concrete.

Clasificarea constă în operația de distribuire, de repartizare și încadrare a obiectelor și fenomenelor în grupe, subgrupe în funcție de însușirile comune și esențiale care le diferențiază.

Sistematizarea este operația logică de ordonare, de sistematizare în sistem ierarhic a informațiilor obiectelor, fenomenelor etc., după anumiți operatori, indici, însușiri etc., în concepte și sisteme de abstracțiuni, în specii, în clase, în genuri, categorii.

În realitate, operațiile descrise apar în cupluri și blocuri interacționiste (analitico - sintetice, abstractiv - concretizatoare, generalizat-particularizatoare, comparative, inductiv - deductive), astfel încât gândirea „se mișcă” simultan în toate sensurile, proprietatea de a opera simultan în sensuri opuse fiind proprietatea gândirii omenești.

Gândirea devine mai productivă, ca rezultat al creșterii gradului de flexibilitate și mobilitate, al utilizării diferitelor procedee de activitate mintală. Experiența școlii și cercetările moderne de psihologie atestă că posibilitățile gândirii școlarului mic, resursele lui intelectuale sunt mult mai bogate decât se considera anterior.

Bibliografie:

Golu, Pantelimon; Zlate, Mielu; Varza Emil – „Psihologia copilului”, București, 1993
Miron Ionescu – „Didactica modernă”, București, 1996
Popescu-Neveanu, Paul - „Psihologie”, București, 1993

ROLUL JOCULUI ÎN ÎNSUȘIREA NUMERAȚIEI LA GRĂDINIȚĂ

Profesor Creangă Alina
G.P.P. „Prichindel” Suceava

In the kindergarten, the importance of mathematics embraces new dimensions (determined by the fact that this activity particularly aims at the intellectual development of the child, stimulating his intelligence and creativity), contributing to the gradual transition from concrete-intuitive thinking to symbolic, abstract thinking, gradually preparing children for understanding and learning mathematics.

It is necessary for the preschooler to be put in touch with the mathematical field through games led with materials or by simulating some activities (shopping in the store, measurements, etc.). Mathematical teaching games of numeration, contribute to the consolidation and verification of the skills of pairing, comparison, conscious counting, cardinal and ordinal exercises, familiarization with arithmetic operations and formation of hypothetical-deductive reasonings.

Copilul în perioada preșcolară se caracterizează printr-o dezvoltare intensă din punct de vedere fizic și mai ales psihic. Au loc o serie de modificări calitative și cantitative, atât de accentuate, încât în perioadele copilăriei următoare nu vor mai putea fi egale. În acest context, jocul are un rol primordial în viața copilului, devine activitatea fundamentală a învățării, influențându-i întreaga conduită și personalitatea care este în plină formare și dezvoltare.

Pregătirea pentru conștientizarea numărului începe de timpuriu și este inclusă în acțiuni cu totul obișnuite, în diferite jocuri. Copilul este întrebat de foarte mic câți ani are, este pus să arate mâna și să numere câte degete sunt la o mână și la cealaltă. Culege flori și spune câte are, sare coarda ori bate mingea numărând săriturile / bățiile efectuate și comparându-le cu performanțele numerice ale colegilor de joacă.

Numerția de la 1 la 10 trebuie abordată treptat în ceea ce privește sarcinile, de obicei folosindu-se gradația: 1-3, 1-5, 1-10. Acest lucru se dovedește a fi util mai ales atunci când copilul trebuie să grupeze obiectele într-un anumit număr și, de asemenea, atunci când se urmărește identificarea cifrelor și scrierea lor.

Ținând cont de aceste observații, educatoarea va urmări obținerea următoarelor comportamente de la copii:

- ✓ Să realizeze corespondența de la unu la unu pentru a arata că un șir (grup) este mai mare sau mai mic
- ✓ Să construiască grupuri de obiecte prin corespondență de unu la unu
- ✓ Să construiască grupuri de obiecte pe baza unui număr dat (treptat, de la 1 la 10)
- ✓ Să recunoască cifrele (treptat, de la 1 la 10)
- ✓ Să pună în corespondență cifra cu numărul de obiecte;
- ✓ Să traseze cifrele peste linii deja trasate
- ✓ Să scrie independent cifrele

Corespondența de unu la unu se realizează ușor și poate fi abordată din primele zile ale grădiniței, cu referire la conduitele comune: fiecare copil are un dulăpior, un scăunel, un semn al lui. Când merg la plimbare sau la jocuri, dansuri, fiecare are o pereche: o fată-un băiat. În același scop, utilă este și abordarea unor povești ca: „Albă-ca-Zăpada și cei 7 pitici”, „Povestea celor 3 purceluși” sau „Capra cu trei iezi”.

În activități de dimineață copiii pot așeza câte un scăunel, câte un castronel, câte o linguriță pentru fiecare pitic, etc. Desigur aceste jocuri se pot realiza doar după ce conținutul poveștilor este deja familiar copiilor.

Procesul de **formare a numărului parcurge trei etape:**

- **senzorial - motrică** (operarea cu grupe / mulțimi de obiecte);
- **operare cu relații cantitative pe planul reprezentărilor** (operare cu numere concrete);
- **înțelegerea raportului cantitativ ce caracterizează mulțimea** (operarea cu numere abstracte);

Numărul, ca abstractizare, ca însușire de grup, apare într-un proces de îndepărtare a tuturor celorlalte însușiri ale mulțimii și ale obiectelor ei, copilul reținând numai componenta numerică și generalizând însușiri numerice desemnate verbal.

În procesul didactic copiii trebuie conduși să perceapă aspectul cantitativ al mulțimilor, astfel încât să dobândească atât elementele izolate care alcătuiesc mulțimea cât și mulțimea ca întreg; astfel spus deprinderea lui **unu** față de **multe**.

A reproduce denumirea unui număr sau a ști să numere mecanic, nu înseamnă însușirea conceptului număr natural. Însușirea conștientă a noțiunii de număr se fundamentează pe:

- înțelegerea de către copii a numărului, ca proprietate a mulțimilor cu același număr de elemente (cardinalul mulțimilor echivalente);
- înțelegerea locului fiecărui număr în șirul numerelor de la 0-10 (aspectul ordinal al numărului - înțelegerea semnificației reale a relației de ordine pe mulțimea numerelor naturale și a denumirilor corespunzătoare mai mare, mai mic);

- cunoașterea cifrei corespunzătoare numărului.

Copiii trebuie să înțeleagă că relația de ordine pe mulțimea numerelor naturale nu este dată de denumirea lor, care de multe ori se învață mecanic (unu, doi, trei, etc), ci relațiile „mai mic” sau „mai mare” care se stabilesc între numere și care corespund relațiilor „mai puțin” sau „mai mult” între mulțimile ce reprezintă numerele date.

Pentru învățarea unui număr nou trebuie respectate următoarele etape:

- *se formează o mulțime având atâtea elemente cât este ultimul număr cunoscut;*
- *se construiește o altă mulțime ce are un element în plus;*
- *se constată că, prin formare de perechi, noua mulțime are un element mai mult decât prima mulțime;*
- *se precizează că noua mulțime formată de n elemente și încă un element, are $n+1$ elemente; se numără și se încadrează numărul nou în șirul numeric;*
- *se construiesc și alte mulțimi, echipotente cu noua mulțime;*
- *se precizează cifra corespunzătoare noului număr.*

În viziunea actualului curriculum pentru învățământul preșcolar, se consideră necesar ca preșcolarul să fie pus în contact cu domeniul matematic prin jocuri dirijate cu materiale sau prin simularea unor activități (cumpărături la magazin, măsurători, Jocurile didactice matematice de numerație, contribuie la consolidarea și verificarea deprinderilor de așezare în perechi, comparare, numărare conștientă, de exersare a cardinalului și ordinalului, de familiarizare cu operațiile aritmetice și de formare a raționamentelor de tip ipotetico-deductiv. Acestea se pot desfășura ca activități de sine stătătoare sau în cadrul unei activități integrate.

Exemple de jocuri didactice matematice pentru consolidarea numeratiei:

„**Cine știe să numere mai bine?**” – consolidarea numerației în centrul dat (1-3, 1-5, 1-10)

„**Cine are același număr**” - corespondența între numărul de obiecte și cifră, formarea șirului numeric, utilizând cifrele corespunzătoare

„**Numără și spune / arată câte sunt?**” - consolidarea deprinderii de a raporta cantitatea la număr și a numărului la cantitate în limitele date;

„**A câta albinuță a zburat?**” - folosirea corectă a numeralelor cardinale și ordinale; cunoașterea locului fiecărui număr în șirul numeric;

„**Ce numere au fugit?**” - consolidarea numărării în ordine crescător și descrescător;

Activitățile matematice pot fi integrate cu majoritatea tipurilor de activitate: activități de cunoaștere, limbaj, muzică, desen, educație pentru societate, sau activități liber - alese.

Sunt foarte cunoscute și apreciate activitățile matematice asociate cu activitățile de educarea limbajului. Astfel, o poveste cum ar fi „Capra cu trei iezi” sau „Albă-ca-Zăpada și cei 7 pitici” poate fi ușor combinată cu o activitate în care se abordează numerația

O activitate de cunoașterea mediului despre fructe, animale, mijloace de transport se integrează cu ușurință cu o activitate matematică de numărare și nu numai, educatoarea folosind jetoane cu aceste conținuturi (animale, fructe, ș.a.m.d.) în rezolvarea de sarcini matematice.

Modalitățile de consolidare a numerelor și cifrelor nu se încheie aici, ele sunt multe și variate, în funcție de creativitatea educatoarei, de capacitățile grupei cu care se lucrează și desigur de particularitățile individuale ale fiecărui copil.

În **cadrul jocurilor și activitatilor liber alese** pe centre de interes consolidarea numerației poate fi realizată prin diverse activități:

Centrul Știință - îi încurajează pe copii să descopere lumea înconjurătoare, este locul unde copiii găsesc la dispoziția lor materiale pentru diferite experimente pe care le pot realiza singuri sau sub îndrumarea educatoarei.

În cadrul unor **experimente** -, „Combinarea culorilor”, „Plantăm semințe”, etc., copiii exersează cunoștințele referitoare la formă, mărime, dar și apreciere globală a cantității, corespondența 1 la 1;

-**jocuri de masă** precum „Loto cu numere”, Numără și potrivește” – ajută copiii să învețe, să recunoască cifrelor, să le asocieze la cantitate;

Centrul Jocul de rol - îi încurajează pe copii să dramatizeze aspecte din viață cotidiană și să înțeleagă lumea înconjurătoare. Jocuri precum „La piață”, „La magazin”, „De-a Zâna Poveștilor”, „De-a Gospodinele” creează cadrul stimulativ prin care se reunesc și se consolidează cunoștințele cu conținut matematic: grupează obiecte după diferite criterii, aranjează marfa pe raft, numără personajele din povești, numără banii, numără elementele dintr-o mulțime, raportează numărul la cantitate și cantitatea la număr, etc;

Centrul Bibliotecă – În acest centru se vor desfășura multe activități din sfera limbajului sau vor fi inițiate activități de acest gen, pe grupuri mici, ce pot fi continuate mai târziu, în cadrul activităților pe domenii experiențiale.

Este cel mai liniștit loc din grupă, aici se află cărți și materiale pentru activitățile de audiere și scriere: cărți de povești, cărți ilustrate, jocuri de masă, etc. În jocuri precum „Completează ce lipsește!”, „Spune mai departe”, „Jocul silabelor” copiii vor trebui să numere silabele, cuvintele din propoziție, să stabilească primul cuvântul din propoziție, prima / a doua silabă, etc,

În cadrul centrului Bibliotecă pot fi învățate poezii numărătoare care vor avea scopul de a consolida numărul în centrul dat, precum și recunoașterea cifrei prin asemănarea cu diverse obiecte / ființe: „**Cifra 2** - Eu sunt doi / Și am pereche / Ca cerceii la ureche / Lebăda pe lac visează, / Se închină mai apoi, / Grațioasă - acum dansează / Seamănă cu cifra doi.”

Cifra 7 - Șapte, sigur, / Ți-amintește, / De piticii din poveste. / Mă rugase unchiul Dan: / “Șublerul să-mi dai, nepoate! / Este chiar lângă ciocan, / Seamănă cu cifra șapte.” / 7 parc-ar fi o coasă, / Nu vă temeți, nu-i tăioasă.”

Tot la Bibliotecă pot fi confecționate cărți, pliante, pe fiecare pagină va fi scrisă o cifră, iar copiii vor completa cu tot atâtea fructe, legume cât îi arată cifra, apoi paginile pot fi ordonate în ordine crescătoare pentru a stabili numărul lor.

Centrul Construcții

În acest centru, copilul se simte în largul lui; are libertatea de a face gălăgie. Aici sunt puse la dispoziția copiilor diverse jocuri de construcții, cuburi de diferite dimensiuni și diferit colorate, Mozaic, Vitocomb, Rotodisc, Lego și altele cu care aceștia pot realiza diferite teme. În construcțiile realizate, copiii pot număra cuburile de o anumită culoare sau formă, pot construi obiecte după o anumită legendă primită sau pot decide câte piese pot să folosească.

Exemplu: „Construiește o casă din piesele tangram utilizând: 2 piese roșii, 3 piese galbene, 4 piese albastre. (raportarea numărului / cifrei la cantitate), „Spune câte piese roșii, galbene, albastre ai folosit la construcția ta? (raportarea cantității la număr / cifră)

Centrul Artă - Este o zonă a artei și a imaginației în care copiii vor putea desena, picta, modela, cânta, dansa, realiza lucrări individuale și colective cu materiale din natură și materiale refolosibile, vor putea face jucării, costume pe care le vor îmbrăca la jocul de rol sau la carnaval.

Acest centru este foarte ofertant pentru activități de consolidare a numerației, copiii pot desena / picta scene din povești cunoscute „Cei trei purceluși”, „Albă ca zăpada și cei șapte pitici”, „Capra cu trei iezi”, etc., apoi vor număra personajele, pot modela corpul uman numărând picioarele, mâinile, ochisorii, pot confecționa flori cu un număr dat de petale / frunze, pot decora un costum cu un număr dat de obiecte.

Tot la centrul Artă copiii pot audia și învăța jocuri muzicale prin care se familiarizează / consolidează numerația, adunarea cu 1 „UN rățoi e pe cărare / UNUL vine-n fuga mare / Câți rățoi sunt pe cărare? / UNUL și cu UNU **DOI** / Strigă vesel un pitigoi.” / DOI rățoi sunt pe cărare / UNUL vine-n fuga mare / Câți rățoi sunt pe cărare? / DOI și cu UNU **TREI** / Strigă pupăza din tei”

Numerația poate fi abordată prin joc și în cadrul **activităților de dezvoltare personală**.

Tranzițiile sunt activități de scurtă durată, care fac trecerea de la momentele de rutină la alte tipuri / categorii de activități de învățare, de la o activitate de învățare la alta, în diverse momente ale zilei.. Ele pot fi realizate și prin recitarea unei numărători (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 / *Un pahar cu apa rece, / Și-o bomboană amară / Leșim pe ușă afară / La baie noi intrăm / Măinile să le spălam*”, prin numărarea până la un număr dat (*Numărăm până la 5 și descoperim surpriza adusă de arici 1, 2, 3, 4, 5*), sau prin jocuri numărătoare din folclorul copiilor (*Unu, doi, / Stai cu noi, / Trei, patru, / Hai la teatru, / Cinci, șase, șapte, / Hai să bem cafea cu lapte! / Opt, nouă, zece / El / ea să plece! sau „Două rațe pe gunoi, / Numără din doi în doi, / 2, 4, 6, 8, 10 / Leși afară măi cumetre!*)

În timpul servirii mesei, copiii socializează și învață despre nutriție și alimentație sănătoasă. În acest context, consolidăm concepte învățate, îi invităm pe copii să facă estimări, predicții, să numere „Câte legume găsești în ciorbă?” „Câți cartofi ai luat în lingură?” „Câți sâmburi are mărul tău?” „Câte prune ai mâncat?”

Educatoarea va conduce copilul, de-a lungul anilor de grădiniță, la însușirea mai profundă a conceptului de număr și cifră ca simbol al numărului, utilizând o paleta foarte variată de strategii didactice.

Bibliografie:

- Antonovici, Ș., Jalbă, C., Nicu, G., 2005, „Jocuri didactice pentru activitățile matematice din grădiniță culegere”, Editura Aramis, București;
- Antonovici, Ș., 2016, „Matematic în grădiniță - ghid pentru educatoare”, Editura DPH;
- Comșa, M. F., 1996 - „Îndrumător metodic - în sprijinul desfășurării activităților matematice la grădinița de copii la grupa mică”, Editura Gh. Cârțu Alexandru, Craiova;
- Neagu, M., Beraru, G., 1995, „Activități matematice în grădiniță”, Editura AS’S;
- Petrovici, C., 2014, „Didactica activităților matematice în grădiniță”, Editura Polirom, Iași;
- Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O, 2014, „Piramida cunoașterii”, Editura Diamant, Pitești;

CREȘTEREA MOTIVAȚIEI ÎNVĂȚĂRII. EXPERIMENTUL

Educatoare Crețu Bianca - Oana
Grădinița cu Program Prelungit ”Gulliver”, Suceava

The concept of motivation expresses the state of mobilization, activation of the individual and directing his activity towards the proposed goals. Motivation is a dynamic process in progress in an upward organization in the structure of the activity and with consequences on its results. Method of exploring reality - the experiment - directly or indirectly, used in teaching and learning, has a special formative value, as it develops to the students the spirit of observation, investigation, the ability to understand the essence of objects and phenomena, to process and interpret experimental data, the interest of knowledge. In conclusion, success has a mobilizing role, leading to the desire to learn and achieve good results, while failure, if reinforced by teachers' appreciation, can discourage, leading to lack of interest.

Conceptul de motivație exprimă starea de mobilizare, de activare a individului și de direcționare a activității sale spre scopurile propuse.

Motivația este un proces dinamic în desfășurare într-o organizare ascendentă în structura activității și cu consecințe asupra rezultatelor acesteia. Ea este concepută ca o „sete” de cunoaștere, ca un „mod subiectiv” al cauzalității obiective, ca o cale eficace de a cunoaște evoluția psihică a copilului în diferite etape ale evoluției sale.

Ca forță propulsatoare a energiei și efortului, motivația este alături de aptitudini, cea mai importantă variabilă a succesului școlar. Fără motivație nu poate avea loc un proces conștient de învățare, exceptând învățarea incidentală. De aceea problema motivației este apreciată „a fi cheia” oricărui învățământ democratic modern.

În învățare există, pe de-o parte, motivația extrinsecă când învățarea este determinată de un motiv extern învățării propriu-zise, susținută de o recompensă din afara acesteia (nota, lauda, pedeapsa).

Motivația intrinsecă este prezentă atunci când copilul desfășoară activitatea pentru satisfacția, plăcerea pe care o provoacă aceasta. Ea susține din interior învățarea a ceea ce este atât o caracteristică a situației de învățare cât și consecința trezirii dorinței copilului de a învăța, pregătită de familie și / sau școala, rezultat al identificării cu scopurile educationale.

Se știe că motivația pentru învățare nu este înăscută, nu se formează de la sine, ci presupune organizarea condițiilor de învățare astfel încât acestea să devină motivante pentru copil. În acest sens, cadrele didactice pot: să precizeze foarte clar scopul activității să ofere perspectiva aplicării în practică a cunoștințelor, să-i îndrume în însușirea unor tehnici de activitate independentă, să creeze situații - problemă, experimente, demonstrații etc care să întrețină curiozitatea copiilor etc.

Motivația poate evolua nu numai progresiv. Sarcinile de învățare care depășc nivelul de înțelegere al copilului duc la resemnare, indiferență, descurajare, chiar opoziție, mai ales când intervine și presiunea celor din jur. Efectul va fi scăderea motivației (demotivarea) și stingerea interesului.

Întotdeauna trebuie să existe un „de ce” al învățării, un mobil conștientizat sau cu funcție declanșatoare și de susținere energetică a conduitei de învățare.

Fiecare motiv se poate găsi în diferite stadii de dezvoltare. Interesul, de pildă, se poate găsi în stadiul de curiozitate, de dorința de a cunoaște.

În scopul sprijinirii copiilor în formarea personalității, o importantă contribuție o are munca educatoarei începând de la vârste mici. Ea poate ajuta copiii să se dezvolte în ritmul propriu, să-și fixeze scopuri, să realizeze ceea ce și-au propus pe parcursul activităților desfășurate.

Întregerile, jocurile, concursurile, sunt câteva dintre modalitățile de lucru cu preșcolarii ce contribuie la formarea comportamentelor adecvate vârstei dar și la dezvoltarea unei imagini de sine corecte, a încrederii în propriile forțe și capacități, a motivației pentru învățare.

Prin intermediul întrecerilor sportive, se dezvoltă încrederea în sine și în forțele proprii. Recompensele oferite au rolul de a dezvolta motivația câștigului, deci educatoarea trebuie să le aleagă cu grijă, cunoscând preferințele majorității copiilor.

Jocul, cu toate formele lui, este considerat de preșcolari o recompensă. Dacă acesta se desfășoară pe echipe, copiii vor dori întotdeauna să facă parte din echipa câștigătoare, să fie primii. Este suficient să fie scoși în fața clasei și să fie felicitați pentru succesul obținut prin aprecieri verbale, aplauze.

Din acest motiv educatoarea are în vedere să sublinieze în finalul jocului că toți copiii sunt câștigători, dar pe primul loc se află acela care a rezolvat cel mai bine cerințele date. Orice recompensă, cât de neînsemnată pentru adulți, este pentru preșcolari un motiv de mândrie, constituind în același timp o modalitate prin care se dezvoltă motivația pentru învățare. Copiii vor dori să învețe mai bine, să cunoască mai multe despre temele propuse, pentru a fi recompensați, felicitați în fața clasei.

Concursurile între copiii de aceeași vârstă, între grupe sau grădinițe, stimulează în cea mai mare măsură dorința de a fi primii, voința de a fi câștigători. Atunci când primesc diplomele, aceștia se mândresc în fața celorlalți preșcolari, stârnind la aceștia dorința de a participa și ei și de a câștiga premii în cadrul concursurilor.

Prin urmare, motivația pentru învățare se dezvoltă de la cele mai mici vârste, mai întâi prin aprecieri verbale asupra activității la clasă, apoi prin întreceri, jocuri, concursuri, toate

acestea organizate cu scopul de a verifica capacități și comportamente dobândite pe parcursul procesului educativ. O condiție a asigurării reușitei școlare ar fi continuitatea autentică între grădiniță și școală. Totuși sunt numeroase distorsiuni în ce privește funcționalitatea legăturii, care pot constitui surse de inadaptare a copilului.

Unele activități ce par un lucru firesc pentru copii din grădiniță, la școală își modifică aspectul, devenind acțiuni programate, de muncă sistematică ce parcurg pași specifici asimilării cunoștințelor. Astfel că pregătirea copilului în scopul adaptării la cerințele școlii vizează structurarea întregii sale personalități, îndeosebi: dezvoltarea fizică și senzorială (adekvată cerințelor activității de scriere); intelectual – cognitivă; afectiv motivațională; psiho – socială; a trăsăturilor de voință.

Un rol deosebit de important în sensul îmbunătățirii rezultatelor școlare îl constituie promovarea unei relații educator – preșcolari, bazată pe încrederea în posibilitățile acestora, stimulare și cooperare.

Științele ca disciplină de învățământ vizează observarea și perceperea lumii în întregul său, cu componentele, procesele și fenomenele caracteristice, ca și învățarea prin înțelegere și aplicare. Prin intermediul acestui obiect preșcolarul trece din lumea poveștilor în lumea faptelor reale și a lucrurilor concrete, începe să cunoască mediul în care trăiește și procesele din jurul său. Metodă de explorare a realității – experimentul - direct sau indirect, folosită în predare și învățare, are o deosebită valoare formativă, întrucât dezvoltă elevilor spiritul de observare, investigare, capacitatea de a înțelege esența obiectelor și fenomenelor, de prelucrare și interpretare a datelor experimentale, interesul de cunoaștere etc. Procesul de predare a disciplinei Științe are la bază experimentul, atât ca metodă de investigație științifică, cât și ca metodă de învățare și de creștere a motivației în învățare. Experimentul dezvoltă preșcolarilor spiritul de observare, investigare, capacitatea de a înțelege esența obiectelor și fenomenelor, de prelucrare și de interpretare a datelor experimentale, stimulează interesul față de cunoaștere. Educatorul dirijează executarea unor acțiuni de către preșcolari, în scopul asigurării unui suport concret-senzorial, care va facilita cunoașterea unor aspecte ale realității. Copiii sunt astfel puși în fața realității, să studieze pe viu, să fie în contact direct cu realitatea sau cu substitutele acesteia, fiind determinați, în acest mod, să învețe prin descoperire. Ținând cont de importanța experimentului în cadrul dezvoltării motivației la preșcolari, precum și de necesitatea acestora în învățarea inovativă, vom analiza un experiment din cadrul unei activități integrate pentru grupa mică.

PROPUNĂTOR: Crețu Bianca-Oana

DENUMIREA ACTIVITĂȚII: „Culorile curcubeului”

ELEMENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE:

D.L.C.(Educarea limbajului):”Cum a furat spiridușul curcubeul?” - povestea educatoarei

D.Ș. (Cunoșterea mediului): „Curcubeul fermecat” - experiment

DESCRIEREA SUCCINTĂ A ACTIVITĂȚII:

Preșcolarii vor descoperi o oală acoperită, în care se află numai obiecte misterioase. Educatoarea le explică faptul că oala este a spiridușului curcubeului și îi îndeamnă să observe ce se află în interiorul ei. Aceștia descoperă împreună povestea ” Cum a furat spiridușul curcubeul?”, precum și o mulțime de galbeni. Educatoarea le va expune povestea, concomitent cu prezentarea ilustrațiilor din text. Se va povesti acțiunea și momentele poveștii, se vor preciza personajele din poveste.

Apoi, educatoarea le va spune copiilor că și ei își pot confecționa propriul curcubeu dacă dispun de puțină răbdare și îndemnare. Printr-o tranziție (mergem ca spiridușii), copiii vor merge la măsuțe, unde vor descoperi materialele necesare realizării experimentului : farfurii de plastic, apă caldă, bombonele colorate skittles. Cadrul didactic le explică și le demonstrează modalitatea de lucru: în farfurie se așază bombonele colorate după propria

imaginație și creativitate, după care se toarnă foarte încet apa caldută din pahar. Cât timp apa caldută își va face efectul asupra bombonelelor, copiii sunt invitați pe pernuțe în semicerc.

În continuare, aceștia se vor juca ”Pira-piramida”, un joc în care aceștia trebuie să completeze nivelurile piramidei, utilizând informații din povestea citită: personajele din poveste, cele trei culori peste care a trecut spiridșul, eroul din poveste.

După ce preșcolarii au dat răspunsuri, demonstrând înțelegerea textului poveștii, educatoarea îi invită să observe cum culorile bombonelelor s-au dispersat ușor în apa caldută, creând impresia formării unui curcubeu de culori. Se vor trage concluzii, iar activitatea se va încheia într- un mod plăcut, făcându-se aprecieri colective și individuale asupra desfășurării acesteia.

NIVELUL DE VÂRSTĂ: nivel I / grupa mică

LOCUL DESFĂȘURĂRII: sala de grupă

NUMAR PARTICIPANȚI: 30 preșcolari

SCOP: Dezvoltarea achizițiilor lingvistice, a structurilor verbale orale prin stimularea receptării mesajului oral și activarea limbajului precum și a capacităților de cercetare și investigare a unor procese din mediul înconjurător

OBIECTIVE:

- Să asculte cu atenție povestea, precizând succesiunea logică a evenimentelor și personajele; Să
- formeze curcubeul, turnând apa caldută peste bomboanele colorate;
- Să utilizeze instrumente necesare realizării experimentului: farfurii din plastic, apă, bombonele colorate;

MATERIALE NECESARE: oala spiridușului, povestea curcubeului, piramida, recipiente diverse, pahare, apă, farfurii din plastic, bombonele skittles;

DURATĂ: 1h 15 min

DESCRIEREA EXPERIMENTULUI: ”curcubeul” realizat din bombonelele colorate va fi analizat cu atenție, iar copiii vor observa că formarea acestuia a fost posibilă doar datorită apei caldute care a făcut ca toată culoarea de pe acestea să se topească, dispersându-se în apă și astfel creându-se curcubeul.

SFATURI UTILE ȘI RECOMANDĂRI PRACTICE: temperatura apei care va fi turnată peste bombonele trebuie testată de educatoare mai întâi, pentru a ști la ce căldură se va topi culoarea de pe bombonele, dispersându-se ulterior și creând impresia curcubeului.

Experimentul științific sau de amuzament, este o activitate plăcută copiilor, care se poate utiliza cu succes la nivelul preșcolar, mai ales în condițiile predării integrate! Strategiile didactice utilizate de cadrul didactic trebuie să dezvolte posibilitățile promovării și percepției, a observării și interpretării cunoașterii, a rezolvării problemelor determinate de noile informații. Confruntarea copiilor cu fenomenele naturii și jocul cu natura reprezintă analiza constructivă a problemei. Abordarea integrativă din multi-perspectivă a problemei corespunde premiselor educației și devine o funcție didactică cheie.

În concluzie, succesul are un rol mobilizator, conduce la dorința de a învăța și de a obține rezultate bune, pe când insuccesul, dacă este întărit și de aprecierile cadrelor didactice, poate descuraja, ducând la lipsa de interes față.

Bibliografie:

Cerghit, I – *Metode de învățământ*, 1976, E.D.P., București

Cerghit, I., Radu, T.I., Popescu, E, Vlăsceanu, I., - *Didactica*, 1998, E.D.P., București

Tomșa, Gh., (coordonator) – *Psihopedagogie preșcolară și școlară*, 2005, București

ABORDAREA INTERDISCIPLINARĂ PRIN JOCURI DIDACTICE

prof. înv. primar Cuzencu Loredana
Școala Gimnazială "Petru Mușat" Siret, jud. Suceava

Învățământul românesc, aflat în continuu proces de reformă, își definește liniile directoare ale politicii educaționale concordantă cu cea europeană.

Pentru compatibilizarea procesului nostru de învățământ cu reperele comunitar-europene, se impune o modernizare a acestuia prin transformări esențiale atât în optica gândirii pedagogice, cât și în tehnologia didactică, înțeleasă prin abordarea procesului didactic sub raportul scopurilor și obiectivelor riguros elaborate, al conținuturilor și strategiilor adecvate, în scopul asigurării calității sistemului de învățământ.

Este necesară o abordare interdisciplinară a conținutului învățământului, luându-se în considerare transformările metodologice și structurale care au loc în știința contemporană și o orientare tot mai fermă spre o formare interdisciplinară a personalității umane în vederea integrării sale într-o societate democratică dinamică.

Activitățile interdisciplinare au pronunțate valențe formative. Ele contribuie la dezvoltarea intelectuală, socială, emoțională, fizică și estetică a copilului, cultivă încrederea în forțele proprii și spiritul de competiție. Între aceste activități, un loc aparte îl ocupă jocul didactic, cea mai sigură cale de acces spre sufletul copilului, spre minunata lui lume de gânduri și vise. Pentru copil, aproape orice activitate este joc. „Jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică cere să respire și, în consecință, să acționeze.” (E. Claparede)

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

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

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

- facilitează socializarea elevilor;
- îi familiarizează cu modul de gândire, trăire și acțiune, specific anumitor status-uri profesionale, culturale, științifice etc.;
- le dezvoltă capacitatea de a rezolva situații problematice dificile, capacitatea empatică și de înțelegere a opiniilor, trăirilor și aspirațiilor celor din jur.

De asemenea, jocul de rol oferă oportunități pentru validarea unor comportamente sau pentru sancționarea altora și pentru exersarea lucrului în echipă și a colaborării.

În proiectarea, pregătirea și utilizarea jocului de rol, se parcurg următoarele **etape metodice**:

a. identificarea situației interumane care se pretează la simulare prin jocul de rol;

b. modelarea situației și proiectarea scenariului astfel:

1. ca o povestire în care un narator povestește desfășurarea acțiunii și diferite personaje o interpretează;

2. ca o scenetă în care personajele interacționează, inventând dialogul odată cu derularea acțiunii;
 3. ca un proces care respectă în mare măsură procedura oficială;
- c. alegerea partenerilor și instruirea lor în legătură cu specificul și exigența jocului;
 - d. distribuirea fișelor cu roluri prestabilite de învățător sau la alegerea participanților;
 - e. învățarea individuală a rolurilor și conceperea propriului mod de interpretare ;
 - f. interpretarea rolurilor de către toți participanții;
 - g. dezbateri cu toți participanții a modului de interpretare și reluarea secvențelor interpretate nesatisfăcător.

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

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

În continuare, vom supune analizei câte un joc de rol pentru fiecare dintre categoriile amintite mai sus.

Procesul literar (joc de rol cu caracter general) este o dezbateri, de pe poziții extreme: acuzare – apărare, a unor aspecte problematice dintr-o operă literară, folosind elemente de procedură și de limbaj specifice universului administrativ - juridic. El se poate realiza, fie pe baza unei dramatizări elaborate de un profesionist al condeiului și atunci punerea în scenă se face după toate regulile montării unui spectacol de teatru, fie pe baza unor alocuțiuni gândite și redactate de cei ce urmează să le rostească. Aceștia vor emite opinii personale cu privire la personajele incriminate, izvorâte din contactul direct cu opera literară, iar procedura juridică va fi ajustată după necesitate și posibilități.

În urma studierii lecturii Ursul păcălit de vulpe de Ion Creangă, în cadrul disciplinei opționale „Literatură pentru copii,” la clasa a doua, am realizat un proces literar având ca inculpată pe vulpe și ca acuzator pe urs. Procesul s-a desfășurat pe baza alocuțiunilor gândite și redactate de elevii care urmau să le rostească, sub supravegherea și îndrumarea învățătorului. S-au pregătit din timp aceste alocuțiuni, precum și unele „probe edificatoare” constând în desene care să zugrăvească faptele săvârșite de inculpată sau întâmplările prin care a trecut acuzatorul.

Pentru desfășurarea procesului literar, elevii sunt dispuși în bănci după modelul unei săli de judecată. Două jucării mari de pluș, reprezentând ursul și vulpea, sunt așezate în băncile rezervate acuzatorului și acuzatei. Un „aprod” anunță intrarea președintelui completului de judecată: „Onorată asistență, Președintele!” Asistența se ridică în picioare pentru a-l saluta. Președintele – învățătorul implicat direct în jocul de rol – pune în temă auditoriul cu cazul ce va fi judecat: vulpea este acuzată că a săvârșit numeroase abateri de la regulile de bună purtare, pricinuind vătămări corporale altui personaj, ursul.

Se procedează, în continuare, la audierea martorilor acuzării și ai apărării, alternativ. Aceștia își prezintă depozițiile și le susțin prin desene care o surprind pe inculpată în flagrant delict, sau în ipostaze favorabile cazului judecat. Are loc un dialog cu caracter polemic, în care martorii acuzării o învinuiesc pe vulpe că este prefăcută, hoată, lacomă, egoistă, prezentând desene ce o surprind prefăcându-se moartă , furând pește, ducând peștele la vizuină , păcălind ursul și râzând de el atunci când îl vede fără coadă. Martorii apărării spun despre vulpe că este isteată, demnă de laudă, harnică și prevăzătoare, precum și veselă din fire

și prezintă „probe” cu vulpea cărând din greu sacul cu pește, gătindu-și singură mâncarea, râzând de ursul cu privire de prostănac, victimă a propriei credulități.

Urmează pauza de deliberare, care, pentru activizarea întregii asistențe, este folosită pentru efectuarea unui sondaj de opinie de către un elev pregătit în prealabil, precum și intonarea unui cântec dedicat celor două personaje, cântec ce redă, în linii mari, acțiunea poveștii și caracterizarea personajelor.

Se prezintă rezultatele sondajului de opinie, apoi intră din nou Președintele. El punctează greșelile făcute de vulpe, dar și calitățile ei și dă sentința. Pentru greșelile săvârșite, vulpea este condamnată să stea ea însăși, în noaptea geroasă ce se anunța, cu coada în baltă și să prindă pește. În timpul „pescuitului”, vulpii i se cere să reflecteze asupra proverbelor: „Pentru ca să mănânci pește, trebuie să intri în apă” și „Ce ție nu-ți place, altuia nu-i face”.

Acest proces literar a implicat discipline ca: literatura pentru copii, educația plastică și educația muzicală și a avut un pronunțat caracter formativ. Elevii și-au putut dovedi competențele de analiză critică a unor fapte săvârșite de animale personificate, au luat decizii juste, au învățat să se exprime corect, și-au îmbogățit mijloacele de expresie cu termeni juridici, și-au manifestat originalitatea în exprimarea opiniilor, au dovedit receptivitate și toleranță față de interlocutori.

Din categoria jocurilor de rol cu caracter specific, voi prezenta jocul interdisciplinar *Ghidul și vizitatorii*. Scenariul acestui joc a fost proiectat ca o povestire, în care un narator (conducătorul excursiei – învățătorul) povestește desfășurarea acțiunii, iar diferite personaje (elevii cu rol de ghid și elevii cu rol de vizitatori) o interpretează. Am creat acest joc în ideea valorificării materialelor adunate de elevi în excursia-lecție pe traseul: Botoșani – Suceava – Ciprian Porumbescu – Gura Humorului – Câmpulung Moldovenesc – Moldovița – Sucevița – Putna.

Tema excursiei a fost: „Monumente istorice, culturale și turistice din Bucovina”. S-au vizitat: Cetatea de Scaun a Sucevei, Casa Memorială „Ciprian Porumbescu”, Biserica Voroneț, Rezervația geologică „Pietrele Doamnei”, Rezervația de codri seculari de la Slătioara, Mănăstirea Moldovița, Ansamblul mănăstiresc Sucevița și Mănăstirea Putna. Elevii clasei a patra și-au notat, pe tot parcursul drumului, locurile pe unde au trecut, obiectivele vizitate, impresiile și informațiile dobândite.

Jocul de rol amintit s-a desfășurat în cadrul unei lecții de evaluare interdisciplinară, întrucât a implicat disciplinele: istorie, religie, geografie, științe, literatură și muzică. Rolul de conducător al excursiei a fost conceput și jucat de învățător, iar rolurile de ghid al fiecărui obiectiv vizitat au fost concepute de elevi, corectate și completate de învățător. Elevii care nu au primit rol de ghid s-au constituit în grupul de vizitatori. Jocul s-a desfășurat sub forma unei excursii imaginare pe harta județului Suceava. Locurile vizitate au fost marcate prin intermediul unor vederi cu obiectivul vizitat.

Pe parcursul excursiei imaginare, a intervenit învățătorul pentru a indica traseul, pentru a răspunde la întrebările excursioniștilor și pentru a atrage atenția asupra frumuseților naturii bucovinene, a pitorescului port popular, asupra unor îndeletniciri specifice zonei, ca olăritul sau încondeierea ouălor de Paști, asupra ospitalității, generozității și credinței în Dumnezeu a oamenilor de aici.

Întrucât ultimul obiectiv vizitat a fost Mănăstirea Putna, cea care adăpostește mormântul lui Ștefan cel Mare și Sfânt, de la a cărui moarte se împlinesc anul acesta 500 de ani, jocul s-a încheiat cu un cântec închinat marelui străbun.

Practicarea acestui joc a dat frumusețe, bogăție și viață învățării școlare, a dezvoltat componenta originalității gândirii, fantezia, încrederea în sine, spiritul de competiție, a cultivat sentimentul dragostei față de patria și poporul român.

Jocul este, deci, „un impuls irezistibil, prin care copilul își modelează propria-i statuie”. (Jean Chateau – „Copilul și jocul”)

Bibliografie:

1. Cucoș, Constantin, Pedagogie, Iași, Editura Polirom, 1996, pag.77 - 79
2. Ionescu, Miron; Radu, Ioan, Didactica modernă, Cluj-Napoca, Editura Dacia, 2001, pag.113 - 114, 153 - 157
3. Gheorghe, Fănică N., Eternele reîntoarceri, București, Editura Sport-Turism, 1989, pag.78 - 89
4. Ungureanu, Adalmina, Metodica studierii limbii și literaturii române, Iași, Editura AS'S 2003, pag. 240 - 244
5. Zamșa, Eleonora, Procese literare, concursuri, evocări, Editura Arhetip - RS, 1992, pag.6 - 21

JOCUL – PRIMUL PAS SPRE CUNOAȘTERE

Profesor Danileț Rodica,
G.P.N. „Arlechino”, structură a Școlii Gimnaziale Nr. 6 Suceava

Kindergarten through its specificity can help the small children to develop their creativity. Their games are exciting and dynamic because they need to move and play. These activities put the children in real life situations, calling them to act, or challenging them to participate in many different ways. All type of their action means creation to themselves, not others, as required the creation itself.

„Un copil care nu se joacă, nu este un copil, dar omul care nu se joacă, a pierdut pentru totdeauna copilul care trăia în interiorul său și de care îi va fi groaznic de dor.”
(Pablo Neruda)

Se spune că vârsta preșcolară este vârsta jocului. Aceasta reprezintă modalitatea firească a copilului de manifestare și independență. De mic, copilul încearcă să cunoască lumea reală, pe care vrea să o cucerească prin diferite jocuri: jocuri de mișcare, jocuri de creație. Prin conținutul și modul lor de desfășurare se urmărește atât însușirea de noi cunoștințe cât mai ales consolidarea celor deja însușite de ei în timpul jocului. Elementele de joc, pe care le conțin jocurile dau posibilitatea copilului să asimileze ceea ce este nou, fără a-și da seama de efort, dar mai ales să învețe jucându-se. În acest caz se îmbină elementul distractiv cu cel instructiv.

„Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință poate să acționeze. A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil, nu ne putem imagina copilărie fără râsetele și jocurile sale”, spune Ed. CLAPAREDE în *„Psihologia copilului și pedagogia experimentală.”*

Se face remarcă că este deosebit de creatoare conduita copilului în activitatea de joc, în toate formele și variantele pe care le îmbracă jocul în anii preșcolarității, cu prioritate însă în jocurile concepute de ei, în acelea în care, operând cu simboluri, găsesc cel mai bun cadru de afirmare și autodepășire. Bunăoară, jocurile specifice preșcolarilor, jocurile concepute de ei în virtutea experienței sociale de care dispun mai sunt privite ca jocuri imitative, deși de mult s-a demonstrat că exercițiul spontan al imitației „nu constituie decât un caz particular al funcției ludice”, deși de mult s-a demonstrat că actul ludic al copilului de 3 - 6 ani nu se rezumă la simpla reproducere a modelului, ci la o prelucrare a lui originală, „într-un fel propriu”. Copilul imită, pentru că imitația este o importantă formă a învățării, structurată dialectic în sistemul celorlalte forme de învățare, dar conduita lui nu este pur imitativă, ci creatoare în toată puterea cuvântului.

La preșcolari creația, ca proces mental declanșat și susținut de creativitate, se materializează în performanțele pe care le ating copiii în privința cunoașterii progresive a

experienței sociale care circulă, în privința modului în care singuri rezolvă situațiile conflictuale apărute în propria gândire între cunoscut și necunoscut. Ceea ce realizează ei în activitatea de joc (în jocul de transpunere imaginară în situații reale, în desen, modelaj etc.) sunt acte de creație numai pentru ei, nu și pentru alții, așa cum cere, între altele, creația propriu-zisă.

În toate aceste jocuri conduita copiilor nu este identică cu a acelor care le-au oferit modelul de comportare în viața socială. Dacă ar acționa în virtutea modelului, ei ar fi foarte puțin activi, pentru că la vârsta la care se află, ei nu sunt în stare să rețină tot ceea ce le oferă împrejurările în care trăiesc. Modelul pe care, totuși, îl urmează în tot ceea ce fac este unul general, rezultat al întregii activități de cunoaștere, iar conduita lor devine creatoare, tocmai pentru faptul că acționează în necunoscut prin propria experiență - puțină, dar eficientă - de care dispun.

Ce condiționează, ce grăbește începutul procesului din punctul de vedere al jocului? Înainte de toate, copilul are diferite, multiple, bogate posibilități pentru joc, adică are posibilitatea să acționeze în multe feluri cu obiectele, cu instrumentele. Activitatea cu obiectele nu necesită întotdeauna gândire. Se cunosc și acțiuni stricte de manipulare. Din punctul de vedere al gândirii, situațiile problematice au o importanță deosebită. Copiii sunt capabili nu numai de rezolvarea unei probleme simple, practice sau chiar teoretice, dar tocmai această situație problematică, concretă motivează acțiunea, jocul.

Lăsat să se manifeste liber, el improvizează impresionant de frumos, căci la el improvisația se sprijină pe fantezie, pe experiența activ însușită, pe mobilitatea minții, a cuvântului și gestului. La el improvisația este un lucru serios, pentru că numai prin această formă de manifestare a creativității sale își poate realiza dorințele care îl stăpânesc. În activitatea de joc, el improvizează orice: acțiunile jocului, materialele cu care trebuie să opereze și fapta de viață socială însăși în care se transpune imaginar. Improvizează în așa fel încât neautenticul este în deplină concordanță cu realul.

În jocuri adesea apar probleme a căror rezolvare impune eforturi de gândire: să chibzuiească, să cerceteze, să compare, să tragă concluzii. Educatoarele se conving, din ce în ce mai mult, că dezvoltarea multilaterală a copilului și în mod deosebit dezvoltarea intelectuală, nu se poate realiza numai în cadrul activităților.

Cunoscând caracterul deosebit și orientarea educativă a jocului, noi folosim toate diversitățile lor: jocuri de creație, jocuri de rol, jocuri dramatizare, jocuri de construcție, jocuri didactice, jocuri de mișcare, jocuri distractive. Aceasta ne permite să stimulăm activitatea educativă și să dezvoltăm intelectual copilul. Conținutul jocurilor reflectă viața înconjurătoare, ceea ce este nou. Vorbind despre aplicarea independentă a cunoștințelor și priceperilor obținute anterior de către copii, nu se poate să nu amintim despre folosirea priceperilor însușite de către ei în activitățile artistice și de construcție. Educatoarea stimulează aceste jocuri, îi îndeamnă să-și pregătească materialul pentru joc și de cele mai multe ori chiar această pregătire se transformă în joc.

Din activitatea practică, se știe că în jocurile legate de muncă se dezvoltă interesul de cunoaștere. În timpul jocului, copiii pun educatoarei întrebări prin care își exprimă gândul, sentimentele, dorințele. În acest fel se stabilesc relații cauzale între unele fenomene din natură („De ce îngălbenesc frunzele?”, „N-ar putea fi frunzele verzi întotdeauna?”, „Pe care pom cresc conurile?”). În răspunsurile sale, educatoarea se sprijină pe cunoștințele însușite de copii anterior, pe experiența lor de viață și încearcă să obțină chiar de la ei răspunsul. Pentru a aprofunda cunoștințele și dezvoltarea activității intelectuale a copiilor, educatoarele folosesc în procesul instructiv-educativ citirea unor cărți, lectura după imagini, convorbiri, excursii, material didactic intuitiv și multe alte mijloace. Toate aceste metode și procedee de lucru dezvoltă spiritul de observație, largesc orizontul cunoștințelor, trezesc curiozitatea copiilor.

Copilul face cunoștință în timpul jocului cu lumea exterioară: cu obiectele reale, cu oamenii, cu relațiile dintre ei, adică activitatea de joc dă o bază largă pentru dobândirea de cunoștințe spontane. Acest proces de dobândire a cunoștințelor este motivat de curiozitate,

este însoțit de o atenție involuntară prelungită, de interes și de bucurie pentru descoperiri, aprofundare, creație independentă.

Se cunoaște fantezia copilului care se manifestă când ici, când colo, în crearea situației „de-a joaca”, în folosirea simbolurilor. Să nu mai amintim despre momentele principale ale senzației descoperirii, observării. Aceste procese de cunoaștere se petrec și se dezvoltă în interiorul activității prin diferite jocuri.

La întrebările „*de ce se joacă copilul?*” sau „*ce rol îndeplinește jocul în viața copilului?*”, răspunsurile au fost diferite, în funcție de concepția filosofică a pedagogilor. Astfel, unii l-au considerat o activitate instructivă (St. Hali), alții, ca un mijloc de a consuma surplusul de energie (Spencer, Schiller), iar alții, ca un exercițiu pregător pentru viața de adult (K. Gross).

Jocul copilului devine, astfel, o formă de activitate prin care acesta încearcă să-și însușească experiența de viață a adulților. Această formă de activitate satisface nevoia de activitate a copilului la această vârstă și îi dă posibilitatea să participe, în mod direct, la viața socială.

Marele pedagog Fr. Frobel - întemeietorul grădinițelor de copii (bazate pe joc și activitate) - spunea „*Să trăim pentru copiii noștri*”, prin revista sa care avea acest titlu.

Astăzi, s-au creat condiții aplicării în viață, a îndemnului rostit de părintele educației preșcolare acum un veac și mai bine. Rămâne doar să valorificăm cu conștiinciozitate și cu pricepere aceste condiții. Și mai ales, să acordăm jocului o atenție sporită și mai mult loc în programul zilnic al copilului.

Bibliografie:

- .Roșca, Al., Chircev, A., (1970) – *Psihologia copilului preșcolar*, E.D.P., București;
- .Crețu, T., (2009) – *Psihologia vârstelor*, Editura Polirom, Iași.

COPIII ȘI LUMEA ȘTIINTELOR

prof. învățământ preșcolar Dascaluc Cristina
GPP GULLIVER - Unitate structură GPP ABC, SUCEAVA

During the preschooling phase experiential learning becomes the basic for the experiences of the next step, schooling, and also the future life experience of the child / adult. During kindergarten experiential learning approaches three directions: exploring, experimenting and playing. Through these activities children gather experiences that are meaningful for their development and satisfy age- specific needs.

This experiment helps preschoolers develop their sense of observation, of investigation, the ability to understand the essence of items and phenomena, to process and interpret experimental data and stimulates their thirst for knowledge.

Thus, children are faced with reality and made to study practically, to be in direct contact with reality or its substitutes, being forced to learn through discovery.

În etapa preșcolarității învățarea experiențială devine fundament și puncte de reper pentru experiențele treptei următoare, școlaritatea, și totodată pentru viitoarele experiențe de viață ale copilului / adultului. De aceea se conturează necesitatea unei abordări moderne a educației timpurii, cu tendință durabilă, prin intermediul căreia copilul este pregătit să poată face față provocărilor în orice situație.

În grădiniță învățarea experiențială abordează trei direcții : explorarea, experimentarea și jocul. Copiii acumulează prin aceste trei tipuri de activități, experiențe cu semnificație

pentru dezvoltarea lor și le satisface nevoile specifice vârstei. Ei încearcă să cucerească lumea din jur acționând pe cele trei căi.

Metodă de explorare a realității – experimentul - direct sau indirect, folosită în predare și învățare, are o deosebită valoare formativă, întrucât dezvoltă elevilor spiritul de observare, investigare, capacitatea de a înțelege esența obiectelor și fenomenelor, de prelucrare și interpretare a datelor experimentale, interesul de cunoaștere etc. Procesul de predare a disciplinei Științe are la bază experimentul, atât ca metodă de investigație științifică, cât și ca metodă de învățare.

Experimentul dezvoltă preșcolarilor spiritul de observare, investigare, capacitatea de a înțelege esența obiectelor și fenomenelor, de prelucrare și de interpretare a datelor experimentale, stimulează interesul față de cunoaștere. Educatorul dirijează executarea unor acțiuni de către preșcolari, în scopul asigurării unui suport concret-senzorial, care va facilita cunoașterea unor aspecte ale realității. Copiii sunt astfel puși în fața realității, să studieze pe viu, să fie în contact direct cu realitatea sau cu substitutele acesteia, fiind determinați, în acest mod, să învețe prin descoperire.

Pornind de la temele cunoscute, încadrate de programa activităților în grădiniță sau de la subiecte propuse de copii, în afara temelor de studiu, preșcolarii sunt stimulați să participe la explorarea mediului apropiat, a aspectelor pe care inițial le conștientizează și le percep ca atare fără a ridica întrebările.

Iată câteva exemple concrete de activități desfășurate prin experimente:

- Laleaua albastră – un experiment din categoria prin care copiii descoperă efectele și transformările care apar dacă introducem o floare în apa în care am adăugat colorant albastru.
- Cum crește fasolea? sau De la semințe la fruct! – o activitate prin care copiii observă etapele de dezvoltare ale unei plante, învață părțile componente ale acesteia, își asumă responsabilități precum îngrijirea plantelor.
- Secretele zăpezii – preșcolarii își însușesc cunoștințe despre fenomene naturale: efectul temperaturii asupra apei (îngheț și dezgheț) printr-un experiment simplu, desfășurat în sala de clasă și care presupune expunerea unui recipient cu zăpadă la o sursă de căldură (calorifer) și respectiv procedeul invers - un recipient cu apă este lăsat la temperaturi scăzute.
- Apa sărată este magică... – explicarea și demonstrarea faptului că obiectele plutesc dacă apa este sărată și dimpotrivă se scufundă dacă nu conține sare se realizează utilizând un obiect greu (de ex. un ou) și două recipiente cu apă, unul cu apă în stare pură, celălalt cu apă în care se dizolvă sare.
- Ziua și noaptea – proiectele tematice “Timpul” sau “Călătorie în Cosmos” sunt oportunități de a prelucra și aduce la nivelul posibilităților copilului informații științifice complexe. Alternanța zi- noapte este reprodusă printr-un experiment ce necesită materiale simple și la îndemâna oricărui cadru didactic: o lanternă și o minge.

Astfel de experimente desfășurate cu preșcolarii au un impact uriaș asupra modului în care ei înțeleg și învață să investigheze lumea din jur, atât pe cont propriu, dar și alături de adulți. Prin proiectele de cercetare în care sunt antrenați, copiii dezvoltă comportamente și competențe noi: cooperarea în cautarea soluțiilor, managementul propriilor acțiuni sau al grupului din care fac parte în activitățile respective, curiozitate față de nou etc.

Prezint în continuare o schiță de proiect didactic din care reies efectele pozitive ale învățării experiențiale asupra preșcolarilor.

Nivelul / grupa: nivel II, grupa mare „Fluturașii”

Tema anuală de învățare: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema săptămânii : „Cercetăm, fenomene înțelegem”

Domeniul experiențial: Domeniul Științe – Cunoașterea mediului

Tema activității : „Cercetători pe planeta Pământ”

Mijloc de realizare: experimentul (stări de agregare, proprietăți ale apei - scufundare, erupția vulcanică)

Scop:

- dezvoltarea capacităților de observare, cercetare, comparare și investigare a elementelor mediului înconjurător, pe baza experimentelor observate și efectuate, precum și stimularea curiozității copiilor.

Obiective operaționale:

- să analizeze apa cu ajutorul tuturor analizatorilor, stabilind prin comparație proprietățile apei;
- să realizeze prin picurarea cu pensonul printr-un strat de spumă fenomenul meteo – ploaie;
- să sesizeze diferența dintre starea lichidă și gazoasă a apei, prin investigarea directă;
- să îmbine elementele chimice necesare (bicarbonat de sodiu , oțet) pentru a realiza lava vulcanică, ținând cont de indicațiile primite;
- să analizeze efectele produse de lava vulcanică, explicându-le;
- să recunoască fenomenele naturale prezentate de extraterestru (ploaia, scufundarea, plutirea), asociindu-le cu diferite secvențe din propriile experiențe;
- să efectueze experimente simple cu apă (plutire, scufundare, picurare), verbalizând cele observate;
- să sintetizeze cunoștințele dobândite în cadrul experimentelor realizate prin completarea fișei de consemnare a rezultatelor experimentului

Strategii didactice:

- Metode și procedee: conversația, expunerea, experimentul, învățarea prin descoperire, explicația, comparația, analiza și sinteza, problematizarea, demonstrația, exercițiul;
- Elemente de joc: închiderea și deschiderea ochilor, surpriza, aplauze, mânuirea materialelor;
- Resurse materiale: recipiente cu apă, obiecte care se scufundă / plutesc, materiale, siluete de obiecte care se scufundă / plutesc, bol transparent, spumă de ras.

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupuri.

Durata: 30 / 40 min

Scenariul activității

Copiii vor intra în sala de grupă cântând cântecelul “Eu sunt chimistul amator”. Educatoarea va informa copiii despre primirea pe e-mail a unui mesaj care le este adresat lor personal și propun să aflăm conținutul acestuia.

E –mail ul prezintă povestea unui extraterestru pe nume Dexi care în urma unei defecțiuni la nava spațială a fost nevoit să aterizeze pe Pământ. Astfel, în ultimele trei luni a avut posibilitatea să observe diferite fenomene naturale care au loc pe planeta noastră. Unele dintre acestea le a înțeles iar pentru celelalte cere ajutorul copiilor să fie explicate.

Propun copiilor să încercăm să-l ajutăm , însă pentru a putea explica fenomenele trebuie să le înțelegem mai întâi.

Primul fenomen neînțeles de extraterestru îl reprezintă ploaia descris de extraterestru ca fiind picături reci care cad din cer. Invit preșcolarii să încercăm întâi să înțelegem acest fenomen. Pentru aceasta voi prezenta o planșă cu circuitul apei în natură. Voi face referire la cele trei stări de agregare a le apei (lichidă, solidă și gazoasă). Voi preciza că în cea mai mare proporție apa se află pe pământ în formă lichidă (pârâuri, mări, oceane). În condiții de căldură foarte mare aceasta se transformă în vapori ce se ridică la cer unde formează norii. Vom explica vaporii prin prezentarea unui vas cu apă fierbinte acoperit cu un capac.

Pentru a înțelege mai bine fenomenul explic copiilor că acesta poate fi sub formă de averse, torențială sau poate să fie o ploaie liniștită, benefică întregului pământ. Vom exemplifica acest lucru prin exerciții motorii (plouă încet, plouă mai tare, tună, fulgeră).

Propun copiilor să aducem ploaia la noi în grupă încercând să observăm concret cum se realizează aceasta printr-un experiment.

În fața grupului de copii se vor afla cutii transparente (3) cu apă. Deasupra apei voi așeza un strat de spumă de ras. Lângă cutii se vor afla pahare cu acuarelă lichidă de culoare albastră și pensoane. Ne vom imagina că spuma reprezintă norii iar acuarela albastră reprezintă ploaia.

Voi exemplifica experimentul prin picurarea cu ajutorul pensonului a unor picături de ploaie. Acestea vor traversa norii putând fi apoi observate de către copii cum se deplasează spre pământ. Experimentul va putea fi apoi realizat și de către preșcolari (trei – patru copii la o cutie).

Pentru a putea transmite extraterestrului un mesaj în care explicăm existența acestui fenomen propun copiilor să – mi completeze o planșă reprezentând circuitul apei în natură. Copiii vor avea ca sarcină așezarea corectă a săgeților și a imaginilor potrivite în cadrul unei planșe pentru a marca circuitul apei în natură.

Extraterestrul Dexi va prezenta în continuare următorul fenomen pe care nu l-a înțeles și-l vom identifica ca fiind un vulcan. Discut cu copiii despre acest fenomen, susținând că producerea lavei vulcanice este unul dintre misterele pământului.

Fenomenul nu se produce la noi în țară, însă în zonele unde are loc produce numeroase pagube. Propun copiilor să încercăm să înțelegem și noi acest fenomen deosebit prin producerea unei erupții vulcanice chiar la noi în grupă.

Pentru aceasta vom folosi macheta unui vulcan, bicarbonat de sodiu amestecat cu acuarela de culoare portocalie, o sticlă de oțet și o pâlnie.

Un copil va amesteca bicarbonatul cu acuarela și îi va turna conținutul prin pâlnie. Alt copil va turna oțetul.

Întregul grup va urmări cu interes realizarea reacției chimice.

În timpul erupției voi prezenta modul de formare a lavei vulcanice folosind termeni pe înțelesul copiilor preșcolari. Voi specifica astfel că în interiorul pământului este foarte mare căldură, fapt care produce topirea pietrelor. Mai multe pietre astfel topite formează lava vulcanică care vrea să iasă la suprafața pământului și în momentul în care găsește o crăpătură în pământ iese sub formă de erupție vulcanică. Așadar vulcanul este un munte care s-a format în urma acestor erupții. După ce de mai multe ori acesată lavă a ieșit la suprafață, ea s-a răcit, s-a întărit și a crescut în înălțime până a devenit un vulcan.

Ultimul fenomen neînțeles de extraterestru este prezentat ca fiind plutirea. Acesta reprezintă fenomenul de menținere a anumitor corpuri la suprafața apei. În aceeași măsură există anumite corpuri care nu se pot menține la suprafață fenomen numit scufundare.

Pentru a exemplifica acest fenomen preșcolarii vor observa întâi, frontal scufundarea a două corpuri de mărimi și materiale diferite (cui și sticlă de plastic). Vom observa astfel că acel corp de mărime mică datorită materialului din care este realizat (fier) se va scufunda în comparație cu sticla de plastic, care este mult mai mare.

Concluzionăm astfel că în ceea ce privește plutirea și scufundarea unor corpuri la suprafața unei apei un rol deosebit de important îl are materialul și forma corpului respectiv (vaporul deși este mult mai greu nu se scufundă întrucât este avantajat de forma pe care o are).

Propun copiilor să experimentăm plutirea și scufundarea anumitor obiecte pentru a înțelege mai bine acest fenomen și pentru a putea oferi un răspuns extraterestrului. Pentru aceasta preșcolarii se vor împărți în grupe de câte trei și se vor grupa la măsuțele aflate în spatele scăunelilor. Gruparea preșcolarilor se va realiza prin criteriul numărului până la trei.

La fiecare grupă se află un vas transparent cu apă, o fișă de consemnare a datelor aflate în urma experimentului, o cariocă și obiecte de mărimi diferite și realizate din materiale diverse.

În cadrul echipelor formate unul dintre copii va consemna datele observate iar ceilalți doi vor realiza experimentul urmărind totodată și rezultatul acestuia.

Preșcolarii vor colabora între ei, împărțind impresii din experimentele realizate dar și din experiențele proprii.

Datele consemnate vor fi centralizate și așezate alături de planșa în care este prezentat circuitul apei în natură .

La sfârșitul activității preșcolare se vor așeza înapoi pe scăunele, voi face aprecieri asupra modului de participare la activitate, a modului în care l-am ajutat pe extraterestru Dexi și se vor oferi recompense.

BIBLIOGRAFIE

- ✓ „Programa activităților instructiv - educative în grădinița de copii”, ED. a II-a revizuită și adăugită, M.E.C., Ed V& Integral, Buc, 2005
- ✓ - „Curriculum pentru învățământul preșcolar”, 2019

IMPORTANȚA CITIT - SCRISULUI ÎN EDUCAȚIE

prof. înv. primar Diaconășu Rodica
Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava

Reading and writing are, undoubtedly, fundamental acquisitions. Success in school learning depends on their solidity.

In the classroom, children must find a welcoming, relaxing atmosphere that invites them to read and learn. In the first stages of learning it is very important to monitor the progress made by children because while learning to read and write, the possible lags in the actual literacy period have serious consequences that are difficult to recover. In order to prevent and recover these gaps, we must make assessment through selective readings, dictations, copies, transcripts.

The objectives of reading-writing teaching and learning remain complex, although they must be addressed according to the cognitive abilities of the students. The interest of children for work must always be maintained, making them aware, as much as their age allows, of immediate and future usefulness of their work.

Importanța învățării citit - scrisului

Cititul și scrisul sunt, indiscutabil, achiziții fundamentale, de soliditatea acestora depinzând succesul în învățarea școlară. Deschid elevului noi posibilități de cunoaștere a realității, permițând trecerea de la faza gândirii și comunicării interumane, la faza gândirii și comunicării situaționale, apoi spre cea bazată pe concepte.

Întreaga evoluție a elevilor, atât în școală, cât și în viață, depinde de măsura în care copiii și-au însușit deprinderea de citit-scris, până la nivelul la care acesta să constituie un mijloc de autoinstruire.

Înțelegerea rolului cititului și scrisului în activitatea de învățare nu trebuie privită ca scop în sine, ci trebuie să ducă la sporirea randamentului educației.

Dificultăți în învățarea citit-scrisului

Citit - scrisul are sarcini complexe informative, formative, atitudinale și solicită funcționarea concomitentă a tuturor proceselor cognitive, volitive, afective și psihomotorii, fapt care sporește gradul de dificultate pentru elev, dar și pentru alegerea strategiilor didactice.

Dificultatea învățării citit-scrisului constă în faptul că într-un timp scurt, în clasă, elevul este supus unui program riguros și dens de solicitări inedite. Apar contradicții create de schimbarea tipului fundamental de activitate: de la cel de joc la cel de învățare.

Elevii care se deprind din clasa întâi cu învățarea mecanică nu-și dezvoltă operațiile gândirii. Fără exerciții formative ei nu vor face conexiuni, nu-și vor dezvolta spiritul de

observație, operativitatea și creativitatea gândirii, nu vor ajunge să aibă autonomie intelectuală.

Poziția defectuoasă a corpului, a capului, a brațelor și picioarelor în timpul efectuării exercițiilor de citit-scris împovărează munca respectivă cu eforturi neproductive și dăunează sănătății.

Elevii din clasa întâi trec printr-un complicat stres adaptativ și deseori nu reușesc să biruie ca înțeles unitățile informative, nu pentru că nu i-ar ajuta intelectual, ci pentru că încă nu pot să depășească obstacolele afective producătoare de inhibiții: timiditatea, descurajarea timpurie, teama de greșeală, jena de colegi, lipsa de inițiativă etc.

Condițiile reușitei în învățarea citit - scrisului

În sala de clasă, copiii trebuie să regăsească o atmosferă primitoare, relaxantă, care să invite la lectură și învățare. Este important să amenajăm o minibibliotecă în care elevul să găsească o gamă largă de cărți adecvate vârstei, reviste pentru copii, albume, enciclopedii... Suportul vizual este deosebit de important în această perioadă: imaginile sunt purtătoare de sens, completând semnificația textului, sprijinind înțelegerea acestuia.

Pentru formarea câmpului de citire este necesară acordarea unei atenții deosebite activității de scriere (un complex de acțiuni care se execută prin aplicarea unor reguli, cu mobilizarea elevului pe plan intelectual, vizual, chinestezic). Una din cerințele de bază pentru realizarea deprinderilor de scriere corectă este formarea și dezvoltarea capacității elevului de a se autocontrola, de a-și autoregla activitatea de scriere, în scopul consolidării deprinderilor corecte, ale prevenirii greșelilor. Ritmurile de avansare pe drumul formării deprinderilor de scriere sunt foarte variate. Fiecărui elev îi este necesar un anumit număr de exerciții până să ajungă la scrierea corectă, executată cu oarecare ușurință și precizie.

În primele etape ale învățării este foarte important să se urmărească progresul realizat de copii deoarece în învățarea cititului și a scrisului, eventualele rămânări în urmă în perioada alfabetizării propriu-zise au consecințe grave, fiind greu de recuperat. Pentru prevenirea și recuperarea acestor goluri, trebuie să facem evaluări prin citiri selective, prin dictări, copieri, transcrieri.

Nu se poate învăța cititul și scrisul fără ca elevii să dispună de capacitatea de a delimita cuvintele din vorbire, fără a le despărți în silabe, sunete, pentru ca apoi să fie realizată unirea sunetelor în silabe, cuvinte și propoziții. Respectarea pronunției corecte este un instrument de autocontrol valoros, de prevenire a unor valori de citire și de scriere. Deoarece unii elevi fac confuzie între "n" și "m", "t" și "d", "p" și "b", omit sau adaugă litere, silabe sau cuvinte, trebuie insistat permanent asupra unei pronunțări corecte, clare și precise, corectându-i atunci când este cazul.

Metode specifice însușirii scrisului și cititului la clasa I

Alegerea și utilizarea metodelor de învățare a cititului și scrisului se face în funcție de următorii factori: vârsta elevilor, modul cum sunt educate pronunția, auzul și atenția, memoria vizuală și posibilitățile intelectuale ale elevilor.

Metodele și procedeele de predare a cititului și scrisului sunt multe și variate:

- metoda fonetică analitico - sintetică;
- explicația;
- conversația;
- lectura activă (citirea explicativă);
- jocul didactic etc.

În cadrul unei lecții se folosesc mai multe metode de învățământ. Este necesar să alegem pe cele care ne ajută în realizarea unui învățământ de calitate, pe cele care oferă elevilor posibilitatea de a participa activ și conștient la lecții.

Concluzii

Obiectivele predării-învățării citit-scrisului, deși trebuie gradate după capacitățile intelectuale ale elevilor, se mențin complexe. Trebuie permanent menținut interesul copiilor

pentru lucru, determinându-i să conștientizeze, cât o permite vârsta, utilitatea imediată și viitoare a muncii lor.

Putem spune că învățarea cititului și scrisului în clasa întâi are atât valențe instrumentale, cât și informative și formativ-educative. O educație permanentă nu poate fi concepută dacă în școală elevii nu și-au însușit deprinderile de a învăța conștient și temeinic.

Este bine să reflectăm mereu asupra importanței mediului educațional, îndrumării primilor pași în învățarea citit - scrisului, implicării părinților în evoluția școlară a copiilor.

Bibliografie:

1. Budeanu, Eugen - *Orientării noi în metodologia studierii limbii române în învățământul primar*, București, Editura Didactica și Pedagogică, 1991
2. Radu, Ion - *Psihologia învățării*, București, Editura Enciclopedică, 1980
3. *** - *Interferențe didactice*, Bacău, Editura Corgal Press, 2007, 2009

“LISTENING FIRST” APPROACH TO LEARNING ENGLISH

Prof. Dobrinu Elena-Simona
Colegiul Tehnic “Al. I. Cuza” Suceava

Foreign language learning is often associated with speaking that language, and students usually expect to speak the language immediately. As we all know, children have months of listening to their mother tongue before they even say their first word. But when one is taught a foreign language, he / she is expected to speak the language from day one. Listening should be the first and foremost skill to be acquired in learning a new language. Understanding spoken words is the base to speaking, reading, and writing; comprehension should precede production.

Of the four language skills, linguists see listening and reading as receptive, while speaking and writing are seen as productive. However, many scholars have argued that listening is not a passive but an active process which involves keeping mentally active in order to gain comprehension of what the speaker says, how the speaker says it, and of the context in which the message is delivered (Purdy, 1997).

However, language teachers have not fully adopted the listening-first approach, probably due to the fact that listening is considered a skill that will be acquired naturally by teaching speaking and reading and also because language teachers themselves have had grammar classes, pronunciation classes, civilization classes, but not listening comprehension classes.

Research suggests that listening should be the primary skill in learning a new language. There is evidence that promoting listening comprehension results in increased acquisition of the other language skills and consequently leads to acquisition of the target language. It is only logical that one cannot speak correctly without listening comprehension. Listening is the most frequently used language skill of the four language skills. Students from kindergarten to high school spend 65-90% of their communication time for listening. In and out of the classroom, listening consumes more of daily communication time than other forms of verbal communication. It plays a critical role in the cognitive process that shapes output and produces improvement in oral proficiency. For second language learners, listening is the skill that makes the heaviest processing demands because learners must store information in short term memory at the same time as they are working to understand the information. If in reading learners can go over the text at their own pace, they generally don't have the opportunity to do so in listening.

The listening-first approach method was pioneered by Postovsky (1974, 1975), who demonstrated advantages in postponing oral practice at the beginning of foreign language learning. Postovsky stated that intensive oral practice is not productive in the initial phase of instruction and should be delayed until the student is better prepared for the task, until he has learned to understand the spoken language. Therefore, it is not surprising that even though students display considerable fluency due to extensive study of the foreign language, many of them still experience marked difficulty in understanding a native speaker.

Linguists also argue that early emphasis on speaking is not only wasteful but can be harmful since it takes up time that could be more productively spent on providing input. Forcing the learner to say things before he has internalized the necessary language rules creates anxiety and encourages errors, which might be difficult to correct later (Krashen, 1985).

In a language classroom, promoting listening skills will result in positive transfer to other skills as it can help learners build vocabulary, develop language proficiency, and improve language usage. Furthermore, developing proficiency in listening comprehension is the key to achieving proficiency in speaking. Listening skill is not only the basis for the development of the other skills but also the means by which learners make initial contact with the target language and its culture. Consequently, a person who does well in listening comprehension is likely to do well in that language in terms of the overall performance (Dunkel, 1996).

Despite the importance of listening practice in language instruction, EFL classes still emphasize mostly the skills of speaking and reading. Listening is mistakenly regarded as a skill that can be acquired automatically once the learner goes through the general process of studying the target language. Most often, listening has been largely listening for speaking rather than listening for comprehension. Due to the general assumption that language learning is learning to talk, teachers force students to speak in a drill conversation even when students have little or no comprehension of the drills they are required to undertake. As a result, this causes unnecessary anxiety on the part of the students leading to further delay of the acquisition of language skills.

To conclude, there are major reasons for applying the listening-first approach. First, listening comprehension shapes the base for future acquisition of speaking. Second, emphasis on aural comprehension training and relaxation regarding oral production in the initial phase of instruction fosters development of linguistic competence and produces better results than those obtained through intensive oral practice.

It is also important to point out that the traditional approaches such as Grammar Translation method and Audio-Lingual method may no longer be the best methods of instruction. Teaching materials should be designed so that more time is allowed for actual listening activities. Educators should consider increasing the percentage of listening in EFL teaching across the board from elementary school to college.

References

- Dunkel, P. (1986). *Developing listening fluency in L2: Theoretical principles and pedagogical consideration*. Modern Language Journal, 70, 99-106.
- Krashen, S. (1981). *Second language acquisition and second language learning*, New York, NY: Pergamon.
- Postovsky, V. A. (1974). *Effects of Delay in Oral Practice at the Beginning of Second Language Learning*. Modern Language Journal, 58(5-6), 229-238.
- Postovsky, V.A. (1975). *On Paradoxes in Foreign Language Teaching*. Modern Language Journal, 59(1), 18-21.
- Purdy, M. (1997). *Listening comprehension strategies in second language acquisition*. Applied Linguistics, 10, 418-437, 24

FII INOVATIV ȘI CREATIV! SCHIMBAREA ÎNCEPE CU TINE!

Prof.pt. înv. primar Dochîța Raluca
Școala Gimnazială Nr. 10 - Suceava

„You must be the change you want to see in the world”, Gnadi said. This should give us some thought when enetring in our classes as teacher. We must strive to show our students, that change begin with us. This change mean to get out of the crowd and to be seen. For this thing , you need innovation and creativity. New methods,freedom of thought, team spirit, the desire to learn new things, imaginations, all this are the key to success. And the success starts from the our classes.

In conclusion I can say,like all the approaches of the class teacher it forms the adult of tomorrow, a creative innovative adult, able to integrate into modern society.

Lumea în care trăim se află într-o permanentă și nesfârșită schimbare, atât din punct de vedere tehnologic, cât și moral sau social. Scopul final pe care educația și-l propune, este acela de a forma adulți capabili să se integreze activ în societatea actuală și să răspundă condițiilor istorice și sociale de actualitate. Acest lucru nu poate fi posibil, decât prin adaptarea permanentă a profesorului la nou. Este necesară realizarea unui plan permanent de intervenție asupra elevului, care să producă o schimbare în personalitatea lui și să fie factor declanșator al motivației.

Pentru aceasta este nevoie de inovație și creativitate în ceea ce privește actul educativ, atât prin utilizarea unor noi metode și materiale, prezentate într-o manieră cât mai atractivă, cât și de poziționarea profesorului ca partener, în relația educațională și nu ca un simplu emițător de informații.

Rolul nostru este de a-i învăța pe elevi să învețe, prin descoperire, prin utilizarea gândirii critice, punându-le la încercare creativitatea și imaginația.

Creativitatea este un aspect important al dezvoltării umane. Tendința către globalizare cu evoluții tehnologice necesită un produs energetic care să dezvolte oameni productivi și inovatori în toate domeniile. Creativitatea aculturației este necesară în dezvoltarea timpurie a minții unui individ. Instituția de învățământ este cel mai important loc pentru a hrăni talentele și abilitățile creative ale elevilor și, de asemenea, ca un mediu important în generarea minților creative ale elevilor. Curriculumul științific care ar trebui să existe în instituțiile de învățământ este considerat un subiect care poate ajuta la îmbunătățirea calității gândirii creative în rândul elevilor. Printre provocările cu care se confruntă cultivarea abilităților de gândire creativă în învățare și predare se numără cunoașterea de către cadrele didactice a predării creativității. Elevii care sunt timizi și nu doresc să-și arate creativitatea se așteaptă să aducă schimbări pentru a favoriza o atmosferă de creativitate în predare și învățare. Printre propunerile importante, este nevoia ca un cadru didactic, să stăpânească în special tehnologia TIC, să conducă învățarea bazată pe proiecte cu elevii și să îmbunătățească programa științifică pentru a stimula creativitatea elevilor.

Putem spune, așadar că inovația și creativitatea sunt două dintre elementele cele mai importante, care contribuie la dezvoltarea elevului și de care, noi profesorii, suntem strict responsabili.



DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR EMOȚIONALE ALE COPIILOR PREȘCOLARI

prof. Dunăreanu Dorina
G.P.P. "Prichindel" Suceava

Children are wonderful. There is no more important way to create emotional intelligence in your children than to look at them as wonderful and capable. A law of the universe says "What you think will grow." If you look at your children as wonderful and think of them as wonderful you will have many "wonders". If you look at your child as a problem, you will have problems.

Problematica diferențelor de gen apare din ce în ce mai frecvent când abordăm dezvoltarea adecvată a copiilor, ea având un rol decisiv în modul în care se formează abilitățile emoționale ale acestora. Educația, în funcție de nevoile de dezvoltare specifice genului se realizează de către părinți și educatori încă de la începutul formării identității de

gen, în jurul vârstei de 2 - 3 ani, când copilul realizează că sunt două categorii-băieți și fete, iar ei aparțin uneia dintre ele.

Dezvoltarea identității de gen este puternic influențată de rolurile de gen existente într-o societate. Copiii învață de foarte mici ce înseamnă să fii băiat sau fată în societatea noastră, ei fiind expuși la mulți factori care le influențează atitudinile și comportamentele cu privire la rolurile de gen. Acestea sunt învățate pentru prima oară în mediul de acasă și apoi întărite și menținute de grupul de prieteni, de mediul grădiniței, de emisiunile TV.

Într-o societate plină de roluri copiii încearcă să le adopte pentru a se adapta la viața socială, deși ele nu sunt neapărat cele mai potrivite, de cele mai multe ori luând forma unor convingeri nesănătoase de gen, denumite și stereotipuri. Stereotipul masculin încurajează un nivel ridicat de activare, jocuri fizice, dominare, iar stereotipul feminin se referă la preocupare față de ceilalți și pasivitate. Astfel, uneori fetele și băieții ajung să își dezvolte doar acele abilități emoționale care sunt conforme cu normele de gen acceptate de către un grup.

Acest lucru este în detrimentul copiilor, ei fiind privați de oportunități în dezvoltarea socio - emoțională. Cercetările arată că stereotipurile de gen favorizează indirect dezvoltarea anumitor probleme psihologice în mod diferit la fete și băieți: băieții manifestă mai frecvent probleme de externalizare (probleme de comportament), iar fetele probleme de internalizare (anxietate și depresie).

Modul în care adulții reacționează la exprimarea emoțională a copiilor lor determină exprimarea sau inhibarea emoțiilor viitoare ale acestora. Experimentarea unor situații emoționale diferite și discuțiile cu părinții ajută copiii la înțelegerea situațiilor emoționale și în reacționarea adecvată în astfel de situații. Modul în care adulții discută problemele legate de emoții poate transmite sprijinul și acceptarea lor și poate contribui la conștientizarea de către copii a diferențelor emoționale pe care le experimentează. Copiii crescuți de părinți ce promovează discuții despre experiențele relaționate cu emoții este mai probabil că își vor comunica propriile emoții și vor manifesta o mai bună înțelegere a emoțiilor celorlalți.

Copiii crescuți de părinții care sunt adepții ideii că emoțiile, în special cele negative nu trebuie discutate deschis pot induce copiilor ideea că emoțiile nu trebuie exprimate ceea ce afectează capacitatea de reglare a acestora.

Există diferențe de gen în dezvoltarea abilităților emoționale. Unele studii arată că mamele și tații răspund diferit la comportamentul emoțional al copiilor, adică răspunsul lor diferă în exprimarea diferitelor emoții (tristețe sau furie). Tații tind să manifeste mai mult interes față de furia copiilor, iar mamele sunt mai preocupate de tristețea copiilor. Se pare că mamele sunt mai tolerante în ceea ce privește exprimarea de către copii a unor emoții negative, așa se explică de ce băieții așteaptă mai degrabă de la mame un răspuns pozitiv decât de la tați, când e vorba de comunicarea tristeții.

Alte studii arată că părinții răspund în mod diferit copilului (fetele sunt încurajate să exprime tristețea iar băieții furia), discută diferit despre emoții în funcție de genul copiilor (părinții tind să discute mai mult cu fetele despre emoții decât cu băieții), au așteptări diferite privind exprimările emoționale. Băieții au mai puține așteptări favorabile în general și o probabilitate mai mică de a-și exprima tristețea decât fetele. Mamele și tații acceptă mai bine exprimarea furiei la băieți decât la fete.

Manifestarea stereotipurilor de gen apare destul de timpuriu în viața copiilor. Astfel fetele sunt învățate să manifeste mai puțin comportament activ, furie și agresiune fizică decât băieții, sunt încurajate spre frică și renunțare mai des decât băieții, sunt încurajate să fie pasive, să se focalizeze pe nevoile celorlalți. Aceste stereotipuri de gen influențează repertoriul emoțional al fetelor și băieților. Inhibarea furiei și agresivității la fete poate limita, în mod indirect dezvoltarea unui repertoriu flexibil de strategii emoționale pe care acesta să le poată utiliza pentru a-și exprima și regla anumite emoții negative; de asemenea determină încărcarea resurselor atenționale și comportamentale necesare pentru reglarea emoțională, ceea ce conduce la relații agresive. Cu alte cuvinte efortul fetelor de a-și inhiba furia poate

determina descreșterea capacității de distragere a atenției și abilităților de focalizare care stau la baza reglării emoționale și care sunt asociate cu rezultate comportamentale optime.

Măsura în care părinții utilizează anumite strategii de socializare a emoțiilor și măsura în care ei le utilizează în moduri complet diferite în funcție de genul copiilor are implicații pentru dezvoltarea diferitelor tipuri de psihopatologie pentru fete și băieți. Recompensarea de către tați a fetelor și pedepsirea băieților în exprimarea tristeții face ca, odată internalizat acest model, fetele să insiste sau să mediteze asupra tristeții ceea ce conduce la tulburări de internalizare, precum depresia.

Exprimarea adecvată a emoțiilor este foarte importantă în cadrul interacțiunilor sociale deoarece contribuie la menținerea lor în timp ce exprimarea neadecvată de către copii a emoțiilor negative (furie, frică, tristețe) prin agresivitate fizică sau verbală determină apariția unui comportament de izolare a acestora. Dacă acei copii care manifestă frecvent emoții pozitive au mai mulți prieteni și sunt mai îndrăgiți de ceilalți, copii care se comportă agresiv au dificultăți în a recunoaște emoțiile exprimate de ceilalți într-o situație specifică.

Abilitatea copiilor de a-și identifica și monitoriza propriile emoții sporește nivelul de autoconștientizare a emoțiilor și de monitorizare și control a propriei vieți. Conform lui Saphiro abilitatea copilului de a-și recunoaște și exprima propriile emoții prin cuvinte constituie o parte esențială a îndeplinirii propriilor nevoi. Apoi identificarea și exprimarea emoțiilor sunt importante în realizarea comunicării și în controlul emoțional, ceea ce contribuie la dezvoltarea și desăvârșirea relațiilor sociale ale copiilor.

Studiile arată că la vârsta de 3 ani majoritatea copiilor pot identifica emoțiile individuale și situațiile în care au apărut, iar la 4 ani pot asocia în mod corect termenii emoțiilor de bază (fericire, furie, supărare, mirare / surpriză) cu expresiile faciale corespunzătoare. Acei copii care la trei ani interpretează corect propriile emoții, vor continua să fie buni și la vârsta de 6 ani, spre deosebire de acei copii care nu prezintă o conștientizare timpurie a emoțiilor.

Ca educatori, în faza în care copiii învață despre emoții și încă nu le știu denumirea folosiți reflectarea sentimentelor, adică în loc să întrebați copilul „cum se simte?”, întrebare la care un răspuns firesc ar fi **„nu știu!”** încercați să identificați emoția copilului și apoi să o transmiteți acestuia sub formă de întrebare sau afirmație. Dacă un copil spune **„nu pot să-mi leg șiretul!”** puteți răspunde reflectiv astfel: **„Pare să-ți fie greu!” sau „Îți este greu?”** un răspuns de genul **„Nu vorbi așa!** De-abia ai început! este un răspuns închis care blochează comunicarea și-l face pe copil să se simtă neînțeles.

Pentru a-i ajuta pe copii să-și identifice propriile emoții adresați-le întrebări de genul: „Cum te simți?”, „Cum te face acest lucru să te simți?”, „Cum te simți atunci când...?”. Comentați împreună cu copiii emoțiile exprimate de ei în cadrul conversațiilor avute sau a unor activități precizând ceea ce gândiți despre ceea ce simt și despre modul de exprimare a ceea ce simt, utilizați mesajele la persoana întâi pentru exprimarea propriilor emoții, păreri, speranțe. În literatura pentru copii există nenumărate texte literare care trezesc puternice emoții copiilor „Cățelușul șchiop”, „Puiul”, „Gândacelul”, „Fata babei și fata moșneagului”. Comentați stările emoționale ale copiilor în urma lecturării acestor opere, întrebați-i se simt, ce sentimente nutresc pentru comportamentul personajelor.

De cele mai multe ori copiii se bazează pe expresiile faciale când comunică emoții celorlalți, dar și când le recunosc. Deoarece emoțiile sunt considerate ca și secvențe continue ale schimbărilor în musculatura facială, recunoașterea rapidă a expresiilor faciale prezintă o achiziție semnificativă în capacitatea de procesare emoțională a copiilor. Pentru a identifica corect o emoție copiii preșcolari trebuie să utilizeze informațiile parțiale obținute din expresia facială pentru a genera ipoteze despre emoția care e prezentată, să traseze caracteristicile fizice observate pentru a denumi, categoriza și prezice comportamentul celorlalți. Deci reprezentarea unei emoții începe cu recunoașterea detaliilor continuând cu alegerea unei etichete verbale referitoare la emoții. Ei denumesc expresiile faciale cu mai multă precizie decât descriu cauzele și consecințele emoțiilor.

Cadrele didactice trebuie să încurajeze permanent copiii pentru a utiliza cuvinte și expresii ce denumesc stări emoționale. Când observăm că un copil trăiește o emoție puternică trebuie întrebat cum se simte „Cum te simți când colegul tău te jignește? Ești bucuroasă când te joci cu păpușile?”. Copiii vor învăța astfel că este normal să experimenteze diverse emoții și să vorbească despre ele.

Uneori însă cuvintele ce denumesc emoții pun probleme copiilor deoarece ele se referă în parte la stări emoționale interne, neobservabile. De aceea se impune ca în conversațiile zilnice să nu facem doar referiri directe ci și interpretări ale emoțiilor apărute în interacțiunile sociale iar copiii trebuie permanent încurajați, stimulați ori de câte ori au făcut față unei situații dificile, implicați direct în activități artistice și puși să descrie un eveniment, un vis, sau o emoție simțită ascultați cu atenție, insistând pe exprimarea verbală sau non-verbală a emoțiilor trăite.

Dacă un copil este supărat, educatoarea lui trebuie să facă față stării emoționale a copilului. Iată unele dintre opțiuni:

.Se poate preface că nimic nu s-a întâmplat și să spera ca problema se va rezolva de la sine.

.Poate încuraja copilul să treacă peste criza - nu este mare lucru.

.Poate împărtăși sentimentele copilului și să vorbească despre ele.

.Îi poate explica că nu este nevoie să fie furios - nu ar trebui să se supere pe cel care s-a supărat.

Educatoarea, un antrenor al emoțiilor, alege opțiunea 3 - se apropie de copil și alege să împărtășească acest moment de supărare cu copilul. Antrenamentul emoțiilor are loc atunci când apar sentimente puternice, deoarece cel mai bun moment de a învăța despre emoții și cum să le stăpânești este momentul în care ele apar. Discuția ar arăta cam așa:

Ed: "Ai vrea ca Ioana să nu îți fi aruncat ursul și într-adevăr ea nu ar fi trebuit să facă una ca asta. Ești foarte supărat pe ea. Și eu aș fi supărată, dacă aș fi în locul tău. Îmi aduc aminte când sora mea mi-a făcut ceva foarte urât. Am fost atât de nervoasă încât am vrut să mă răzbun pentru ceea ce mi-a făcut. Și tu vrei să te răzbuni pe Ioana?" M: "Da. Vreau să îi arunc păpușa în toaletă." Ed: "Hai să vedem ce poți face. Nu cred că aruncatul păpușii în toaletă este o idee foarte bună. Ne trebuie o soluție mai bună. Ai ceva idei?"

La prima vedere, adoptarea acestei metode sau pronunțarea acestor cuvinte poate părea nenaturală - sau prea dură. Dar ca și în cazul altor calități pe care le vom dezvolta, devenim mai buni antrenori ai emoțiilor prin exercițiu. De asemenea, fiecare eveniment emoțional este diferit, iar antrenarea emoțiilor trebuie să fie flexibilă. Antrenamentul emoțiilor poate fi învățat de oricine. Ai nevoie doar de dorința de a îmbogăți emoțiile copilului tău - și de foarte mult exercițiu. Este în mod special eficient în timpul evenimentului emoțional când intensitatea emoțiilor este mare. Pe măsura ce devii familiar cu emoțiile copilului, vei putea să le tratezi înainte de a se dezvolta în probleme mai mari.

Având în vedere faptul că adesea conversațiile despre experiențele emoționale dintre adulți și copii au un rol semnificativ în înțelegerea și exprimarea ulterioară a emoțiilor, în funcție de gen, este bine ca adulții să manifeste aceleași reacții față de copii, indiferent de genul lor, să nu aibă mai multe așteptări de la fete în ceea ce privește controlul emoțional. Să se discute la fel de mult și cu fetele și cu băieții despre furie și modalitățile de reglare a acesteia; atât băieții cât și fetele să fie învățați să își exprime fericirea, deoarece se pare că ambele sexe o experimentează în mod similar, doar că fetele sunt obișnuite să și-o exprime iar băieții sunt învățați să și-o controleze.

Iată câteva sfaturi care sprijină cadrele didactice și părinții în antrenamentul emoțiilor:

.Ai răbdare.

.Fii sincer cu copii tăi.

.Evită critica excesivă, comentariile umilitoare, bătaia de joc.

- .Evită calificativele negative date copiilor (leneș, prost, egoist etc.).
- .Subliniază micile succese ale copiilor pentru a le crește încrederea în forțele proprii.
- .Conștientizează nevoile copiilor, atât fizice cât și emoționale.
- .Identifică ceea ce le place - și ceea ce nu le place.
- .Evită să fraternizezi cu "inamicul" în cazul în care copiii cred că au fost nedreptățiți.
- .Oferă-le posibilitatea de alegere și respectă-le dorințele. Antrenamentul copilului în tratarea evenimentelor emoționale poate îmbunătăți relația dintre voi - și aceasta va face ca sarcina îngrijirii și educării copilului să devină mult mai plăcută; pentru aceasta se impune:

Să fii un exemplu de inteligență emoțională

Da, copiii tăi te urmăresc îndeaproape. Ei observă cum răspunzi la frustrare, cât de rezistent ești, și, mai ales, observă dacă tu ești conștient de sentimentele tale și de sentimentele celor din jurul tău.

Fii dispus să spui "nu" copiilor tăi

Există o grămadă de lucruri interesante pentru copii. Iar copiii tăi vor cere multe dintre acestea. Refuzul tău va da prilejul copiilor tăi să aibă de a face cu dezamăgirea, să învețe să își controleze impulsurile. Dintr-un anumit punct de vedere, sarcina ta ca educator este de a permite copiilor să fie frustrați pentru ca apoi să își rezolve singuri problema. Copiii ce primesc întotdeauna ceea ce doresc nu sunt foarte fericiți.

Fii conștient de zonele tale "fierbinți"

Învăță care sunt lucrurile care te scot din sărite și de ce se întâmplă așa. Deoarece nu ai controlul situației? Deoarece nu ești respectat? În spatele acestor situații se află frică de ceva. Trebuie să îți cunoști și să îți recunoști frica, pentru a reduce riscul apariției momentelor de criză atunci când ești împreună cu copiii. Faptul că îți cunoști zonele "fierbinți" nu le face să dispară, însă este de mare ajutor în evitarea și rezolvarea lor.

Încearcă să nu judeci oamenii

Încearcă să nu categorisești oamenii. Mai bine etichetează sentimentele. Spune "El pare supărat" în loc de "Ce prost e!". Când copilul plânge sau smiorcăie, va fi mult mai bine dacă i-ai spune "Pari supărat" decât dacă îi ceri să se oprească. Dacă îi lipsești pe copii de sentimentele pe care le încearcă, acestea se vor refugia în subsol și vor deveni mai puternice.

Începe să îți antrenezi copiii

După vârsta de 3 ani poți să începi să îți antrenezi copiii pentru a-i ajuta să fie mai responsabili. În loc de "Pune-ți căciula și mănușile" poți întreba "Ce mai ai nevoie pentru a merge la plimbare?". Spunându-le în mod constant copiilor ceea ce trebuie să facă, nu îi ajuți să își dezvolte încrederea în forțele proprii și responsabilitatea.

Participă la problemele copiilor

Orice problemă care apare în viața copilului este și treaba ta. Multe probleme în grădinița devin mai mari deoarece educatorii răspund într-un mod incorect. În cazul în care copilul greșeste ceva, adu-ți aminte cât de important este să răspunzi calm și rațional.

Implică-ți copiii, încă de mici, în sarcinile gospodărești

Cercetările efectuate sugerează faptul că acei copii care au fost implicați în realizarea sarcinilor grupului de la o vârstă fragedă tind să fie mai fericiți și să aibă mai mult succes în viață. De ce? Încă de mici, ei învață că sunt o parte importantă a colectivului, doresc să facă parte din acel grup și să simtă că sunt valoroși.

Limitează accesul copiilor la mass media

Copiii au nevoie de joacă, nu de timp petrecut în fața unui ecran. Pentru dezvoltarea creativității și a îndemnării în rezolvarea problemelor, permite-le copiilor să se joace liberi. Majoritatea mesajelor cuprinse în mass media actuală vor da lecții copiilor despre violență. Ceea ce copiii învață de la tine sau din joaca liberă oferă baza unei viitoare inteligențe emoționale.

Discută despre sentimentele din cadrul grupului

Stabilește scopurile emoționale în cadrul grupului. Cum ar fi: fără strigăte, fără porecle, respectul acordat tuturor, tot timpul etc. Familiile care discută despre scopurile lor au mari șanse de a fi conștiente de acestea și de a le atinge. Ca educator, trebuie să "faci cum zici".

Copiii sunt minunați. Nu există o cale mai importantă în crearea inteligenței emoționale în copiii tăi decât aceea de a-i privi ca fiind minunați și capabili. O lege a universului zice "Ceea ce gândești se va dezvolta". Dacă îți privești copiii ca fiind minunați și gândești despre ei că sunt minunați o să ai parte de multe "minuni". Dacă îți privești copilul ca fiind o problemă, o să ai parte de probleme.

Bibliografie:

„Despre dezvoltarea abilităților emoționale și sociale ale copiilor, fete și băieți cu vârsta până în 7 ani”, Ghid pentru cadrele didactice din Învățământul preșcolar.

UNICEF, 2007

Revista „Învățământ preșcolar”, nr. 1 - 2 din 2008

STIMULAREA CREATIVITĂȚII LA VÂRSTA COPILĂRIEI

prof. Dutcovici Marinela Anca
G.P.P. „Prichindel” - Suceava

At the preschool age due to the presence of many cognitive and affective motivational operational premises that can be conducive to achieving in a creative style the kindergarten activities, so as to systematically cultivate the creative potential and possibilities of original expressiveness at the preschool age. Of course, multiple differential aspects may arise regarding the creative manifestations of preschoolers, as compared to their own schooling or adult ages; also, we can mention certain differential aspects even for preschoolers of different ages. It is known that, for example, if at the preschool age the imaginative plastic elaborations are less contoured and oriented by a creative intentionality, the preschooler, the intentional, conscious and directed character of the imaginative elaborations is outlined.

Creativitatea poate fi definită și caracterizată mai ales prin capacitățile specifice umane ce coparticipă la generarea noului în forme variabile de expresie și realizare. Aceasta se referă la capacitatea de acțiune transformatoare, generatoare de noi valori și noi semnificații. Creativitatea constituie tot mai mult una din implicațiile umane esențiale ale culturii și civilizației contemporane, ale oricărui progres social. Aceasta constituie una din cele mai importante valori umane, sociale și educaționale. Ca sistem de potențialități umane apte să contribuie la generarea noului în diversele lui ipostaze, creativitatea angajează cele mai nobile virtuți ale omului, tinzând spre împlinire și universalizare umană, prin desăvârșire și autorealizare social-valorică. Putem vorbi de o polisemie a conceptului de creativitate – respectiv despre o pluralitate de sensuri conferite acestui fenomen complex în viziunea diferiților autori. Sensurile inițial adoptate cu privire la creativitatea au vizat mai ales “gândirea productivă, creatoare” sau imaginația constructivă - creatoare. De cele mai multe ori, creativitatea este abordată prin “factorii” ei definitorii de: fluiditate, flexibilitate, capacitate de elaborare și originalitate; de asemenea, ea a fost raportată la fenomenele: ingeniozitate, capacitate inovatoare de rezolvare a problemelor, adaptare și spontaneitate în geneza noului.

Desigur, creativitatea se referă și la ”găsirea unei soluții, idei, probleme, metode care chiar dacă nu sunt noi pentru societate, dar sunt obținute pe o cale independentă de către

subiect”. Putem vorbi nu numai de o creativitate validată social, ci și de o creativitate individuală - psihologică accesibilă și copiilor – fiind specifică nivelelor timpurii de dezvoltare a individualității umane. În acest sens, Al. Roșca sublinia că: ”prin creativitate se înțeleg adeseori factorii psihologici potențiali ai unor viitoare performanțe creatoare”, în anumite domenii din sfera activității umane.

Așadar, creativitatea cuprinde nu numai nivelul elevat al elaborărilor impunătoare, inedite și revelatorii sub aspectul valorii lor sociale, ci și acele disponibilități ce permit generarea noului raport cu experiența proprie subiectului. Această formă de “creativitate psihologică” - ce poate fi corelată cu ceea ce I. A. Taylor – numea “creativitate expresională” (în care noul descoperit este nou doar în raport cu experiența proprie subiectului) poate defini natura specifică fenomenelor creative accesibile în mod curent vârstelor copilăriei; ea poate cuprinde diversitatea producțiilor spontane ale copiilor care dobândesc aspectul de originalitate sau inedit, producând efectul de surpriză chiar dacă ele nu pot fi noi în raport cu experiența socială și valorile anterior validate social. Premise și factori favorizanți privind stimularea potențialului creativ la preșcolari Preșcolaritatea este apreciată tot mai mult ca vârsta ce cuprinde cea mai importantă experiență educațională din viața unei persoane; pe parcursul ei, înregistrăm ritmurile cele mai pregnante în dezvoltarea individualității umane și unele din cele mai semnificative achiziții cu ecouri evidente pentru etapele ulterioare ale dezvoltării sale. De aceea, nu putem face abstracție de una din dimensiunile esențiale pentru întreaga dezvoltare și afirmare a personalității – creativitatea. Din această perspectivă, subliniem că profilul psihologic al vârstei preșcolarității cuprinde multiple premise favorizante pentru cultivarea potențialului creativ. Avem în vedere dinamismul, impetuositatea și expresivitatea proprii acestor vârste, acel freamăt permanent sau acea vibrație și efervescența lăuntrică ce conferă copiilor note specifice de dinamism creativ, disponibilități de exteriorizare spontană și autoexpresie însuflețită, analoage oricărui elan creator. Putem considera drept condiții favorizante pentru stimularea creativității la preșcolari nu numai dinamismul său general, ci și nevoia sa pentru activitate, tendința sa spontană către autoexpresie, spiritul său investigativ de căutare a unor răspunsuri în fața noului (în consens cu vârsta întrebărilor, ”de ce”); toate aceste tendințe firești (naturale) spre activism intelectual, imaginativ și practic constructiv inovator (exprimată și în nevoia de elaborare, de creație a cuvintelor, de structurare a unor noi povestiri în consens cu bogăția imaginației lor) sunt corelate acelor disponibilități mai generale pentru joc la copil. Activitățile ludice sunt purtătoare ale unor multiple virtuți formative în dezvoltarea psihică generală a copilului și, implicit, în dezvoltarea creativității. Întrucât jocul, prin excelență, constituie cadrul specific al unui antrenament al spontaneității și al libertății de expresie, el constituie un stimul important în cultivarea receptivității și sensibilității, a mobilității și flexibilității psihice. În cazul copiilor, jocul îl angajează “într-o comunicare multilaterală, le stimulează dezvoltarea capacității de a trăi din plin, cu pasiune, fiecare moment, organizând tensiunea proprie acțiunilor cu finalitate realizată. Noi considerăm major acest fenomen pentru însuși “antrenamentul” capacității de mobilizare și direcționare adecvată a energiilor umane specifice tensiunii acțional - creatoare.

În sfera premiselor psihologice ale creativității, putem menționa, de asemenea, capacitatea de intercombinare a unor elemente perceptive, de elaborare a unor compoziții noi, atracția pentru fabulație, pe baza bogatelor fantezii. Toate acestea constituie elemente intim corelate cu acel dinamism sau freamăt lăuntric ce mediază orice act creativ. Așadar, putem vorbi la vârsta preșcolarității de prezența multor premise de ordin operațional cognitiv și afectiv motivațional ce pot fi propice pentru realizarea într-un stil creativ al activităților din grădiniță, astfel încât să se cultive sistematic potențialul creativ și posibilitățile de expresivitate originală la vârsta preșcolarității. Desigur, pot surveni multiple aspecte diferențiale privind manifestările creative ale preșcolarilor, comparativ cu cele proprii școlarității sau vârstelor adulte; de asemenea, putem menționa anumite aspecte diferențiale chiar pentru preșcolarii de diferite vârste. Este știut că, de pildă, dacă la vârsta preșcolară mică

elaborările plastice imaginative sunt mai puțin conturate și neorientate de o intenționalitate creatoare, la preșcolarul mare se conturează caracterul intențional, conștient și dirijat al elaborărilor imaginative. Mai mult decât atât, chiar pentru preșcolarii de aceeași vârstă putem constata prezența multiplelor aspecte diferențiale în funcție de zona preferențială de expresie creativă (în concordanță cu aspectele aptitudinale, de ordin diferențial) și, respectiv, orientarea lor distinctă mai ales spre anumite domenii de expresie creativă.

Un rol important pe această direcție revine nu numai activităților de joc liber - constructiv, activităților de elaborare imaginativă a unor povestiri, ci mai ales activităților practice constructive care se impun a fi amplu valorificate în stimularea și cultivarea creativității.

Tendința spontană spre creația cuvintelor și asimilarea limbajului ca unealtă sufletească pentru construcția noilor imagini cât și pentru expresia și comunicarea propriilor gânduri și trăiri afective ale copilului, sunt însoțite de expresivitatea comportamentului socioafectiv; toate acestea conferă noi premise de ordin psihologic semnificative pentru asigurarea posibilităților afective de antrenare și cultivare a potențialului creativ la vârsta preșcolarității. Posibilități de stimulare și antrenament creativ la preșcolari Stimularea potențialului creativ presupune utilizarea unui sistem complex de modalități de acțiune socio-educatională (a unor strategii de influențare pozitivă prin utilizarea unor procedee didactico-metodice concrete, precum și a unui stil socio-relațional menit să contribuie la geneza acelei atmosfere sau aceluși climat propice afirmării libere, plenare a tuturor disponibilităților creative ale copiilor). Condițiile sau factorii de ordin general care pot contribui la stimularea și dezvoltarea potențialului creativ se referă la calitatea interacțiunilor subiectului cu mediul sociocultural, cu universul valorilor. Cultivarea creativității copilului – în formele sale specifice de expresie la vârsta copilăriei - poate constitui o premisă pentru dezvoltarea și afirmarea creativității la nivelul vârstelor ulterioare, inclusiv, la nivelul maturității proprii vârstelor adulte.

Desigur, împlinirea potențialului creativ al copiilor este în funcție de contextul socioeducational în care se dezvoltă copilul, de climatul instructiv-educativ, de mediul sociorelațional în care se integrează și care (toate, împreună) pot concura la dezvoltarea și afirmarea polivalentă a unor capacități de muncă și creație independentă încă din perioada copilăriei. În același sens, atmosfera sau climatul psihosocial în care își desfășoară activitatea copilul constituie aspectul hotărâtor. Putem sublinia rolul unui climat caracterizat prin deschidere și stil relaxat de muncă și creație, expresie independentă, prin recunoașterea și aprecierea pozitivă, ca și prin încurajarea și promovarea efortului creativ. Dezvoltarea capacității de acțiune, îmbogățirea experienței sensoriale ca și evoluția întregului plan al cunoașterii pot oferi elemente care să concure la acea expansiune subiectivă specifică și la acea independență acțională pe care o presupune afirmarea potențialului creativ al copiilor. Canalizarea efortului acțional constructiv ca și activizarea fondului de trăiri afective ale copilului pot reprezenta condiții favorizante pentru afirmarea creativă, după cum însăși ficțiunea este favorizantă pentru acțiunile liber asumate, flexibile, novatoare. Diversificarea planurilor posibile de antrenament și expresie a comportamentului creativ al copilului constituie o altă direcție de acțiune posibilă în stimularea polivalentă a creativității încă de la nivelul primelor etape ale copilăriei. O altă direcție de potențare a acțiunilor instructiv-educative consacrate antrenării și stimulării creativității o constituie crearea tuturor deschiderilor posibile și a elementelor de acces ale copilului la experiențe creative în raport cu universul valorilor creatoare. În acest sens, se subliniază tot mai mult că, în genere, dezvoltarea psihologică a individualității umane “permite existența autonomă și organizarea socială, o conștientizare a culturii și a valorilor”.

O direcție posibilă de stimulare a potențialului creativ este și aceea legată de cadrul curent al activităților lor comportamentale, relaționale în contextul grădiniței ca instituție socială, în contextul grupurilor sau colectivităților de copii în cadrul grădinițelor (prin solicitare chiar a participării lor la formularea unor soluții adecvate privind organizarea și

desfășurarea propriilor activități; oricât de simple ar fi acestea și oricât de modest ar fi aportul lor privind formularea independentă a unor idei despre modul cum ar putea să-și organizeze și să-și desfășoare mai eficace propriile acțiuni ele pot avea un rol formativ în dezvoltarea unor componente ale creativității sociale asupra cărora ne-am oprit cu alt prilej. Ca strategie generală de acțiune în stimularea creativității în învățământul preșcolar o reprezintă posibilitatea valorificării în sistemul activităților instructiv-educative din grădiniță a condițiilor și principiilor unei învățări de tip creativ. Din această perspectivă importantă este pentru învățământul preșcolar posibilitatea sporirii ponderii solicitărilor de tip creativ, prin antrenarea preșcolarilor în soluționarea unor probleme de tip divergent (care oferă posibilitatea unor soluții multiple). În același sens, stilul creativ al cadrului didactic, climatul socio - relațional adecvat stimulării creativității (în acord cu modul în care l-am definit anterior) ca și preocuparea pentru aprecierea pozitivă pentru încurajare și promovarea efortului creativ al copiilor constituie note caracteristice pentru stilul unui învățământ creativ (realizabil în forme concrete prin ansamblul tipurilor de activități ce se desfășoară în grădinițele de copii). În spiritul modelelor românești de antrenament al creativității - optez pentru modele de antrenament creativ care să nu fie de împrumut sau artificializante și care să se desfășoare firesc, într-un context natural de muncă și creație.

De asemenea, consider că în abordarea problemelor creativității și, implicit a strategiilor eficace de acțiune formativă în vederea cultivării și dezvoltării creativității, se impune să avem în vedere ceea ce este mai specific pentru profilul spiritualității românești în obiectivările sale creatoare.

Bibliografie:

1. Paula Constantinescu - Stoleru, Învățarea creatoare, Revista de pedagogie, Nr.4, 1985.
2. Gabriela Popescu, Psihologia creativității, Editura Fundației România de Măine, București, 2004.
3. Analele Universității "Constantin Brâncuși" din Târgu Jiu, Seria Științe ale Educației, Nr. 2 / 2010
4. Annals of the „Constantin Brâncuși” University of Târgu Jiu, Education Sciences Series, Issue 2 / 2010
5. Roco M.: Creativitate și inteligență emoțională, Iași, Editura Polirom, 2001.
6. Alexandru Roșca, Creativitatea, Colecția Orizonturi, Editura Enciclopedica Română, București, 1972.
7. Stoica - Constantin A.; Caluschi M.: Evaluarea creativității. Ghid practic, Iași, Editura Performantica, 2005.
8. Ursula Șchiopu, Psihologia copilului, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1988.

EDUCAȚIA STEAM ÎNTR-O VIZIUNE INTEGRATĂ LA CLASELE PRIMARE

Profesor învățământ primar Fediuc Liliana
Școala Gimnazială "Ion Luca Caragiale" Tulcea

The STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) education means using a teaching technique based on exploring and investigating, to actively involve all the students in the learning process.

This thesis presents the way I used the STEAM education with my first-graders, having as a lesson topic "The Space". It was easier for the children to understand and learn about this subject through integrated activities that included Communication in the Romanian Language, Arts (music, painting, coloring, handcrafting), Maths, and Personal Development.

STEM este un curriculum bazat pe ideea de educare a elevilor prin intermediul a patru discipline diferite: știință, tehnologie, inginerie și matematică, într-o abordare interdisciplinară și aplicată.

Educația STEM devine un concept din ce în ce mai prezent în școala românească, prin promovarea și utilizarea unor metode de predare bazate pe explorare, investigare și anchetă, pentru a implica activ elevii în procesul de învățare. Ea îmbină acele discipline pentru a preda „abilitățile secolului XXI” sau instrumentele pe care elevii trebuie să le aibă, dacă doresc să reușească în joburile din viitor. Una din competențele cheie recunoscute la nivel european este formulată astfel: „competențe matematice și competențe de bază în știință și tehnologie” (Comisia Europeană / EACEA / Eurydice, 2012. Dezvoltarea competențelor cheie în școlile din Europa: Provocări și Oportunități pentru Politică. Raport Eurydice. Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene.) În acest document al Comisiei Europene este evidențiat faptul că se manifestă un interes scăzut al tinerilor pentru studiul disciplinelor STEM, prin urmare există din ce în ce mai puțin personal calificat în domeniile conexe.

Educația STEM încurajează experiența practică și oferă elevilor șansa de a aplica cunoștințe relevante din lumea reală în procesul de învățare a noilor cunoștințe. Ceea ce diferențiază modelul STEM de educația tradițională este învățarea coezivă, care le arată elevilor modul în care metoda științifică poate fi aplicată în viața de zi cu zi, prin dezvoltarea tipului de gândire bazată pe rezolvarea problemelor prin aplicarea soluțiilor din viața reală.

Astăzi, sistemul educațional românesc are nevoie de noi provocări și abordări STEM care ar putea reînvia interesul pentru studierea disciplinelor precum știință, tehnologie, inginerie și matematică. Este necesar ca aceste discipline să devină mai provocatoare, să stârnească imaginația și inspirația elevilor de azi, cetățenii lumii de mâine.

Activitățile STEM cu un mare avantaj al interdisciplinarității, nu țin doar de fizică, matematică sau astronomie. Învățăm și folosim în activitățile noastre principii și cunoștințe din mai multe discipline deodată, ceea ce face ca activitatea în sine să fie mai aproape de viața reală, găsim soluții pentru probleme, nu doar învățăm principiile teoretice. Aceste abordări sunt foarte potrivite pentru elevii de școală primară, care trebuie să dobândească competențe de bază STEM.

În România, referitor la implementarea STEM, Agenția Spațială Română (ROSA) a lansat Biroul European de Resurse pentru Educație (ESERO). „ESERO este un proiect inițiat de către Agenția Spațială Europeană (ESA) cu scopul de a folosi fascinația pe care o prezintă domeniul spațial pentru a încuraja predarea și învățarea de materii STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) în școlile europene primare și secundare. Prin acest centru, ROSA și ESA doresc să răspundă nevoilor educaționale specifice din România, astfel încât tinerele generații să fie încurajate către o carieră din domeniile STEM”.

Cursul de inițiere în astronomie și științe spațiale, organizat de ESERO România în vara anului 2019 la Cinciș, județul Hunedoara mi-a oferit oportunitatea de a afla despre această inițiativă a Agenției Spațiale Române și de a aduce apoi în clasa mea strategiile și metodele prezentate la curs.

Pentru elevii mei de clasa I, în parcurgerea conținuturilor despre spațiu am căutat să adopt o abordare integratoare, originală, modernă și interdisciplinară prin transformarea domeniului **STEM în STEAM** știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică). Avantajele acestei abordări au fost multiple.

Și cum copiilor le plac poveștile, am conceput întreaga unitate tematică despre spațiu ca pe o poveste, în care povestitorul a fost Paxi, un marțian drăgălaș și prietenos, care ne-a fost ghid în călătoriile intergalactice. Tema spațiului a fost abordată atât în lecțiile Matematică și explorarea mediului, cât și în cele de Comunicare în limba română, Dezvoltare personală, Educație muzicală și Abilități practice.

La *Matematică și explorarea mediului* elevii și-au îmbogățit cunoștințele despre Științele Pământului (Sistemul Solar, recunoașterea Soarelui, a Lunii și a Pământului folosind

imagini sau modele, Ciclul zi-noapte), Științele fizicii (Forțe și mișcare), prin intermediul filmulețelor cu Paxi. Din aceste filme copiii au aflat detalii despre planete și sistemul solar: cum arată suprafața lor și a cometelor, distanța față de Pământ, rotație, condiții meteo, cercetare și experimente. De asemenea am învățat despre simțuri și utilizarea acestora în explorarea mediului înconjurător, dar și despre simțuri în condiții de gravitație 0, despre figuri și corpuri geometrice: pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc, cub, sferă.



La *Comunicare în limba română* am exersat scrierea cu majusculă, adresarea de întrebări și oferirea de răspunsuri pe teme date, utilizarea cuvintelor noi în contexte adecvate. Copiii au exprimat păreri și opinii personale față de tema studiată, au creat situații problematice și au exprimat posibile modalități de rezolvare, au formulat concluzii în urma unor observații repetate. Am organizat jocuri de rol – interviuri despre spațiu, copiii fiind când astronauți, când pasageri într-o navetă spațială, când jurnaliști.

Disciplina *Dezvoltare personală* ne-a oferit posibilitatea de a vorbi despre propria persoană și de a prezenta trăsăturile personale elementare, prin realizarea unui ”pașaport intergalactic”, cu care să putem călători în spațiu; de a organiza bagajul necesar pentru călătoria spațială (la fel ca într-o călătorie din viața reală), prioritizând obiectele după importanța lor, pentru a supraviețui într-o călătorie intergalactică. Tot în lecțiile de dezvoltare personală am explorat unele meserii și cariere legate de spațiu și de explorarea acestuia, am evidențiat bucuria și curiozitatea pentru studiu, pe care unii dintre ei au manifestat-o nu doar în clasă, ci și acasă. Astfel, am constatat că Rareș, a dezvoltat o adevărată pasiune pentru acest domeniu: avea o colecție de timbre, enciclopedii, machete, obiecte legate de tema spațiului, multe cunoștințe pe care le împărtășea colegilor săi. Pentru toate acestea, a fost numit **Consilierul nostru pentru spațiu**.



Orele de *Abilități practice* au constituit momentele cele mai dinamice, mai creative, în care elevii au colaborat, au negociat, s-au pus de acord și au realizat în echipe machete de adăposturi lunare care să poată găzdui vizitatori intergalactici pentru mai multe zile, au construit navete spațiale din materiale simple, la îndemâna tuturor, cele mai multe fiind deșeuri reciclabile din plastic, hârtie, carton. Activitățile au fost integrate, copiii folosindu-se de cunoștințe matematice despre figuri și corpuri geometrice, despre componentele navei spațiale, despre nevoile de bază ale omului pentru supraviețuire în condiții neobisnuite. S-au jucat de-a ingineria, au construit, au testat, au corectat erorile, până când cerința a fost îndeplinită.



Rareș, Consilierul pentru spațiu!

În orele de *Arte vizuale* copiii au realizat tot pe echipe propriul Sistem Solar, folosind sfere din polistiren și materiale de pictură. Ei au sortat sferele după dimensiunile planetelor, le-au pictat în culorile caracteristice și apoi le-au fixat respectând ordinea planetelor în Sistemul Solar. A fost o activitate cu adevărat integrată, în care elevii au avut posibilitatea să utilizeze cunoștințele pe care le-au achiziționat la celelalte discipline, într-o atmosferă de lucru, de comunicare, inițiativă, negociere, acceptare, apreciere.



La *Educație muzicală* copiii au putut asculta ”sunetele planetelor”. Se spune că în spațiu nu există sunete. Astronauții când ies din nava spațială nu aud nimic. Din cauza lipsei unei atmosfere sau a unor gaze, sunetele nu se propagă în vid, dar unda sonoră se transmite în spațiu prin pulsații electromagnetice. În activitățile de educație muzicală copiii au identificat sunete lungi - scurte, înalte - joase, apropiate - îndepărtate, puternice - slabe. Momentul cel mai frumos a fost atunci când au recunoscut dintre toate sunetele, sunetul planetei Pământ. Întrebați cum au recunoscut-o, au răspuns că seamănă cu sunetul apei. A urmat o discuție despre „Planeta albastră”, fiind integrate și cunoștințe de la alte discipline.

Ca o concluzie, printr-o abordare originală a domeniului STEAM am acoperit toate ariile curriculare prevăzute în programa pentru clasa I, printr-o perspectivă transdisciplinară și creativă. De asemenea, a crescut motivația pentru învățare deoarece conținuturile au fost proiectate în funcție de interesele copiilor și învățarea s-a bazat pe investigare, experimentare, pe participarea activă a copilului la propria sa învățare. Elevii au devenit mai încrezători în puterea lor de muncă, mai răspunzători față de activitățile desfășurate, mai implicați, mai toleranți și mai creativi. Pentru copii, tema ”Spațiul” a însemnat oportunități de comunicare, inițiativă, negociere, acceptare, gândire critică, apreciere, experimentare și descoperire, îndemânare, creativitate.

Pentru mine, ca profesor, recunosc că această inițiativă a ESERO România, de organizare a cursurilor STEAM, mi-a adus informații și cunoștințe despre un domeniu

fascinant, mi-a oferit resurse educaționale, idei și surse de inspirație, experiențe de învățare inedite, colegi și prieteni noi din întreaga țară și m-a ajutat să îmi întăresc convingerea că și ceea ce realizăm noi la clasele primare poate constitui sursă valoroasă de inspirație și un exemplu de bună practică în domeniul STEAM.

Referințe:

<https://www.livescience.com/43296-what-is-stem-education.html>

<http://www.esero.ro/>

**JOCURI DE AUTOCUNOAȘTERE
FOLOSITE LA LECȚIA DE CONSILIERE ȘI ORIENTARE**

prof. Fodor Lucia Oana
Colegiul „Vasile Lovinescu”, Fălticeni

The paper aims to highlight interactive methods of teaching - learning and evaluation, based on collaboration and stimulation of creativity. Within a class held as a headmaster of pupils in the 9th grade, technology profile, an activity was conducted on the topic of self - knowledge and interconnectedness, based on didactic games, which aimed to develop self-awareness and a positive attitude towards oneself as a unique and valuable person. The students realized that identity formation is a process of integrating of all previous identifications and all self-images and that self-awareness leads to the formation of a self-image and to the structuring of one's identity.

Autocunoașterea are o importanță particulară în dezvoltarea personală. Procesul de autocunoaștere înseamnă confruntarea impresiilor despre sine cu cele ale altora și extragerea unei concluzii realiste, punerea în balanță a realizărilor personale, potențialităților, calităților și trăsăturilor individuale de care individul este conștient că le are și le poate pune în valoare. Autocunoașterea se învață, iar școala este principalul loc de realizarea a acestui proces, alături de familie, cercul de prieteni etc. Autocunoașterea sau altfel spus cunoașterea de sine este un proces care se dezvoltă odată cu vârsta datorită experiențelor prin care trecem, care nu se încheie odată cu adolescența sau tinerețea și care îmbină cognitivul, asertivul și motivaționalul cu puternice influențe de mediu. Comunicând prin cuvinte, gesturi, mimică, persoana spune ceva despre un eveniment sau obiect al ambianței, dar în același timp se expune percepției partenerului, oferind informații ce pot fi înregistrate, apreciate, dând astfel prilejul oferirii unui "diagnostic" asupra personalității sale. La un prim contact între două persoane, fiecare întrunește, dubla calitate de "actor" și observator". "Actorul" este echivalent cu "eu", iar "observatorul" cu "celălalt".

În acest scop, în calitate de profesor diriginte la clasa a IX-a, am demarat o activitate la disciplina Consiliere și orientare, intitulată „Cine sunt și cum sunt eu de fapt?”, care a avut ca obiectiv dezvoltarea capacității de autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine ca persoană unică și valoroasă. Pentru că activitatea s-a desfășurat la începutul anului școlar iar elevii erau încă în procesul de cunoaștere și intercunoaștere, s-au propus următoarele obiective: să exprime datele de identificare a propriei persoane, să recunoască calitățile și defectele proprii prin completarea “Testului inimii”, să-și recunoască colegii pe baza calităților și defectelor expuse în testul aplicat, să-și caracterizeze colegii printr-o trăsătură dominantă (pozitivă și negativă), să compare autoportretul cu portretul realizat de colegi, să analizeze diferențele între propria imagine și modul în care e perceput de ceilalți. În desfășurarea activității, s-au folosit resurse procedurale spre exemplu: jocurile de cunoaștere / autocunoaștere, conversația, expunerea, reflexia, problematizarea, instructajul, exemplul,

”metoda aprecierii obiective a personalității”, caracterizarea reciprocă, observația, dezbaterile și resurse materiale, cum ar fi: planșe și fișe individuale cu ”Testul inimii”, ”Cine sunt eu ...” Biscuitele cunoașterii, Aș vrea ca tu..., Alegoria broscuțelor, iar pentru asigurarea feed-back - ului s-a folosit Jurnalul metacognitiv, coli A4, markere de diferite culori, surse bibliografice, internet.

Activitatea a debutat cu organizarea clasei pe grupe, cu anunțarea temei și a obiectivelor. S-a captat atenția elevilor printr-un joc de cunoaștere intitulat Mingea fierbinte, a cărui scop a fost de a memora numele elevilor participanți la activitate, de a iniția cunoașterea reciprocă în cadrul grupului. Fiecare elev s-a autoprezentat. Pe lângă prenume trebuiau să mai ofere și alte date: locul nașterii, o însușire care începe cu litera numelui său. Acest lucru s-a făcut prin intermediul unei mingi care a fost lansată între participanți. Jocul s-a desfășurat în cerc, foarte repede, pentru că mingea era fierbinte. Intercunoașterea, o altă etapă importantă în procesul de dezvoltare personală, s-a realizat prin alt joc didactic deschis intitulat ”Cine sunt eu ...”. Elevii au completat fișele și au aflat multe lucruri noi despre ei, de exemplu: ce își doresc, ce preferă să facă în timpul liber, pe cine admiră cel mai mult, ce lucruri fac mai bine, etc. Între profesorul diriginte și elevi are loc o conversație liberă în vederea extragerii esențialului. Elevii încep să devină conștienți de faptul că imaginea de sine influențează atât percepția lumii, cât și propriul comportament. Procesul de autocunoaștere și intercunoaștere continuă cu o altă activitate intitulată Biscuitele cunoașterii. Profesorul a cerut fiecărui elev să scrie câte trei calități pe care le are, trei lucruri pe care le face bine, trei lucruri remarcate de cei din jur și trei defecte. S-au adunat testele și s-au redistribuit aleatoriu. Fiecare elev a citit atent portretul și a încercat să identifice persoana. Din confruntarea pe baza discuțiilor, s-a dedus obiectivarea autocunoașterii, adevăratul portret compus din calități și defecte evidente. Activitatea a continuat cu un alt joc de autocunoaștere intitulat - Aș vrea ca tu.... Dirigintele a cerut participanților să formeze cupluri alegând un coleg cu care nu au stabilit o relație și să se așeze în fața lui, în picioare. Profesorul diriginte a spus cu voce tare: „persoana care vrea să aibă inițiativă să-i spună colegului o frază care să înceapă cu „Aș vrea ca tu să-mi zici...” și va termina cum dorește, apoi: „Nu aș vrea ca tu să-mi zici...”. Celălalt a ascultat în liniște. S-au schimbat apoi rolurile. La sfârșit a avut loc o discuție comună despre temerile și speranțele ce au rezultat din frazele respective. Elevii au remarcat că, în completarea acestor fraze pot apărea comparații în legătură cu temerile unei persoane: de a nu fi acceptat, plăcut, simpatic, dar a fost și plăcut pentru ei să vadă că nimeni nu este imun la sentimentul de frică și că dorința de a fi acceptat este comună tuturor.

Povestioara terapeutică, „Alegoria broscuțelor”, a avut de asemenea rolul de a-i face conștienți pe elevi că autocunoașterea îi ajută să înțeleagă modul în care comportamentul lor îi afectează pe cei din jur, să recunoască că pot greși, să-și recunoască sentimentele și să vorbească despre ele și că imaginea de sine le influențează comportamentul. Elevii au fost puși în contact cu nevoile, dorințele, problemele lor, unii s-au identificat cu personajul respectiv din poveste și au găsit soluții posibile la problemele lor. S-a concluzionat faptul că formarea unei imagini de sine realiste și a unei stime de sine ridicate depinde în primul rând de atitudinea celor din jur, în special a părinților, fraților, prietenilor, cadrelor didactice. Ei sunt cei care prin cuvintele, comportamentele, reacțiile lor ne oferă o ”oglinză”, în care se reflectă comportamentele noastre și prin intermediul căreia începem să ne construim propria imagine. În adolescență, tema identității revine în conștiința tânărului, astfel că, una din temele centrale ale acestei perioade este aceea sintetizată în întrebarea „Cine sunt eu:?” Asigurarea feed-back - ului s-a făcut printr-un ”Jurnal metacognitiv” (Ce am învățat? Cum am învățat? Cum m-am simțit?), iar evaluarea elevilor s-a făcut pe baza răspunsurilor din jurnalul metacognitiv.

În concluzie, Erikson vede (după Concise Encyclopedie of Psychology, 1987, p. 561) formarea identității ca un proces de integrare a tuturor identificărilor anterioare și a tuturor imaginilor de sine. Așadar, autocunoașterea conduce la formarea imaginii de sine și la structurarea identității proprii.

PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

prof. Gheață Paraschiva
G. P. P. „Prichindel” Suceava

Preschoolers enter the room where they find an indicator that points them toward a water. Sit on the leaves of lily will listen to "The story of the white fish". Thus, preschoolers are challenged to conduct an experiment. With the help of the plasticine, from which they will model the balls and then turn them into boats, they will discover if the boat is floating or sinking, then they will embark to go in search of the fisherman's mother. Arriving on an island they will experience the colors of orange, green and purple by combining the colors then they will fish, thus finding the mother of the white fish, the rainbow fish. At the sight of the mother, the fish will regain its colors, being also a rainbow fish.

Grupa / Nivel de vârstă: mare / II

Tema anuală de studiu: "Cum este, a fost și va fi pe pământ?"

Tema săptămânii: "Incursiune în lumea din adâncuri"

Tema activității integrate: „Povestea peștișorului alb”

Elemente componente ale activității integrate

A.D.E.– D.L.C.- tema "Peștișorul alb"- povestirea educatoarei

A.D.E.– D.E.C - tema „Bărci și sfere”- modelaj

A.D.E.- D.Ș.- tema "Plutirea și scufundarea" – experiment

- tema "Combinarea culorilor" –experiment



Scopul: Exersarea achizițiilor lingvistice, a capacităților de cercetare și investigare a unor procese din mediul înconjurător, stimulând curiozitatea și interesul privind schimbările evenimentelor din jur, apelându-se la cunoștințele acumulate și la relațiile ce se stabilesc între elementele lumii înconjurătoare, experimentând procese accesibile și utilizând achizițiile tehnico - aplicative în contexte creative

Obiective operaționale:

- .să asculte cu atenție textul poveștii, reținând ideile principale, asociindu-le cu imaginile prezentate;
- .să denumească personajele din poveste, exprimându-se corect în propoziții simple;
- .să modeleze mingi din plastilină prin mișcarea translatorie a palmelor;
- .să aplatizeze cu degetele mingile de plastilină, obținând bărcuțe;
- .să stabilească legătura dintre fenomenul de plutire / scufundare și greutatea, forma obiectelor;
- .să consemneze observațiile făcute pe parcursul experimentului în jurnalul de bord;
- .să pescuiască cu ajutorul unei undițe cu magnet viețuitoarele marine ce se constituie a fi personaje în poveste;
- .să experimenteze obținerea culorilor secundare prin combinarea culorilor principale, specifice stelei de mare, broscuței țestoase și caracatiței;
- .să asocieze culorile cu stări sufletești ale personajelor și ale propriei persoane.

Strategii didactice:

a) Metode și procedee: conversația, povestirea, observația, explicația, problematizarea, exercițiul, munca independentă, demonstrația, experimentul

b) Elemente de joc: surpriza, mișcarea, mânuirea materialelor

c) Resurse materiale: ”șorțul povestitor”, siluetele personajelor din poveste, frunze de nufăr, pietre, plastilină, recipiente cu apă, barca, acvariu, undiță, pești – viețuitoare marine, recipiente cu culoare, pipete

d) Forme de organizare: frontal, individual

Durata: 1h

Bibliografie:

1. ***, (2019), *Curriculum pentru educație timpurie*;
2. ***, (2005), *Programa activităților instructiv - educative în grădinița de copii*, Ed. a II- a revizuită și adăugită, M.E.C., Ed V& Integral, București
3. Breben, S., Gongea, E., Ruiiu, G., Fulga, M., (2012), *Metode interactive de grup. Ghid metodic pentru învățământul preșcolar*”, Editura Arves, Craiova
4. Van Genechten, G., (2018), *Peștișorul alb*, Ed. Univers Enciclopedic

Scenariul didactic

Preșcolarii intră în sală unde găsesc un indicator care îi orientează spre o apă, drum pe care îl parcurg călcând pe pietre. Ajunși la apă sunt invitați să pășească cu grijă pe frunzele de nufăr și să se așeze pe una din ele. În mijlocul apei observă o floare de nufăr în interiorul căreia descoperă un șorț. Copiii sunt provocați să asculte povestea șorțului (A.D.E. – D.L.C.) – ”Povestea peștișorului alb”

Astfel, vor afla despre un peștișor alb, foarte trist și abătut, din cauză că a pierdut-o pe mama lui. Plecând în căutarea mamei, peștișorul se întâlnește, pe rând, cu mai multe viețuitoare marine: un crab roșu, o stea de mare portocalie, un melc galben, o broască țestoasă verde, o balenă albastră și o caracatiță violet. Întrebând pe fiecare dacă nu a văzut-o pe mămica lui, află abia de la broasca țestoasă că mămica lui este peștele curcubeu și, cei mai mulți pești curcubeu locuiesc în apropierea Insulei Broșcuțelor țestoase. Povestea se încheie fără ca peștișorul să-și fi găsit mama, iar copiii sunt invitați să-l însoțească pe acesta în căutarea ei. Drumul nu poate fi parcurs decât cu ajutorul unei bărci, dar, înainte de îmbarcare trebuie să aflăm dacă barca plutește sau se scufundă. Astfel, preșcolarii sunt provocați să realizeze un experiment. (A.D.E. – D.E.C + D.Ș.) Se vor îndrepta spre măsuțe, imitând un peștișor care înoată, (T) unde au ca materiale o bucată de plastilină și un vas cu apă. Fiecare copil va modela o bilă pe care o vor introduce într-un vas cu apă. Se observă că aceasta se scufundă. Vor scoate bila din apă cu ajutorul unei lingurițe și o vor transforma într-o bărcuță, prin aplatizare și adâncire. Introducând bărcuța în apă descoperă că aceasta plutește. Deci, forma și greutatea obiectelor influențează plutirea sau scufundarea.

După finalizarea experimentului copiii se îmbarcă și descoperă la bordul vasului un jurnal de bord care presupune consemnarea observațiilor făcute în urma desfășurării experimentului. Urmează călătoria cu oprirea pe Insula Broșcuțelor țestoase. Aici, pentru a o găsi pe mama peștișorului alb, preșcolarii vor pescui. În apă sunt peștii și viețuitoarele marine cu care s-a întâlnit peștișorul alb în timpul călătoriei sale singur. Pe parcurs ce pescuiesc copiii vor observa că unii pești ies la suprafață cu un bagaj de culoare (crab – roșu, melc – galben, balena - albastru), iar altele, steaua de mare, caracatița, broasca țestoasă – sunt albe. Copiii sunt solicitați să-și amintească din poveste ce culoare aveau aceste viețuitoare și, cu ajutorul culorilor primite, vor experimenta obținerea culorilor portocaliu, verde, violet cu care vor picta viețuitoarele marine. Pentru că peștii nu rezistă pe uscat îi vor așeza într-un acvariu, în ordinea în care au apărut în poveste. Preșcolarii vor descoperi culorile curcubeului, aflând cum trebuie să arate peștele curcubeu. La o privire mai atentă în apa din care au pescuit o găsesc și pe mămica peștișorului alb, care este tot un pește alb. Urmează o discuție cu privire la stările sufletești care influențează culoarea pielii/feței. Când se reîntâlnesc, cei doi pești, mama și copilul, de bucurie și emoție își recapătă culoarea.

Finalul activității este marcat de momentul verbalizării concluziilor referitoare la ajutorul oferit peștișorului alb, dar și la activitatea desfășurată cu referire la respectarea tuturor cerințelor impuse de temele abordate, modul de participare și comportament.

Nr. crt.	Etapetele activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Captarea atenției	Amenajarea sălii precum și indicatoarele care orientează atenția copiilor spre elementele surpriză, apa, barca, au menirea de a le crea o stare afectivă prin noutatea situației și trezirea interesului pentru descoperirea ofertei de lucru.	Conversația Observația	Indicator Apa, frunze de nufăr	Probă orală -recunoașterea elementelor surpriză
2.	Enunțarea scopului și a obiectivelor	Se comunică tema și obiectivele ce urmează a fi îndeplinite pe parcursul activității sub forma unor formulări accesibile care să trezească interesul copiilor pentru activitate.	Expunerea Explicația		
3.	Prezentarea optima a conținutului și dirijarea învățării	Accesibilizarea textului povestirii se va realiza prin povestirea acestuia, concomitent cu prezentarea personajelor cu ajutorul ”Șorțului povestitor” (A.D.E.-D.L.C.). Decodificarea textului povestirii va confrunta preșcolarul cu situația-problemă ale căror soluții va fi indusă de cadrul didactic prin prezentarea ofertei de lucru (A.D.E.-DEC + D.Ș.): - exersarea abilităților de folosire a instrumentelor de	Povestirea Conversația Explicația Observația Explicația Exercițiul Experimentul Demonstrația Conversația	Șorțul povestitor Personaje din poveste Plastelină Recipiente cu apă Jurnal de bord	Probă orală: -viteza de reacție promptă în găsirea răspunsurilor la întrebările adresate Probe practice - modelarea bărcilor și a bilei - experimentarea fenomenelor de plutire / scufundare prin utilizarea plastelinei - completarea jurnalului de

		lucru și materialelor puse la dispoziție, de valorificare a achizițiilor cu caracter plastic și de stimulare a imaginației creatoare, a inițiativei și spiritului practic; -exersarea abilităților de a explica fenomene, de a realiza predicții, de a rezolva probleme, prin realizarea experimentului, a analizei modului de producere a unor fenomene			bord
4.	Obținerea performanței	Fixarea evenimentelor, desprinderea laturii educative a povestirii și ordonarea cronologică a personajelor din poveste prin intermediul unui joc în cadrul căruia copiii vor pescui personajele care apar în poveste. Obținerea culorilor secundare prin combinarea culorilor principale și utilizarea acestora în redarea aspectului coloristic pentru viețuitoarele marine pescuite.	Exercițiul Observația Experimentul Conversația examinatorie	Undiță Pesti Culori: roșu, galben, albastru Pipete Recipiente	Probe practice -combinarea culorilor și pictarea peștilor Proba orală - redarea conținutului poveștii respectând ordinea cronologică a apariției personajelor -realizarea operației de transfer a cunoștințelor dobândite anterior, în alte situații de învățare
5.	Evaluare	Antrenarea copiilor în realizarea unei evaluări / autoevaluări corecte a comportamentului lor, având ca mobil conținutul activității în integralitatea sa.	Conversația evaluativă		Proba orală - autoevaluare / coevaluare

REZUMAT

In the present article I am introducing gradually an activity scenario for working with pre-schoolers. The theme of the lesson is “Play seasons”.

The aim of the activity was to stimulate the children’s creativity by applying season’s knowledge and their capitalization in various situations using new learning organization strategies in different play contexts.

Through the didactic game, painting, motion gaming and fun game, the children share to each other their ideas working together in order to accomplish the task given by the coordinator.

Știința și tehnica au pătruns foarte mult în ocupațiile și preocupările omului contemporan. Puterea de seducție a bunurilor tehnice, măsura cu care pătrund ele în viața cotidiană conduc la standardizarea bucuriilor, a modului de a trăi și reacționa și nu în ultimă instanță a profitului spiritual al oamenilor. Se vorbește tot mai mult de “cultura de televizor”, de “cultura de film” și în legătură cu aceasta, de marea primejdie de standardizare, de formare sub influența tehnificării educației, a vieții sociale, a unei lumi în care nu mai este loc pentru independență spirituală. Specialiștii de pretutindeni susțin însemnătatea educației estetice în lumea contemporană; ei afirmă insistent că educația estetică trebuie să devină o componentă a educației permanente. Nu este posibilă construirea unei lumi pașnice și unite fără ajutorul artei și al educației. Prin artă se așteaptă o restabilire a echilibrului spiritual al omului. Artă stabilește un raport fericit între om și știință, între om și tehnică. “Arta este unul din cele mai nobile mijloace de expresie și comunicare”.

Educația artistică este pentru om un mijloc natural de cultură întrucât ea îi furnizează valori necesare deplinei lui dezvoltări intelectuale, afective și sociale. Opera artistică îmbogățește experiența de viață și prin aceasta înlesnește actul cunoașterii și autocunoașterii.

Grădinița este pentru copil un mic univers unde copilul trăiește în mod real, numai dacă are libertatea de a comunica, de a acționa, de a inventa, de a crea – într-un singur cuvânt o posibilitate de a se exprima personal și original. Acțiunile și jocurile copiilor sunt mijloacele cele mai eficiente dezvoltării imaginației și creativității copiilor.

La vârsta preșcolară, jocul și desenul/pictura constituie un cadru pentru antrenarea virtuților muncii și creației; acestea amplifică posibilitățile de expresie comportamentală, sporesc vitalitatea spirituală, dinamismul creativ al copilului, nevoia activă de explorare a noului în raport cu experiența personală.

Pentru dezvoltarea creativității copiilor preșcolari, putem acționa asupra componentelor acestora: noutatea, spontaneitatea, ingeniozitatea, flexibilitatea, etc. Activitățile trebuie să fie stimulative, provocatoare, interesante, plăcute, chiar amuzante. Copiilor le face o deosebită plăcere să participe la aceste activități, iar rezultatele sunt deosebite. Cu minim de efort, dar ceva bunăvoință și o migăloasă proiectare a activităților, toate categoriile de activități pot deveni în orice moment un teren propice dezvoltării gândirii creatoare.

În lucrarea de față am ales să prezint un scenariu didactic al unei activități integrate, desfășurată cu copiii la clasă.

Tema activității este „Joaca anotimpurilor” în care am integrat două activități pe domenii experiențiale (D.Ș - „**Joaca anotimpurilor**” – joc didactic, DEC – “**Culorile anotimpurilor**”) și două jocuri din cadrul Jocurilor și activităților liber-alese (**Fructe jucăușe**” - joc de mișcare, „**Unde ești Chimiță?**”- joc distractiv).

Scopul activității desfășurate a fost stimularea creativității copiilor prin aplicarea cunoștințelor despre anotimpuri și valorificarea lor în diverse situații, utilizându-se noi strategii de organizare a învățării, în contexte ludice diferite.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII INTEGRATE “Joaca anotimpurilor”

Copiii vor intra în sala de grupă și se vor așeza pe pernuțe. Le voi prezenta o scurtă poveste prin care le voi motiva participarea la activitate și rezolvarea pas cu pas a sarcinilor propuse. După audierea poveștii, copiii își vor manifesta interesul de a participa la activitate și de a salva personajele din poveste – cele patru anotimpuri. Pentru a-i veni de hac vrăjitoarei le propun un joc intitulat “**Joaca anotimpurilor**” (DȘ).

Ei vor fi surprinși de prezența castelului în care sunt închise anotimpurile și vor auzi rugămintea acestora: „Greierași, dragi greierași, / Vă rugăm să ne salvați!”

Copiii își vor prinde în piept simbolurile ascunse sub pernuțe și se vor așeza pe scăunele, în patru semicercuri (pe patru grupe), conform simbolului prins în piept.

Voi preciza că anotimpurile și-au pierdut și puterea deoarece vrăjitoarea a închis coronițele lor într-un cufăr fermecat.

Voi explica copiilor **regulile jocului**. Se va executa mai întâi un **joc de probă**, apoi **jocul propriu-zis** până la epuizarea sarcinilor.

Cu fiecare probă rezolvată, copiii vor parcurge drumul pe cărarea (tip puzzle) spre castel. Probele vor fi descoperite pe câte o bucată din drumul spre castel. Drumul spre castel va fi refăcut după rezolvarea tuturor sarcinilor descoperite pe spatele acestuia. Dacă vor reuși să le rezolve, copiii vor putea să salveze Prințesele–Anotimpuri.

Un copil, reprezentant al unei grupe, va arunca zarul colorat și va recita versurile:

Cu zarul să aruncăm,

Proba să rezolvăm!

apoi toate cele patru grupe vor rezolva sarcinile descoperite pe cărare:

DȘ:

Proba 1: Alegeți imaginile care reprezintă anotimpul grupei voastre și așezați-le pe panou! - poster (probă practică)

Proba 2: Denumiți elemente specifice anotimpului grupei tale! (probă orală)

Proba 3: Realizați un tablou unind piesele tip puzzle în timpul oferit de clepsidră!”

Proba 4: Dezleagă ghicitorile! (probă orală)

Proba 5: Adevărat sau fals? (afirmații despre anotimpuri la care copiii răspund cu adevărat sau fals)

Proba 6: În ce anotimp folosesc obiectul de îmbrăcăminte / indicat? (probă orală)

Se apreciază rezolvarea probelor și modul de cooperare în cadrul fiecărui grup pentru realizarea sarcinilor.

Deplasarea spre castel se va realiza pe cărarea reconstituită din piesele puzzle:

Câte unul pe cărare,

Mergem spre castelul mare,

Vrăjitoareo, te-nfruntăm,

Anotimpuri, vă salvăm! (**tranziție**).

După ce vor fi salvate, drept recompensă, copiii vor primi din partea prințeselor - anotimpuri medalioane cu fructe de diverse culori, mărimi, forme. Împreună cu acestea vor juca un joc de mișcare denumit “**Fructele jucăușe**”(JALA).

Se vor prezenta copiilor regulile jocului și modul de execuție al acestuia. Copiii se vor mișca respectând linia melodică a jocului, și se vor grupa după indicațiile regăsite în versurile acestuia. Copiii se vor grupa în fructe jucăușe după anotimpul în care se culeg, după culoarea și mărimea lor, după țara unde se cultivă.

Complicarea jocului – „Găsește greșala!”

Se va realiza prin descoperirea corectă a elementelor specifice fiecărui anotimp în copacii celor patru anotimpuri de pe cărarea ce duce spre castel și identificarea greșelilor - elemente nespecifice anotimpului reprezentat de fiecare copac (probă practică).

Copiii vor fi solicitați să lucreze în echipă pentru a da culoare acestor elemente (**DEC- „Culorile anotimpurilor”** pictându-le cu culori adecvate, utilizând diverse tehnici plastice. Lucrările plastice finalizate vor fi așezate pe rochițele celor patru anotimpuri.

După finalizarea acestei ultime sarcini, copiii vor deschide cufărul și vor descoperi cele patru coroane ale anotimpurilor și le vor înmâna prințeselor pentru a-și recăpăta puterea.

După recâștigarea puterilor, Anotimpurile vor invita copiii să se distreze în cadrul jocului „**Unde ești Chimiță?**”. Regulile jocului vor fi prezentate succint copiilor.

Activitatea se va finaliza prin intonarea cântecului “Joaca anotimpurilor”.

Bibliografie:

„Activitatea integrată din grădiniță” (ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Laurenția Culea, Angela Sesovici, Filofteia Grama, Mioara Pletea, Daniela Ionescu, Nicoleta Anghel; Ed. Didactica Publishing House, București., 2008,

„Jocuri pentru preșcolari – culegere”, Ileana Hanganu, Cireșica Raclaru, Editura Aramis, 2005

“Metode interactive de grup” – ghid metodic, S. Breben, E. Gongea, G. Puiu, M. Fulga, Editura Arves, 2002

ABORDAREA METODOLOGIEI STEAM ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Prof. învă. primar: Gireadă Elena
Școala Gimnazială Ostra

Approaching the methodology STEAM in primary education it is a challenge, an escape from the pattern of Romanian curriculum, a method that will facilitate the understanding of knowledge and concepts taught theoretically, a way of thorough learning starting from the investigation of reality. In the activity based on STEAM education the children learn to analyse and solve problems. They can learn for example how to correct the situation to reach the desired result. Even if each child has different abilities, the STEAM games help them to work in team and to discover together solutions. The right STEAM education encourage towards innovation.

Cum îi putem pregăti pe cei mici pentru viitor? Credem că cel mai important este să îi ajutăm să devină independenți, gata să găsească soluții pentru orice provocare și o abordare STEAM ne poate da câteva idei în această direcție.

Metodologia STEAM – prescurtarea din limba engleză pentru Science, Techology, Engineering, Arts, Maths, în limba română: Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică – este bazată pe învățarea integrată a tuturor disciplinelor științifice și se caracterizează prin a fi o metodă activă, aplicată, constructivistă și de a „învăța prin a face”. Este vorba despre faptul că băieții și fetele vor lucra în sala de clasă sau în afara ei asemănător unui om de știință sau a unui inginer: observând, adresând întrebări, formulând idei, ipoteze, experimentând și punând în practică ceea ce descoperă și formulând și transmițând concluziile.

Abordarea metodologiei STEAM în învățământul primar este o provocare, o evadare din tiparele curriculumului românesc., o metodă care va ușura înțelegerea cunoștințelor și

conceptelor predate teoretic, o modalitate de însușire temeinică pornind de la investigarea realității.

Abordarea STEAM, care este cuprinzătoare și holistică se bazează pe ideea că rațiunea singură nu își mai este sieși suficientă, pentru că rațiunea, fără emoție, este rece și stearpă. Proiectarea STEAM este importantă deopotrivă pentru ingineri și designeri dar și pentru dansatori, muzicieni sau artiști plastici.

Ce contează pentru un elev înainte de momentul absolvirii? Ca el să vină cu plăcere la școală, să dezvolte relații de prietenie, să se simtă apreciat și să poată învăța din greșeli. Ce contează pentru un elev la momentul absolvirii? Ca el să știe să facă lucruri...frumoase, care să-i încălzească spațiul și să îl facă fericit.

Metoda principală de lucru este proiectul, pentru realizarea căruia elevii apelează la sprijinul profesorilor din mai multe arii curriculare. Nivelul de cunoștințe este adaptat scopului/ profesiei pentru care ești format (dacă vei deveni constructor, atunci conținutul matematic și științific trebuie să corespundă cerințelor acestei profesii, dacă vrei să devii arhitect, atunci nivelul cunoștințelor va integra noțiuni mai complexe). Accentul este pus însă, pentru toată lumea, pe dezvoltarea ideilor creative și pe răspândirea frumosului.

Educația IT este principalul instrument de comunicare, principalul suport al deciziilor pe care elevii le-ar lua. Totul este astăzi digitalizat. Cum să înveți? Elevii trebuie încurajați să învețe de pe Internet, de pe Youtube. Să folosească Twitter. Să-și pună întrebări de forma – Ce este bun? Ce nu este?

Să învățăm elevii să consume conținutul într-un mod inteligent. Să introducem elemente de securitate, siguranță online.

Inițiativa utilizării IT în diverse moduri aparține atât profesorului, cât și elevilor. Diferite activități extrașcolare pot avea ca punct de plecare teme ca aventura utilizării tehnologiei în sala de clasă. Rolul profesorului este să încorporeze activitățile existente în programa școlară.

Predarea științelor cu ajutorul experimentelor științifice simple, cu caracter interdisciplinar, adecvate vârstei și nivelului de înțelegere al acestora, ajută elevii să își dezvolte gândirea logică și creativitatea, să își formeze deprinderi practice, să își îmbunătățească cunoștințele despre fenomenele biologice, fizice și chimice din lumea vie, să își formeze și să își dezvolte personalitatea.

În continuare, doresc să exemplific câteva competențe matematice, competențe de bază în știință și tehnologie, care pot fi obținute printr-o abordare STEAM: realizarea dirijată a unor activități simple de investigare științifică; folosirea unor metode de înregistrare și reprezentare a datelor experimentale obținute; formularea unor concluzii simple pe baza datelor experimentale obținute în cadrul investigațiilor științifice; utilizarea unui limbaj științific adecvat pentru a explica fenomenele observate; modelarea/confecționarea unor produse, lucrări creative, pentru studierea unor fenomene fizice, chimice și biologice. Știința și tehnologia fac parte din viața noastră, iar a le folosi într-un mod care să aducă valoare e important. În loc de a avea copii care sunt doar consumatori de tehnologie, am putea avea copii care o înțeleg și o folosesc într-un mod conștient sau chiar o creează. Tehnologia în sine nu este ceva rău, modul în care o folosim însă poate să fie în favoarea sau în defavoarea copiilor. Ceea ce îi ajută să dezvolte o gândire sănătoasă e util, însă când folosim tehnologia că să îi ținem ocupați într-o stare pasivă nu mai e în regulă.

În activitățile bazate pe educația STEAM copiii învață să analizeze și să rezolve probleme. Pot învăța de exemplu cum să corecteze o situație ca să ajungă la rezultatul dorit. Chiar dacă fiecare copil are abilități diferite, jocurile de tip STEM îi ajută să lucreze în echipă și să descopere împreună soluții. Educația STEAM corectă încurajează către inovație. Toată tehnologia depinde de inovație de la cele mai mici obiecte până la marile utilaje. Cu toții ne amintim că matematica nu era cel mai iubit subiect. Însă rolul educației corecte este să stimuleze plăcerea de a învăța, nu să o inhibe. Din păcate abordările vechi duc copiii către lipsa acestei dorințe de învățare în special a subiectelor abstracte care par să nu aibă utilitate.

Din păcate în România încă nu s-au implementat multe programe de tip STEAM, însă au apărut workshop-uri de acest gen. Învățarea bazată pe principiile STEAM ajută școlarii să participe în mod activ, diminuând astfel anxietatea specifică abordării clasice la oră. Părinții care fac homeschooling pot găsi multe resurse online gratuite sau plătite pentru înțelegerea subiectelor din aria STEAM, cum e matematică sau științele. Deoarece și în România comunitatea de părinți homeschooleri este în continuă creștere, resursele de acest gen se dovedesc foarte utile în special pentru lucrul în grup organizat.

Este greu să te gândești că un copil devine pasionat de medicină sau inginerie studiind în modul clasic. Cu siguranță sunt copii care și așa și-au descoperit pasiunile, însă foarte mulți găsesc învățarea clasică dificilă. Mai degrabă ajung să se îndepărteze de anumite domenii pentru că nu li s-a dat oportunitatea de a le explora cu adevărat.

Nu doar pentru câțiva aleși sau pentru cei cu talent la matematică sau științe, ci pentru toți copiii STEAM le dezvoltă capacitatea de analiză, de lucru în echipă, de sintetizare a informațiilor recepționate. De exemplu să sortezi bile colorate poate fi un mod bun de a învăța matematică de la vârste mici. Nu e nevoie de abilități speciale de fapt ci de un mod practic care să nu pună mult stres pe copil.

Exemplu de realizare a educației STEAM în învățământul primar

Clasa: a II-a

Tema: Ninsoarea

Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă, Matematică

Știință	Tehnologie	Inginerie	Artă	Matematică
Elevii vor selecta informațiile relevante despre ninsoare din diverse materiale.	Fiecare elev va utiliza calculatorul pentru a descoperi informații despre ninsoare.	Vor fi analizate consecințele ninsorii asupra mediului înconjurător.	Vor fi pictați fulgi de zăpadă și vor fi utilizați pentru a indica pe hartă starea vremii.	Vor fi rezolvate probleme de matematică, în care apar fulgi de zăpadă.

Este nevoie de timp și grijă pentru a lua în considerare posibilitățile pe care le oferă educația STEAM pentru transmiterea informațiilor în diverse moduri de a cunoaște și de a fi. De asemenea, este nevoie de efort susținut pentru a rezista tiparelor de gândire care au orientat abilitățile cognitive și pentru a crea noi modalități epistemologice de învățare din perspectiva educației STEAM. Este important ca profesorii să se implice în construirea de parteneriate la nivel local și să faciliteze realizarea de activități caracteristice educației STEAM prin promovarea unei pedagogii creative.

Bibliografie

Perignat, E., Katz-Buonincontro, J.(2019), STEAM in Practice and Research: An Integrative Literature Review, Thinking Skills and Creativity

STIMULAREA LECTURII SUPLIMENTAREA ELEVILOR DIN CICLUL PRIMAR

prof. Gușă Teodora
Liceul Tehnologic "I. V. Liteanu" Liteni
Structură: Școala Gimnazială Roșcani

The importance of reading is obvious and always current. Reading is a tool which improves the possibility of communication between people, by becoming the echo of our thinking and speaking abilities. Pupil's readings are an essential intellectual act, which needs to be guided and supervised by school AND family at all times.

Viața pe care o trăim la început de secol XXI este marcată de amprenta marilor descoperiri științifice. Televizorul, calculatorul, internetul au devenit repede pereche pentru fiecare generație din ultimii ani. Aceste mijloace de informare rapidă și comodă oferă elevilor posibilitatea informării în orice domeniu al cunoașterii. În societatea de astăzi cartea poate trece aproape neobservată. Și atunci se naște întrebarea: mai este cartea o făgăduință, o bucurie, o călătorie prin suflete, gânduri și frumuseți așa cum menționa scriitorul Tudor Arghezi?

Fără a minimaliza importanța celorlalte mijloace moderne de informare și culturalizare, trebuie spus că nimic nu poate înlocui cartea. În afara cărții nu poate fi concepută o cultură sistematică a individului și a societății.

Rămâne așadar obligația școlii de a repune cartea în drepturile ei.

„Cartea - spunea G. F. Morozov - reflectă ca o oglindă lungul șir de secole al vieții omenirii, istoria luptei sale pentru existență, pentru un viitor mai luminos, suferințele, bucuriile, înfrângerile și biruințele sale toate. Iubiți cartea, îngrijiți-o și citiți cât mai mult! Cartea ne este prieten credincios, de nădejde”. Lectura are ca scop să-i facă pe copii să iubească și să respecte cartea care le poate satisface interesul pentru a cunoaște viața.

Importanța lecturii este evidentă și mereu actuală. Lectura este un instrument care dezvoltă posibilitatea de comunicare între oameni, făcându-se ecoul capacităților de gândire și limbaj. Lectura elevilor este un act intelectual esențial, care trebuie îndrumat și supravegheat de către școală și familie.

Importanța lecturii este dată de aspectele educative pe care le implică :

- aspectul cognitiv: prin lectură elevii își îmbogățesc cunoștințele despre lume, despre realitate;

- aspectul educativ: lectura contribuie esențial la educarea copiilor în dimensiunile etice și estetice;

- aspectul formativ constă în faptul că lectura are drept consecință formarea și consolidarea deprinderilor de muncă intelectuală, dezvoltarea gândirii, a imaginației, a capacității de exprimare corectă și expresivă.

Finalitățile lecturii la școlarul mic sunt următoarele: consolidarea deprinderii de citire corectă, fluentă, conștientă și expresivă; formarea și dezvoltarea gustului pentru lectură; lărgirea ariei de informație a elevilor; creșterea interesului pentru cunoașterea realității, în general; cunoașterea, îmbogățirea și dezvoltarea sentimentelor într-o gamă complexă; cunoașterea și înțelegerea valorilor etice; cultivarea sentimentelor, convingerilor și comportamentelor morale; definirea și aprecierea valorilor morale; formarea discernământului etic; dezvoltarea gustului estetic, cultivarea faptelor estetice; îmbogățirea și activizarea vocabularului, dezvoltarea capacității de exprimare; stimularea capacității creative; formarea idealurilor etice și estetice; dezvoltarea capacității de a gândi și de a se exprima în conexiuni interdisciplinare; lărgirea orizontului imaginativ, al capacității de imaginare a unor universuri posibile, ca anticipare a lumii viitorului.

Trezirea interesului și apoi formarea deprinderii de lectură trebuie să înceapă cu insuflarea respectului pentru carte. Cartea este un obiect deosebit de prețios, ea este expresia strădaniei și talentului oamenilor, expresia materializată a unei munci uriașe.

Îndrumarea lecturii suplimentare a elevilor de ciclul primar este o datorie de mare răspundere pentru profesori, mai ales acum, când sursele de influență sunt mai multe și chiar mai atractive uneori. Copiii încă nu pot discerne și se lasă atrași de diferite jocuri pe calculator, de messenger, de filme de tot felul, de unele desene animate cu influențe nocive asupra educației lor. Calculatorul este o sursă de amuzament, de încântare, de satisfacere imediată a curiozității, de multe ori din surse neverificabile, iar pentru a le limita accesul sau timpul de utilizare al acestuia trebuie să acordăm o importanță deosebită dialogurilor cu părinții pe tema lecturii copiilor. Aceasta nu poate fi lăsată exclusiv în sarcina familiei, deoarece multe familii nu au în casă o bibliotecă, nu le interesează cartea, nu știu ce să recomande copiilor, apărând astfel mari decalaje între aceștia și cei care pot fi îndrumați în familie.

Paul Cornea spunea în lucrarea sa „Introducere în teoria lecturii” că nici computerul, nici televizorul nu vor duce la dispariția cărții, că lectura va continua să joace un rol cardinal în viața oamenilor, că accelerarea progresului tehnic va fi mereu însoțită de remedierea compensatoare a unui spațiu liber pentru închipuire, visare și căutare de sens. „Cred, vreau să cred că vom continua să citim chiar dacă nu vor mai fi cărți, o vom face la nevoie, pe ecrane portabile sau fixe, de buzunar ori de mari dimensiuni, dar vom continua s-o facem câtă vreme vom persevera să gândim și să producem bunuri simbolice”.

Deci, noi, cadrele didactice, trebuie să credem în posibilitatea insuflării la copii a dragostei pentru carte, pentru lectură. Dacă noi suntem un model în acest sens, dacă vom depune efortul necesar pentru a-i face pe copii să descopere universul minunat al cărților cu siguranță vom avea mari șanse de reușită.

Numai cel căruia i s-a insuflat în copilărie gustul pentru lumea minunată a cărții va căuta și își va găsi timp pentru această activitate de minte și suflet. Putem observa, că persoanele care s-au îndeletnicit cu cititul încă de la o vârstă fragedă, posedă un vocabular bogat, ceea ce le ajută să se exprime cu ușurință și să socializeze cu semenii lor.

Sunt factori care determină lectura elevilor: particularitățile de vârstă și psihice, preferințele lor, climatul familial, care pot transforma lectura într-o necesitate sau nu. Gustul pentru citit nu vine de la sine ci se formează printr-o muncă caracterizată prin răbdare, perseverență, continuitate, voință. Orizontul cunoștințelor primite în clasă la orele de literatură română e lărgit de lectura în afara clasei. E foarte important ca învățătorul să cunoască formele de îndrumare ale acesteia.

Forma cea mai des folosită în această activitate este povestirea în ajutorul căreia vin formarea bibliotecii de clasă, precum și a bibliotecii personale. Prima se compune din cărți aduse de copii și învățător, se stabilește un bibliotecar al clasei și se apoi se trece la împrumutarea cărților.

La clasele a III-a și a IV-a interesul elevilor pentru lectură se amplifică. La studierea unor autori am căutat să îi stimulez pe elevi să citească și alte opere scrise de aceștia. Am întocmit cu elevii portofolii pentru fiecare scriitor cunoscut, cuprinzând portretul, date biografice și aspecte esențiale din opera lor, prilej cu care am stârnit curiozitatea și interesul pentru lectură.

Ghicitorile literare sunt mijloace pasionante ce-i invită pe copii la lectură. Acestea se pot desfășura astfel : se citește un fragment și se cere elevilor să indice opera și autorul, sau să recunoască lectura în care erou principal este Nică etc.

Foarte apreciat de elevi este și jocul cu versurile: învățătorul recită unu-două versuri dintr-o poezie, iar elevii continuă.

Filmele și benzile audio cu povești constituie un alt important mijloc de îndrumare a lecturii. Ele prezintă operele literare în imagini vizuale și auditive. După lectură elevii pot face comparații, stabilind asemănări și deosebiri între întâmplările prezentate.

Lecțiile de popularizare a cărților, a unor scriitori, reprezintă, de asemenea, un mijloc de îndrumare a lecturii particulare. O carte pentru copii nou apărută se citește mai întâi de către învățător, apoi se prezintă elevilor. Aceștia își notează titlul și autorul, pentru a o putea procura.

Expozițiile de carte se pot organiza în clasă și cuprind cărți despre o temă anume ce pot fi lecturate de elevi - ex. Din viața plantelor, Povestiri despre animale.

Șezătorile și medalioanele literare invită din nou elevii la lectură.

Dramatizările făcute cu școlarii după unele texte literare i-au stimulat pe elevi să citească mai mult din dramaturgia românească.

Curcile literare de la biblioteca județeană, în care copiii recitau, la prima vedere, din diferiți poeți pentru copii, se lansau cărți ai căror autori erau invitați, se lecturau compozițiile literare proprii (ale unor elevi) sau sporit de asemenea interesul pentru acest univers al cărților, s-au familiarizat cu locul și au început să-l frecventeze.

Publicarea creațiilor artistice ale elevilor în revista școlii și în alte reviste pentru elevi le satisface nevoia de recunoaștere a meritelor lor, dar îi și determină să lectureze lucrările celorlalți elevi.

În afară de citirea independentă a lecturii particulare am folosit și citirea în colectiv. Această citire se realizează de către învățător sau elevi care citesc corect și expresiv; are rol de a aprofunda și purta discuții pe marginea lecturii citite.

Pentru învățător este important de știut nu numai ce și cât citesc elevii, ci și cum înțeleg ei să citească o carte. Am considerat important ca elevii mei să înțeleagă ceea ce citesc, să fie în măsură să deosebească ceea ce este bun, util, constructiv și educativ, de ceea ce poate fi dăunător și, în sfârșit, să-și poată formula clar o opinie despre cartea citită. Pentru a verifica lectura particulară a elevilor și pentru a-i descoperi pe acei elevi care citesc lectura superficial sau nu rețin evenimentele mai puțin importante, se pot organiza cu aceștia „jocuri literare”, cum ar fi povestirea în lanț a unei cărți cunoscute de toți elevii. Pentru copilul care nu poate continua povestirea se vor găsi pedepse literare: poezii, ghicitori, proverbe, zicale etc. Alte moduri de evaluare: concursuri, portofolii, verificarea fișei de la bibliotecă.

Școala dirijează după principii științifice lectura, supraveghează efectuarea ei, dar deprinderea lecturii se formează, nu numai în școală, ci și în familie. Povestirea de către adult a conținutului unei cărți, nu neapărat în întregime, comentarea cu mijloace modeste, fără pretenții critice, în mediul familial, reprezintă un foarte bun mijloc de stimulare și dezvoltare a gustului copilului pentru lectură. Vizitarea bibliotecii județene împreună cu copiii îi va face să descopere surse de încântare cu mijloace modeste.

Universul mirific al literaturii poate fi redescoperit de către micii școlari prin inițierea și parcurgerea unor teme atractive, bogate în conținut informațional, cu valențe formative, capabile să redea adevăratul sens al copilăriei.

Scriitorul român I.L. Caragiale afirmă acum aproape un secol: „O carte bună de citire, în vârstă fragedă, este, poate, una din împrejurările cele mai hotărâtoare ale vieții unui om. Multe cariere intelectuale nu se datorează altei împrejurări decât unei cărți căzute la vreme bună în mâinile unui copil, tot așa precum umbrele multor stejari seculari se datorează căderii unei ghinde pe pământ prielnic”.

BIBLIOGRAFIE:

Crăciun, Corneliu, Metodica predării limbii române în învățământul primar, Editura EMIA, Deva, 2001;

Nuță, Silvia, Metodica predării limbii române în clasele primare, vol. I și II, Ed. Aramis, București, 2000;

Stoica, Adrian, Evaluarea în învățământul primar, Editura HUMANITAS, București, 1998;

Sugurlan, L., Toma, M. - „Literatura pentru copii”, EDP, București, 1980;

Șerdean, Ion - „Metodica predării limbii române la clasele I – IV”, EDP, București, 1991;

CONFIRMĂRI EURISTICE STEAM ÎN ÎNȚELEGEREA ROMANULUI ÎMPĂRATUL MUȘTELOR DE WILLIAM GOLDING

prof. Guzu Mihaela – Genoveva
Școala Gimnazială nr.10 Suceava

Abstract

The article briefly illustrates a ten-year experience that basically endeavours to draw teenagers closer to quality fiction. Needless to say, to even begin to do so, a teacher has to make both open and subtle use of as many high tech achievements and, generally speaking, to sensibly break new ground in order to reach out to the inner selves of adolescents. For starters, the true objective of “studying fiction” is to be shunned systematically, due to the youths’ famous negative capability. The teacher can instead make frank use of scientific blunders in the world’s literature and cajole a class into discussing the pros and cons thereof. The no doubt sharp minds of our increasingly pragmatic students will inevitably stumble upon the obvious gap between a tiny technical glitch and the significant artistic gain in a single such issue. A large series of heuristic possibilities follows suit. As mentioned, only a few could be cited here, unfortunately.

Literatura oferă elevilor o zestre culturală ce poate fi benefic explorată, atât în un plan social cât și în planul subiectiv - afectiv; poate oferi un stimul pentru exprimarea opiniilor diferite; facilitează ore de dezbateri asupra conținutului narativ; reprezintă o bază pentru conversația în limba ținută, individual și în grup, ca și pentru exprimarea opiniilor în scris.

Ori de câte ori îi încurajăm pe elevii noștri să personalizeze textele literare, îi ajutăm să reducă semnificativ decalajul dintre spațiul temporar al creării textului și timpul prezent. Testele rapide pot constitui un excelent material de stimulare a imaginației creative, în sensul în care profesorul poate propune întrebări luate din exegeza romanului sau povestirii respective, le poate da o haină mai accesibilă, iar elevii, cei mai mulți dintre ei, pot accesa o bază euristică de înțelegere a operei în discuție. Fundamental, este vorba de dezvoltarea spiritului creativ și de un veritabil sincretism în pătrunderea operei literare.

Un singur exemplu poate arăta că nu e vorba de o operațiune sofisticată. Criticii au adus în discuție, cum era inevitabil, argumentul științific că ochelarii lui Piggy, protagonist al romanului *Împăratul muștelor* de W. Golding, nu puteau aprinde focul (simbol evident), pentru că sunt ochelari pentru miopie, eficienți fiind cei pentru hipermetropie. Întrebarea adresată, fie oral fie în scris, poate suna astfel: „Știm că dialogul din *Scrisoarea a III-a* de Mihai Eminescu, dintre Mircea cel Bătrân și Baiazid se bazează pe o licență poetică. Bătălia de la Nicopole, evocată cu atâta emfază de Baiazid a avut loc în realitate după cea de la Rovine. Literatura folosește des astfel de licențe. Cum aplicăm acest procedeu etc.?” Chiar și când copiii de azi, mult mai pragmatici decât cei din generațiile trecute, înclină să fie sceptici față de astfel de aparente „scuze” literare, sămânța îndoielii creatoare a fost sădită și există șanse reale ca tocmai băiatul care s-a opus vehement unui astfel de câștig estetic să îl susțină calm mai târziu, fie față de propriul copil fie, de ce nu, într-un simpozion tematic. O listă lungă de argumente îl poate ajuta atunci și vom aminti aici un argument protocronic: Octavian Paler, într-una din Scrisorile sale imagineare vorbește de falaciile pe care omenirea a crezut a le găsi la un moment dat pentru a anula întregi destine creatoare de excepție; poate cea mai dură a fost explicarea geniului pictorului El Greco printr-o boală de ochi care l-ar fi făcut să vadă orice obiect sau corp alungit, o caracteristică a superbilor picturi ale maestrului. Tot astfel, fantezia inconfundabilă a creației dostoevskiene s-ar datora, prioritar, epilepsiei de care suferea Feodor Mihailovici. Desigur, exegeții de primă mână au amendat prompt astfel de găselnițe aberante, insistând pe faptul că, pe scurt, „din bube, mucigaiuri și noroi” niciodată o persoană mediocru înzestrată nu va „isca frumuseți și prețuri noi”. Evident că aparenta stângăcie științifică a autorului *Împăratul muștelor* nu trebuie să distragă atenția de

la mesajul etern necesar al romanului, iar pentru naturile mărunte care nu se pot ridica deasupra unei astfel de înțelegeri limitative, se pot propune convenții din viața noastră zilnică, unde, de exemplu, soarele „s-a urcat sus pe cer,” „soarele se ascundea după o colină”, „ploaia s-a abătut cu furie asupra orașului”, „primăvara ezită să vină” etc.

Ora în care studiem literatură fără, aparent, a da această impresie, îi ajută pe elevi să obțină informații, îmbunătățindu-și astfel conștientizarea culturală; de asemenea, îi poate stimula în dezvoltarea gusturilor artistice, să-și perfecționeze gândirea și sentimentele, să se implice în noi atitudini morale, să le stimuleze creativitatea, să-și îmbunătățească abilitățile de limbaj.

Activități tipice bazate pe limbaj care folosesc un text literar în clasă

Grupurilor de elevi li se oferă secțiuni diferite ale unui dialog, pe care apoi trebuie să le rescrie în vorbire indirectă. Apoi ei dau aceste versiuni membrilor altui grup pentru a le transforma în dialoguri, care ulterior sunt comparate cu originalele. Se evidențiază greșelile inerente în astfel de exerciții. Este adevărat, sarcina a doua este de obicei mai ușoară, din simplul motiv că elevii nu trebuie decât să își amintească părți din răspunsurile originale ale cărții, dar nu pot să mă gândesc la un „truc” mai bun pentru a-i face să păstreze în memorie un clasic minunat (un laureat al Premiului Nobel).

Elevilor li se oferă un fragment de roman în care sunt eliminate toate timpurile. Apar în text doar forme infinitivale scurte. După finalizarea acestei sarcini, își compară textul cu originalul. Elevilor li se oferă trei variante critice diferite (scrise, ideal, de colegi ai lor). Trebuie să decidă pe care îl sau le consideră cele mai convingătoare sau mai apropiate de textul original.

Literatura este, de asemenea, utilă pentru consolidarea punctelor lingvistice, expunerea unei game largi de vocabular și dezvoltarea tuturor celor patru abilități lingvistice: ascultare, citire, scriere și vorbire.

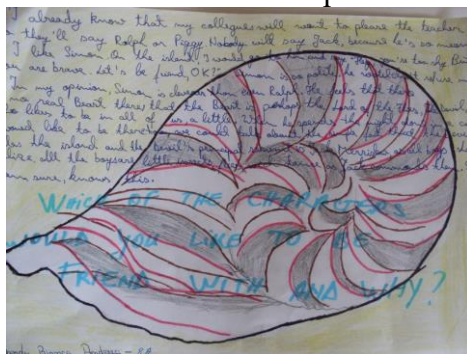
„Vorbirea și scrierea implică producția de limbi străine și de aceea sunt adesea denumite abilități productive. Ascultarea și citirea, pe de altă parte, implică primirea de mesaje și, prin urmare, sunt adesea denumite abilități receptive.

Foarte des, desigur, utilizatorii de limbi străine utilizează o combinație de abilități în același timp. Vorbirea și ascultarea se întâmplă de obicei simultan, iar oamenii pot citi și scrie în același timp atunci când iau notițe sau scriu ceva pe baza a ceea ce citesc.” (Harmer: 16-17)

Putem să propunem cerințe („prompturi”) pe carduri.

Exemplu: elevilor li se cere să utilizeze întrebările scrise pe carduri pentru a discuta în perechi despre roman .

Iată doar o parte din ideile care pot constitui o bază de discuție pentru romanul ales. Evident, principala preocupare a profesorului este de fapt modularea acestor propuneri de discuție, până la eliminarea lor completă și înlocuirea cu provocări intelectuale congruente cu nivelul intelectual-cognitiv al clasei de elevi, cu dispoziția de moment a majorității elevilor – ideal, desigur, ar fi să transferi toată această tematică într-un cerc de engleză, dar ritmurile moderne au aruncat acest frumos ideal în tărâmul utopiei romantice.



Cu care dintre personaje v-ar plăcea să vă împrieteniți și de ce?

Știu deja că colegii mei vor dori să fie pe placul profesorului, așa că vor spune Ralph sau Piggy. Nimeni nu va spune Jack, pentru că e atât de rău... Îmi place Simon. Pe insulă, aș

merge la el și i-aș spune „Hei, ești prea timid. Dar ești curajos. Ai urcat pe munte singur pentru a te confrunta cu Bestia, așa că ai admirația mea pentru asta. Să fim prieteni, bine?” Simon este atât de politicoș încât nu m-ar refuza.

În opinia mea, Simon este mai inteligent chiar ca Ralph (deși nu este la fel de inteligent ca Piggy). El simte că nu există nici o Fiară adevărată acolo, că Fiara este poate Împăratul muștelor, Diavolul, căruia îi place să fie în noi toți, puțin. Când își petrece noaptea singur într-o peșteră, mi-ar plăcea să fiu și eu acolo, ca să putem vorbi despre simplul adevăr că Diavolul stăpânește insula și slujitorul principal al Diavolului este Jack, așa cum ar trebui să-și dea seama toți băieții. Toți băieții sunt insecte mici, muște, care dansează după cum le poruncește Jack. Simon, sunt sigură, știe asta.

Sandu Bianca Andreea (8A)

Imaginarea unor file de jurnal scrise de unii copii care au fost acolo pe insulă.

Imaginarea unor dialoguri, peste un număr de ani de la terminarea războiului, purtate în mod ideal de protagoniștii romanului. Un elev a imaginat un dialog dramatic între Jack, ieșit nu demult dintr-o școală de corecție, și Ralph, pe o stradă din Londra. Din motive de spațiu, nu îl putem intercala aici. În clasa respectivă, efectul a fost viu și a provocat aprinse controverse.

„Să luăm povestirea în mâinile noastre”: elevii devin personaje și schimbă faptele narrative.

Final schimbat:

(1) *Ralph este ucis. Practic toată vegetația insulei a ars, deci nu pot găsi hrană. Jack își dă seama curând că nu poate hrăni o grămadă de copii flămânzi, așa că, în disperare, sare de pe o stâncă și moare.*

(2) *În ultima clipă, Ralph găsește cuvintele potrivite pentru a reînvia umanitatea în ceilalți. Ei se reorganizează, păstrând focul nestins, acesta scoate fum gros, pentru că abia acum ei urmează sfatul de la început al bietului Piggy de a folosi crengi umede, fum care în cele din urmă captează atenția unei nave. Este o navă de război britanică care îi duce acasă în Anglia.*

Mihaela Savu și Cristina Voinea (7A)

Poezii inspirate de episoadele-cheie ale romanului.



Lord of the Flies

Literatura de calitate reluată în filme inteligente, care folosesc tehnici moderne de expresie, raccourci-uri, flashback-uri sau flashforward-uri (prolepsis) ajutate de computer, HD de performanță și apropieri de sens care trimit la tehnicile literare, toate acestea și multe altele îi fac pe adolescenți să devină mai alerți în receptarea actului artistic, să empatizeze cu adevărat, să se transpună în situațiile date. Practic, fiecare nouă achiziție tehnologică va ajuta acest încurajator adevăr epistemologic.

BIBLIOGRAFIE

1. Paler, Octavian, *Scrisori imaginare*, Ed. Eminescu, 1979
2. Harmer, Jeremy, *The Practice of English Language Teaching*, London and New York: Longman, 2001

METODE INTERACTIVE DE PREDARE - ÎNVĂȚARE - EVALUARE ÎN ORA DE EDUCAȚIE MUZICALĂ

Prof: Hîrceag Tiberiu Ionuț
Colegiul Național "Mihai Eminescu "Suceava

Interactive teaching strategies promote active learning.

What was a fundamental objective of school education - transmission and accumulation of knowledge - is a second step when it is desired to promote at this level a culture of quality. Now, the focus is on how assimilated information is processed, structured, interpreted and used in various situations. Thus students acquire solid skills, but also the confidence that they will prove to be operational and will serve them authentically in various life contexts.

For the object of study Music education, the methods of developing imagination, creativity of school type are: brainstorming, synectics, crushing, Phillips 6-6.

As a result of using these methods, the school becomes a medium for creativity.

Strategiile didactice interactive promovează o învățare activă, implică o colaborare susținută între elevi care, organizați în microgrupuri, lucrează împreună pentru realizarea unor obiective prestabilite. Cadrul didactic plasează accentul nu pe rolul de difuzor de mesaje informaționale, ci pe rolurile de organizator, facilitator și mediator al activităților de învățare. Demersul didactic este conceput astfel încât nu îl mai are în centru pe profesor, ci pe elev. Rolul profesorului rămâne unul capital, însă, renunțând la vechile practici educaționale rigide și uniforme, el devine organizator al unui mediu de învățare adaptat particularităților și nevoilor beneficiarilor, facilitând procesul învățării și dezvoltarea competențelor. Proiectând și realizând activități de predare-învățare-evaluare bazate pe strategii didactice interactive, cadrul didactic oferă elevilor multiple ocazii de a se implica în procesul propriei formări, de a-și exprima în mod liber ideile, opiniile și de a le confrunta cu cele ale colegilor, de a-și dezvolta competențele.

Percepția cadrului didactic asupra elevilor suportă deci transformări radicale: imaginea elevului - receptor pasiv de informații, este înlocuită cu imaginea elevului activ, motivat să practice o învățare autentică, să-și formeze competențe specifice de procesare a informațiilor, de generare de noi cunoștințe, de aplicare a acestora în diferite contexte etc.

Ceea ce reprezenta un obiectiv fundamental al educației școlare - transmiterea, respectiv acumularea de cunoștințe - trece în plan secund atunci când se dorește promovarea, la acest nivel, a unei culturi a calității. Acum, accentul este plasat pe modul în care informațiile asimilate sunt prelucrate, structurate, interpretate și utilizate în situații variate. Astfel elevii dobândesc competențe solide, dar și încrederea că acestea se vor dovedi operaționale și le vor servi în mod autentic în diverse contexte de viață.

Strategiile didactice interactive au un rol determinant în activitatea instructiv-educativă, fiind prezente în toate etapele conceperii și realizării efective a acesteia:

a. proiectării, atunci când profesorul, raportându-se la celelalte componente ale procesului de învățământ (obiective, conținuturi, timp, forme de organizare etc.), elaborează strategia didactică optimă;

b. în faza de desfășurare efectivă;

c. a activității – strategia didactică devine un instrument concret care permite realizarea obiectivelor propuse;

d. în faza (auto)evaluării, alături de alte componente ale procesului de învățământ, strategia didactică devine “obiect” al evaluării profesorului, apreciindu-se, în funcție de

rezultatele obținute, calitatea acestora și gradul de corespondență cu finalitățile, conținutul, formele de organizare a procesului de învățământ.

Creativitatea este "capacitatea unei persoane de a produce idei și lucruri originale și utile".(A Stooca - Creativitatea elevului). În domeniul educației muzicale putem vorbi despre un elev că este dotat muzical când are o inteligență muzicală, răspunde just la interpelările de natură acustică a sunetului muzical, cu precădere la stimulii melodico - ritmici.

Un elev este muzical atunci când are o putere empatică ce-i permite să interpreteze "cu o anumită căldură" o piesă muzicală sau să simtă o dată cu interpretul frumusețea muzicii.

Un elev poate fi talentat atunci când dispune de o dotare și o muzicalitate aparte pentru un anumit domeniu al muzicii, având aptitudini speciale vocale, instrumentale, dirijorale, de pedagog, de compozitor.

Creativ devine cineva când aduce într-un domeniu muzical o notă de originalitate, invenție, imaginație.

Pentru obiectul de studiu Educație muzicală, metodele de dezvoltare a imaginației, creativității de tip școlar sunt:

- brainstorming;
- sinectica;
- concasarea;
- Phillips 6 - 6.

Brainstorming - ul (furtuna în creier) sau asaltul de idei este o metodă de stimulare a ideilor spontane propuse fără cenzură de membrii unui grup eterogen. Metoda își propune să dea idei pentru soluționarea unor probleme aflate în impact, din motive legate de uzura procedurilor vechi, de aceea o condiție este ca subiecții grupului să fie „necunoscători”. Asaltul de idei propuse, pentru Educația muzicală, nu se va potrivi la lecțiile unde sunt puse în discuție valorile estetice ale unei compoziții, ci unele soluții practice în armonie, orchestrație, forme, în regizarea unor piese și interpretarea lor. Autorul metodei este Alex. F. Osborn în 1953, de la Universitatea Buffalo, USA.

Sinectica este metoda ce încurajează apariția ideilor noi (ca și brainstorming-ul) și modificarea parțială a unor idei, combinarea ca rezultat al analogiilor permise. În sinectică (de la synecticos în limba greacă) se „reunesc elemente aparent disparate” și trebuie găsită legătura între elemente, legătura pe care profesioniștii unei singure ramuri nu o pot găsi decât cu ajutorul specialiștilor din altă ramură. Este cazul muzicii, a căror probleme uneori pot fi rezolvate de biologi, medici, ciberneticieni etc.

Concasarea este metoda inversă sinecticii, și anume a concasa presupune a sfărâma, a desface în unități mici un material, o concepție care până în momentul acela părea unitară, omogenă. Elevii au ocazia la ora de Educație muzicală, în funcție de nivelul clasei, să investigheze și să abordeze puncte de vedere noi, unele neconformiste, despre un compozitor, o manieră stilistică etc.

Phillips 6 - 6 este metoda care forțează șase grupuri să emită idei noi în 6 minute în legătură cu o problemă. Sarcina evaluării răspunsurilor este a profesorului sau a unui specialist în domeniul abordat.

Alături de metodele de instrucție și de formare - dezvoltare a creativității la școlari, muzica mai mijlocește și contribuie la educația morală prin conținuturile sale (interpretarea sensibilă a pieselor muzicale vocale, instrumentale, atitudinile estetice referitoare la muzica audiată).

Educația muzicală și educația morală sunt mereu în relație de reciprocitate prin următoarele metode:

- exemplu de conduită a personajelor dintr-un spectacol de operă, operetă, music-hall;
- jocul de rol (dramatizarea didactică, psihodrama) în care elevii interpretează diverse roluri din lirica muzicală scenică;

– studiul de caz ce cercetează un caz particular sau o situație conflictuală aparte. În istoria muzicii sunt cunoscute: războiul bufonilor, bătălia pentru Hernani, disputa dintre wagnerieni și brahmsieni. Poate constitui un studiu de caz punerea în discuție a cântecului actual popular, inundat de piese de petrecere, cu repertoriul folcloric și muzica manelelor. Din analiza acestora trebuie să reiasă ținuta morală a părților aflate într-un conflict, partea de dreptate și adevăr a fiecărui personaj sau grup aflat în conflict, modul în care s-a soluționat conflictul (cazul).

Metodele expuse mai sus pot fi preluate în procesul de educație muzicală. Ele vor oferi elevilor procedee variate de a-și exercita fantezia, de a face relații interdisciplinare multe și mai ales pluridisciplinare, operații fundamentale în inovație. În felul acesta școala devine mediu favorizant de creativitate.

Bibliografie:

Gabriela Munteanu - Metodica predării educației muzicale în gimnaziu și liceu, Ed. Sigma Primex 1999.

A. Stoica - Creativitatea elevului, E.D.P. Buc. 1983

Amelia Georgiana Boncea - Strategii didactice moderne. Metode interactive de predare - învățare - evaluare.

Gabriela Munteanu - Didactica Educației Muzicale, Editura Fundației România de Măine București, 2007

V. Pavelcu - Creație și creativitate

PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

Prof. înv. preșc. Ilie Carmen Iuliana
G.P.P. Prichindel Suceava

The game is the basic activity of a child, a necessity at preschool age that produces joy and pleasure. Playing together, children interact, know each other, search and win each other.

The activity was designed to stimulate the curiosity and interest of the children to investigate and research the processes in the environment. Children, by their nature, are keen to learn new things and our role, as teachers, is to provide them with innovative methods and techniques to capture their attention, helping them to put into practice in creative contexts, skills learned. Experiments attract them, develop their intellectual capacities, work in a team. And the pre-schooler is learning, but learning for him is a game.

Nivelul/Grupa: nivel II / grupa mare

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema proiectului tematic/săptămânii: „In lumea insectelor”

Tema activității: „Să o ajutăm pe Omide!”

Tipul activității: activitate integrată

Elementele componente ale activității integrate:

- A.D.E. – D.L.C. – „Povestea omizii mâncăcioase” de E.Carle – povestirea educatoarei

- D.Ș. - „Frunze colorate”- experiment

- D.Ș. - „Căutăm, numărăm, cu insecte ne jucăm” – joc exercițiu

- A.L.A. - „Carnavalul fluturilor” - euristică

Scopul activității: Exersarea achizițiilor lingvistice, a capacităților de cercetare și investigare a unor procese din mediul înconjurător, stimulând curiozitatea și interesul, privind schimbările

evenimentelor din jur și pentru a experimenta și învăța lucruri noi, prin exersarea deprinderilor intelectuale matematice acumulate, interpretative, practice, însușite în contexte creative.

Obiective operaționale:

- ☐ Să audieze cu atenție textul poveștii, reținând ideile principale;
- ☐ Să creeze un cvintet, utilizând cuvinte și expresii literare deosebite;
- ☐ Să alcătuiască propoziții corecte din punct de vedere gramatical;
- ☐ Să utilizeze convenții ale limbajului scris, descoperind cu ajutorul literelor ultimul stadiu de dezvoltare al omizii;
- ☐ Să rezolve sarcinile cu conținut matematic, utilizând cunoștințele însușite (numerația în centrul 1-10, raportarea numărului la cantitate și a cantității la număr, gruparea obiectelor după diferite criterii, identificarea unor poziții spațiale, efectuarea unor operații matematice);
- ☐ Să respecte regulile jocului matematic, rezolvând sarcinile descoperite în plicul corespunzător cifrelor 1-7, asociind cu cifra de pe insectă;
- ☐ Să identifice stadiile de dezvoltare ale fluturelui;
- ☐ Să realizeze experimente pentru a descoperi relația cauză-efect, prin transformarea unor elemente ale mediului, sub influența altora, verificând ipoteze și utilizând instrumente necesare realizării acestuia;
- ☐ Să execute mișcările de dans sugerate de cântec;

Strategii didactice:

- a) Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, povestirea, exercițiul, învățarea prin descoperire, problematizarea, munca independentă, experimentul, munca pe echipe, jocul, cvintetul,
- b) Elemente de joc: surpriza, aplauze, mânuirea materialelor, stimularea, mișcarea;
- c) Resurse materiale: lădițe cu pământ, flori, insecte, frunze, pietre, bețișoare, pom-pom-uri colorate, lupe, fișe cu legendă, creioane, biluțe din polistiren colorate, siluete de frunze din fetru, jetoane cu cifre, siluete de frunze din sugativă, carton alb, fetru, pipete, acvarele, apă, forme geometrice colorate din spuma, din hârtie catifelată, siluete de fluturi, siluete reprezentând hrana omizii – măr, pere, prune, căpșuni, portocale, tort, acadea, castravete, înghețată, frunză, frunze mari din fetru, plicuri, jetoane cu litere.
- d) Forme de organizare: în grupuri mici, în perechi, frontal, individual

Durata: 1 h

Bibliografie:

- Culea, Laurenția, Sesovici, Angela, Grama, Filofteia, Pletea, Mioara, Ionescu, Daniela, Anghel, Nicoleta, „Activitatea integrată din grădiniță”(ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Ed. Didactica Publishing House, Buc.,
- ***M.Ed.C.T., 2009, Revista învățământului preșcolar, Nr 1-2, editura C.N.I „Corsei” S.A:
- ***M.Ed.C.T., 2018, „Curriculum pentru învățământul preșcolar”, Draft,
- Răileanu, Daniela, Vieriu, Dorina, Alecsa, Iuliana, 2010, „Proiectarea pas cu pas”, editura Diamant, Argeș;
- Reperele Fundamentale Privind Învățarea și Dezvoltarea Timpurie

Copiii intră în sala de grupă, fredonând cântecul „Zum, zum, albinuța mea”, fac cunoștință cu musafirii pe care îi salută, apoi, se vor așeza în semicerc pe scaunele.

Atenția copiilor îmbrăcați cu costume de fluturi și flori va fi orientată spre descoperirea surprizei, o scrisoare lăsată de omidă. (T- jocul „Cald-rece”):

“ *Bună dimineața, copii,*

Sunt o omidă mititică, firavă, abia ieșită dintr-un ou ce până mai ieri s-a încălzit la soare pe o frunză. Este primăvară și am pornit în căutarea hranei. Sincer, nici nu știu ce îmi place să mănânc mai mult; o frunză crudă abia desfăcută dintr-un mugure, bună, nu zic nu, dar parcă aș încerca ceva nou.... Cred că sunt o omidă cam pofcioasă și mîncăcioasă.

Mă ajutați să îmi potolesc foamea?

Încă ceva. În jurul meu trec în zbor ușor niște vietăți colorate, cu aripi diafane. Credeți că aș putea să devin și eu așa? Știu că doamna v-a pregătit o poveste frumoasă, un joc și dacă veți răspunde corect la sarcini mă veți ajuta să îmi împlinesc visul.

Sunt sigură că vă veți descurca de minune și am încredere în voi.

*Cu drag,
omida voastră mâncăcioasă”*

Educatorea, îmbrăcată într-un costum de omidă, îi va anunța pe copii că vor asculta o poveste. Este vorba despre povestea „Omidă mâncăcioasă” de E. Carle - adaptare. (A.D.E. – D.L.C.).

Textul va fi prezentat reflectând tonalitate, intonație, dialoguri și semne de punctuație. Expunerea textului se va accesoriiza cu mimica și gestică impuse de aceasta.

Se vor explica cuvintele și expresiile noi prin apelare la sinonime: firavă - plăpândă, pofticioasă - doritoare, mâncăcioasă – lacomă, nesătulă.

După expunerea poveștii, educatoarea poartă o discuție cu copiii pentru a evidenția aspecte legate de: anotimpul primăvara și trezirea naturii la viață, apariția păsărilor călătoare, a florilor și a insectelor. Prin intermediul câtorva întrebări educatoarea încearcă să afle cât de multe lucruri cunosc aceștia despre insecte în general și despre fluturi în special, aceștia dovedind înțelegerea mesajului textului. Se va evidenția plăcerea și dragostea copiilor pentru acest anotimp, insecte și tot ce este frumos în anotimpul primăvara.

Totodată le stârnește interesul copiilor de a explora mediul, ajutând-o astfel pe Omide să afle cum apar fluturii pe lume și care sunt etapele de dezvoltare ale lor.

În continuare, educatoarea va preciza că acest anotimp este plăcut și frumos pentru că tot ce ne înconjoară este verde, ne jucăm, alergăm după fluturi, culegem flori de primăvară, descoperim diferite insecte în iarba proaspăt ieșită, dar și ei pot face o magie pentru omidă pentru a o ajuta dacă respectă anumite indicații.

Pentru aceasta, educatoarea îndreaptă atenția preșcolarilor spre cele trei centre în funcție de culoarea brățării pe care o au la mână, intonând cântecelul „Primăvara” (Tranziție), (A.D.E. – D.Ș. „Căutăm, numărăm, cu insecte ne jucăm” – joc exercițiu.

Educatorea le comunică acestora că astăzi vor fi mici cercetători, se vor juca, vor descoperi și vor investiga pentru a o ajuta pe Omide .

Copiii care au brățara verde se vor îndrepta spre masa verde unde vor:

- cerceta cu lupa mediul pentru a investiga și a găsi cât mai multe ouă de fluture pe care le vor lipi pe frunze din fetru respectând indicațiile educatoarei și legenda. Lucrările obținute vor fi așezate pe frunza cu numărul 1, respectând indicațiile educatoarei – primul stadiu de dezvoltare al fluturelui;

- vor nota pe fișe ceea ce au găsit colegii lor :numărul de ouă mici, numărul de ouă mari, rezolvând astfel cerințele;

- vor găsi insecte ce au scris pe ele cifre - cifra 1 și cifra 4. Acestea fac trimitere la plicurile pe care sunt notate cele 7 zile ale săptămânii.

(plicul nr. 1 – LUNI; plicul nr.2 - MARȚI, ș.a.m.d. până la 7).

În interiorul fiecărui plic se află sarcini variate care încearcă să acopere un spectru cât mai larg din ceea ce privește cunoștințele matematice și de cunoașterea mediului dar și primele litere ce compun cuvântul FLUTURE (litera F, L, U). Pentru fiecare sarcină rezolvată de un reprezentant al fiecărei echipe, aceștia vor primi alimente cu care să hrănească omida (un măr și patru căpșuni).

Copiii care au brățara galbenă se vor îndrepta spre masa galbenă unde vor :

- cerceta cu lupa mediul pentru a investiga și a găsi cât mai multe omiduțe. Copiii nu găsesc omizi însă descoperă că trebuie să le confecționeze lipind pom-pom-uri pe bețișoare conform legendei. Apoi vor așeza aceste omizi pe frunza cu numărul 2, respectând indicațiile educatoarei – al doilea stadiu de dezvoltare al fluturelui.

- lipi pe bețișoarele pregătite pom-pom-uri, respectând legenda.

- găsi insecte ce au scris pe ele cifre - cifra 2 și cifra 5. Pentru fiecare sarcină rezolvată vor primi alimente cu care să hrănească omida. (două pere și cinci portocale) și literele T, U.

Copiii care au brățara de culoare roșie se vor îndrepta spre masa roșie unde:

- investighează cu lupa mediul pentru a găsi cât mai mulți fluturi;
- vor reconstitui imaginea fluturului folosind forme geometrice colorate din spuma, respectând legenda.

- vor lipi pe frunza cu numărul 3 cu un fluture mai mult decât le indica cifra – al treilea stadiu de dezvoltare al fluturului;

- vor descoperi jetoanele cu litere și insectele ce au scris pe ele cifre - cifra 3, cifra 6 și cifra 7.

Și acum, pentru fiecare sarcină rezolvată vor primi alimente cu care să hrănească omida (trei prune, o înghețată, o acadea, etc) și ultimele litere R, E.

Educatoarea descoperă împreună cu copiii în plicul cu nr.7 siluete de frunze, amintindu-le totodată acestora că, pentru a se transforma omida în fluture, aceasta a mâncat în a șaptea zi o frunză crudă, verde. În contextul celor prezentate, educatoarea propune copiilor un joc "Frunze colorate" (A.D.E. – D.Ș. – experiment) care se va realiza pe baza unui experiment de fuziune a culorii cu pipeta. Li se va explica modul de lucru: mai întâi vor pune șapte picături de apă pentru a obține diluarea culorii după care, cu ajutorul pipetelor, vor aplica culoarea pe suprafața dorită, observând fuziunea culorilor. Fiind materiale diferite, copiii vor observa că pe fetru și sugativă culoarea fuzionează mai bine iar pe cartonul alb nu – rămâne puțină culoare pe această suprafață.

Intonând cântecelul "Culorile" (Tranziție), copiii se vor întoarce la centre unde vor experimenta diluarea culorilor și fuziunea acestora pe suprafețe diferite: sugativă, carton alb, fetru.

Pe tot parcursul desfășurării experimentului, educatoarea va încuraja manifestarea independenței, a socializării, și va monitoriza întreaga activitate a copiilor, îi va sprijini în rezolvarea sarcinilor, a problemelor și va controla atât direct, cât și indirect modul de experimentare a culorilor.

La "Clinchetul clopoțelului" (Tranziție) educatoarea încearcă o atenționare pentru finalizarea lucrărilor de la fiecare centru, după care se trece în revistă activitatea finalizată. Copiii își fac curat la locul unde au lucrat (Rutina – "Locul meu de joacă e curat și frumos") și hrănesc omida cu frunzele realizate.

Copiii își amintesc că Omide i-a rugat să o ajute să se transforme și ea într-un fluture multicolor. Urmărind săgețile indicatoare, copiii descoperă metamorfozarea fluturului: ou – omidă – pupă – fluture finalizând povestea.

Educatoarea le cere copiilor să alcătuiască un cvintet despre fluture arătându-și astfel încântarea și simpatia față de micile viețuitoare și fixând momentele din poveste (Omiduța, / Mică, firavă, / Căutând, mâncând, trăind / Îmi place tare, tare / Fluture.)

Pentru a sărbători metamorfozarea fluturului copiii se vor prinde într-un dans al veseliei, "Carnavalul fluturilor", bucurându-se împreună de reușita activității. În timpul dansului, Omide se transformă într-un fluture minunat!

SCENARIU DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

prof. înv. preșc. Ivanovici Sorina Margareta
G.P.P. „Gulliver” Suceava - UPJ

The activity „Generous Lady Autumn” aims to systematize the knowledge of children about: autumn-specific fruits and vegetables, performing operations with lots of constituted objects, strengthening previously acquired practical and plastic skills.

The components of this integrated activity are: 1. Science field (DȘ) - mathematical activity: „Autumn basket” - practice the formation of sets according to different criteria and establishing quantitative relationships between sets; 2. Man and Society field (DOS) – „Vitamins for you” - interactive CD viewing, and within the practical activity - making medallions; 3. Freely chosen activities (ALA): a) Games on centers of interest: „Surprises from the autumn basket” (Art – „My little fruit book” - manufacturing; Library - reading and writing elements; splitting words into syllables, graphical representation of these and marking of digits; Science - solving of independent worksheets); b) „The vitamins song” – eurythmia.

Nivelul / Grupa: II/mare

Tema anuală de învățare: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema proiectului: „Toamna”

Tema săptămânii: „Darurile toamnei - fructe și legume pline de vitamine”

Tema activității: „Doamna toamnă, darnică”

Elementele componente ale activității integrate:

- JCI (Jocuri pe centre de interes): „Surprize din coșul toamnei” (Artă – „Cărticica mea cu fructe”- confecție; Biblioteca – elemente de citit-scris: despărțirea cuvintelor în silabe, reprezentare grafică a silabelor, trasarea cifrei; Știință – rezolvare fișe independente);
- ALA (Activități liber-alese): „Cântecul vitaminelor” – euritmie;
- ADE (Activități pe domenii experiențiale):

DȘ – „Coșul toamnei” – activitate matematică (formare de mulțimi după diferite criterii, stabilirea relațiilor cantitative dintre mulțimi – exerciții);

DOS (Domeniul om și societate) – „Vitamine pentru tine” – vizionare CD interactiv; activități practice (confectionare medalioane).

Scopul activității: sistematizarea cunoștințelor copiilor referitoare la: fructele și legumele specifice toamnei, efectuarea de operații cu mulțimi de obiecte constituite; consolidarea deprinderilor practice și plastice dobândite anterior.

Obiective operaționale:

- să stabilească relații cantitative între mulțimile formate, raportând numărul la cantitate și cifră;
- să participe ca ascultător și ca vorbitor la activitatea grupului angajat într-o sarcină dată, exprimându-se corect, coerent în propoziții simple;
- să demonstreze înțelegerea mesajului transmis, identificând soluții pentru rezolvarea situațiilor apărute pe parcurs;
- să valorifice deprinderile dobândite anterior în activitățile practice și de educație plastică, utilizând materiale și tehnici specifice;
- să-și coordoneze mișcările cu ritmul solicitat de cântecul audiat, conform nivelului de dezvoltare motrică și a stării sufletești create;
- să facă aprecieri asupra lucrărilor proprii sau ale celorlalți copii, ținând cont de aspectul acestora și mesajul transmis.
- să acționeze individual, în perechi și în grup, manifestând încredere în forțele proprii, stabilitate și perseverență în activitate;

Strategii didactice:

a) Metode și procedee: observația, conversația, explicația, exercițiul, problematizarea, munca independentă, munca în perechi, negocierea, turul galeriei, jocul, euristică, tăiere, lipire, rupere, mototolire, expunerea, elemente de brainstorming.

b) Elemente de joc: surpriza, mișcarea, aplauzele, mânuirea materialelor, semnale sonore.

c) Resurse materiale: un coș mare și coșuri mai mici, fructe, legume, frunze, fișe de lucru individuale și colective, foi A4 cu medalioane cu litere mari de tipar: A, B1, B2, B6, B12, C, D, E, K, șnur, foarfece, lipici, instrumente de scris, culori, fâșii de hârtie glasată și creponată de diverse culori, cifre, calculator, CD audio și video, capsator.

d) Forme de organizare: frontal, în grupuri mici, în perechi, individual.

Durata: 2 ore

Scenariul activității

Activitatea debutează cu prezentarea sub formă de surpriză a materialelor pregătite pentru întreaga activitate: un coș mare în care se află fructe, legume și frunze; câteva coșuri mai mici; CD-uri; fișele de lucru, foi A4 imprimare, hârtie creponată și glasată. Li se cere copiilor să-și spună părerea cu privire la ce am putea face cu toate aceste materiale. Prin acceptarea tuturor ideilor și negociere se prezintă tema activității și modalitățile prin care poate fi realizată. Astfel, motivându-se dezordinea din coșul mare, se începe prin gruparea obiectelor după diferite criterii: felul acestora, formă, culoare, mărime, formă și culoare, culoare și mărime, modul de consumare. Se stabilesc relații cantitative între mulțimile formate, se numără elementele mulțimilor și se asociază cu cifra potrivită. Copiii mănuiesc materialele, se deplasează pentru a forma mulțimi, pentru a le număra; se verbalizează acțiunile efectuate, își exprimă opiniile, părerile. Se recită poezia „Doamna Toamnă” pentru a se face trecerea spre următoarea etapă a activității în care vor lucra pe centre de interes. Se împart pe trei grupe după preferințe. La Bibliotecă vor trasa tot atâtea linii orizontale câte silabe au cuvintele ce denumesc imaginile (fructe, legume și frunze), vor trasa cifra potrivită și vor colora imaginile. Copiii de la Știință vor identifica frunzele care au aceeași formă, le vor colora cu aceeași culoare, vor trasa cifra care corespunde și tot atâtea buline câte frunze sunt. La Artă se va confecționa „Cărticica mea cu fructe”, prin decuparea paginilor, colorarea imaginilor, așezarea paginilor în ordinea firească a numerotării, reprezentarea grafică a silabelor cuvintelor.

Rutină: „Știu să mă îngrijesc singur”- exersarea unor deprinderi igienice

Toți copiii vor viziona CD-ul interactiv „Vizită la Castelul vitaminelor” (Bibliotecă) în care sunt reliefate următoarele idei:

- rolul fructelor și legumelor pentru creșterea și dezvoltarea copiilor;
- vitaminele necesare păstrării sănătății organismului;
- igiena alimentației;
- modul de consumare.

Invit copiii să adreseze întrebări referitoare la povestirea prezentată, la care vor putea răspunde colegii sau educatoarea. După epuizarea întrebărilor, sugerez copiilor că ar putea realiza lucrări frumoase din materialele pe care le avem la dispoziție. Trecerea la următoarea etapă se realizează prin interpretarea cântecului „Toamna”. Copiii se vor deplasa în zona Artă. Împărțirea copiilor în 3 grupuri se face prin numărare de la 1 la 3. Un grup de copii vor confecționa „Medalioane” prin decupare, atașarea șnurului și înnodarea lui. Alt grup de copii vor realiza „Struguri” prin mototolirea hârtiei și lipire, lucrând în perechi. Al treilea grup vor realiza „Coș cu fructe” prin ruperea hârtiei și lipirea bucăților pe suprafața dată, lucrând în perechi.

Se va amenaja o expoziție cu toate lucrările copiilor de la această activitate. Copiii vizionează toate lucrările expuse, examinându-se corectitudinea rezolvării sarcinilor de lucru, originalitatea, încadrarea în spațiul dat, folosirea adecvată a culorilor. Sunt efectuate aprecieri, comentarii, întrebări, observații de către copii, sprijiniți de educatoare.

Sunt distribuite medalioanele realizate, după care aceștia vor efectua anumite mișcări pe cântecul audiat („Cântecul vitaminelor”).

Bibliografie:

- Anghel, Nicoleta; Culea, Laurenția; Grama, Filofteia; Ionescu, Daniela; Pletea, Mioara; Sesovici, Angela – “Activitatea integrată din grădiniță” (ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Ed. Didactica Publishing House, București, 2008;
- Preda, Viorica (coord.) – „Metodica activităților instructiv - educative în grădinița de copii”, Ed. “Gheorghe-Cârțu Alexandru”, Craiova, 2009;
- MEN, (2018), „Curriculum pentru educația timpurie”.

BENEFICIILE TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Jorea Ioana - Simona
Grădinița cu Program Prelungit „Gulliver Suceava

During the preschool years, young children are developing a sense of initiative and creativity. They are curious about the world around them and about learning. They are exploring their ability to create and communicate using a variety of media and through creative movement, singing, dancing, and using their bodies to represent ideas and experiences. Digital technologies provide one more outlet for them to demonstrate their creativity and learning. Technology plays a positive role in children's development and learning. Through the use of technology, teachers have access to more innovative and improved teaching methods that allow them to promote learning and create an active learning environment for children. In the context of early childhood settings there are some influences that may differentiate the technology use behaviours of preschool children which are generally constructed at home or school environment.

Copiii de astăzi trăiesc într-o eră digitală în rapidă schimbare care este cu mult diferită față de cea a părinților și a bunicilor lor. În jurul nostru există o mare varietate de tehnologii. Atunci când este folosită cu înțelepciune, tehnologia poate sprijini învățarea și interrelaționarea. Multe cadre didactice au confirmat faptul că utilizarea dispozitivelor tehnice, cum ar fi tabletele sau tablele albe, a sporit implicarea elevilor și a preșcolarilor în lecțiile din sălile de clasă sau de grupă. În plus, tehnologia le oferă profesorilor capacitatea de a proiecta medii de învățare unice pentru copii. Acest lucru se datorează faptului că utilizarea dispozitivelor tehnice le permite cadrelor didactice să apeleze la noi resurse și să le ofere copiilor o experiență mult mai interactivă prin utilizarea aplicațiilor on-line.

Preșcolarii de astăzi sunt „nativi digitali”. Când tehnologia este utilizată în moduri specifice, ea poate atinge și susține obiective ale educației timpurii specifice nivelului preșcolar. Implementarea tehnologiei în tandem cu activitățile tradiționale precum jocul în aer liber și învățarea tactilă permite mai multe oportunități de implicare, comunicare și explorare.

Accesul unui copil la tehnologie nu trebuie nici să dăuneze, nici să interfereze cu dezvoltarea sa socială. Tehnologia existentă în sălile de grupă trebuie să sprijine învățarea colaborativă și, prin urmare, să îmbogățească interacțiunile dintre copii. Cadrele didactice trebuie să își folosească judecata profesională astfel încât să încorporeze tehnologia pentru a îmbunătăți interacțiunile dintre persoane.

Potrivit lui Kai-Lee Berke, director executiv al strategiilor didactice, cheia învățării de succes și a educației timpurii este relația dintre copil și cadru didactic. Folosind tehnologia, cadrele didactice au capacitatea de a identifica oportunitățile pentru a susține mai ușor

dezvoltarea învățării unui copil și de a favoriza o interacțiune puternică cu acesta. Utilizarea dispozitivelor tehnologice le ajută pe cadrele didactice să își îmbunătățească propriile abilități de predare în moduri care răspund nevoilor individuale ale copiilor.

Instrumentele tehnice sunt utilizate și pentru instruire, documentare, evaluare și suport pentru comunicare, ceea ce le permite cadrelor didactice să creeze un mediu didactic mai eficient. De exemplu, acestea pot folosi aplicații specifice pentru a planifica lecții sau pot utiliza suporturi interactive. Mai mult, instrumentele online, precum cursurile de formare, îi încurajează pe profesori să își îmbunătățească dezvoltarea profesională și să își consolideze un anumit nivel de competență prin module sau exerciții de lectură. Integrarea tuturor acestor tipuri diferite de resurse digitale în planificarea lecțiilor le permite cadrelor didactice să influențeze pozitiv dezvoltarea învățării fiecărui copil.

Cadrele didactice sunt de acord cu faptul că în prezent alfabetizarea se referă la dezvoltarea alfabetizării digitale (abilitatea de manipulare a tehnologiei), la fel cum în trecut aceasta se referea la imprimarea scrisului (abilitatea de manevrare a cărților). Cu toate acestea, modul în care are loc acest tip de educație are implicații importante pentru această eficacitate.

Studiile arată că:

- majoritatea părinților recunosc faptul că folosesc ecranul ca un instrument de distracție, menținător de pace, babysitter în timp ce ei se ocupă de treburile casnice;
- tehnologia este eficientă numai atunci când cadrele didactice mediază utilizarea ei cu aceleași practici de dezvoltare adecvate pe care le aplică oricărui alt tip de experiență de învățare.

Tehnologia utilizată la nivel preșcolar ca un instrument pentru îmbunătățirea învățării academice se poate realiza prin:

- utilizarea unei camere digitale pentru a realiza un jurnal cu activitățile desfășurate zilnic. Se printează apoi câteva fotografii, iar în dreptul lor se notează câteva informații cu privire la acele imagini, realizând astfel un jurnal.
- utilizarea unei camere digitale pentru a merge într-o „vânătoare” a culorilor și imprimarea imaginilor extrase pentru a forma un album.
- utilizarea unor combinații a cifrelor manipulative, zarurilor și a unui calculator matematic.

Aceste elemente conduc la compararea, rezolvarea ecuațiilor simple și la utilizarea calculatorului pentru probleme de aflare a unei sume.

Există multe avantaje pentru copiii care folosesc tehnologia, însă tipul influenței pe care aceasta o are asupra copiilor depinde deseori de regulile stabilite de părinți și de cadre didactice. De asemenea, este esențial ca adulții să ofere experiențe digitale antrenante prin intermediul materialelor de înaltă calitate.

Moduri prin care tehnologia poate fi utilizată pentru a-i ajuta pe copii să dețină abilitățile de care au nevoie pentru a avea succes în școală și în viață:

o Învățarea literelor și a numerelor

Există o varietate de aplicații care îi pot ajuta pe copii cu concepte de alfabetizare și cu concepte matematice. De exemplu, există un software care îi ajută pe copii cu aceste două concepte: de la recunoașterea literelor și a sunetelor până la numărare, sortare și grupare. El oferă oportunități de învățare distractivă și antrenează experiențe digitale. În timp ce metodele tradiționale pot întârzia procesul de învățare, aplicațiile interactive pot duce la accelerarea abilităților matematice și lingvistice. Pentru a sprijini formarea acestor abilități, cadrele didactice ar trebui să selecteze anumite aplicații care să le permită acestora să creeze lecții antrenante.

o Promovarea jocului activ

Promovarea jocului activ în sala de grupă folosind tehnologia le permite tuturor preșcolarilor să ia parte la joc. Astfel de aplicații cer copiilor să folosească o cutie în scopul încercării de a prinde litere în timp ce acestea cad, pentru a forma un anumit cuvânt.

o Învățarea animalelor

Prin intermediul tehnologiei copiii pot afla noi informații despre animale, pot viziona videoclipuri informaționale adecvate nivelului de vârstă.

o Încurajarea creativității

Tehnologia le oferă preșcolarilor multe oportunități pentru a fi creativi. Copiii trebuie încurajați să folosească programe și aplicații de desen. Ei pot edita o poză, pot crea un scurt filmuleț. Sau pot realiza activități similare care necesită implicarea tehnologiei. Învățarea timpurie se referă la descoperire, explorare, joc imaginar. Copiii pot prelua controlul învățării și își pot extinde propriile orizonturi mai degrabă decât să depindă de cadrul didactic care îl face de la un laptop conectat la un proiector.

Pentru a alege tehnologia adecvată preșcolarilor, trebuie încercate strategiile enumerate mai jos:

- O utilizare sigură și atentă a tehnologiei. Ajutați-i pe copii să învețe să folosească tehnologia în moduri care nu îi vor răni și nici ei nu vor deteriora echipamentele.

- Alegeți hardware-ul potrivit pentru copii. Inovațiile fac ca tehnologia să fie din ce în ce mai ușor de utilizat de către copii. Alegeți dispozitive adecvate pentru capacitățile perceptive și fizice ale copiilor. Încurajați copiii care știu deja să utilizeze echipamentul pentru a-i ajuta pe colegii care nu știu.

- Selectați programe sau aplicații adecvate. Accentuați învățarea interactivă și deschisă. Introduceți un program sau o aplicație pentru câțiva copii la un moment dat, ca activitate de grup, înainte de a-l pune la dispoziție întregii grupe de copii.

În calitate de cadre didactice, știm că cei mici învață cel mai bine prin intermediul materialelor reale pe care le pot manipula și explora prin intermediul tuturor simțurilor.

Utilizarea tehnologiei în educația timpurie oferă multe oportunități de învățare, dar trebuie să acționăm cu precauție pentru a lua decizii înțelepte. Chiar dacă descoperim diferite tipuri de medii interactive și strategii de predare care funcționează bine la preșcolari, nu trebuie să uităm că preșcolarii învață cel mai bine prin intermediul interacțiunii directe cu oamenii și cu materialele, în activitățile pe care le aleg și îi determine să reflecte asupra a ceea ce fac și învață.

Lumea în care crește astăzi un copil este cu mult diferită față de cea pe care am experimentat-o noi. Prin urmare, este important –chiar vital - ca cei mici să aibă acces la tehnologia interactivă. Într-o lume din ce în ce mai digitală, dacă nu există acces la acest tip de tehnologie, nu numai că vor fi lipsiți de avantaje, însă vor învăța într-o manieră care nu este favorabilă mediilor viitoare. Trebuie să recunoaștem și să răspundem prezentului, precum și nevoilor viitoare ale acestor „nativi digitali”, astfel încât aceștia să fie atât de bine pregătiți pentru viitor încât să aibă succes. Într-o societate în care tehnologia este folosită ca instrument de lucru la domiciliu, la locul de muncă și în mediul școlar, oferirea preșcolarilor de oportunități pentru a explora tehnologia în mod grijuliu și de a o promova este una dintre numeroasele competențe ale cadrelor didactice.

Bibliografie:

- Clements, D. H., & Sarama, J. (2002). The role of technology in early childhood learning. *Teaching children mathematics*, 8(6), 340-343.
- Epstein, A. S. (2015). Using technology appropriately in the preschool classroom. *Exchange Focus*, 28(1), 1-19.
- Rakes, G. C., Fields, V. S., & Cox, K. E. (2006). The influence of teachers' technology use on instructional practices. *Journal of Research on Technology in Education*, 38(4), 409-424.

ACTIVITATEA „UN CĂȚEL ȘI O FETIȚĂ” - ABORDARE DIDACTICĂ DE PREDARE INTEGRATĂ

prof. învățământ preșcolar Lauric Laura
Grădinița cu Program Normal „Țândărică” Suceava

This work is an example of good practice regarding integrated design of instructional-educational activities in which I approached content from different experiential fields. It is an educational approach to working with pre-schoolers, which has been successful among children who participated with pleasure, managing to solve the proposed tasks. Through this activity the children have developed their critical thinking and improved their creativity and imagination. Integrated activity is a plus in pre-school education because it fully manages to capture the attention of children and forces the teacher to always come with new ideas.

Nivelul de vârstă / Grupa: I (4-5 ani) / mijlocie „Fluturașii B”

Tema activității integrate: „Un cățel și o fetiță”

Elementele componente ale activității integrate:

ADE: DOS- „Povestea fetei și a cățelului”- lectura educatoarei

ALA: „Surprize pentru cățelul Bingo”

Bibliotecă - „Zgardă pentru Bingo”- elemente de comunicare scrisă

Știință - „Oase pentru Bingo”- fișă suport și sugestie (alternare mărime)

Arte - „Cușcă pentru Bingo”- lipire

ADE: DȘ- „Fiecare cățel la cușca lui”- joc logico-matematic

ADE: DPM- „Drumul spre cușca cățelului”- traseu aplicativ

Scopul activității: Stimularea capacităților de exprimare emoțională deschisă, spontană, a abilităților empatice și asertive, utilizând cunoștințele lingvistice, matematice, achizițiile tehnico – aplicative, deprinderile motrice în contexte creative.

Obiective operaționale:

- să asculte cu atenție textul povestirii, asociindu-l cu suportul vizual prezentat;
- să identifice ideile principale din povestire, extrăgând cu ajutorul educatoarei latura educativă;
- să compună creații literare proprii în realizarea unui final al povestirii;
- să unească punctele literelor, obținând numele cățelului și decorând zgarda cu alte semne grafice învățate anterior;
- să așeze oasele pe fișă suport și sugestie, alternând mărimea - mic, mijlociu, mare, formând astfel un șirag de oase pentru cățel;
- să redea tema practică prin tehnica lipirii, colaborând și realizând un întreg - cușca;
- să găsească cușca potrivită fiecărui cățel, în funcție de figurile geometrice de pe cușcă, respectiv corpul cățelului;
- să execute deprinderile motrice însușite anterior, parcurgând corect traseul aplicativ și respectând regulile impuse;
- să identifice greșeala produsă în mod intenționat, așezând cățelul în cușca potrivită formei de pe corpul său;
- să comunice impresii, idei, preferințe, amintiri, secvențe din activitatea la care au participat;
- să respecte regulile jocului muzical, înlocuind fiecare literă a numelui cățelului Bingo cu onomatopeea „Ham”;

Strategii didactice:

- a). Metode și procedee: conversația, expunerea, povestirea, explicația, demonstrația, exercițiul, munca independentă, munca în echipă, observația, jocul;
- b). Resurse materiale: planșe poveste, personajele poveștii: fetea (păpușă), cățelul Bingo (din plus), fișe cu contur de zgardă pe care este punctat numele BINGO, carioci, fișe suport și sugestie cu contur de șirag, oase decupate de diferite mărimi (mici, mijlocii, mari), lipici,

coșulețe cu hârtie colorată tăiată pătrățele, 3 foi flipchart cu câte o cușcă conturată pe ele, având intrarea în cușcă (ușa) de forme diferite (o cușcă cu ușa rotundă, o cușcă cu ușa pătrată și o cușcă cu ușa triunghi), înregistrare cu lătrat, siluete de diferite rase de căței, având pe corp una din cele trei forme geometrice învățate (rotund, pătrat, triunghi) și folie magnetică pe spatele siluetelor, tablă magnetică, bulină cu START, tunel, jaloane, urme de lăbuțe lipite pe mocheta, fluier, clopoțel, calculator, cântec Cățelul Bingo;

c). Forme de organizare: frontal, individual, pe grupuri;

Durata: 90 minute

Bibliografie:

- ***„Curriculum pentru educația timpurie”, aprobat prin OMEN nr. 4694/02.08.2019
- Daniela Răileanu, Dorina Vieriu, Iuliana Alecsa, 2010, Proiectarea Pas cu pas (Îndrumător pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar), Editura Diamant, Pitești.
- Laurenția Culea, Angela Sesovici, Filofteia Grama, Mioara Pletea, Daniela Ionescu, Nicoleta Anghel, 2008, Activitatea integrată din grădiniță”(ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Editura Didactica Publishing House, București;

Scenariul activității integrate

Activitatea debutează cu introducerea personajului surpriză - fetița (păpușă), care a auzit cât de frumos și-au împărțit unii altora dorința în ceea ce privește primirea în dar a unui animal de companie - cățeluș sau pisicuță (activitatea anterioară - ADP). Fetița însă este foarte necăjită, pentru că a făcut o mare greșală și nu știe cum să-și recupereze prietenul - un cățel pe nume Bingo, care a plecat de lângă dânsa în urma greșelii fetiței. Copiii, așezați pe scăunele sau pernuțe, sunt motivați să îi asculte povestea. Se desfășoară activitatea DOS- „Povestea fetiței și a cățelului” (în care este vorba despre o fetiță care a greșit și a dat vina pe Bingo-animălu ei de companie ca să scape de pedeapsă, iar cățelul s-a supărat și a plecat de la ea). Farmecul povestirii este dat de acțiunea personajelor ei, precum și de imaginile suport - planșele poveștii, care vor capta atenția copiilor. Întâmplările din „Povestea fetiței și a cățelului” nu sunt tocmai fericite. Fetița are de suferit din cauza greșelii pe care a făcut-o și nu știe cum să îndrepte lucrurile pentru a-l face pe cățel să o ierte. Din acest motiv, educatoarea propune copiilor să o ajute pe fetiță pentru remedierea situației, punându-le diferite materiale la dispoziție (ALA- „Surprize pentru cățelul Bingo”). Motivați de dorința de a ajuta, copiii se vor îndrepta spre centrele deschise, dar nu înainte de a face câteva exerciții motrice menite să le acorde posibilitatea de a se înviora după activitatea statică de pe scăunele - „În căutarea lui Bingo”- exerciții euritmice (T).

Unul după altul în rând ne-așezăm/ Ține bine pasul parcă defilăm

Iar în fruntea noastră, doamna-i cap de rând/ După ea vin alții, veseli toți cântând: la, la, la, la.

Unul după altul acum ne plimbăm/ Pe cățelul Bingo, haideți să-l căutăm!

Ne uităm în zare poate îl zărim/ Oare, din păcate, chiar n-o să-l găsim!?

Uite o fetiță ce merge voios/ Ș-un băiat mai mare, ce-aleargă frumos

O bunică merge cam greu că e bătrână/ Iar o pisicuță se-ntinde și se miaună: Miau, miau!

Ne uităm în zare, dar nu vedem nimic./ Unde ești tu, Bingo, de ce nu ai venit?

Haideți să-l strigăm: Bingo! Bingo!!!!

La finalul tranziției, fiindcă nu l-au găsit pe Bingo, educatoarea le propune să se așeze la unul din cele trei centre de interes deschise și să îi realizeze cățelului niște surprize în speranța că va apărea. Această provocare îi va împărți în trei grupe, fiecărei grupe, atribuindu-i-se sarcini clare pentru realizarea de lucrări individuale și colective. Simbolurile de pe ecusoanele din piept vor constitui criteriul de distribuire pentru realizarea temelor propuse la centrele de interes deschise.

La centrul Știință se vor îndrepta copiii care au pe ecuson un os și vor așeza oasele decupate din coșuleț pe fișa suport și sugestie, alternând mărimea - os mic, os mijlociu, os mare, formând astfel un șirag de oase pentru câțelul Bingo.

Centrul Bibliotecă vine cu noi provocări pentru copiii care au pe ecuson zgarda cu numele Bingo, care vor trebui să lucreze pe fișele puse la dispoziție, unind punctele literelor, obținând numele câțelului și decorând zgarda cu alte semne grafice învățate anterior.

Centrul Arte îi întâmpină pe copiii care au pe ecuson o căsuță cu o ușă de o anumită formă - rotund, pătrat sau triunghi. În funcție de forma ușii căsuței de pe ecuson vor găsi măsura potrivită, care va avea pe o foaie de flipchart conturul unei cuști cu intrarea (ușa) de aceeași formă cu cea de pe ecusonul din piept (de ex.: copiii care au în piept ecuson cu căsuță a cărei ușă este de formă rotundă vor găsi cușca care are intrarea rotundă, la fel în cazul pătratului și a triunghiului). Copiii vor reda tema practică prin tehnica lipirii, colaborând și realizând un întreg - cușca;

În timpul lucrului pe centre se va urmări modul în care fiecare copil realizează sarcinile utilizând corect instrumentele de lucru și materialele puse la dispoziție. Copiii sunt atenționați că urmează finalizarea lucrărilor, fapt pentru care trebuie să se încadreze în timpul pus la dispoziție, iar la clinchetul clopoțelului (T) se încheie activitatea de la fiecare centru, după care copiii fac ordine la măsuțe (R). Se adună lucrările realizate de copii și se așează pe locurile indicate de educatoare, amenajându-se astfel o expoziție frumoasă pentru câțel spre încântarea tuturor. Copiii își exprimă părerea față de realizările lor, apoi sunt îndrumați spre locul unde au ascultat „Povestea fetei și a câțelului”.

Se va purta o discuție referitoare la personajele din poveste și faptele acestora, vor extrage ajutați de educatoare latura educativă, după care vor fi puși în situația de a crea un final povestirii expuse. Finalul cel mai frumos și plăcut atât pentru personaje cât și pentru copii va fi selectat și adăugat povestirii, iar copiii vor trăi satisfacția lucrului bine făcut și mai ales al ajutorului dat celor care au avut nevoie de el.

La un moment dat, se aude un lătrat. Educatoarea cere copiilor să facă liniște și să identifice locul de unde se aude lătratul. Copiii pornesc în căutarea locului, dar, lătratul se oprește. Dacă totuși s-au ridicat de pe scăunele este bine venită realizarea a câtorva exerciții motrice - pregătirea organismului pentru efort. La finalul acestora, lătratul reîncepe, iar copiii descoperă în sala de grupă chiar pe Bingo, care stătea ascuns într-o lădiță. Educatoarea îl ia în brațe și invită copiii pe scăunele. Prin intermediul educatoarei, Bingo se arată încântat că și-a găsit stăpâna, dar este în continuare supărat pentru că a făcut în trecut acea faptă rea. Prin joc de rol, un copil fiind Bingo, alt copil fiind, fetița Andreea, se expun scuzele, după care iertarea. Se subliniază latura educativă din poveste - „Nu este bine, nici frumos să mințim!”

După ce Bingo o iartă pe fetiță, acesta aduce în prim plan o problemă pe care a întâlnit-o în călătoria sa: a găsit o mulțime de căței, dar care nu au stăpâni, și nici căsuțe. Bingo lansează rugămintea către copii să îi ajute pe noii lui prieteni. Educatoarea îl liniștește, zicându-i că are o idee. Aduce în fața copiilor, pe tabla magnetică cele 3 cuști realizate la centrul Artă, anunțându-i pe copii că vor juca jocul „Fiecare câțel la cușca lui!” - joc logico-matematic (DȘ). Explică și demonstrează sarcina și regulile jocului. Se execută jocul de probă, iar apoi are loc desfășurarea propriu-zisă a jocului, după cum urmează: copilul ales prin intermediul lait - motivului „Hai acum, copile! Să te joci cu mine!”, pornește de la bulina START, mergând în pas vioi până la tunel, se târăște pe genunchi și coate prin tunel, aleargă printre jaloane, ocolindu-le și sare cu ambele picioare pe urmele de lăbuțe lipite pe mochetă, ajungând în fața tablei magnetice. Extrage din cutie o siluetă de câțel, numește forma geometrică de pe corpul acestuia: „Cățelul meu are pe corp forma rotund/ pătrat/ triunghi”. Identifică pe tabla magnetică cușca potrivită -, „Cușca lui este cușca cu ușă rotundă/ pătrată/ triunghi”. Răspunsul corect este aplaudat de către colegi. Jocul se desfășoară până când toți copii vor fi participat măcar o dată. Complicarea jocului se realizează prin jocul: „Îndreaptă greșeala!” La semnalul fluierului, copiii închid ochii, educatoarea mută intenționat locul unui câțel la altă cușcă decât a lui. La alt semnal al fluierului, copiii deschid ochii,

observă cu atenție ce greșală s-a produs, ridicând mâna pentru a-și anunța dorința să o repare. Educatoarea alege un copil, care vine la tablă și așază cățelul la căsuța potrivită, verbalizând.

Evaluarea se realizează gen ștafetă: La primirea în brațe a lui Bingo, copilul spune ce a ținut minte din activitate, ce i-a plăcut, ce nu i-a plăcut, etc.

Activitatea se încheie într-o atmosferă de bună dispoziție și bucurie, determinată de rezultatele obținute și mai ales de fericirea personajelor din poveste pe jocul muzical Cățelul Bingo:

Un fermier avea cățel, El BINGO se numea

B,I,N,G,O (de 3 ori) Și Bingo se numea.

Un fermier avea cățel, El BINGO se numea

Ham, I,N, G, O (de 3 ori) Și Bingo tot lătra.

Un fermier avea cățel, El BINGO se numea

Ham, Ham, N,G,O (de 3 ori) Și Bingo alerga.

Un fermier avea cățel, El BINGO se numea

Ham, Ham, Ham, G,O(de 3 ori) Și Bingo se distra

Un fermier avea cățel, El BINGO se numea

Ham, Ham, Ham, Ham, O (de 3 ori) Și Bingo se juca.

Un fermier avea cățel, El BINGO se numea

Ham, ham, ham, ham, ham (de 3 ori) Și BINGO se numea.

PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

prof. învățământ preșcolar: Lența Elena Olga
Grădinița cu Program Prelungit „Prichindel” Suceava

The presented project is a didactic project of integrated activity with duration of 2 hours, at level II and has the theme - "Animals on the globe". The project has two experiential domains – the field of science – mathematical activity , "Fun Mathematics" and the aesthetic and creative domain – "Animals from the zoo", freely chosen activities – on the centers of interest. Four centers were opened: constructions, library, science, sand and water. The pre-schoolers were really excited about the activity, they showed empathy towards the characters and they worked in the team, completing the tasks.

Nivelul/Grupa: nivel II / grupa mare

Tema anuală de învățare: „Ce este/a fost și va fi aici pe pământ?”

Tema proiectului: „În lumea necuvântătoarelor ”

Tema săptămânală: „Animale de pe glob”

Tema activității: „Călătorie în lumea fascinantă a animalelor”

Elementele componente ale activității integrate:

- ALA 1 – Tema: „ Lumea animalelor”

Centrul Construcții: – Tema:-„Ferma de animale "- construcții

Centrul Bibliotecă: Tema:”Cartea cu animale”- citire imagini

Centrul Știință: Tema: -„Animale de pe glob” - sortare, grupare, asociere

Centrul Nisip și apă - Tema: „ Adăposturi pentru animale” - forme în nisip și lut

- ADE– DȘ – Tema - „Matematica distractivă”- joc exercițiu

– DEC–Tema:- „Animale de la zoo "- pictură cu estompa

Scopul activității: - Îmbogățirea sferei de cunoaștere și a experienței senzoriale prin contactul direct cu materialele pregătite în spațiile create, apelându-se la capacitățile și deprinderile acumulate și mai ales la cunoștințele matematice însușite.

Obiective operaționale:

- ❖ Să îmbine corect piesele trusei lego pentru a realiza ferma și gardul;
- ❖ Să citească imaginile confecționând cartea cu animale de pe glob;
- ❖ Să sorteze jetoane grupând animalele după criteriile date;
- ❖ Să numere crescător și descrescător în centrul 1-7, raportând cantitatea la număr și invers;
- ❖ Să numere elementele specificând mulțimea cu mai multe mai puține elemente;
- ❖ Să realizeze compunerea și descompunerea numerelor date;
- ❖ Să rezolve probleme cu animale în centrul 1-7;
- ❖ Să utilizeze tehnica picturii cu estompa pentru a realiza animalele de la zoo;

Strategii didactice:

- a) **Metode și procedee:** conversația, exercițiul, explicația, munca în grup, problematizarea, învățarea prin descoperire, demonstrația, munca individuală, demonstrația, jocul;
- b) **Elemente de joc:** surpriza, aplauze, mânuirea materialelor, stimularea, mișcarea
- c) **Resurse materiale:** centrul Construcții – trusa lego, centrul Bibliotecă – imagini cu animale din diferite ținuturi, lipici, hartie cartonată, șnur, centrul Știință – jetoane cu animale și planșe cu diferite medii de viață, pata fix, centrul Nisip și apă- lut, pământ, nisip, zapadă artificială, siluete de animale, aparat foto, ecusoane cu diferite simboluri, plic, scrisoarea de la ursul brun și cea de la ursul polar, acuarele, bețișoare, estompe de burete, tabloul cu traseul urșilor, jetoane cu animale, pata fix;

Forme de organizare: în grupuri mici, frontal, individual

Durata: 2 h

Scenariul activității

Copiii grupei "Buburuzele" intră în sala de grupă intonând cântecul „Uite așa merge pisica” și se așază pe pernutele pregătite. Preșcolarii sunt îndemnați să salute și musafirii. Educatoarea prezintă copiilor două plicuri de la ursul polar și respectiv ursul cafeniu care sunt foarte buni prieteni și doresc să locuiască împreună, iar acest lucru îl pot face doar la grădina zoologică, însă urșii în drumul lor spre grădina au întâmpinat niște obstacole pe care nu știu cum să le depășească și de aceea cer ajutorul copiilor pentru a-i putea ajuta. Se împarte grupa în două echipe: echipa urșilor cafenii și echipa urșilor polari. Pentru a-i putea ajuta pe cei doi urși se prezintă un tablou care reprezintă drumul urșilor pe care trebuie să-l parcurgă până la grădina zoologică, drum presărat cu multe obstacole ce trebuie depășite. Prima sarcină întâlnită pe traseu trimite copiii *”în pas de urs”* (T) la centrele de interes astfel: urșii cafenii se vor îndrepta spre centrele Construcții unde au de realizat staulul și gardul de la fermă utilizând trusa Lego și Bibliotecă unde citesc imagini cu animale și confecționează o carte cu acestea, iar urșii polari se îndreaptă spre centrele Nisip și apă unde realizează adăposturi pentru diverse animale și spre Știință unde sunt puși în situația de a sorta jetoanele cu animale în funcție de mediul în care trăiesc. (ALA)

Bucuroși că pot ajuta animăluțele copiii lucrează cu mult drag și atmosfera din grupă este una antrenantă în care distracția și spiritul de competiție predomină. După terminarea lucrului la centre copiii își fac curat la măsuțe apoi se îndreaptă spre grupul sanitar pentru a fi prieteni ai curățeniei. (R)

Copiii se întorc în grupă intonând cântecul ”Azi Grivei e mânios” (T) având astfel posibilitatea de a trece la următoarea sarcină pentru fiecare dintre cele două echipe.

Pe drumul parcurs de urși copiii întâlnesc diferite obstacole care îi pun situația de a rezolva diverse sarcini cu conținut matematic: raportarea numărului la cantitate și invers, așezarea corectă a vecinilor unei cifre, compunerea și descompunerea în limitele 1-7, compunerea unor probleme și rezolvarea lor precum și stabilirea unor poziții spațiale. (ADE-DS). Rezolvând aceste sarcini urși se apropie de grădina zoologică trecând prin diverse medii de viață ale animalelor precum: Fermă, pădurea, lumea apelor, Australia, Africa și zonele polare.

Una dintre sarcini trimite apoi copiii la măsuțe ” sărind ca un cangur” (T) unde vor picta siluete de animale din diverse zone ale lumii utilizând tehnica picturii cu estompa.(ADE-DEC)

Rezolvarea acestei sarcini îi aduce pe copii în fața panoului cu grădina zoologică, însă aici mai au o surpriză - cuștile pentru animale sunt goale, iar ultima sarcină a traseului este aceea de a așeza animalele în cuști numărându-le și sortându-le în funcție de specie.

Rezolvarea acestei sarcini duce și la finalizarea traseului astfel urși pot să își ocupe cuștile alături de ceilalți prieteni ai lor de la grădina zoologică.

Pentru că i-au ajutat pe urși să ajungă la grădina zoologică copiii primesc medalioane cu animale și cu mediile lor de viață.

Activitatea se va încheia cu aprecierea muncii și eforturilor copiilor în ducerea la îndeplinire a tuturor sarcinilor. Educatoarea apreciază comportamentul copiilor pe durata activității și le împarte câte o recompensă.

Nr Crt.	Etapale activității	Conținut științific	Strategii didactice		Evaluare/Metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Captarea atenției	Se realizează prin primirea unor scrisori de la ursul cafeniu și ursul polar.	Conversația examinatorie	scrisori	Probă orală: -răspunsuri la întrebările puse
2.	Enunțarea scopului și a obiectivelor	Se comunică tema și obiectivele ce urmează a fi realizate pe parcursul activității sub forma unor formulări accesibile care să le trezească interesul copiilor pentru activitate.	Conversația		
3.	Prezentarea optimă a conținutului și dirijarea învățării	-reconstituire și ansamblare a părților componente prin utilizarea trusei Lego, - dezvoltarea capacității de a realiza adăposturi din lut, pietricele și nisip; - exersarea capacității de a sorta jetoane după un anumit criteriu; - exersarea unor elemente de	Explicația Exercițiul Jocul Munca independentă Conversația Problematiza-re Munca independentă Conversația Explicația	Trusa Lego Lut Pământ Fulgi de polistiren Nisip Pietriș Imagini cu animale Foi colorate Lipici Jetoane cu animale Imagini cu diferite medii de viață	Probă practică: Construirea gardului și a staulului Realizarea adăposturilor pentru animale Sortarea de jetoane Confecționarea cărții Probă orală: Citirea unor imagini cu animale

		comunicare orală; - exersarea deprinderilor practic - aplicative de lipire pentru confecționarea unei cărți; Sistematizarea și consolidarea cunoștințelor matematice prin utilizarea următoarelor regulilor de joc : - constituirea de mulțimi prin raportare numărului la cantitate și a cantității la număr, - identificarea poziției spațiale - identificarea vecinilor unor cifre, -compunerea și rezolvarea de probleme - compunerea și descompunerea unui număr. Exersarea deprinderilor practic-aplicative de pictură pe o suprafață dată prin utilizarea estompei. Dezvoltarea simțului estetic și creativ prin îmbinare corespunzătoare a cromaticii. Relaxarea organismului prin joc exersând deprinderile motrice învățate;	problematizarea Exercițiul Demonstrația Munca independentă Demonstrația Exercițiul Explicația Munca independentă Conversația Explicația Exercițiul Jocul	Tabloul cu traseul Siluate de diverse animale Jetoane cu cifre Siluate de animale Betisoare Bureței Acuarele Servețele Medalione cu animale și medii de viață	Probă practică: Rezolvarea sarcinilor cu conținut matematic Probă practică Realizarea lucrărilor prin tehnica picturi cu estompa Probă practică: Executarea corectă a jocului

4.	Obținerea performanței	Realizarea corectă a tuturor sarcinilor de lucru, atât în grup cât și individual, solicitând copiii să participe activ la învățare, pe parcursul întregii activități.	Munca independentă Conversația Exercițiul	Lucrările realizate de copii la centre;	- capacitatea de a duce la bun sfârșit toate sarcinile
5.	Evaluare	Determinarea calității demersului realizat prin raportare la obiectivele anticipate și la finalitățile obținute. Antrenarea copiilor în autoevaluarea și evaluarea rezultatelor activității desfășurate..	Conversația evaluativă	Stimulente	- capacitatea de autoevaluare

Bibliografie:

- „Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii”, ED. a II-a revizuită și adăugită, M.E.C., Ed V& Integral, Buc, 2005
- „Curriculum pentru învățământul preșcolar”, M.E.C., 2008
- Laurenția Culea, Angela Sesovici, Filofteia Grama, Mioara Pletea, Daniela Ionescu, Nicoleta Anghel „Activitatea integrată din grădiniță”(ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar),; Ed. Didactica Publishing House, Buc., 2008
- „Elemente de Pedagogie Preșcolară aplicată”, Ed. Universității din Oradea, 2006

LEGO LAND, STEAM LAND

prof. Leucă Brîndușa
GPN “Țândărică” Suceava

Learning in the 21st century involves providing opportunities to experience things around as a form of problem solving, while developing the skills of creative thinking, teamwork and communication.

By playing with Lego pieces, children discover science and technology elements in a fun and practical way, helping them to develop their self-confidence as well as essential life skills.

Cu toții cunoaștem faptul că piesele Lego dezvoltă creativitatea copiilor, însă jocul cu acestea dispune de mult mai multe beneficii.

Jocul LEGO nu este doar un simplu joc de construit, ci și un mod de relaxare și antrenare a minții.

Cuburile sunt printre cele mai vechi jucării și, cu toate că nu sunt deloc sofisticate ca altele, ele sunt ideale pentru copii. Celor foarte mici le place să le pipăie, să le observe forma și culoarea. Când cresc mai mari, ei devin creativi, le combină, le aliniază sau le așază unul peste altul.

La vârsta de doi ani ei pot demonstra primele aptitudini de construire și își folosesc imaginația în joc. Reușesc să ridice, să stocheze sau să combine cuburile, dobândind mai multă putere în mâini și degete, dar și să stabilească o bună coordonare între ochi și mâini. Încep să înțeleagă perspectivele și cum să potrivească formele, ceea ce-i va ajuta mai târziu în citirea hărților și orientare.

În jurul vârstei de 3 ani, copiii învață cum să proporționeze și să combine piesele pentru a forma turnuri din ce în ce mai înalte, apoi poduri și castele.

La 3 și 4 ani încep să recunoască modele și tipare, iar turnurile și clădirile devin "opere de artă".

La grădiniță și în clasele primare, cuburile permit copiilor să recreeze structuri, orașe și peisaje din viața de zi cu zi.

Așadar, chiar dacă se joacă, copiii își dezvoltă diferite abilități, în funcție de vârstă și de tipul de construcție pe care aleg să îl facă. Fără să își dea seama, ei deprind o mulțime de abilități, care îi ajută atât în dezvoltarea gândirii și percepției spațiale, cât și în dezvoltarea creativității. Deseori, piesele Lego sunt un prilej pentru copii de a se aduna și de a construi împreună. Astfel, ei învață să împartă piesele (sau măcar învață să rezolve clasicul conflict în care se ceartă pe o piesă), să se implice într-un proiect comun, să își găsească un rol în echipă. Bineînțeles, în locul jucăriilor Lego pot fi orice fel de jucării care îi aduc pe copii împreună. Însă putem profita de atractivitatea acestor piese pentru a-i face pe copii să învețe să socializeze și să coopereze.

Indiferent de vârsta și sexul copilului, jucăriile Lego își păstrează puterea de fascinație. Plăcerea de a construi apare și la copiii de doi ani, dar și la cei de 14 ani.

Ne uităm mai întâi la un micuț de 2 ani, care construiește un turnuleț. Alege piesele la întâmplare și încearcă să le îmbine, astfel încât să se potrivească. În felul acesta își dezvoltă dexteritatea de finețe. Treptat, va alege doar piese asemănătoare ca mărime pentru turnuleț, începe să sorteze în minte piesele și le așază în categorii pe mărimi. Când turnulețul se dărâmă, el este motivat să îl ia de la capăt și să îl facă și mai mare. Iată cum își stabilizează atenția și își formează răbdarea. Fiind tot mai mândru de construcțiile lui, el va prinde încredere în sine și va fi motivat să construiască figuri tot mai complexe. În consecință, pentru micuții de 2-4 ani jucăriile Lego sunt un prilej de dezvoltare a dexterității de finețe, a abilității de a sorta pe categorii, a percepției spațiale, a răbdării și perseverenței.

Să ne uităm acum la un copil de 6 ani, care construiește un avion complicat. Observăm că el face o construcție mult mai elaborată, din imaginație. Încearcă să transforme reprezentările mintale ale anumitor obiecte în realitate: avioanele din imaginație prind contur sub forma Lego. Fiecare construcție este un prilej de inovații și îmbunătățiri: avionul are reactor, piste de aterizare, submarinele au hublouri și periscoape, castelele au creneluri, camere secrete și pasaje. Îmbinând piesele, copilul își dă seama de proporția lucrurilor și își formează reprezentări tot mai complexe ale obiectelor. Un alt copil care construiește o cetate are în fața lui o schiță și se străduiește să o respecte întru totul, fapt pentru care măsoară mereu construcția tridimensională cu desenul din față. El alege cu grijă piesele de care are nevoie, rotește mintal figurile și face multe permutări, asemenea unui mic arhitect. Măsoară, planifică, ajustează, modifică. Toate aceste procese îi dezvoltă percepția vizuală și gândirea. În plus, își dă frâu liber creativității și imaginației, practic neavând nici o limită în construcție.

Pe lângă versatilitate, când spunem LEGO spunem avantaje în învățare.

Piesele îl ajută pe cel mic să își dezvolte imaginația și să inoveze. Posibilitățile de combinare ale pieselor sunt multiple și în acest joc nu putem spune că ceva este corect sau greșit deoarece el se desfășoară după regulile proprii impuse de fiecare.

Este perfect pentru dezvoltarea motricității fine, oferind ocazia perfectă pentru a manipula obiecte mici și a construi.

Jocul cu LEGO dezvoltă gândirea matematică, antrenând pe cel mic să fie concentrat și atent la detalii, să încerce și să găsească cea mai bună rezolvare adică potrivire de piese, forme, mărimi și culori. Copiii își dezvoltă aptitudinile în rezolvarea unor probleme de matematică prin gruparea, adunarea sau scăderea cu ajutorul cuburilor, după care vor face și primele experimente despre gravitație, balans și geometrie.

Știința și ingineria sunt două domenii cu care cei mici iau contact atunci când construiesc cu piesele Lego. Vor descoperi singuri că pentru a construi un pod sau o clădire care să nu se dărâme este nevoie de o anumită bază și prin exercițiu și experiența tuturor turnulețelor care s-au dărâmat vor reuși să pună pe picioare construcții stabile.

Pe plan creativ, își dezvoltă simțul artistic, echilibrul și stabilitatea. Cuburile oferă copiilor șansa de a face propriile modele și satisfacția de a crea structuri care n-au existat până atunci. Pentru copii, creațiile lor sunt foarte prețioase și oferă copilului noi oportunități de explorare.

În jocul cu Lego procesul de învățare devine distractiv, iar joaca se transformă în asimilarea de noi cunoștințe. Și ce poate fi mai frumos decât să înveți în timp ce te joci?

Lego îmbină distracția cu învățarea în cantitatea potrivită pentru a menține antrenată atenția și curiozitatea copiilor pe măsură ce ei cresc. Piesă cu piesă jocul se transformă dintr-o joacă nestructurată într-una structurată în care jucăria devine importantă și benefică pentru dezvoltarea ulterioară a copiilor.

Bibliografie:

<https://noriel.ro/blog/beneficiile-lego-in-dezvoltarea-copilului>

<https://www.nomiland.ro/lego-duplo-set-special/>

JOACA "DE-A ȘTIINȚA"

prof. învățământ preșcolar Lihănceanu Mihaela
Grădinița cu program prelungit "Gulliver" Suceava

The early education curriculum promotes the game as the main activity through which the child grows and develops in a natural, free and harmonious way. One of the application principles of the curriculum is that of active learning, through which the child actively takes part in various learning experiences, chooses and moulds the way in which the activity takes place, but also through which exploration, exercise and experiments are encouraged as autonomous learning experiences.

The educational environment in each class needs to gather material resources to help the child explore new ideas; conduct various activities alone or with the other children, under the kindergarten teacher's guidance. Various science experiments, such as colouring, combining colours, dissolving substances, melting, and floating, and sinking, and boiling, burning, plant growing and so on can be conducted within the kindergarten.

Curriculum-ul pentru educație timpurie susține jocul ca activitate de bază a copilului prin care acesta se dezvoltă natural, liber, armonios. Unul din principiile aplicării curriculumului este cel al învățării active, prin care copilul participă activ la diverse experiențe de învățare, își poate alege și influența modul de desfășurare a activității, prin care

sunt încurajate explorările, exercițiile, încercările și experimentările, ca experiențe autonome de învățare.

Mediul educațional din fiecare grupă trebuie să cuprindă resurse materiale cu ajutorul cărora copilul poate explora idei noi, poate derula activități diverse singur sau împreună cu ceilalți, sub îndrumarea educatoarei.

Astfel, la **Centrul Știință** se pot regăsi: albume, glob pământesc, atlase geografice, botanice, cântar, pahare de dimensiuni diferite cu care copiii pot învăța să aprecieze diferența de greutate și de volum a diferitelor obiecte; cutii cu diferite semințe colecționate de copii; lupe sau microscop; semințe puse la încolțit, pentru observarea procesului de germinație; colecții de frunze, scoici, melci, pietre de diferite forme, mărimi, pene și multe altele care facilitează apropierea copilului de cunoașterea lumii înconjurătoare, pe care o descoperă pas cu pas și o explorează individual sau în grupul de copii cu care se joacă. De asemenea, acest centru are în dotare Puzzle, Lego, Domino, jocuri cu imagini: *Știi când... Ce imagine urmează?*, *Numără și potrivește!* etc. Manipulând piesele acestor jocuri, copiilor li se dezvoltă coordonarea oculomotorie, capacitatea de discriminare vizuală. Ei dobândesc deprinderi de îmbinare, triere, așezare în ordine, clasificare, numărare, punere în corespondență, percepțiile de culoare, mărime, formă.

Gestionarea materialelor s-ar putea face mult mai bine, dacă ar exista *Zona tematică*, cu materiale din natură strict legate de temă, materiale intuitive (mulaje, machete), materiale tipărite (enciclopedii ilustrate, atlase, cărți non-ficțiune legate de temă), materiale, substanțe, produse originale pentru experimente; *Zona permanentă*, cu materiale din natură pentru experimente de durată, obiecte tehnice - instrumente de măsură inclusiv neconvenționale, instrumente pentru experimente – pipete, eprubete, recipiente, lupe, magneți, coloranți etc., materiale figurative – fotografii, hărți, ilustrații, glob pământesc, jocuri de masă cu jetoane, cifre, patterns și *Zona depozitare*, în care să se păstreze: kituri tematice, binoclu, microscop, materiale din natură, colecții, jocuri tematice, echipamente audio-video, materiale cu structuri, culori, forme diverse.

În cadrul acestui centru trebuie să ținem cont de câteva aspecte:

- Introduceți materiale care pot fi utilizate într-o varietate de moduri.
- Jucăriile și jocurile de la acest centru vor sta pe rafturi deschise, la nivelul copiilor;
- Asigurați centrul cu materiale care încurajează copiii să observe, să facă predicții, să experimenteze.
- Îndemnați copiii să-și înregistreze descoperirile prin întocmirea schițelor, desenelor, graficelor sau prin completarea unor tabele.
- Introduceți adecvat concepte și tehnici noi prin scurte expuneri pentru a-i ajuta pe copiii care au nevoie de o structurare mai puternică.
- Creați fiecărui copil oportunități multiple pentru explorare liberă.
- Furnizați materialele necesare și timpul disponibil copiilor care doresc să-și testeze ideile.
- Încurajați experimentele copiilor care au la bază curiozitatea lor naturală, experiențele specifice trăite de copii și înregistrați observațiile.
- Asigurați-vă că instrumentele științifice și materialele susțin desfășurarea unei game de activități științifice, de la cele de fizică, la plantat, de la studiul animalelor, la reacții chimice.
- Aveți grijă ca centrul Științe din sala de grupă să nu semene mai mult cu un muzeu, decât cu un laborator pentru o învățare activă.

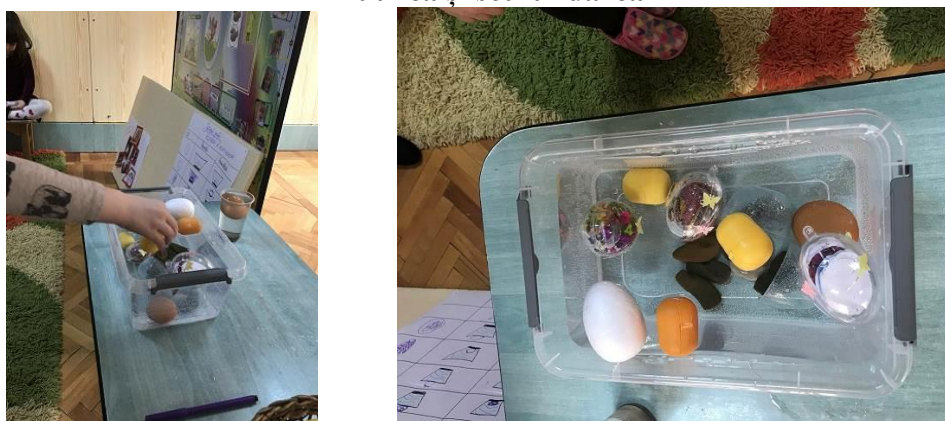
În acest context, „joaca educativă prin experimente științifice” poate concentra atenția și setea de învățare a preșcolarului, astfel încât intelectul lui să fie pregătit să absoarbă diverse informații științifice în viitor. La această vârstă, copilul are deja o viziune generală despre modul în care interacționează materia universală, așadar este pregătit să aprofundeze cunoștințele sale în scopul de a descifra dezvoltarea progresivă a vieții pe Pământ. În acest sens, în grădiniță se pot organiza diferite experimente științifice, cum ar fi: dizolvarea, colorarea, combinarea culorilor, decolorarea, topirea, plutirea, scufundarea, fierberea, evaporarea, solidificarea, arderea, atracția magnetică, procesul de dezvoltare a unei plante etc.

Iată câteva exemple concrete de activități desfășurate prin joc, explorare și experimentare:

- "Omul de zăpadă magic"- dizolvarea bicarbonatului cu oțet



- Plutirea și scufundarea



- Realizarea vulcanului



- Prepararea unui ceai



- Observarea lucrurilor cu lupa / oglinda



- Plantarea / încolțirea



Astfel de experimente desfășurate cu preșcolarii au un impact uriaș asupra modului în care ei înțeleg și învață să investigheze lumea din jur, atât pe cont propriu, dar și alături de adulți. Prin proiectele de cercetare în care sunt antrenați, copiii dezvoltă comportamente și competențe noi: cooperarea în căutarea soluțiilor, managementul propriilor acțiuni sau al grupului din care fac parte în activitățile respective, curiozitate față de nou etc.

Bibliografie:

1. Curriculum pentru educație timpurie, 2019;
2. Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie, 2019;
3. Wajnberg, Alexandre (trad. Ioana Suilea) – Experimente pentru copii: distractiv, rapid și ușor, Ed. Nomina, Pitești, 2014.

MANAGEMENTUL DE SUCCES – MOTIVAȚIE ȘI COMPORTAMENT

prof. Luca Maria Olga
Liceul Tehnologic "I. V. Liteanu" Liteni
Structură: G.P.N Roșcani

Through the activities that we initiate in a kindergarden, us- teachers- have to be prepared and convinced that, because of our educative interventions, we also stimulate our children's desire and need of knowledge, movement, exploration, their desire and need of games, of expressing themselves in various ways. Kids learn through work! Let's offer them the opportunities to learn, by protecting, encouraging and, most importantly, loving them!

Înscrierea la grădiniță a copilului presupune o separare bruscă de mediul social familiar copilului: părinții săi, frații săi, mediul, regulile cunoscute și rutine asimilate. Aflat într-un spațiu nou, în absența persoanelor cunoscute care-i oferă un sentiment de siguranță, copilul trăiește o stare de pierdere față de persoanele dragi, iar acest sentiment va deveni intens și derutant pentru el.

Adaptarea este un proces continuu, care angajează toate planurile vieții psihice a copilului: cognitiv, afectiv, volițional. Cunosând tipurile de adaptare precizate de Ursula Șchiopu(1995), putem spune că primele zile de grădiniță sunt o adevărată provocare, atât pentru copii cât și pentru cadre și părinți.

- **Adaptarea foarte bună**, cu despărțiri fără ezitări de persoana care a adus copilul la grădiniță, conduite saturate de curiozitate și de investigație activă în mediul de grădiniță, stabilirea rapidă de relații cu educatoarea și cu copiii din grupă – din păcate am avut un număr foarte mic de copii care s-au adaptat foarte ușor;
- **Adaptarea dificilă-intermitent tensională** este cea care a predominat, cu nervozitate, reținerea tacită (de mână) a persoanei însoțitoare, dispoziție alternantă, nesiguranță, curiozitate față de ambianță;
- **Adaptare tensională continuă**, copilul prezentând nervozitate de fond, reținerea insistentă a persoanei însoțitoare (verbală, uneori scâncit), stabilirea de relații reduse cu educatoarea și ceilalți copii, conduite de abandon – și la ora actuală, după două luni și jumătate mai avem trei cazuri;
- **Neadaptarea**, refuzul unui copil de a se despărți de persoana însoțitoare, refuzul de a stabili relații verbale (mutism), blocajul curiozității și al investigației, dispoziția tensională evidentă și continuă, refuz activ de a se despărți de persoana însoțitoare, negativism, uneori violență – nu a fost cazul.

I. Primele probleme cu care ne-am confruntat, evident au fost **primele zile de grădiniță caracterizate prin:**

- refuzul copiilor de a se despărți de părinți, circul aferent: plâns, împotrivire, țipete, negocieri și mituiri, uneori și câte o palmă la fund din partea părinților;
- întrebarea frecventă: "*Ce ne sfătuiți? Să continuăm să-l aducem sau să-l mai ținem puțin acasă?*";
- mame speriate care plâneau pe lângă uși: "*Mi se rupe sufletul când îl văd cum plânge, dacă aș avea cu cine să-l las acasă, nu l-aș mai aduce*", etc;
- copii care au primit foarte multă atenție și își argumentau cererea de a sta acasă susținând că "*nu le place la grădiniță*", "*nu le place mâncarea*", "*doamna este rea*", "*copiii sunt răi*", "*îi este dor de mama*", "*îi este somn*", "*vrea să se joace acasă*", "*preferă să meargă în parc*", etc;
- părinți confuzați care pur și simplu nu știau ce să facă – să ia în serios nemulțumirile micuțului sau să-l ignore, este prea răsfățat sau încearcă să obțină ce-și dorește prin orice mijloc, este bine tratat, de ce nu-i place când este așa frumos aici?

Ce am făcut?

Nu există un răspuns standard, fiecare situație este diferită, dar am ascultat răbdătoare doleanțele părinților, le-am zâmbit și i-am făcut să înțeleagă că dorința lor este și dorința noastră – copii liniștiți, încrezători și veseli.

I-am liniștit mereu spunându-le că cel mic se oprește din plâns imediat ce ei pleacă, este vesel toată ziua, lucrând și jucându-se cu ceilalți. În felul acesta am limitat și timpul de despărțire, scurtându-l considerabil - este prima generație la care nu am avut asistență în primele zile, lucru benefic atât pentru noi educatoarele cât și pentru copii, nu le-am prelungit agonia.

Pentru a fi mai convingătoare am surprins în fotografii aceste aspecte și le-am postat pe grupul clasei.

Copiii au fost tratați cu blândețe, aducându-le aproape obiectele familiare: păturică , jucărie de pluș, pernuță, repetându-le la nesfârșit că sunt în siguranță, că noi avem grijă să le fie bine și că părinții se întorc foarte repede în momentul în care își termină treaba la serviciu. Pe parcurs am avut grijă să descurajăm (în complicitate cu părinții) intențiile acestora de a aduce la grădiniță tot felul de obiecte dar la început ne-au ajutat mult.

Rezultatul – ce au dobândit copiii?

Din a doua săptămână am avut în grupă fețe zâmbitoare și copii jucându-se. Au început să facă trenulețul, deci să meargă în ordine la baie, au ascultat povești, au memorat cântecelele și joculețele, au reținut numele colegilor.

În ceea ce privește părinții au căpătat încredere în noi, au fost mai fermi ,mai hotărâți și mai convingători cu proprii copii. Este știut faptul că trăirile părintelui sunt foarte importante pentru că , vrea sau nu, copilul le simte. Dacă mama are îndoieli și este nehotărâtă dacă să continue sau să încerce din nou anul viitor, copilul nu va simți fermitate și încurajare din partea ei și nu va reuși să se mobilizeze pentru a se integra în grup și în program.

Cum am aflat acest lucru?

Este simplu – copiii se despart cu ușurință de părinți, nu mai plâng, sunt receptivi, putem vorbi la nivel de grup. Părinții ne susțin în tot ce facem și deocamdată nu avem nemulțumiți.

II. Cu ce problemă ne-am confruntat?

Isteriile copiilor de trei ani – acele țipete, lovituri care apar atunci când copilul devine frustrat, nervos sau dezamăgit (de obicei pentru că nu-l lași să facă sau să își ia ceva sau când un alt copil îi smulge jucăria din mână) și nu are abilitățile verbale pentru a se exprima, iar astfel decide să se manifeste fizic.

Ce am făcut?

Deși este foarte greu , nu ne-am lăsat purtate de isteria celor mici. Protestele nervoase sunt normale la această vârstă. Misiunea noastră – ignorarea acestor manifestări. Dacă încercăm să-i consolăm sau liniștim în timpul unei astfel de crize le vom da mai multă putere să se agite și ne vor distrage din tot ceea ce facem.

Calmul este esențial. Nu trebuie să acționăm în forță pentru că nu ajungem la nici un rezultat. O bună strategie este negocierea prin șantaj – *dacă nu mai țipi/dacă nu mai plângi vă pot spune o poveste....* sau îndemnul: *hai să vedem ce face păpușa /hai să căutăm jucăria / hai să cântăm un cântec*, îndemn ce poate fi completat cu o condiționare. Nu trebuie să supralicităm, să facem oferte imposibile și nu cedăm.

Pe scurt:

- am spus mai întâi copilului ce are voie să facă și ce nu;
- nu am reacționat dacă au încercat să ne atragă atenția;
- am încercat să ne menținem poziția făcând altceva;
- am reacționat întotdeauna față de un comportament periculos;
- am acordat atenția cuvenită pentru lucrurile frumoase;

Rezultatul – ce au dobândit copiii?

Aceste crize au devenit mai rare, copiii încearcă să ne impresioneze făcând lucruri frumoase.

Cum am aflat acest lucru?

Putem lucra cu ei 15-20 min. fără întreruperi.

III. Cu ce problemă ne-am confruntat?

Sentimentele de teamă ale copiilor de trei ani – în copilăria timpurie există două tipuri de anxietate: cea față de persoane și situații străine(când intră o persoană străină în clasă, aceștia se agită, plâng sau chiar se ridică de la locul lor și se lipesc de educatoare) și cea de separație(nu acceptă ideea de a fi lăsat în clasă cu un alt adult).

Ce am făcut?

Pentru copilul mic nu contează dacă motivul de frică este real sau imaginar, deoarece, pentru el, simțământul de frică este același. De aceea, simplul fapt de a-i spune copilului:”*Nu trebuie să-ți fie frică!*”, sau ”*Nu ai de ce să te sperii*”, nu îi este de prea mare folos, din moment ce, prin aceasta, nu faci altceva decât să nesocotești simțămintele reale, de teamă ale copilului, pe care el le trăiește cu adevărat. Frica la copii crește direct proporțional cu măsura în care aceștia nu se consideră în stare să facă față unei situații și, din această cauză se simte amenințat.

Așa că i-am asigurat pe copii că îi înțelegem, că frica este o emoție pe care o simțim cu toții. I-am pregătit din timp pentru ceea ce urma să facem în ziua respectivă : *după ce strângem jucăriile,ne spălăm și mâncăm, apoi vom merge la gimnastică, vom asculta o poveste, ne vom mai juca un pic iar după ce dormim vin părinții*. Am insistat pe crearea unor rutine: *după ce strângem jucăriile ne așezăm cu toții lângă pat; după ce pictăm ieșim cu toții pe vârfuri, cu mâinile sus, ca uriașii și ne spălăm pe mâini; la baie mergem doar cu trenulețul, pe marginea covorului,când mergem la gimnastică urcăm scările ținându-ne de bară ,etc.*

Rezultatul – ce au dobândit copiii?

Au căpătat încredere în noi, si-au depășit teama pentru că știau ce urmează să facă, și-au format o serie de deprinderi, au înțeles că nu este deloc o dovadă de slăbiciune sau de comportament necorespunzător ca un copil sa-și exprime teama. Discutând despre propriile temeri și învățând cum își înving ceilalți copii frica, au reușit și ei să o depășească.

Cum am aflat acest lucru?

Putem ieși din clasă , doar fetița nouă se mai ține după noi, ceilalți se joacă liniștiți convinși fiind că nu li-se întâmplă nimic rău și că noi ne vom întoarce mereu.

IV. Cu ce problemă ne-am confruntat?

Negativismul primar – o altă problemă destul de dificilă și greu de gestionat. Perioada cuprinsă între doi ani și jumătate și trei ani este foarte complicată. Pentru că avem copiii care au împlinit trei ani după începerea grădiniței am ”gustat” din plin și această etapă. Reacțiile negative sau opoziția în fața anumitor mâncăruri, a somnului sau a altor solicitări din partea noastră sunt, de fapt, rezultatul unei încercări a copilului de a-și impune punctul de vedere, de afirmare a personalității. Copilul încearcă să ne arate că este independent, că poate gândi singur în legătură cu tot ce îl privește, că știe ce e bine pentru el. Încăpățânarea îi dă uneori sentimentul că este stăpân pe situație și că poate lua decizii singur, lucruri care pot fi văzute și printr-o prismă pozitivă. Este dorința lui de a dobândi autonomie și de a-și consolida stima și încrederea în sine. Din păcate toate acestea se caracterizează prin impulsivitate, instabilitate, uneori par chiar ostili față de noi, plâng, țipă, refuză tot ce le oferim.

Ce am făcut?

- Am stabilit niște reguli clare de comportament:”*Ne jucăm frumos împreună!*”, ”*Vorbim pe un ton potrivit, folosim vocea de interior!*”, ”*Facem ordine la locul de joacă!*”, etc;
- Am explicat copiilor de ce nu au voie să se comporte așa într-o situație, am folosit cuvinte pe înțelesul lor, i-am motivat să aibă un comportament decent;
- Comportamentul dorit a fost urmat de consecințe pozitive: ”*Pentru că v-ați jucat atât de frumos, astăzi vom merge la locul de joacă de la etaj!*” Copilul trebuie neapărat să fie încurajat și apreciat pozitiv de fiecare dată când se comportă în direcția dorită (avem tendința uneori de a vedea doar comportamentul nedorit);

- Comportamentul nedorit a fost urmat de consecințe negative, stabilite clar și aplicate imediat:

- excluderea din situația respectivă (pentru că nu s-au jucat frumos și au lovit alți copii au fost luați și duși în afara locului respectiv);

- retragerea posibilității de a face o activitate preferată (astăzi nu vom mai urmări la televizor povestea preferată)sau repararea situației (i-am luat de mână, i-am îndreptat spre locul unde au făcut dezordine pentru a strânge lucrurile răvășite).

Rezultatul – ce au dobândit copiii?

- Ascultă de o autoritate – educatoarea;
- Își întârzie satisfacerea dorințelor personale;
- Își controlează impulsivitatea.

Cum am aflat acest lucru?

Avem copiii mai liniștiți, crizele s-au mai rărit, doar trei dintre ei continuă să ne facă probleme, unul nou venit(tot sub trei ani) și doi care nu se pot exprima verbal(au împlinit trei ani în timpul grădiniței).

Ca o concluzie putem spune că stă în puterea noastră să ajutăm la restabilirea echilibrului interior al celor mici, cu o îmbrățișare, un cuvânt frumos, o apreciere sau orice încurajare făcută pe limba lor, un moment sau un joc petrecut cu aceștia. Importantă este constanța acestor gesturi de afecțiune și atenție, predictibilitatea lor, siguranța oferită copilului atunci când ei ne caută, când au nevoie de noi. Este suficient a înlătura indisponibilitatea noastră, absența, neatenția sau refuzul de a ne apropia de copil care sădește în sufletul lui, în funcție de temperament, teama, nesiguranța sau uneori chiar agresivitatea.

Prin toate activitățile desfășurate în grădiniță , noi educatoarele trebuie să fim pregătite și convinse că prin intervențiile noastre educative stimulăm copiii dorința și nevoia de cunoaștere, de mișcare, de explorare, dorința și nevoia de joc, de exprimare în forme cât mai variate. Copilul învață lucrând! Să-i oferim toate oportunitățile de a învăța , asigurându-i protecție, siguranță încurajare și mai presus de toate iubire!

Să ții în palmele tale sufletul unui copil, este, cu siguranță un privilegiu; să fii important în viața lui este, poate, un dar divin! Noi, dascălii, avem acest privilegiu și această onoare de care nu trebuie să uităm nici o clipă.

Bibliografie

1. Botiș A., Tărău A.(2004), Disciplina pozitivă sau cum să disciplinezi fără să rănești, Editura ASCR, Cluj-Napoca
2. Iucu R.(2000), Managementul și gestiunea clasei de elevi, Editura Polirom, Iași
3. Sălăvăstru, D.(2004), Psihologia educației, Editura Polirom, Iași
4. Stan E.(1999), Profesorul între autoritate și putere, Editura Teora, București
5. Domnica Petrovai, Viorica Preda, Sorina Petrica - Pentru un copil sănătos emoțional și social

EXPERIENȚELE LINGVISTICE ALE ȘCOLARILOR MICI

prof. Luca Petronela
Liceul Tehnologic "I. V. Liteanu" Liteni

Jane Huston once said in one of her books: „kids can learn almost anything, if they are asked to play, try, touch, hear, see and feel the information”. In our case, the game has to stimulate reading / writing, it has to be in accordance with the level of psychological development of the child and, most importantly, to match the age partialities we are referring to. These games that we use are, actually, a series of methods, means and procedures which attract children, depending on how they are used.

Nevoia și setea de cunoaștere din zilele noastre, ne fac să realizăm importanța prezenței lecturii, a cărților, a mesajului scris și citit în viața individului. Un om care va citi, va avea cu siguranță parte de o educație permanentă în concordanță cu cerințele istorico-sociale prezente.

În acest context, nici o vârstă nu este prea mică pentru a conștientiza importanța lecturii și a cărților în viața sa. A educa micul școlar în această privință, beneficiind de resurse și organizând activitatea într-un mod conștient, sistematic, organizat, înseamnă a-i cultiva dorința de cunoaștere. Copiii de astăzi reprezintă generația oamenilor mari, care vor avea un cuvânt de spus și care vor schimba în felul lor lumea, doar prin ceea ce au dobândit pe parcurs.

Este important așadar ca prin lectură să stimulăm școlarul să descopere lucruri noi. Este la fel de important să motivăm școlarul să se apropie de carte, de mesajul scris și de cel citit și cum vom realiza acest lucru dacă nu prin joc. Observăm o rată mai mare a petrecerii timpului la calculator decât interesul pentru lectură, imaginea virtuală are un impact mult mai puternic decât cuvântul scris ori cel citit și este receptat cu mai mare ușurință. De aceea noi, în calitate de cadre didactice trebuie **să dezvoltăm în primul rând motivația**, să stimulăm interesul pentru lectură, pentru mesajul scris și cel citit.

Jane Huston spunea într-una din lucrările sale: "copiii pot să învețe aproape orice, dacă sunt puși în situația să se joace, să încerce, să atingă, să audă, să vadă și să simtă informația."

În cazul nostru jocul trebuie să se stimuleze citit-scrisul, să fie în concordanță cu nivelul de dezvoltare psihică a copilului și nu în ultimul rând să corespundă segmentului de vârstă căruia ne adresăm.

Aceste jocuri pe care noi le folosim sunt de fapt o serie de metode, mijloace și procedee care captează copilul în funcție de cum sunt aplicate.

Când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a copilului la lecție, sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecțiilor.

În următoarele rânduri voi descrie o serie de metode utile în abordarea citit-scrisului care pot fi adaptate cu ușurință la nivelul preșcolar și care pot fi utilizate în activitatea didactică de către oricare dintre dumneavoastră.

- **Metoda tradițională**

Învățarea scris-cititului în țara noastră se face simultan, (cu mici excepții) printr-o singură metodă - **fonetică, analitico-sintetică**. Aceasta datorită faptului că limba română este o „limbă fonetică”.

Metoda constă în concentrarea inițială asupra recunoașterii literelor și a corespondenței dintre grafeme și foneme, înaintea citirii cuvintelor în întregime:

- metoda trebuie să fie fonetică deoarece scrierea (de mână și de tipar) este în concordanță cu pronunția;

- se pleacă de la desprinderea unei propoziții din vorbire, se delimitează cuvintele, se desparte cuvântul vizat în silabe și apoi fiecare silabă în sunete, după care se realizează drumul invers, de la sunet la silabă, cuvânt și propoziție - ceea ce denotă că metoda e analitico-sintetică.

Copilul nu poate învăța decât pas cu pas, „îndeplinind ceea ce i se spune să facă, iar dacă totuși învață un lucru sărind etapele prescrise de metodică, o face pe riscul lui.

- **Metoda globală sau „privește și spune”**

Este folosită în lume din anul 1930. Constă în memorarea vocabularului, la vederea acestuia.

Învățătoarea scrie pe cartonașe cuvinte uzuale, cuvinte care denumesc obiecte cu care elevii lucrează zi de zi, care le sunt aproape, care au semnificație pentru ei, care îi interesează. Atunci când vorbesc despre obiect, le este prezentat și cartonașul cu numele respectiv, în mod repetat, până este reținut.

Când copiii au memorat un număr mai mare de cuvinte, le introduc în procesul de citire a cărților. Deoarece la noi această metodă nu se folosește, nu dispunem nici de resursele materiale necesare, respectiv de cărțile mici, cu povestiri interesante și atractive pentru copii, în care să se regăsească corespondența cuvânt-obiect. Și totuși, un învățător cu experiență și imaginație va putea să identifice modalități de aplicare a acesteia.

Metoda fonetică, analitico-sintetică și metoda globală nu se exclud nici din punct de vedere teoretic, nici în practică. De altfel, adepții primei metode recomandă în mod obișnuit citirea dintr-o dată a cuvintelor comune, urmărind astfel să stimuleze interesul, încrederea și motivația cititorilor începători, iar adepții celei de-a doua metode introduc diverse niveluri de analiză fonică, după ce elevii au dobândit o oarecare cursivitate în citire.

- **Metoda “Montessori”**

Explicată pe larg în lucrarea *Descoperirea copilului*, metoda ni-se pare deosebit de utilă, deoarece pune accentul pe folosirea a cât mai multe canale de recepționare a informațiilor (pipăit, văz, auz etc.)

Cercetările asupra memoriei, în condițiile unei atenții voluntare, cu un grad optim de concentrare arată că, în general, în urma unei activități de învățare reținem:

- 10% din ceea ce citim;
- 20% din ceea ce auzim;
- 30% din ceea ce vedem;
- 50% din ceea ce vedem și auzim în același timp;
- 80% din ceea ce spunem;
- 90% din ceea ce spunem și facem în același timp.

„**E vremea poveștilor**”- poate fi un moment distinct în fiecare zi, copiii mai mari povestind celor mici. Povestirea poate fi însoțită de gesturi, mimică, dramatizare cu păpuși pe mână etc.. Acum este momentul ca ei să afle că, în alte țări, există meseria de povestitor. Sunt oameni talentați, care pot intra cu ușurință în pielea oricărui personaj literar, făcând cunoscută lumea poveștilor, celor mici, care nu știu încă să citească.

Recomandări:

Este bine ca în colțul cu biblioteca să se afle o listă cu ultimele apariții în domeniul „carte pentru copii”; această listă se va completa periodic. Copiii trebuie să fie la curent cu noutățile. În felul acesta vor putea descoperi subiecte sau domenii incitante.

- **“Povești din puzzle”**

Există în comerț asemenea jocuri, prin care, cu imagini din poveștile cele mai îndrăgite de către copii, se pot forma puzzle-uri. Dacă nu avem astfel de jocuri, le putem confecționa chiar noi.

Cu ajutorul elevilor mai mari, desenăm personaje sau scene din povești (desenele trebuie să fie foarte clare, pentru a fi refăcute cu ușurință). Tăiem apoi coala de desen în forme neregulate și solicităm pe cei mici să potrivească bucățile, astfel încât să ajungă la desenul inițial. Pornind de la scena sau personajul respectiv, copiii pot spune întreaga poveste sau numai momentele importante, pot caracteriza personajele principale, pot schimba finalul poveștii etc.

- **“Puzzle din litere”**

Pe cartonașe dreptunghiulare se scriu literele de tipar, una în stânga și cealaltă în dreapta. Se separă literele cu o tăietură neregulată. (vezi desenul).

Se amestecă bucățile de carton. Fiecare copil trebuie să potrivească litera mare lângă cea mică. Odată familiarizați cu literele, se poate cronometra timpul. Sarcina devine mai complicată, dacă lângă litera de tipar așezăm litera de mână corespunzătoare.

- **„Piramida poveștilor”**

Se realizează din cuburi, care au desenate pe fețele lor povești. Copiii trebuie să așeze imaginile în ordine, astfel încât în vârful piramidei să se găsească sfârșitul poveștii.

Jocuri didactice prin care se urmărește dezvoltarea atenției și a capacității de observare a diferenței dintre forme. Este foarte important ca elevii să sesizeze diferențele dintre forme

aparent identice. Această abilitate îi va ajuta să nu confunde litere asemănătoare: n-m, d-b-p sau t-f. Iată câteva exemple de astfel de jocuri:

- **“Găsește diferența!”**

Se prezintă copiilor cartonașe pe care este desenat același obiect, cu mici modificări (un câțel cu coada în stânga, în dreapta, în sus etc.); ei trebuie să precizeze diferența. Se prezintă desene puțin mai complicate și se spune copiilor că trebuie să găsească „n” diferențe.

- **“Careul cuvintelor!”**

Deși copiii nu știu să citească, li se prezintă cartonașe pe care sunt scrise cu litere de tipar, cuvinte asemănătoare. Pe o coală mare sau pe tablă se desenează un careu în care se scriu aceste cuvinte, dar și câteva în plus. Ei trebuie să suprapună cartonașele date în căsuțele corespunzătoare din careu.

- **“Cutiuța cu surprize”**

Este vorba de cutii de chibrituri, în care se pun mici obiecte; pe cutie și în interiorul cutiei se scrie numele obiectului.

Copiii mai mari, copiii care știu să citească sau cadrul didactic îi pot ajuta pe cei mai mici să facă corespondența între cuvântul scris și surpriza din cutiuță. Se amestecă surprizele și copiii trebuie să le pună la loc, în cutiuța corespunzătoare.

Recomandări:

Jocul poate fi complicat treptat, pe măsură ce copiii îndeplinesc foarte bine prima sarcină. Se pot amesteca și cutiile desfăcute și obiectele, cerința fiind de această dată dublă: ei trebuie să potrivească fiecare capac la fiecare cutie și apoi să pună surpriza în cutie.

- **“Litere, cuvinte gemene”**

Se folosesc alfabetarele clasice și cartonașe cu cuvinte formate din trei sau patru litere; se lucrează individual, cu copiii care au probleme de atenție. Educatoarea așază în fața copilului două cartonașe cu aceeași literă și unul cu o literă asemănătoare. Copilul trebuie să înlăture cartonașul care nu se potrivește cu celelalte. Se poate juca și în grup, pe puncte, crescând dificultatea cuvintelor.

- **“Recunoaște litera prin încercuire”**

În această metoda preșcolarii vor trebui să identifice litere învățate anterior într-un text, o carte scurtă de povești și să le încercuiască.

- **“Cântă-ți numele!”**

Pe cartonașe se scriu numele copiilor, cu litere de tipar. Fiecare își ține cartonașul, astfel încât numele lui să poată fi citit de către colegi. Pe o melodie ușoară, cunoscută de toți, învățătoarea întreabă “Unde este Ana?” Fetița care și-a auzit numele ridică cartonașul și răspunde cântând “Aici sunt!” (în afară de faptul că se reține forma numelor, copiii rețin și faptul că acestea se scriu cu literă inițială mare).

Metodele de spargere a gheții (de dezgheț, de încălzire) ca modalitate de intrare în lectura unui text.

- **Ciorchinele (word-map, rețeaua de semnificații)**

Ciorchinele este o metodă prin care se realizează un câmp lexical, fiind actualizate cunoștințele dobândite anterior de elevi despre un subiect.

Câmpul lexical al unui cuvânt este alcătuit din ansamblul tuturor cuvintelor care se raportează la aceeași idee, oricare ar fi radicalul termenilor. Aceasta înseamnă că elevii pot spune orice cuvânt legat ca sens de ideea de la care se pornește.

Educatoarea scrie în mijlocul tablei un cuvânt și îl încercuiește. Se poate scrie și o scurtă propoziție de start. Este bine să se folosească o culoare vie, deosebită de cea care se va utiliza în continuarea exercițiului. Copiii citesc nucleul (cuvântul sau propoziția) și apoi vor spune rapid cuvinte legate de tema propusă. Educatoarea trebuie să aibă grijă să tragă linii între cuvintele care derivă unele din altele. Se scriu toate cuvintele propuse de elevi fără nici o evaluare a acestora. Este bine ca fiecare copil să spună un cuvânt și să nu se oprească fluxul ideilor decât la expirarea timpului propus inițial.

Am prezentat succint o serie de metode menite să faciliteze învățarea citit - scrisului în grădiniță prin experiențe lingvistice diverse, unde se adaugă originalitatea și creativitatea fiecărui cadru didactic în parte.

Iată deci cât de important este să antrenăm școlarul în activități de învățare a scrisului și cititului, transformându-le în jocuri menite să capteze atenția și să motiveze copilul să se implice activ, participativ și stimulându-i în permanență setea de cunoaștere, de lectură și capacitatea de a reda în scris mesaje, emoții sau sentimente, într-un mediu educațional favorabil.

Bibliografie

1. Ausubel D., Robinson F., *Învățarea în școală- o introducere în psihologia pedagogică*,"E.D.P., București, 1981
2. Bratu Gabriela, *"Aplicații ale metodelor de gândire critică la învățământul primar"*, Humanitas Educațional, București, 2004
3. Burke Walsh K., *"Predarea orientată după necesitățile copilului,"* C.E.D.P. Step by Step, București, 1999

EDUCAȚIE TEHNOLOGICĂ ȘI APLICAȚII PRACTICE - ABORDAREA INTERDISCIPLINARĂ

Profesor: Luculescu Daniela
Școala Gimnazială nr. 10 SUCEAVA

Summary

Technological education and practical applications is an interdisciplinary specialty which aims to adapt students to modern technologies and use data for professional guidance.

Technological education and practical applications is an interdisciplinary specialty which covers various traditional fields in order to achieve various purposes (biotechnology).

Students will get more used to the fact that today's scientific and technological breakdowns are more the result of cross disciplinary studies, rather than singular fields. The discipline Technological education and practical applications forms skills that ensure students access to lifelong learning and active integration in a knowledge-based society.

Rolul educației este de a dezvolta calitățile generale ale elevilor și de a-i pregăti pentru exercitarea diferitelor roluri sociale.

Realizarea unei culturi de bază în perioada învățământului general presupune includerea educației tehnologice în contextul acestuia, vizând cultivarea unei viziuni de ansamblu asupra tehnologiei, formarea unei atitudini active morale și responsabile. Includerea educației tehnologice în planurile de învățământ pentru ciclul gimnazial, poate conduce la realizarea progresivă a multiplelor sale obiective educative și să facă din aceasta disciplină una din cele mai interesante și atractive activități ale procesului instructiv-educativ

Studiul disciplinei *Educație tehnologică și abilități practice*, prin sfera de cuprindere a sectoarelor economice, a domeniilor profesionale/de activitate îl ajută pe elevul de gimnaziu să exploreze meserii, să-și găsească înclinația, chemarea, aspirația către un anumit domeniu, meserie, activitate, alegându-și astfel propriul parcurs educațional și profesional.

Educația tehnologică și aplicații practice este o specialitate interdisciplinara născută din nevoia omului modern de a se pune în acord cu noile tehnologii, oferind elevului posibilitatea de a ști să prelucreze și să utilizeze datele și informațiile și totodată, reperele necesare orientării profesionale.

Interdisciplinaritatea apare ca necesitate în educație, pentru a depăși granițele artificiale între diferite domenii. Argumentul care pledează pentru ea constă în aceea ca oferă o imagine integrată a lucrurilor care sunt de regula, analizate separat.

Prin interdisciplinaritate se creează:

- Acoperirea rupturilor dintre domenii, eliminarea izolării și a lipsei corelațiilor între conținuturile diverselor discipline.
- Construirea, prin educație, a unor structuri mentale dinamice, flexibile și responsive, capabile să sprijine deciziile cele mai potrivite.
- Rezolvarea de probleme, care poate fi considerată cea mai importantă forță motrice a integrării, datorită relevanței sale practice. Problemele cu care ne confruntăm în viața profesională, socială sau personală impun judecăți și decizii care nu sunt, de regula, limitate în jaloanele disciplinare. Aceste probleme au un caracter integrat, iar rezolvarea lor impune corelații rapide și semnificative

Întrucât copiii trebuie să se formeze în spiritul unor ansambluri, făcând corelație între mai multe discipline de învățământ, interdisciplinaritatea poate fi abordată la diferite niveluri de învățământ.

Conexiunile interdisciplinare care se stabilesc în procesul educativ-formativ au o funcție cognitivă și una educativă. Relațiile care apar între elevii clasei sunt caracterizate de:

- preocuparea unuia pentru celălalt: colaborarea;
- realizarea unor asocieri intelectuale interesante;
- dezvoltarea deprinderilor de comunicare și dialog;
- formarea spiritului de echipă;
- modelarea personalității creatoare a copilului.

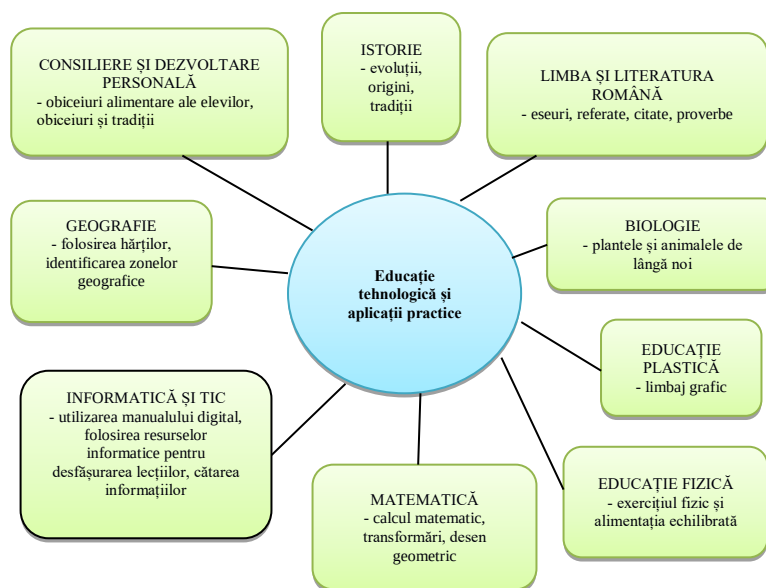


Fig. Legătura dintre discipline de studiu și Educație tehnologică și aplicații practice

Prin cunoștințele, atitudinile și valorile interdisciplinare promovate, disciplina *Educație tehnologică și aplicații practice* contribuie la formarea deprinderilor și abilităților necesare pentru a le asigura elevilor accesul la învățare pe toată durata vieții și integrarea activă într-o societate bazată pe cunoaștere.

Aici se pune accent cu precădere pe două dintre competențele cheie care definesc profilul de formare al elevului de gimnaziu, necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții: competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii, inițiativă și antreprenoriat.

Elevii dobândesc cunoștințe și abilități practice pentru realizarea unui produs/serviciu de calitate, prin folosirea eficientă a resurselor umane, materiale, financiare și de timp, cât și formarea unui comportament de consum bazat pe priorități. De asemenea se are în vedere amplificarea capacităților creatoare și a disponibilităților pentru invenție și inovație necesare dezvoltării personale și integrării ulterioare în muncă. Pentru atingerea acestor obiective se folosesc metode de învățare moderne, predominante fiind însă proiectele, în cadrul cărora elevii, prin activități practice, realizează diverse produse.

Câteva exemple de bune practici voi prezenta cu autorul imaginilor de mai jos.

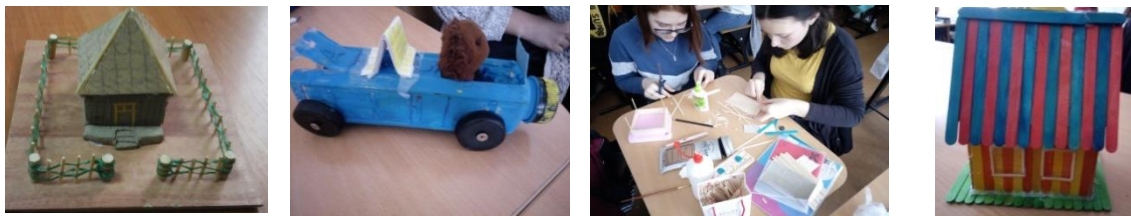


Macheta unei localități: locuințe, rețele de utilități, panouri solare, turbine eoliene



Adăposturi primitive realizate din materiale ecologice





Realizarea produselor

ABORDAREA INTEGRATĂ A CONȚINUTURILOR ÎNVĂȚĂRII -CHEIA REUȘITEI ȘCOLARE-

prof. înv. primar Luția Ana
Școala Gimnazială "Iulian Vesper", Horodnic de Sus

The integrated content approach is in line with the new educational guidelines, which many teachers have developed over time, from educational premise to education frequently used in everyday practice. We believe that integrated activities are of real importance in the effectiveness of teaching. However, we do not believe that a sharp demarcation should be made between traditional and integrated activities, in the sense that, by isolating them, by organizing the structured-educational process solely on the basis of one type of activity, we will not achieve the same result as if we try to combine these types of activities in the training planning. At the same time, it is the teaching framework that achieves the integration, compatibility of content and determines their relevance in relation to the cross - curricular requirements and the expectations of the community.

Actul educațional a reprezentat dintotdeauna axul principal al formării personalității umane. Platon afirmă că: „nu este nimic mai dumnezeiesc decât educația... prin educație omul ajunge într-adevăr om”.

În realitatea actuală asistăm la dezvoltarea unei noi abordări educaționale, care determină organizarea și trăirea unor experiențe de învățare ținând seama de cerințele viitorului și de necesitatea producerii unor schimbări dorite în comportamentul copilului de astăzi.

În societatea de astăzi, când cunoașterea umană se află într-un proces continuu de diferențiere, când apar noi discipline care se adaugă celor deja existente în învățământ, tendinței de diferențiere încearcă să i se opună tendința de integrare. Explozia informațională conduce nu numai la creșterea cantitativă a cunoștințelor, ci și la esențializare, la integrare.

Problemele concrete de viață, ce trebuie rezolvate zi de zi, au un caracter integrat și nu pot fi soluționate decât apelându-se la cunoștințe, deprinderi, competențe ce nu sunt încadrate în contextul strict al unui obiect de studiu. Pentru ca elevii zilelor noastre să facă față solicitărilor lumii contemporane, trebuie să le formăm capacitatea de a realiza transferuri rapide și eficiente între discipline, de a colecta, sintetiza și de a pune la lucru împreună cunoștințele dobândite.

Abordarea integrată a curriculum-ului pune accentul pe formarea unor competențe, atitudini și valori transversale și transferabile, utile pentru dezvoltarea personală și socială a elevilor.

Curriculum-ul integrat presupune o anumită modalitate de predare și o anumită modalitate de organizare și planificare a instruirii ce produce o inter - relaționare a disciplinelor, astfel încât să răspundă nevoilor de dezvoltare ale elevilor.

Evoluția practicii pedagogice contemporane cunoaște o dinamică importantă. La noi în țară, s-a propus un astfel de curriculum integrat pentru prima dată în anul 2008, la grădiniță,

iar în anul 2012 pentru clasele pregătitoare, întâi și a doua. Integrarea curriculară își manifestă beneficiile la clasele pre-primare și primare și se datorează atât particularităților de învățare ale copiilor, cât și modului de organizare a predării.

Beneficiile abordării curriculum-ului de tip integrat:

- hrănește și refortifică abilitățile și cunoștințele învățate într-o arie de studiu și le utilizează în alta;
- conferă elevilor experiențe academice din ce în ce mai bogate extinzând contextul și aplicabilitatea deprinderilor și informațiilor lor;
- eficientizează utilizarea timpului de învățare pentru cunoștințele, competențele dintr-o arie spre a fi utilizate ca suport în alta.

În locul coincidențelor dintre obiectul de învățământ și disciplina științifică, se optează pentru „câmpuri cognitive integrate” care transcend granițele dintre discipline.

Predarea integrată cunoaște o extensie relativ rapidă, în primul rând datorită faptului că răspunde unor preocupări privind natura științei. Cei mai serioși pași în predarea integrată s-au făcut în învățământul preșcolar și primar, dar și în cel gimnazial și liceal.

Predarea integrată se dovedește a fi o soluție pentru o mai bună corelare a științei cu societatea, cultura, tehnologia. Cu toate acestea, se întâmpină o serie de dificultăți, ce țin în primul rând de schimbarea mentalității cadrelor didactice, înlăturarea comodității, a inerției.

În predarea - învățarea conținuturilor învățământului preuniversitar este din ce în ce mai prezentă tendința de organizare a acestora dintr-o perspectivă integrată. În dilema predării pe discipline de sine stătătoare sau pe baza integrării conținuturilor în „**câmpuri cognitive integrate**” care transcend granițele dintre discipline, a învins, se pare, cea de-a doua variantă.

Din practica la clasă am putea aduce argumente ale predării integrate: angajarea responsabilă a elevilor în procesul învățării, încurajarea comunicării și a relațiilor interpersonale prin valorificarea valențelor formative ale sarcinilor de învățare în grup prin colaborare, transformarea cadrului didactic în factor de sprijin, mediator, facilitator și diminuarea funcției sale de „furnizor de informații”.

Dar, ca orice abordare sunt întâmpinate și anumite dificultăți și limite: pregătirea cadrelor didactice care să predea într-o asemenea manieră, sistemul de formare inițială și continuă a cadrelor didactice din România este predominant axat pe predarea pe discipline, în funcție de specializarea de pe diploma de absolvire a facultății, imposibilitatea aprofundării de către elevi a cunoașterii științifice specializate, lipsa de tradiție pedagogică a integrării, opoziția latentă sau activă a cadrelor didactice privind tendințele integratoare.

Integrarea conținuturilor vizează stabilirea de relații strânse, convergențe între elemente, precum: concepte, abilități, valori aparținând disciplinelor școlare distincte.

Din acest punct de vedere, literatura de specialitate identifică următoarele posibilități: integrare intradisciplinară, integrare multidisciplinară, integrare pluridisciplinară, integrare interdisciplinară și integrare transdisciplinară.

Organizarea și predarea **intradisciplinară** a conținuturilor merg încă pe axele curriculum-ului tradițional. În același timp se constituie în „operația care presupune a conjuga două sau mai multe conținuturi interdependente aparținând aceluiași domeniu de studiu, în vederea rezolvării unei probleme, studierii unei teme sau dezvoltării abilităților”.

Integrarea intradisciplinară se realizează prin inserția unui fragment în structura unei discipline pentru a clarifica o temă sau prin armonizarea unor fragmente în cadrul unei discipline, pentru rezolvarea unei probleme sau dezvoltarea unor capacități și aptitudini.

Intradisciplinaritatea are în vedere integrarea la nivelul conținuturilor, a deprinderilor și a competențelor. Aceasta se poate realiza: pe orizontală, între conținuturi și competențe ale disciplinei la același nivel de studiu; pe verticală, între conținuturi și competențe de la niveluri diferite de studiu.

Avantaje: justificarea pedagogică a acestui mod de abordare a conținuturilor constă în aceea că ea oferă un mod direct, atât profesorului, cât și elevului, o structură care respectă

ierarhia cunoștințelor anterior dobândite, este securizantă: pe măsură ce avansează în cunoștințe și competențe, elevul își dă seama de drumul pe care l-a parcurs.

Dezavantaje: transferul orizontal de la o disciplină la alta al celor ce învață se produce puțin și, de regulă, la elevii cei mai dotați, perspectiva intradisciplinară a condus la paradoxul „enciclopedist specializat”, care închide elevul și profesorul într-o tranșee pe care și-o sapă ei înșiși, care îi izolează din ce în ce mai mult, pe măsură ce o adâncesc, iar în devotamentul său pentru disciplină, cadrul didactic tinde să treacă în planul doi obiectul prioritar al educației: elevul.

Pluridisciplinaritatea este definită ca juxtapunere a disciplinelor mai mult sau mai puțin înrudite. Fiecare disciplină este studiată în funcție de o sinteză finală de studiat.

Perspectiva pluridisciplinară este o perspectivă tematică. Este „*pedagogia centrelor de interes*”, lansată de Decroly. Predarea în maniera pluridisciplinară pornește de la o temă, o situație sau o problemă care ține de mai multe discipline în același timp.

Specialiștii în domeniul integrării conținuturilor afirmă că acest tip de abordare poate fi comparată cu derularea unei discuții în care fiecare dintre parteneri își exprimă punctul de vedere.

Această metodă face ca diverse discipline să analizeze aceeași problematică, fără să se ajungă la sinteze comune și la puncte de vedere comune; răspunsurile date pun în evidență multiplele fațete ale aceleiași teme sau probleme.

Avantaje: situează un fenomen sau un concept în globalitatea sa, în toate relațiile sale, din perspectiva educației permanente, predarea pluridisciplinară fundamentează învățământul pe realitate și pe problemele ei, legătura școlii cu viața socială este mai motivantă pentru elev, reduce compartimentarea cunoașterii și a conținuturilor în funcție de domeniul din care fac parte, asigură un transfer mai bun al cunoștințelor în situații noi.

- Dezavantaje: riscul superficialității în învățare este mare, nu se asigură progresia de la cunoscut la necunoscut, ca în cazul studiului disciplinelor în manieră tradițională, se sacrifică rigoarea și profunzimea în favoarea unei simplificări excesive.

Interdisciplinaritatea este definită ca „interacțiune existentă între două sau mai multe discipline, care să poată să meargă de la simpla comunicare de idei, până la integrarea conceptelor fundamentale privind epistemologia, terminologia, metodologia, procedeele, datele și orientarea cercetării”.

Principala modalitate de introducere a interdisciplinarității în învățământ o reprezintă regândirea conținuturilor și elaborarea planurilor, a programelor și manualelor școlare în perspectiva conexiunilor posibile și necesare sub raport epistemologic și pedagogic.

Acțiunea de promovare a interdisciplinarității trebuie să se integreze în contextul sistemului educativ dat. De asemenea, pentru a fi eficientă, trebuie să se asocieze cu alte principii sau inovații specifice unui învățământ modern.

Avantaje: conceptele și organizarea conținutului din această perspectivă favorizează transferul și, prin urmare, rezolvarea de probleme noi, permit o vedere mai generală și o decompartmentare a cunoașterii umane, această optică constituie o abordare economică din punctul de vedere al raportului dintre cantitatea de informație și volumul de învățare, realizează conexiuni între discipline, punând în evidență coeziunea, unitatea, globalitatea temei sau problemei de studiat.

Dezavantaje: tratarea interdisciplinară trebuie să evite tendința de generalizare abuzivă, de însușire a unor cunoștințe și deprinderi dezlănate, perspectiva interdisciplinară realizată la nivel de grupe de discipline conexe sau concepută sub o formă și mai radicală nu implică abandonarea noțiunii de disciplină.

Multidisciplinaritatea este forma cea mai puțin dezvoltată de întrepătrundere a disciplinelor, constând numai în alăturarea anumitor elemente ale diverselor discipline, evidențiind aspectele lor comune.

Acest mod de abordare presupune predarea conținuturilor care aparțin unei discipline școlare prin modalități specifice fiecărui domeniu, făcând însă apel la virtuțile argumentative și persuasive ale altor discipline.

Există două moduri de integrare în funcție de tipul disciplinelor: integrarea complementară, când corelațiile se realizează între discipline înrudite, complementare și integrarea paralelă, când corelarea se face între discipline din grupe diferite.

Avantaje: confortul cadrelor didactice, care nu își simt domeniul amenințat, realizarea de planificări corelate între discipline, realizarea de către elevi a unor legături între conținuturile diverselor discipline, explicarea unor teme sau probleme ce nu pot fi lămurite în cadrul unei singure discipline.

Dezavantaje: unele teme sau probleme din lumea reală necesită un efort conjugat pentru a fi rezolvate.

Transdisciplinaritatea

Întrepătrunderea disciplinelor și coordonarea cercetării pot sfârși prin adoptarea aceluiași ansamblu de concepte fundamentale sau elemente metodice generale, adică un nou domeniu de cunoaștere sau o nouă disciplină. Acest tip de abordare tinde către o fuziune a cunoștințelor specifice diferitelor discipline, la descoperirea unor noi câmpuri de investigație, la conceperea unor noi programe de cercetare. Considerându-se că deschide calea către atingerea unui nivel superior al cunoașterii, transdisciplinaritatea a fost ridicată la rangul de „noua viziune asupra lumii”, fiind capabilă să conducă la înțelegerea, soluționarea multiplelor probleme complexe și provocări ale lumii actuale.

Integrarea conținuturilor școlare reprezintă o necesitate și un deziderat. Strategiile de predare-învățare integrată, precum și nivelurile la care acestea se realizează sunt condiționate de o multitudine de factori, obiectivi sau subiectivi. Cadrul didactic trebuie, însă, să manifeste prudență în vederea asigurării unui echilibru dintre extreme.

Cadrului didactic îi revine rolul de a se orienta în utilizarea celor mai eficiente mijloace și metode, indiferent unde își au acestea originea, într-o pedagogie modernă sau o pedagogie tradițională.

BIBLIOGRAFIE

Bocoș, M., Chiș, V., *Abordarea integrată a conținuturilor curriculare, particularizări pentru învățământul primar*, Ed. Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2014;

Cerghit, I., Vlăsceanu, L., *Curs de pedagogie*, Tipografia Univ. București, 1998;

Iucu, R., *Instruirea școlară*, Ed. Polirom, Iași, 2002;

Manolescu, M., *Curriculum pentru învățământul primar și preșcolar. Teorie și practică*, Ed. Credis a Universității București, 2004;

Păun, E., Potolea, D., *Pedagogie. Fundamente teoretice și demersuri plicative*, Ed. Polirom, Iași, 2002

Potolea, D., Manolescu, M., *Teoria și metodologia curriculumului. M.E.C.Proiectul pentru învățământul rural*, București, 2006.

DIRECȚII ȘI ORIENTĂRI ÎN CONSILIEREA PSIHOPEDAGOGICĂ

prof. Manolache Elena

G.P.P. „Paradisul Piticilor” Gura Humorului

Consilierea în școală este una psihopedagogică. Așadar, ea reprezintă o parte a unui proces complex de gestionare a învățării - dezvoltării celor educați la diferite niveluri, în cazul de față la cel preșcolar.

Consilierea reprezintă o activitate prin care se urmărește sugerarea modului de a proceda sau a modului de comportare ce trebuie adoptat de o persoană consiliată într-o situație dată sau, în general, în viață și activitatea sa cotidiană.

Consilierea școlară se axează pe unitatea triadică: familie – copil - școală, în vederea desfășurării unei educații eficiente și a dezvoltării optime a personalității copilului.

În cadrul grupurilor școlare, consilierea reprezintă o formă particulară de interacțiune și influențare, care contribuie la:

- sprijinirea elevilor în rezolvarea problemelor cu care se confruntă;
- dezvoltarea și optimizarea dezvoltării psihice;
- prevenirea ori rezolvarea crizelor care pot perturba învățarea – dezvoltarea

Consilierea psihopedagogică are drept obiectiv dezvoltarea unui sistem coerent de scopuri în viață și întărirea comportamentului intențional. *O persoană orientată spre scop este capabilă să pună în acțiune modele alternative de comportament, să abordeze problemele de viață din perspective diferite, dar fără a se cantona rigid în anumite soluții prefabricate.* (Tomșa Gh., 2000, p 78)

Deși este un domeniu de activitate relativ tânăr, consilierea psihopedagogică s-a bucurat de o deosebită atenție din partea specialiștilor. Teorii ale unor psihologi, psihiatri recunoscuți au fost preluate de către consilieri în ideea de a înțelege cât mai bine comportamentul uman. Ca urmare, există o mare diversitate de abordări teoretice și practice ale consilierii. După cum sublinia Gh. Tomșa *“în momentul abordării acestui subiect nu trebuie adusă în discuție problema de a distinge între direcții, orientări teoretice ca fiind bune sau rele, dat fiind faptul că fiecare dintre ele aduce o contribuție unică sau specifică la înțelegerea comportamentului uman și are implicații proprii pentru practica consilierii”* (1999, p 34).

1. Abordările comportamentale

Aceste abordări s-au fundamentat din punct de vedere teoretic și metodologic pe conceptele și tezele orientării behavioriste, al cărei părinte a fost J. B. Watson.

Modelele de **consiliere cognitiv - comportamentale** au la bază teoriile învățării, îndeosebi condiționarea clasică, condiționarea preoperantă și teoria învățării sociale. Promotorii acestor teorii se ocupă de comportamentul observabil și de condițiile de mediu care îl influențează, ceea ce conferă consilierii caracteristică de proces de învățare. Conform opiniei susținătorilor acestor teorii, schimbările observate în plan atitudinal și afectiv, manifestate de consiliați, sunt rezultatul modificării directe a comportamentului acestora. În categoria terapiilor de acțiune sau a abordărilor comportamentale, G. Corey include:

1.a. Consilierea bazată pe comportament

Întărirea și controlul sunt două din conceptele cheie ale acestei abordări. Principiul întăririi se referă la utilizarea stimulilor externi astfel încât unele comportamente să fie recompensate, fapt ce are ca efect creșterea probabilității lor de manifestare. De aceea, fiind realizată prin cunoașterea condițiilor ce permit modificarea comportamentului, consilierea devine un proces logic de **control** al comportamentului.

Decondiționarea este cel de-al treilea concept cheie al comportamentaliștilor și se referă la înlăturarea unor comportamente indezirabile prin diminuarea sau eliminarea întăririlor corespunzătoare.

1.b. Consilierea cognitiv - comportamentală

Bazele abordării cognitiv - comportamentale au fost puse de A. T. Beck. Eficiența acestei abordări a fost remarcată în cazul tratării atacurilor de panică și a anxietății generalizate. Cognitiv - comportamentaliștii au în vedere două nivele ale gândirii negative, care pot genera stări de anxietate. Este vorba despre gândurile și imaginile negative ce se declanșează automat atunci când subiectul trăiește stări de anxietate, și afirmațiile și regulile cu caracter disfuncțional, care reprezintă seturi de atitudini și credințe pe care unii le împărtășesc în legătură cu ei înșiși și cu lumea înconjurătoare, și care-i determină să interpreteze anumite situații în mod negativ.

1.c.Consilierea rațional - emotivă

A. Ellis a fost inițiatorul abordării rațional - emotive. El susține faptul că oamenii se nasc cu un anumit potențial atât pentru ceea ce numim gândire rațională, cât și pentru ceea ce numim gândire irațională, manifestă tendințe înnăscute pentru creștere și dezvoltare. În opinia lui A. Ellis, emoțiile și sentimentele nu sunt altceva decât produsul gândirii, din cauza faptului că atunci când o persoană gândește că este ceva rău, se și simte rău. Practic, esența acestui model de consiliere este de a arăta consiliatului că își poate schimba convingerile și gândurile iraționale care îi generează probleme operând cu *paradigma A – B - C*, unde *A* se referă la evenimentele din viața persoanei consiliate, *B* se referă la ceea ce gândește persoana despre evenimentul respectiv, iar *C* se referă la sentimentele și comportamentul persoanei, ca rezultat al lui *B*.

1.d. Consilierea bazată pe realitate.

În opinia lui W. Glasser, pentru a manifesta un comportament responsabil, consiliatul trebuie să respecte triada celor trei R: realitatea (ceea ce înseamnă că individul trebuie să privească în față realitatea, să se confrunte cu ea), corectitudinea (se referă la faptul că persoana trebuie să facă lucruri corecte), responsabilitatea (ceea ce înseamnă că persoana trebuie să-și asume în mod conștient rezultatele actelor întreprinse, al deciziilor luate, într-un cuvânt, să fie responsabil). Abordarea acestui model are la bază dezvoltarea filosofiei pozitive a educației. El subliniază că accentul nu trebuie să se pună pe trecut, ci pe prezent, nu pe sentimente, ci pe comportament.

2. Abordările umaniste sau experiențialiste

Promotorii abordării acestor teorii valorifică disponibilitățile ființei umane fixându-și ca scop conștientizarea maximală a propriului eu sau atingerea unui nivel superior de conștiință prin care orice individ să fie capabil să își construiască propria lume, internă sau externă.

2. a. Consilierea non - directivă sau centrată pe persoană

C. Rogers a propus un sistem ce a purtat denumirea *centrat pe client*, iar mai târziu cea de *centrat pe persoană*. Termenul de non - directiv a fost înlocuit cu sintagmele de *centrat pe client* și *centrat pe persoană*.

Fiecare persoană se străduiește să ajungă la împlinire, integralitate, autonomie. Din acest motiv, C. Rogers menționează faptul că, pentru a înțelege persoana consiliată, trebuie mai întâi să înțelegem concepția despre viață a acelei persoane. În acest context, inițiatorul acestei teorii privește “consilierea nu numai ca pe o nouă abordare, ci și ca pe o concepție de viață”. Pentru a înțelege comportamentul unei persoane, ca și consilier, trebuie să manifestăm o atitudine lipsită de prejudecăți față de ceea ce spune sau face consiliatul, ceea ce înseamnă că pătrundem în cadrul intern al acesteia, o acceptăm. Scopul declarat al consilierii *centrată pe persoană* este tocmai acela de a ajuta persoana să se accepte pe sine.

Ca urmare a experienței practice acumulate, C Rogers propune un nou model de consiliere, cel centrat pe grup. N. Hobbs identifică o serie de *asemănări*, care rezultă din obiectivul comun și din concepția teoretică despre natura umană ce stă la baza procesului de consiliere, și deosebiri între consilierea individuală și cea de grup, care derivă din faptul că în cazul celei individuale consiliatul și consilierul se află față în față, în timp ce în cazul consilierii de grup participă mai multe persoane la procesul de consiliere.

2. b. Abordarea gestaltistă

Cel care a inițiat acest model de consiliere a fost Fr. Perls, încercând să se centreze pe experiența perceptuală, afectivă și imaginativă a persoanei, manifestată în contextul procesului de consiliere. El aduce în discuție un nou concept: insight-ul (iluminarea bruscă),

la care se ajunge prin autoexplorare și învățarea strategiei de a se conștientiza și a se autotransforma, în măsura în care se accepta și decide liber, în mod responsabil. Totodată, susține că omul este capabil să discrimineze percepțiile și trăirile prezente de ceea ce este rezultat pe baza experiențelor trecute, subliniind că cine devine conștient, responsabil, va fi capabil să aleagă și să organizeze propria existență într-o manieră plină de sens.

Modelul eclectic de consiliere al lui Egan ocupă un loc aparte în categoria abordărilor prezentate.

Trăsăturile fundamentale ale consilierii de tip constructivist se referă la abordarea consilierii carierei ca un proces de învățare, orientarea fundamentală fiind spre acțiune, iar atitudinea conturată fiind una pragmatică.

O abordare modernă a consilierii aparține lui Vance Peavy, care teoretizează modelul constructivist dintr-o perspectivă psiho-dinamică. El consideră că sinele și contextul sunt elaborate social, existența personală fiind astfel într-o dinamică permanentă, în dezvoltare. Utilizează un vocabular al beneficiilor, pornind de la punctele tari ale persoanei, de la posibilitatea de a învăța permanent, respectarea principiului participării la viața socială prin negocierea experiențelor și proiectelor personale, inițierea și dezvoltarea colaborării pentru a găsi modalități proprii de acțiune. Propune o atitudine de dialog social pentru a evidenția autoîncrederea consiliatului, identificarea unei identități de sprijin, stimularea reflecției în cadrul și în afara procesului de consiliere.

În general, teoriile și abordările conceptuale cu privire la activitatea de consiliere, vizează:

- factorii care influențează alegerile consiliatului;
- structura personalității care are maturitatea de a face alegeri adecvate în situații concrete;
- modificarea motivelor alegerilor, ca urmare a diferitelor experiențe de viață și învățării sociale;
- tipurile de relații și comportamente ale consilierului față de clienții săi.

Aceste direcții teoretice explicative au în vedere tot atâtea aspecte ce țin de:

- zestrea personală a fiecărui consiliat în planul deprinderilor, aptitudinilor (cognitive, de comunicare), abilităților;
- caracteristicile mediului în care are loc dezvoltarea personală și receptarea sau „interpretarea” acestuia de către persoana consiliată;
- experiențele de învățare parcurse;
- modul particular și abilitățile de rezolvare a problemelor de viață.

Sintetizând aspectele de bază ale diferitelor teorii în domeniu, pot fi remarcate unele elemente comune, precum:

- importanța informațiilor în procesul luării unor decizii ce țin de un anumit context;
- oscilația între stilul rațional și cel intuitiv /afectiv în alegerea făcută;
- plurideterminarea factorială a maturizării personalității și a procesului luării deciziilor;
- dominanta psihologică, pedagogică sau sociologică, descriptivă, normativă, prognostică în explicarea fenomenului dezvoltării personalității.

S-a demonstrat științific faptul că trăsăturile de personalitate reprezintă structura de bază în explicarea conduitei individului și, totodată, un factor esențial în definirea comportamentelor acestuia.

Bibliografie:

- Holdevici, Irina, *Elemente de psihoterapie*, București, Editura ALL, 1996.
MECU, Carmen-Maria, *Consilierea în școală*, suport de curs, București, 2009-2010.
Mitrofan, Iolanda, *Orientarea experiențială în psihoterapie*, București, Editura SPER, 2000.
Tomșa, G., *Consilierea și orientarea în școală*, București, Casa de Editură și Presă Viața Românească, 1999

TEHNOLOGIA EDUCAȚIONALĂ ÎN ACTIVITĂȚILE DIDACTICE

prof. învățământ primar Manole Carmen
Școala Gimnazială „Ion Luca Caragiale” Tulcea

Using mobile phones and educational technology in classes has a great impact both on learning and evaluation but also in motivating students to constantly bath on learning their learning skills. Educational activities at school that use educational technologies are beneficial in the process of boosting students interest, in becoming active during the learning process and in facilitating the learning process using different learning situations.

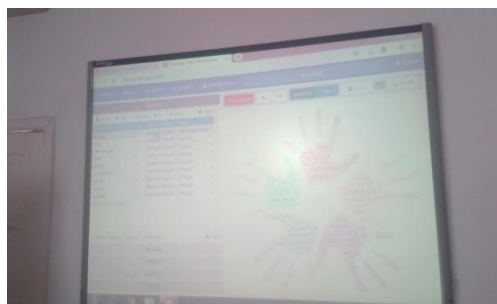
The apps such as Kahoot!, Word Cloud, Compass are just few of those I successfully use with my students in different subjects (Science, Geography, History, Maths, Romanian, Civic Education) at any moment of the class: while teaching, or revising or during practice; as a initial or final evaluation. For the students, the advantages of using educational technologies are: enhancing digital skills, improving selfcontrol and selfesteem.

Învățământul asistat de calculator – marea „minune” a tehnicii actuale care zdruncină din temelii învățământul tradițional fundamentat de Comenius în celebra sa lucrare *Didactica Magna*, acum mai bine de trei secole – își propune obiective ambițioase, cum sunt: „dezvoltarea raționamentului, imaginației și creativității, precum și a capacității de a emite o apreciere critică asupra rezultatului dialogului om- mașină” (O.I.D.I, 1990). Studii internaționale de profil menționează că aplicațiile T.I.C au fost experimentate în toate etapele procesului educativ: motivare, diagnoză, prezentarea informațiilor, pregătire, memorare, rezolvare de probleme, verificare, notare” (O. I. D. I., 1990).

Cel mai important motiv al utilizării acestor dispozitive mobile este legat tocmai, de mobilitatea acestora, ele putând fi folosite în orice sală de clasă, nu numai în laboratorul de informatică. De asemenea, aceste dispozitive mobile, cu care sunt deja obisnuiți elevii, pot fi folosite și pentru activitățile extrașcolare. Permit elevilor să fie autonomi și activi în procesul de învățare-evaluare favorizând diferențierea și individualizarea învățării. Printre motivele utilizării dispozitivelor mobile la lecții se numără:

6. larga răspândire a acestora în rândul elevilor (aproape fiecare elev are deja un smartphone sau / și o tabletă);
7. utilizarea tablelor interactive sau a video-proiectorilor la clasă;
8. obișnuința elevilor de a le folosi;
9. dezvoltarea foarte mare a aplicațiilor educaționale care, odată instalate pe tablete sau smartphone-uri, pot fi folosite independent de conexiunea la Internet.

O aplicație foarte îndrăgită de copii este Word Cloud. În „norișorii de cuvinte” a căror formă o pot alege, copiii pot introduce liste de cuvinte pe o temă dată. La limba și literatura română copiii aut realizat descrierea unui personaj dintr-un text literar. La educație civică au realizat un Word Cloud pe tema „educație”. Pe această temă elevii au ales ca formă „palme”, „inimă”, „mâini”, „carte”, forme pe care ei le-au considerat adecvate temei. Fiecare copil a scris în „norișorul” său cuvintele alese de el, considerându-le ca fiind sugestive temei abordate.



La geografie, după ce au învățat punctele cardinale, copiii au descărcat pe smartphone aplicația Compass sau Busolă. Mare entuziasm a fost când au deschis aplicația și au observat poziția lor în mediul apropiat al școlii sau al cartierului! Alții nu s-au mulțumit doar atât și au călătorit mai departe până au ajuns pe continent.



„Kahoot!”, platformă educațională gratuită, de învățare bazată pe joc și tehnologie este accesibilă la clasele primare, pentru orice disciplină de studiu. Această aplicație este folosită în mod obișnuit pentru a revedea cunoștințele elevilor și pentru evaluarea inițială / formativă sau ca o modalitate de a schimba activitățile tradiționale ale clasei. De asemenea, *Kahoot!* poate fi utilizată pentru distracție, cum ar fi jocuri diverse.

Aplicația *Kahoot!* este una dintre aplicațiile pe care le folosesc cu succes în activitatea cu elevii, la diferite discipline (științe ale naturii, geografie, istorie, matematică, limba și literatura română, educație civică), în orice moment al activității: în etapa de predare, la recapitularea cunoștințelor sau în fixarea cunoștințelor, ca evaluare formativă, sumativă, inițială / finală. Cât de încântați sunt copiii când primesc un feed-back imediat pentru răspunsurile date! Câtă mulțumire e pe chipul și în sufletul lor când văd clasamentul final!



Utilizarea dispozitivelor mobile, a tehnologiei educaționale în activitatea cu elevii, a avut un impact atât în procesul învățării și evaluării, cât și în motivarea elevilor pentru a-și îmbogăți permanent modalitățile de învățare. Aceste activități școlare în care se utilizează tehnologii educaționale sunt benefice pentru a impulsiona elevii să devină activi în procesul învățării și pentru a le facilita învățarea în contexte cât mai diferite. Pentru elevi, avantajele utilizării tehnologiei educaționale sunt: îmbunătățirea abilităților digitale, dezvoltarea autocontrolului și a încrederii de sine.

INTERDISCIPLINARITATEA CHIMIE — FIZICĂ — BIOLOGIE

prof. dr. Maxim Cristina,
C. N. Mihai Eminescu Suceava

Rezumat

A quality education aims to train students in a systemic, integrative thinking about life. There is a need to develop integrated competences that allow the interconnection of languages specific to several disciplines, the transfer of knowledge and methods from one discipline to another. An interdisciplinary education can help students to gain an overview of life and the universe, to assimilate more fundamentally the fundamental values and to more easily distinguish the means goals.

Abordarea interdisciplinară pornește de la ideea că nici o disciplină de învățământ nu constituie un domeniu închis, ci se pot stabili legături între discipline. Succesul în activitatea cu elevii este posibil numai dacă aceștia pot să coreleze interdisciplinar informațiile obținute în lectii. Formarea viziunii interdisciplinare asupra lumii și în același timp formarea elevilor pentru a fi apti să realizeze abordări de acest fel, necesită modalități de lucru care prilejuiesc exersarea principalelor procese ale gândirii, fără de care nu este posibilă cunoașterea multiplelor și variatelor interdependențe dintre fenomenele lumii reale. Interdisciplinaritatea oferă garanția achiziționării unui minim de cunoștințe de bază, cu adevărat relevante, din toate domeniile cunoașterii. Totodată, aceasta poate face ca elevii să devină conștienți de importanța autoeducației și a educației permanente în formarea lor ca oameni. Toate formele educației (intelectuală, socio – profesională, spirituală, morală și religioasă, sexuală, fizică, estetică etc.) necesită o abordare interdisciplinară.

Chimia, știința interdisciplinară prin definiție, oferă numeroase ocazii abordărilor interdisciplinare, prin aplicabilitatea ei în majoritatea omenilor și specializărilor. Receptarea informațiilor despre structura și utilizarea substanțelor chimice cer de la sine astfel de abordări integrate, care fac conținuturile învățării nu doar mai complexe, ci și mult mai interesante, mai atractive pentru elevi.

Legătura dintre discipline se poate realiza la nivelul conținuturilor, obiectivelor, dar se crează și un mediu propice pentru ca fiecare elev să se exprime liber, să lucreze eficient, individual sau în echipă.

Predarea conținuturilor din perspectiva interdisciplinară are avantaje multiple

- Clarifică mai bine și cu mai multă ușurință o anumită temă;
- Permite aplicarea cunoștințelor teoretice în domenii diferite;
- Permite elevului să acumuleze informații ce pot fi aprofundate în anii următori;
- Creează ocazia de corelare a limbajelor diferitelor discipline;
- Permite aplicația cunoștințelor în practică;
- Favorizează o economie de timp de învățare conform raportului dintre cantitatea de cunoștințe și volumul de învățare.

La acestea se adaugă și avantajele vizând formarea personalității elevului pe diverse planuri: intelectual, emoțional, social, estetic și fizic.

Interdisciplinaritatea constituie o modalitate a științei contemporane, realizată îndeosebi sub aspect metodologic, fiind o problemă cu finalitate și în practica științifică umană. Interdisciplinaritatea constituie, în primul rând, o încercare de a reda unitatea științei în ansamblul ei, ca reflectare a unității reflective.

Realizarea interdisciplinarității presupune aportul creator al profesorului. Aceasta se poate manifesta astfel:

- la nivelul autorilor de planuri, programe și manuale școlare, teste sau fișe de evaluare a performanțelor elevilor, care pot avea caracter disciplinar sau interdisciplinar;

- la nivelul profesorilor în procesul didactic de învățare și evaluare, în activitățile extradidactice și alte activități specifice.

Interdisciplinaritatea Chimie - Matematica:

Vizează aplicarea cunoștințelor de matematică, de exemplu noțiuni ca: proporția, proprietățile proporției, șiruri de rapoarte, regula de trei simplă, procente etc, pentru înțelegerea și însușirea corectă a noțiunilor de chimie (masa atomică, masa moleculară, masa molară), a legilor fundamentale ale chimiei (legea conservării masei substanțelor, legea proporțiilor definite) și a calculelor chimice (compoziția procentuală, calcule pe baza formulelor și a ecuațiilor reacțiilor chimice, concentrația soluțiilor)

Cunoștințele despre rapoarte, proporții, procente sunt indispensabile elevilor pentru studiul legilor gazelor, densității relative, legii echivalențelor chimici și pentru rezolvarea problemelor cu amestecuri de soluții solide (aliaje), lichide sau gazoase

Interdisciplinaritatea chimie-matematică se evidențiază și în reprezentările grafice pentru:

- viteza de formare a unui produs în raport cu concentrațiile reactanților
- dependența vitezei de reacție de temperatură;
- variația vitezei de reacție în timp;
- reprezentarea grafică a curbelor de neutralizare, iar în cadrul capitolului "Echilibre chimice" prin calculul concentrațiilor tuturor componentelor unui sistem aflat în echilibru, la o anumită temperatură;
- calculul pH utilizând noțiunile de logaritmi studiate la matematică;

Interdisciplinaritatea Chimie – Biologie

Chimia și biologia sunt două discipline fără de care explicarea modificărilor biochimice în organismele vii, existența vieții, evoluția de zi cu zi a tot ceea ce ne înconjoară nu ar putea fi explicat. Studiul chimiei și biologiei merge în tandem, având în vedere faptul că prin studiul chimiei comunicăm elevilor cunoștințe referitoare la substanțe de natură organică și implicarea lor în transformări biochimice.

Teme care se pot aborda interdisciplinar sunt extreme de multe: aminoacizi, proteine, acizi nucleici (transmiterea caracterelor genetice, dezechilibru proteic al organismelor, respirația), aldehyde în procesul vederii (ochiul), zaharide (metabolizarea glucidelor, rolul celulozei ca polizaharidă de schelet), procesul de fotosinteză, pH-ul, soluții tampon cu rol de reglare a pH-ului fluidelor biologice.

CERCETAREA ACTIVITĂȚII ENZIMELOR

Tema abordată este un exemplu perfect de interdisciplinaritate chimie-biologie, care își propune să explice elevilor cum acționează amilaza salivară (enzimă) asupra amidonului (polizaharidă) și să pună în evidență prezența unei proteine în salivă, și anume mucina.

Lecția s-a adresat elevilor de clasa a XI-a, bazată pe experimentul de laborator, elevii exersând transferul de cunoștințe la chimie în clasa a X-a la Capitolul Compuși organici cu acțiune biologică. Activitatea interdisciplinară a fost desfășurată după ce în prealabil elevii și-au însușit cunoștințe referitoare la aparatul digestiv, digestie, rolul digestiei.

Prin experimentul de laborator elevii exersează degradarea amidonului de către amilaza salivară până la dextrine, bazându-se pe reacția de culoare a amidonului cu o soluție de iod / iodură de potasiu. De asemenea experimentează reacția de precipitare a proteinei din salivă, mucina, (denaturarea proteinelor) cu soluție de HNO_3 și punerea ei în evidență prin reacția xantoproteică.

Denumirea experimentului	Substanțe și ustensile	Mod de lucru	Observații / Concluzii
1. Acțiunea amilazei salivare asupra amidonului	-sol. de amidon fiartă; -sol. I ₂ /KI; -salivă; -două eprubete; -pipete	Sol. de amidon, fiartă se introduce în două eprubete (câte 10 ml); În prima eprubetă se introduc câteva picături de I ₂ /KI (1-2 picături); În a doua eprubetă se introduc 2 ml de salivă și se agită puțin eprubeta; După aproximativ 1 min se adaugă același număr de picături de I ₂ /KI. <i>Colectarea salivei:</i> <i>Clătește-ți gura de câteva ori cu apă rece, apoi ține în gură, max un minut, 20 ml apă cu temperatura de aproximativ 40° C. Colectează extractul de salivă” într-un pahărel cu etichetă.</i>	În prima eprubetă apare o colorație albastru – violet până la negru , specifică identificării amidonului cu I ₂ /KI. În a doua eprubetă apare o colorație galbenă , pentru că nu mai există amidon, saliva l-a transformat în dextrine. <u>Concluzia:</u> enzima, amilaza salivară , a degradat amidonul în compuși mai simpli (dextrine)
2. Acțiunea tripsinei asupra laptelui	- cheag natural; - lapte nepasteurizat; - eprubete; - pipete;	Adaugă, 10 picături de cheag natural(tripsină) la 10 ml de lapte, într-o eprubetă. Agită eprubeta, apoi las-o timp de câteva min în repaus.	În eprubetă, laptele s-a coagulat. Laptele sub acțiunea conjugată a acidifierii lactice și a unei proteolize determinate de enzimele coagulante din cheagul natural trece din stare lichidă într-o masă gelificată, elastică, de o anumită consistență, denumită <i>coagul</i> . <u>Concluzia:</u> enzima, tripsina , a descompus laptele în compuși mai simpli (se realizează separarea cazeinei și a altor substanțe din lapte în scopul obținerii brânzei.

Corelarea interdisciplinara chimie - fizica -matematica în studiul legii lui Hess

Parcursul chimiei, ca obiect de învățământ, implică permanent corelații cu unele cunoștințe din domeniul matematicii, fizicii, biologiei, discipline cu profil tehnic. Aceste corelații permit atât adâncirea orizontului informațional cât și sporirea funcționalității și operaționalității cunoștințelor.

Astfel termodinamica și electrochimia presupun folosirea corectă a unor cunoștințe teoretice și deprinderi practice însușite în cadrul fizicii și matematicii.

Un exemplu ilustrativ îl prezintă legea lui Hess a cărei corelare interdisciplinară presupune formularea unor obiective cognitive și operaționale prezentate în tabelul de mai jos

Obiective cognitive	Obiective operationale
Elevii trebuie să dovedească cunoașterea: - enunțului legii lui Hess și importanța acestei legi pentru practica chimică; - algoritmul de calcul pentru variația de entalpie în scopul determinării căldurii de reacție; - particularizării legii lui Hess pentru călduri de formare, călduri de ardere și energii de legatură; - conceptelor introduse de matematică privind calculul și metoda coeficienților nedeterminați	Elevii trebuie să dovedească capacitatea de a: a) formula legea lui Hess; b) aplica legea lui Hess în calculul căldurilor de reacție ; c) folosi algoritmul de calcul al căldurii de reacție pe baza ciclului Hess. a) opera cu ecuații termochimice la fel ca și cu cele algebrice în scopul calculării căldurilor de reacție; a) a opera cu noțiunile de căldură de formare și căldura de ardere; b) discerne între noțiunea de energie de legatură și energia de disociere; c) stabili că folosirea energiilor de legatură în calculul căldurilor de reacție este aproximativă; a) aplica elementele de calcul matematic; b) utiliza corect metoda coeficienților nedeterminați în scopul calculării căldurii de reacție ; c) realiza că matematica constituie un ajutor prețios în problemele de calcul.

Se constată că o știință interdisciplinară nu poate apărea decât prin existența unor componente comune de structură , teoretice și secționale între cele două științe de bază.

Apariția biochimiei ca „disciplină de graniță” este motivată în primul rând de faptul că materia vie are la bază o structură atomo - moleculară formată din aceleași elemente chimice care stau și la baza materiei inerte. Astfel noțiunile de zaharide, grăsimi, amonoacizi, și proteine se întâlnesc și la obiecte ca: anatomia și fiziologia omului, medicina internă, chirurgie, farmacologie, microbiologie, care îi ajută pe elevi la pătrunderea în tainele organismului uman.

Capitolul aminoacizi și proteine constituie baza de plecare în înțelegerea noțiunilor de genetică moleculară studiate la biologie.

Exemple: acizii nucleici și rolul lor genetic, codul genetic și sinteza proteinelor; gena - structură și funcție; mutațiile și mecanismul lor molecular.

Din analiza succintă a acestei teme se conturează următoarele situații:

1. cunoștințele de chimie organică predate în clasa a X-a servesc pentru înțelegerea noțiunilor de biologie.

2. cunoștințele de chimie servesc la înțelegerea și cunoașterea:

- cărămizilor de construcție al organismului;
- cum participă aminoacizii la formarea proteinelor specifice;
- la înțelegerea mecanismului metabolismului protidic;
- la efectuarea unor probe de laborator clinic;
- structura AND și ARN;
- înțelegerea mecanismului apariției vieții.

Bibliografie:

Cucoș, Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 1996

Ionescu, Miron; Radu, Ioan, *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001
Pălășan, Toader; Crocan, Daniel Ovidiu; Huțanu, Elena, *Interdisciplinaritate și integrare – o nouă abordare a științelor în învățământul preuniversitar* – Revista Formarea continuă a CNFP din învățământul preuniversitar, București, 2003
www.didactic.ro – Popa, Lavinia; Badea, Rafila; Tudor, Nedelia; Radoi, Viorica; Zaharia, Sofia; Anghel, Magda, *Interdisciplinaritatea – repere teoretice*
www.pagini-scolare.ro – Chiș, Marilena, *Interdisciplinaritatea în educație*
Văideanu, G, *Interdisciplinaritate*, U.N.E.S.C.O., 1975

CREȘTEREA MOTIVAȚIEI PENTRU ÎNVĂȚARE PRIN DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII ELEVILOR

prof. înv. primar Maxim Valentina
Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava

The real stimulation of creativity, originality and critical thinking include, in fact, an important series of risks assumed by the educator, being aware that the end result is worth it.

In order to train and develop creative behaviors in a teacher's students, they must make sustained efforts. Initiation exercises are needed in the techniques of artistic creation because the creative skills of the students do not develop alone, but only by expanding the artistic horizon, they relate to the level of development of their sensitivity, imagination, thinking and language in different fields of art: literature, science, arts, music etc.

Stimularea reală a creativității, a originalității, precum și a gândirii critice includ, de fapt, o serie importantă de riscuri asumate de către educator, conștient fiind de faptul că rezultatul final merită un astfel de preț.

Din această perspectivă, un educator nepregătit, nesigur pe disciplina pe care o predă ori care are o imagine de sine slabă va simți întotdeauna manifestările de nonconformism, implicate comportamentului de tip creativ ca o amenințare, iar inducerea în elevi a unei atitudini relaxate, absolut esențială în ceea ce privește creativitatea, în general va avea foarte puține șanse de a se obține.

„În vederea dezvoltării creativității elevilor există anumite mijloace nespecifice, care nu au legătură directă cu vreun tip de obiect de învățământ și de metode specifice pentru o anumită materie, în funcție de întregul conținut al acesteia.”

Din această perspectivă, în prima categorie amintită intră toate probele de tip imaginativ - inventiv (copiii vor elabora un text care are în centrul acțiunii un obiect simplu – o floare, un dulap etc.); exercițiile de tip problematic (elevii vor formula diverse tipuri de întrebări legate de obiecte cunoscute); exercițiile de tip combinat (vor realiza mici compuneri sau texte pe baza unor tablouri ori vor formula morala care reiese dintr-un astfel de tablou).

Pentru formarea și dezvoltarea comportamentelor creative la elevii cu care lucrează, educatorul trebuie să depună eforturi susținute. Sunt necesare exerciții de inițiere în tehnicile creației artistice pentru că aptitudinile creatoare ale elevilor nu se dezvoltă singure, ci doar prin extinderea orizontului artistic, țin de nivelul de dezvoltare a sensibilității, imaginației, gândirii și limbajului lor în diferite domenii ale artei: literar, științific, plastic, muzical, etc.

„Există multiple modalități și mijloace concrete de stimulare și dezvoltare a creativității elevilor (A. Stoica, 1983)”:

a) *Conduita creativă a educatorului.* Învățarea autointenționată și o atmosferă neautoritară este dată de o conduită creativă. Educatorul îi stimulează pe elevi să lucreze suplimentar, încurajează procesele gândirii creatoare (conexiuni între date, diferite tipuri de

asociații, soluții la probleme, combinarea noțiunilor în noi modele etc.). În cadrul conversațiilor și dezbaterilor, sunt folosite întrebările deschise cum ar fi: Ce se întâmplă dacă? De ce? În ce mod? Cum? etc. Genul acesta de întrebări favorizează explorarea, dezvoltă curiozitatea, stabilește un mediu socio - afectiv prielnic cooperării și încurajează, astfel, pornirile creative.

Ex.: LLR (Limba și literatura română) - LA BIBLIOTECĂ - identificarea regulilor de comportament corespunzător la bibliotecă, despărțirea în silabe a cuvintelor care au legătură cu biblioteca, simboluri - CARTEA



De modul în care educatorul devine un liant între elev și lumea înconjurătoare depinde gradul de creativitate existent atât în activitatea de predare - învățare și chiar în cea de evaluare. Asigurarea unei învățări creative înseamnă ca elevii să aibă inițiativă, să manifeste încredere în forțele proprii, să muncească independent etc. În cadrul evaluării, un educator cu o conduită creativă introduce perioade de neevaluare, amână evaluarea în favoarea brainstorming - ului, schimbă caracterul evaluării și încurajează permanent elevii.

Ex.: LLR + AVAP + MM + ED. CIVICĂ ("Ziua României"): Elevii au fost împărțiți cu două zile înainte pe patru echipe, și-au alocat singuri sarcinile în cadrul echipei, având de realizat un proiect cu titlul textului pe care l-au avut de pregătit la LLR.



b) *Atitudinea pozitivă față de creativitatea elevilor.* Relația educațională este considerată factor principal pentru stimularea spiritului creator la elevi, iar în cadrul acesteia un rol hotărâtor îl are atitudinea educatorului. Psihologul american E. P. Torrance (cf. A. Cosmovici, L. Iacob, 1999), cu peste patru decenii în urmă, a demonstrat, experimental, acest punct de vedere. El a evidențiat că elevii care au avut educatori cu atitudine pozitivă față de creativitatea elevilor au înregistrat o superioritate considerabilă. Explicațiile ar fi fost că educatorul are un rol principal în stimularea și dezvoltarea creativității elevilor, elevii având tendința de a prelua de la educatori opinii și sisteme de valori.



Ex.: ȘTIINȚE - EXPERIMENTE DEOSEBITE – la fiecare oră de științe se înscriu 3-4 elevi care prezintă clasei modul în care interacționează corpurile, corpuri lichide și corpuri solide, observă amestecurile dintre diferite substanțe, dizolvarea și plutirea, realizând diferite experimente: Vulcanul, Pasta de dinți pentru elefanți, Spuma zburătoare, Porumbul plimbăreț, Zăpada artificială, Balonul jucăuș etc.

S-au urmărit: munca de echipă, prezentarea materialelor, explicarea pașilor fiecărui experiment, bucuria reușitei. Rezultatul a fost deosebit de fiecare dată, iar încântarea colegilor pe măsură.

- SLIME făcut din spumă de ras, lipici lichid, colorant, glicerină boraxată



- Pasta de dinți pentru elefanți



Balonul jucăuș



- Curcubeul



Dacă elevul creativ simte din partea profesorului încredere deplină și chiar prețuire, acestea îl determină să-și alunge toate inhibițiile și timiditatea, putând astfel să se exteriorizeze. Referindu-se la felul în care poate fi distrusă întreaga creativitate a elevilor, Teresa Amabile identifică patru importanți factori, numiți de către autoare drept „asasini ai creativității”: *evaluarea, recompensa, competiția* și chiar *restrângerea întregii capacități de alegere*.

„În special în învățământul preșcolar și primar este momentul în care scânteia creativității prinde viață sau poate să se stingă; acum accesul la cunoaștere poate deveni sau nu realitate. Este momentul în care dobândim cu toții instrumentele necesare viitoarei dezvoltări a facultăților rațiunii și imaginației, dezvoltându-ne judecata și simțul responsabilității, fiindcă acum învățăm să ne punem întrebări legate de lumea care ne înconjoară.”

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIO-EMOȚIONALE LA COPIII PREȘCOLARI PRIN INTERMEDIUL ACTIVITĂȚILOR DE TIP JOC ȘI MIȘCARE

prof. înv. primar, Morar-Zimbru Andreea Teodora
Școala Gimnazială nr. 10 Suceava

„Jocul este o pregătire pentru viața de mai târziu, dar mai presus de toate, el este însăși viața copilului.” – Mc Dougall

The preschool stage is the stage of significant psycho-behavioral acquisitions whose quality largely influences the stage of adaptation and accommodation of the preschooler in the next stages of its transformation and development.

Although preschool age has been seen for a long time as an "unimportant stage" in terms of psychological acquisitions, a stage where children spend their time only playing, research has shown that this occupation is essential and equates to "adult work". Through playing, preschoolers develop cognitive and social adaptation skills. Preschoolers learn through playing and play by learning. Therefore, the preschool period brings visible changes physically, emotionally and mentally.

Creșterea competenței la nivel emoțional începe cu exprimarea emoțiilor primare, cele care scapă controlului conștientului și care au o intensitate ridicată, se manifestă pentru o durată scurtă de timp și continuă cu exprimarea emoțiilor mai complexe, cu un grad mai mare de conștiinciozitate, cu o intensitate medie sau crescută și durată de timp determinată de situație, pe măsură ce copilul înaintază în vârstă.

Din păcate dezvoltarea emoțională este deseori trecută cu vederea, ca și cum ar fi de la sine înțeleasă. Însă și emoțiile trebuie cunoscute, învățate, înțelese, și nu în ultimul rând controlate.

O bună dezvoltare emoțională trebuie să înceapă de la vârste fragede. Primii pași se referă la construirea vocabularului emoțiilor, precum și la capacitatea copilului de a-și recunoaște propriile emoții și pe ale celorlalți. De-a lungul timpului copilul va învăța cum să își poată exprima emoțiile într-un mod corect, și ce poate face atunci când trece prin anumite stări negative. De asemenea va învăța și să înțeleagă emoțiile celorlalți din ce în ce mai bine.

Creșterea emoțională este stabilită de maturizarea creierului și are ca influență mediul în care copilul crește și se dezvoltă. Aceasta este esențială pentru copii datorită faptului că ajută la formarea și menținerea relațiilor cu cei din jur, contribuie la acomodarea lor în grădiniță și școală și previne apariția problemelor de comportament și a problemelor de natură emoțională.

Etapa preșcolarității constituie o perioadă de transformări semnificative în viața afectivă a copiilor. Abilitățile socio-emoționale cresc mai ales în primii 7 ani din viață. Copiii dobândesc 80% din abilitățile pe care le vor utiliza ca adulți datorită plasticității creierului. Indicatorul principal pentru performanța și adaptarea școlară până la 10 ani îl reprezintă nivelul de dezvoltare al capacităților sociale și emoționale.

Jocurile de mișcare sunt exerciții fizice și mijloace principale de dezvoltare armonioasă a copiilor de vârstă preșcolară, reprezintă acțiuni preponderent corporale, efectuate sistematic și conștient cu scopul perfecționării și dezvoltării fizice și a abilităților motrice. Jocurile reprezintă mijloacele ideale de educație și satisfacere la cel mai înalt grad a nevoilor de mișcare și de acțiune a copiilor de vârste mici. Prin intermediul jocurilor preșcolarii își pot satisface imediat, după posibilități, dorințele proprii, acționând în mod liber și conștient în lumea imaginară ce și-o creează.

Jocurile cu reguli au o arie largă de răspândire la vârsta preșcolară, principalul lor scop fiind acela de a se exersa îndemânarea și formarea de deprinderi motrice. De cele mai multe ori atmosfera și elementele de joc sunt realizate prin intermediul întrecerii. De-a lungul vârstei preșcolare, jocurile de mișcare evoluează atât sub aspectul complexității regulilor și subiectului abordat, cât și a modului de organizare a copiilor în joc.

Jocurile de mișcare utilizate în activitatea de educație fizică și educație socio-emoțională dispun de conținuturi și orientări multiple și prezintă forme de desfășurare și organizare destul de variate.

Activități desfășurate pentru dezvoltarea competențelor emoționale

Dansul emoțiilor

Competențe generale: emoționale

Competențe specifice: recunoașterea emoțiilor

Obiective operaționale: - să distingă emoții de bază trăite de cei din jur în situații diferite.

Materiale didactice folosite: videoproiector, laptop

Explicarea jocului: Se va realiza câte o mișcare de dans pentru fiecare emoție de bază. Copiii vor avea ca sarcină să identifice secvențe cu diferite personaje din lumea desenelor animate care trăiesc emoții de bucurie în anumite contexte și vor realiza „Dansul Bucuriei”. Vor continua activitatea observând personaje care trec prin situații triste pentru „Dansul Tristeții”, personaje care trăiesc emoții de furie și frică pentru „Dansul Furiei” și „Dansul Fricii”.

Prin intermediul acestui joc copiii reușesc să denumească corect stările emoționale trăite de persoanele din jur.

Jocul ”MIM - emoții”

Competențe generale: emoționale

Competențe specifice: recunoașterea și denumirea corectă a emoțiilor

Obiective operaționale: - să observe emoțiile de bază;

- să denumească emoțiile de bază trăite în diferite situații;

- să eticheteze factorii interni care influențează emoțiile.

Materiale didactice folosite: jetoane ilustrate cu emoții de bază

Explicarea jocului: Educatoarea va forma echipe de câte doi preșcolari. În ordine fiecare preșcolar va mima o emoție iar celălalt copil din echipă va trebui să eticheteze corespunzător emoția, apoi vor găsi situații în care au trăit emoția respectivă. De exemplu: emoția de bucurie - „mă simt bucuros atunci când merg cu părinții mei la plimbare în cu bicicletele” sau „simt bucurie atunci când primesc ceva dulce”.

Cu ajutorul acestui joc, copiii recunosc emoțiile exprimate nonverbal și sunt capabili să le asocieze cu situații care le pot crea.

Activități desfășurate pentru dezvoltarea competențelor sociale

Cizmulița cu lipici

Competențe generale: sociale

Competențe specifice: rezolvare de conflicte

Obiective operaționale: - identificarea soluțiilor de rezolvare a unor situații problemă;

- să descopere consecințele unor situații problemă;

- să empatizeze cu colegul de grupă în vederea rezolvării conflictului.

Materiale didactice: o pereche de cizmulițe, elastic

Desfășurarea activității: Se prezintă copiilor o situație problemă: Andrei și Călin se ceartă de la niște jucării. Nici unul dintre ei nu cedează în favoarea celuilalt. Se intervine cu soluția ”Cizmulița cu lipici”. Cei doi copii vor fi încălțați cu aceeași pereche de cizmulițe, o cizmuliță la Andrei iar cealaltă la Călin, apoi vor fi legate cizmulițele între ele cu un elastic. În vederea cooperării și a empatizării, cei doi preșcolari vor petrece 5 minute împreună legați de

picioarușe, fiind nevoiți să își coordoneze mișcările astfel încât să poată păși fără să se accidenteze.

Prin intermediul acestui joculeț, preșcolarii învață să empatizeze, să coopereze și să lucreze împreună în vederea rezolvării unei probleme.

Copii pot interveni cu alte soluții sau cu prezentarea unor situații asemănătoare. (Adaptare Ștefan, C., (2007, p.194)).

Cursa cu obstacole

Competențe generale: sociale

Competențe specifice: cooperare

Obiective operaționale:- să coopereze în rezolvarea unei sarcini

Materiale didactice folosite: eșarfă pentru legare la ochi, jucării de pluș, scăunele, mingi

Desfășurarea activității Educatoarea împarte grupa de copii în două echipe, Ghizi și Exploratori. Câte un copil din fiecare echipă va veni în fața grupei. Ghidul îl va lega la ochi pe Explorator și îl va ajuta să ajungă cu brio la finalul traseului trecând printre obstacolele așezate în prealabil de educatoare. Exploratorul nu are voie să vorbească, ci doar să asculte indicațiile Ghidului. La finalul traseului copiii fac schimb de roluri.

Prin intermediul acestei activități preșcolarii învață să coopereze în vederea rezolvării unei sarcini și învață să aibă încredere în cei din jur.

Etapă preșcolară este etapa unor achiziții psiho-comportamentale însemnate a căror calitate influențează în mare măsură stadiul de adaptare și de acomodare a preșcolarului în următoarele etape ale transformării și dezvoltării lui.

Cu toate că vârsta preșcolară a fost văzută mult timp ca pe o „etapă neimportantă” în ceea ce privește achizițiile psihologice, o etapă în care copiii își petrec timpul jucându-se și atât, cercetările au demonstrat că această ocupație este esențială și echivalează cu „munca adultului”. Prin joc, preșcolarii dezvoltă abilități cognitive și de adaptare socială. Preșcolarii învață prin joc și se joacă învățând. Prin urmare, perioada preșcolară aduce modificări vizibile atât din punct de vedere fizic cât și emoțional și mental.

Preșcolarii cu capacități dezvoltate în plan social și emoțional prezintă o toleranță ridicată a frustrării, se împrietenesc ușor, sunt preferați ca parteneri în jocuri de echipă, învață mai ușor și reușesc să țină la distanță situațiile problemă.

Abilitatea de a diferenția emoțiile de manifestările lor este importantă atât la vârste fragede cât și la vârsta adultă. Emoțiile nu pot fi bune sau rele, este normal să le simțim, dar în prezența lor este util să prezentăm un comportament prosocial.

Priceperea de care trebuie să dea dovadă cadrul didactic constă în organizarea unor momente și cerințe care prin necesitatea și valoarea lor să provoace la copil un comportament potrivit situației prezentate. Atât părinții și cadrele didactice trebuie să reprezinte un exemplu demn de urmat pentru preșcolari. Einstein spunea că ”Singura modalitate de a educa este aceea de a fi o pildă de urmat”.

METODE INOVATIVE DE PREDARE – ÎNVĂȚARE – EVALUARE CENTRATE PE ELEV ȘI NEVOILE SALE EDUCATIONALE

prof. Moroșan Monica Ancuța
Școala Gimnazială Nr.10 Suceava

Abstract

Didactic innovation is a progressive process, in progress, it can be continued on other occasions.

The student should be permanently placed in the situation of making, judging, cooperating, giving answers, having opinions in order to become responsible and creative. In order to achieve a quality education and to obtain the best results we must use both the classical teaching-learning-assessment methods and the modern methods. Teachers must possess in addition to the theoretical and practical knowledge related to the studied subject and skills of using IT.

INTRODUCERE

Procesul de învățământ reprezintă mijlocul principal prin care societatea noastră educă și instruește noile generații, responsabilitatea organizării și conducerii acestui proces revenind școlii.

Procesul de învățământ ne apare, astfel, ca un ansamblu de activități organizate și dirijate, care se desfășoară etapizat, în cadrul unor instituții specializate, sub îndrumarea unor persoane pregătite în acest scop, în vederea atingerii anumitor obiective instructiv - educative.

Dacă știința fundamentală și de sinteză a educației este *pedagogia* știința și arta procesului de învățământ este **didactica**.

Educația are o sferă mai largă decât procesul de învățământ, ocupându-se cu toate tipurile și formele ei: educația formală, non - formală, informală. Procesul de învățământ are un caracter predominant formal, se desfășoară în mod special în școala de diferite tipuri și nivele.

Didactica are în centrul preocupărilor sale tehnologia procesului de învățământ: **metodele, mijloacele și formele de organizare și evaluare** a procesului educational.

Aceste elemente ale tehnologiei didactice, metode, mijloace, forme de organizare ale activității și evaluarea, pot dezvolta la elevi o conduită de responsabilitate, creativitate, gândire critică, învățare aplicată, cerințe ale învățământului modern dar și al societății contemporane.

Cel mai important reprezentant al didacticii este JAN AMOS COMENIUS (KOMENSKY). El este considerat fondatorul pedagogiei și în mod implicit al didacticii. În secolul al XVII-lea pedagogul ceh abordează pentru prima dată în mod științific rolul educației în familie, punând bazele unei instituții care se va numi mai târziu școala maternă. El elaborează lucrarea fondatoare a științei pedagogice și didactice numită DIDACTICA MAGNA (Marea Didactică) sau CUM SĂ ÎNVEȚE TOȚI TOATE. Prin această lucrare Comenius introduce învățământul bazat pe clase și lecții, organizează conținutul procesului de învățământ, punând un accent deosebit pe conținutul științific. Spre deosebire de filosofie, noile metode specifice științelor sunt cele inductive de la concret spre abstrat și prin urmare metoda de bază a didacticii este declarată de Comenius INTUIȚIA.

II. METODE INOVATIVE DE PREDARE – ÎNVĂȚARE - EVALUARE CENTRATE PE ELEV

În școala modernă, dimensiunea de bază în funcție de care metodele de învățământ sunt considerate inovative este **caracterul lor activ** adică măsura în care sunt capabile să

declanșeze angajarea elevilor în activitate, concretă sau mentală, să le stimuleze motivația, capacitățile cognitive și creatoare.

Aceste metode inovative se numesc **metodele interactive centrate pe elev**, acele modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe.

Interactivitatea presupune o învățare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii și argumente, creează situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, pe influența reciprocă din interiorul microgrupurilor și interacțiunea socială a membrilor unui grup.

Implementarea acestor instrumente didactice moderne presupune un cumul de calități și disponibilități din partea cadrului didactic: receptivitate la nou, adaptarea stilului didactic, mobilizare, dorință de autoperfecționare, gândire reflexivă și modernă, creativitate, inteligența de a accepta noul și o mare flexibilitate în concepții.

Uneori considerăm educația ca o activitate în care continuitatea e mai importantă decât schimbarea. Devine însă evident că trăim într-un mediu a cărui mișcare este nu numai rapidă ci și imprevizibilă, chiar ambiguă. Nu mai știm dacă ceea ce ni se întâmplă este “bine” sau “rău”. Cu cât mediul este mai instabil și mai complex, cu atât crește gradul de incertitudine.

Datorită progresului tehnologic și accesului sporit la cunoaștere și la resurse ne putem propune și realiza schimbări la care, cu câțva timp în urmă nici nu ne puteam gândi.

E bine ca profesorul să modeleze tipul de personalitate necesar societății cunoașterii, personalitate caracterizată prin noi dimensiuni: gândire critică, creativă, capacitate de comunicare și cooperare, abilități de relaționare și lucru în echipă, atitudini pozitive și adaptabilitate, responsabilitate și implicare.

Un învățământ modern, bine conceput permite inițiativa, spontaneitatea și creativitatea copiilor, dar și dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valențe, depășind optica tradițională prin care era un furnizor de informații.

În organizarea unui învățământ centrat pe copil, profesorul devine un coparticipant alături de elev la activitățile desfășurate. El însoțește și încadrează copilul pe drumul spre cunoaștere.

Utilizarea metodelor interactive de predare – învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv - educativ, având un caracter activ – participativ

III.1. PRINCIPIILE CARE STAU LA BAZA ÎNVĂȚĂRII EFICIENTE CENTRATE PE ELEV SUNT:

- Accentul activității de învățare trebuie să fie pe persoana care învață și nu pe profesor.
- Recunoașterea faptului că procesul de predare în sensul tradițional al cuvântului nu este decât unul dintre instrumentele care pot fi utilizate pentru a-i ajuta pe elevi să învețe.
- Rolul profesorului este acela de a administra procesul de învățare al elevilor pe care îi are în grijă.
- Înțelegerea procesului de învățare nu trebuie să aparțină doar profesorului – ea trebuie împărtășită și elevilor.
- Profesorii trebuie să încurajeze și să faciliteze implicarea activă a elevilor în planificarea și administrația propriului lor proces de învățare prin proiectarea structurată a oportunităților de învățare atât în sala de clasă, cât și în afara ei.
- Luați individual, elevii pot învăța în mod eficient în moduri foarte diferite. Se pune de asemenea accentul pe autoevaluarea cadrului didactic și pe practica reflecției, pentru a

facilita dezvoltarea profesională continuă. Dezvoltarea profesională a personalului trebuie să ofere cadrelor didactice aptitudinile și încrederea necesară pentru:

- A identifica necesitățile individuale de învățare ale elevilor;
- A încuraja și a facilita învățarea independentă, ajutând elevii să „învețe cum să învețe”;
- A practica principiile învățării pe baza includerii;
- A înțelege și a utiliza strategii de învățare activă, centrate pe elev;
- A înțelege și a utiliza strategii de diferențiere.
- Pentru a sprijini instruirea centrată pe elev și utilizarea metodologiilor moderne de lucru la clasă, se va pune accent pe strategii de predare care să corespundă stilurilor individuale de învățare.

III.2. DE CE ÎNVĂȚĂMÂNTUL CENTRAT PE ELEV?

- Elevul devine subiectul procesului educațional;
- Elevul își asumă responsabilitatea pentru rezultatele învățării;
- Elevul participă activ în luarea deciziilor la nivel școlar;
- Elevul învață independent și posedă capacități de autoformare;
- Elevul este capabil să gândească autonom și critic;
- Elevul poate aplica tehnologii informaționale moderne;
- Elevul poate genera noi idei, poate lucra în echipă.

III.3. AVANTAJELE METODELOR INTERACTIVE CENTRATE PE ELEV

- Creșterea motivației elevilor, deoarece aceștia sunt conștienți că pot influența procesul de învățare;
- Eficacitate mai mare a învățării și a aplicării celor învățate, deoarece aceste abordări folosesc învățarea activă;
- Învățarea dobândește sens, deoarece a stăpâni materia înseamnă a o înțelege;
- Posibilitatea mai mare de includere – poate fi în funcție de potențialul fiecărui elev, de capacitățile diferite de învățare, de contextele de învățare specifice;
- Sprijină abilitățile pentru învățarea pe parcursul întregii vieți;
- O pregătire mai bună pentru exercitarea unei profesii.

III.4. CLASIFICAREA METODELOR ȘI TEHNICILOR INTERACTIVE

Metode de fixare și sistematizare a cunoștințelor și de verificare:

- ← Harta cognitivă sau harta conceptuală (Cognitive map, Conceptual map);
- ← Matricele;
- ← Diagrama cauzelor și a efectului;
- ← Pânza de păianjăn (Spider map – Webs);
- ← Tehnica florii de nufăr (Lotus Blossom Technique);
- ← Metoda R.A.I.;

Metode de rezolvare de probleme prin stimularea creativității:

- Brainstorming;
- Starbursting (Explozia stelară);
- Caruselul;
- Masa rotundă;
- Interviu de grup;
- Studiul de caz;
- Phillips 6 / 6;
- Tehnica 6 / 3 / 5;
- Fishbowl (tehnica acvariului);
- Sinectica;
- Metoda Delphi;

Metode de cercetare în grup:

- Tema sau proiectul de cercetare în grup;
- Experimentul pe echipe;
- Portofoliul de grup

V. CONCLUZII

- Inovarea didactică este un proces progresist, în derulare, se poate continua și în alte ocazii
- Elevul trebuie pus permanent în situația de a face, a judeca, a coopera, a da răspunsuri, a avea păreri pentru a deveni responsabil și creativ.
- Pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare – învățare – evaluare cât și metodele moderne
- Profesorii trebuie să posede pe lângă cunoștințele teoretice și practice aferente disciplinei studiate și abilități de utilizare a TIC

BIBLIOGRAFIE

1. Oprea, Crenguța - Lăcrămioara – *“Strategii didactice interactive”, ed. a III-a, EDP, București, 2008*
 2. Pânișoară, Ion - Ovidiu – *“Comunicarea eficientă”, ediția a III-a, Editura Polirom, Iași, 2006*
 3. Cojocariu, Venera Mihaela – *“Teoria și metodologia instruirii”, EDP, București, 2004*
 4. Cerghit., I. – *Metode de învățământ*. Ediția a IV-a revizuită și adăugită. Ed. Polirom. București, 2006.
- [www.didactic.ro /.../ 58127 metode – moderne – de – predare – învățare](http://www.didactic.ro/.../58127_metode%20moderne%20de%20predare%20invatare)
- [www.didactic.ro /.../ 13662 metode – moderne – de – predare – învățare – strategii – didactice - inovative](http://www.didactic.ro/.../13662_metode%20moderne%20de%20predare%20invatare%20strategii%20didactice%20inovative)
- [proiecte.pmu.ro / c / document_library / get_file?p_l_id=88569](http://proiecte.pmu.ro/c/document_library/get_file?p_l_id=88569)
- [www.educatori.isjbihor.ro /.../ forum; metode.predare](http://www.educatori.isjbihor.ro/.../forum%3Bmetode.predare)
- [facultate.regielive.ro /.../ metode – tradiționale – versus – metode – moderne – de - predare – învățare - 52589](http://facultate.regielive.ro/.../metode%20tradi%20tionale%20versus%20metode%20moderne%20de%20predare%20invatare)
- [www.elearning.ro / metode – moderne – de – predare – a – educației - tehnologice](http://www.elearning.ro/metode%20moderne%20de%20predare%20a%20educa%20ției%20tehnologice)
- [www.slideshare.net / cicero102 / metode – de – predare](http://www.slideshare.net/cicero102/metode%20de%20predare)

PREDAREA REZOLVĂRII ECUAȚIEI DE GRADUL AL DOILEA LA CLASA A VIII-a CU METODA MOZAICULUI

prof. Murariu Luminița Nicoleta
Școala Gimnazială "Ion Luca Caragiale" Tulcea

The Mosaic method has the advantage that it involves all the students in the activity and that each of them becomes responsible, both for their own learning and for the learning of the others. Therefore, the method is very useful in motivating the students: the fact that, for a short time, they become "teachers" gives them a moral ascendancy over their colleagues and a confidence to approach in the future a material with scientific content.

Mozaicul sau „metoda grupurilor interdependente” este o strategie bazată pe învățarea în echipă. Fiecare elev are o sarcină de studiu în care trebuie să devină *expert*. El are, în același timp, și responsabilitatea transmiterii informațiilor asimilate, celorlalți colegi.

În cadrul acestei metode, rolul profesorului este mult diminuat, el intervine semnificativ la începutul lecției când împarte elevii în grupurile de lucru și trasează sarcinile și la sfârșitul activității când va prezenta concluziile activității.

Există mai multe variante ale metodei mozaic, iar noi vom prezenta varianta standard a acestei metode care se realizează în cinci **etape**.

1. Pregătirea materialului de studiu

- Profesorul stabilește tema de studiu și o împarte în 4 sau 5 *sub-teme*. Opțional, poate stabili, pentru fiecare sub-temă, elementele principale pe care trebuie să pună accentul elevul, atunci când studiază materialul în mod independent. Acestea pot fi formulate fie sub formă de întrebări, fie afirmativ, fie un text eliptic care va putea fi completat numai atunci când elevul studiază materialul.
- Realizează o *fișă-expert* în care trece cele 4 sau 5 sub-teme propuse și care va fi oferită fiecărui grup.

2. Organizarea colectivului în echipe de învățare de câte 4-5 elevi (în funcție de numărul lor în clasă)

- Fiecare elev din echipă, primește o literă (A, B, C, D) și are ca sarcină să studieze în mod independent, sub - tema corespunzătoare literei sale.
- El trebuie să devină expert în problema dată. De exemplu, elevii cu litera A vor aprofunda sub-tema din Fișa „A”. Cei cu litera B vor studia sub-tema din Fișa „B”, etc.
- Faza independentă: fiecare elev studiază sub - tema lui, citește textul corespunzător. Acest studiu independent poate fi făcut în clasă sau poate constitui o temă de casă, realizată înaintea organizării mozaicului.

3. Constituirea grupului de experți

- După ce au parcurs faza de lucru independent, experții cu aceeași literă se reunesc, constituind grupe de experți pentru a dezbate problema împreună. Astfel, elevii cu litera A, părăsesc echipele de învățare inițiale și se adună la o masă pentru a aprofunda sub-tema din Fișa „A”. La fel procedează și ceilalți elevi cu literele B, C, și D. Dacă grupul de experți are mai mult de 6 membri, acesta se divizează în două grupe mai mici.
- Faza discuțiilor în grupul de experți: elevii prezintă un *raport individual* asupra a ceea ce au studiat independent. Au loc discuții pe baza datelor și a materialelor avute la dispoziție, se adaugă elemente noi și se stabilește modalitatea în care noile cunoștințe vor fi transmise și celorlalți membrii din echipa inițială.
- Fiecare elev este membru într-un grup de experți și face parte dintr-o echipă de învățare. Din punct de vedere al aranjamentului fizic, mesele de lucru ale grupurilor de experți trebuie plasate în diferite locuri ale sălii de clasă, pentru a nu se deranja reciproc.
- Scopul comun al fiecărui grup de experți este să se instruiască cât mai bine, având responsabilitatea propriei învățări și a predării și învățării colegilor din echipa inițială.

4. Reîntoarcerea în echipa inițială de învățare

- Faza raportului de echipă: experții transmit cunoștințele asimilate, reținând, la rândul lor, cunoștințele pe care le transmit colegii lor, experți în alte sub - teme. Modalitatea de transmitere trebuie să fie scurtă, concisă, atractivă, putând fi însoțită de suporturi audio - vizuale, diverse materiale.
- Specialiștii într-o sub - temă pot demonstra o idee, citi un raport, folosi computerul, pot ilustra ideile cu ajutorul diagramelor, desenelor, fotografiilor. Membrii sunt stimulați să discute, să pună întrebări și să-și noteze, fiecare realizându-și propriul plan de idei.

5. Evaluarea

- Faza demonstrației: grupele prezintă rezultatele întregii clase. În acest moment, elevii sunt gata să demonstreze ce au învățat. Profesorul poate pune întrebări, poate cere un raport sau un eseu ori poate da spre rezolvare fiecărui elev o fișă de evaluare. Dacă se recurge la evaluarea orală, atunci fiecărui elev i se va adresa o întrebare la care trebuie să răspundă fără ajutorul echipei.

Ca toate celelalte metode de învățare prin cooperare și aceasta presupune următoarele avantaje:

- stimularea încrederii în sine a elevilor;
- dezvoltarea abilităților de comunicare argumentativă și de relaționare în cadrul grupului;

- dezvoltarea gândirii logice, critice și independente;
- dezvoltarea răspunderii individuale și de grup;
- optimizarea învățării prin predarea achizițiilor altcuiva.

Metoda mozaicului are un pronunțat caracter formativ. În cazul de față, elevii sunt în situația să asculte activ comunicările colegilor, să se deprindă să expună ceea ce au învățat, să coopereze la realizarea sarcinilor, să găsească modalitatea cea mai potrivită pentru a-i învăța și pe colegii lor ceea ce au studiat.

Exemplu: predarea rezolvării ecuației de gradul al doilea la clasa a VIII-a.

SCENARIUL LECȚIEI

I. Organizarea clasei:

- pregătirea materialelor, notarea absențelor

II. Anunțarea obiectivelor

1. Profesorul anunță tema și obiectivele ce vor fi urmărite pe parcursul desfășurării activității, apoi scrie titlul pe tablă
2. Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului și notează.

III. Transmiterea / însușirea cunoștințelor noi

1. Profesorul prezintă definiția ecuației de gradul al doilea și a soluției ecuației.

Definiție: Ecuația $ax^2 + bx + c = 0$, cu $a \neq 0, a, b, c \in R$, se numește *ecuație de gradul al doilea cu coeficienți reali*. ax^2 se numește termenul de gradul doi, bx termenul de gradul întâi, iar termenul liber.

Definiție: Se numește *soluție* sau *rădăcină reală* a ecuației un număr real α care verifică egalitatea $a\alpha^2 + b\alpha + c = 0$.

Activitate frontală: conversație privind un exemplu de ecuație de gradul al doilea, identificarea coeficienților a, b, c , verificarea că două numere sunt rădăcini a ecuației date.

Observăm că o ecuație de gradul al doilea poate avea chiar două rădăcini reale.

2. Profesorul precizează problema ce va fi abordată prin Metoda Mozaicului: *metode de rezolvare a ecuațiilor de gradul al doilea*: forme reduse ale ecuației de gradul al doilea (A), rezolvarea ecuației prin descompunere (B), rezolvarea ecuației de gradul al doilea (cazul $\Delta > 0$) (C), rezolvarea ecuației de gradul al doilea (cazul $\Delta \leq 0$) (D).

Etape:

.Împărțirea clasei a VI-a în 6 grupuri eterogene de 4 elevi, fiecare dintre aceștia primind câte o fișă de învățare notată cu câte o literă (A, B, C, D). Fișele cuprind părți ale unui material, ce urmează a fi înțeles și discutat de către elevi.

.Prezentarea succintă a subiectului tratat. Explicarea sarcinii de lucru și a modului în care se va desfășura activitatea.

.Regruparea elevilor, în funcție de litera fișei primite, în **grupuri de experți**: toți elevii care au litera A vor forma un grup, cei cu litera B vor forma alt grup ș.a.m.d.

.Învățarea prin cooperare a secțiunii care a revenit fiecărui grup de experți. Elevii citesc, discută, încearcă să înțeleagă cât mai bine, hotărăsc modul în care pot preda ceea ce au înțeles colegilor din grupul lor inițial. Ei pot folosi exemple numerice, texte în vorbirea curentă, simboluri matematice.

.Revenirea în grupul inițial și predarea secțiunii pregătite celorlalți membri. Dacă sunt neclarități, se adresează întrebări expertului. Dacă neclaritățile persistă se pot adresa întrebări și celorlalți membrii din grupul expert pentru secțiunea respectivă.

.Trecerea în revistă a materialului dat prin prezentare orală cu toată clasa / cu toți participanții.

Profesorul monitorizează această activitate, pentru ca achizițiile să fie corect transmise.

IV. Asigurarea feedbackului

Problematizare: rezolvarea cerințelor din fișa de lucru, pentru evidențierea noilor achiziții.

V. Încheierea activității:

Profesorul face aprecieri asupra modului în care s-a desfășurat activitatea și notează elevii care s-au evidențiat, apoi anunță tema pentru acasă: exercițiile rămase nerezolvate din fișa lucru.

Metoda Mozaicului are avantajul că implică toți elevii în activitate și că fiecare dintre ei devine responsabil, atât pentru propria învățare, cât și pentru învățarea celorlalți. De aceea, metoda este foarte utilă în motivarea elevilor: faptul că se transformă, pentru scurt timp, în „profesori” le conferă un ascendent moral asupra colegilor și o încredere de a aborda pe viitor un material cu conținut științific.

TEHNOLOGIA ÎN SERVICIUL PROFESORULUI DE LIMBA ENGLEZĂ

prof. Mureșan Loredana
Liceul cu Program Sportiv Suceava

In the last decades, there have been a lot of changes in the educational domain, due to a massive technological development that has changed society profoundly and that has demanded educational services according to the markets' requirements. Teaching has always been challenging, as there are no fixed issues or fixed solutions. Teachers have to handle properly the digital tools, to know their students, to "scan" them, to analyze their needs and to provide a proper learning scheme that works for them. Video is commonly inserted in the lesson to give a lift to methodology in terms of interest and motivation, to widen the range of teaching techniques in use, to enable complex presentations, to provide a modern design to a course by expanding the content of the units and the type of skills wanted to be developed.

Perioada în care ne aflăm este una de dezvoltare tehnologică într-un ritm alert. Peste tot tehnologia ne înconjoară: în intimitatea caselor noastre, în spațiul propriilor locuințe, în mediul public, dar mai ales în domeniul profesional. Evident școala nu putea lipsi din această schemă spațială. Copiii, mai ales, sunt conectați la tehnologie foarte multe ore pe zi, prin intermediul telefonului mobil sau al calculatorului. Informațiile disponibile în mediul virtual sunt din abundență și din domenii diferite, ceea ce face ca alegerea materialelor potrivite să fie o sarcină dificilă. Adulții au datoria de a-i ghida pe copii / adolescenți cum și unde să caute informațiile care să îi ajute în dezvoltarea lor profesională viitoare.

Ca profesor de limba engleză, am observat în ultimii ani, la orele de curs, o disponibilitate mai mare a elevilor de a interacționa și de a lucra la oră dacă au teme și materiale de studiu din aria lor de interes. Elevii sunt atrași de activitățile dinamice și interactive. Ținând cont de acest lucru, am rugat elevii să realizeze o listă de subiecte care prezintă un interes ridicat pentru ei. În funcție de structura gramaticală sau partea de vocabular pe care trebuia să o utilizez la clasă, în conformitate cu planificărilor școlare anuale, am readaptat materialele și le-am adus elevilor într-o formă care să fie mai interesantă pentru ei.

Multitudinea de materiale disponibile pe website-urile specializate oferă o paletă largă de mijloace moderne de predare, în același timp oferind elevului / cursantului posibilitatea de a-și crea o autonomie de studiu proprie. Accesarea materialelor poate fi făcută în acord cu programul celui care dorește să învețe o limbă străină, poate fi reluată până când informația transmisă este decodificată de receptor și poate să fie pe un segment anume, nu doar pe nivel *basic*. Momentan există pe piață o varietate mare de cărți / manuale de limba engleză cu suport DVD, iar exercițiile disponibile sunt mai antrenante, mai interactive și mai motivante. Am utilizat o serie de astfel de materiale în cadrul orele de limba engleză: fișe de lucru online, materiale video cu exerciții de vocabular, gramatică și comunicare, materiale în format DVD cu secvențe autentice, originale din cadrul TED Talks, documentare National Geographic

Learning, British Council LearnKids etc. Pentru ca aceste exerciții să fie eficiente și valide, este nevoie de instrumente hardware (videoproiector, laptop / calculator, sistem audio), conexiune la internet, dar și de profesori care să aibă abilități tehnologice. De asemenea, este foarte important ca profesorul să aibă clar obiectivul urmărit în cadrul orele de curs prin care aceste materiale își pot dovedi valoarea de învățare și eficiența. Enumăr mai jos, câteva site-uri utile în predarea-învățarea limbii engleze, pe care le-am utilizat cu succes la orele de limba engleză:

<https://en.islcollective.com/video-lessons/learning-languages>

<https://www.learnenglishfeelsgood.com/vocabulary>

www.kahoot.com

www.alltopics.com

www.liveworksheet.com

www.education.com

www.cambridgeenglish.org

www.britishcouncil.org

www.lyricstraining.com

<https://www.gamestolearnenglish.com/>

www.englishmedialab.com

Utilizarea materialelor video consumă timp și uneori tehnologia poate să dea erori. Un profesor pregătit trebuie să aibă o variantă de rezervă, să „reinventeze” lecția cu materialele disponibile, dacă situația impune. Realizarea unui echilibru între tradițional și modern în materie de predare- învățare este absolut necesară.

Indiferent de resursele tehnologice moderne de care dispunem la orele de studiu, nu trebuie să uităm că cele mai importante resurse cât și cele mai creative sunt *elevii și profesorul* din fața lor. Un cadru didactic pregătit profesional, empatic și interesat de progresul real al elevilor săi (nu doar statistic vorbind), cât și de modul în care ei asimilează informațiile prezentate, va avea în mod cert elevi implicați, dornici să învețe și motivați.

ABORDĂRI DIDACTICE INOVATIVE ÎN CADRUL ORELOR DE ISTORIE

prof. Murgu Eugenia Angela
Școala Gimnazială Ostra

"STEAM is an educational approach to learning that uses Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics as access points for guiding student inquiry, dialogue and critical thinking" (Susan Riley, Arts Integration Specialist). STEAM education brings reality into the classroom by connecting different subjects together in a way that they will relate to both the real and business world and to each other. STEAM education provides an opportunity to formally teach in a fun environment showing the relationships between subjects and real life, therefore increasing sense of motivation, self efficacy and problem solving skills. Implementing STEAM principles into education allows for more understanding, innovation and a cohesive education in the classroom.

Educația STEAM are rolul de a îmbunătăți motivația elevilor, le dezvoltă abilitățile cognitive, stimulează gândirea critică și, în general, le formează abilitățile necesare pentru obținerea unei profesii în secolul actual. Educația STEAM oferă oportunitatea realizării generale a tinerilor, îmbunătățește inovația, dezvoltă indivizi bine pregătiți, capabili de performanță și adaptare, de muncă în echipă și comunicare interculturală. Elevii învață mai ușor prin sarcinile variate, sala de clasă devenind un mediu de învățare creativ. Lucrând în echipe, grupați în funcție de aptitudinile și tipul lor de inteligență au șanse mai multe să-și pună în practică ideile și să învețe unul de la celălalt. Învățarea se bazează pe investigare,

experimentare și participare activă a copiilor la propria lor învățare. Aceștia devin mai încrezători în puterea lor de muncă, mai responsabili față de activitățile desfășurate, mai implicați, toleranți și creativi. Își îmbunătățesc competențele digitale, practice și științifice, matematice, de comunicare și relaționare, de interpretare și interdisciplinare.

Istoria ca disciplină școlară are ca principal scop înțelegerea trecutului propriului popor și a altor popoare ale lumii, diversitatea tradițiilor culturale și istorice ale acestora pentru a înlătura prejudecățile și a încuraja toleranța între oameni. Pentru aceasta, trebuie creată o atitudine pozitivă a elevilor față de învățarea istoriei. Realizarea acestui scop se poate face prin apropierea școlii de viața reală, practicarea demersului didactic și în alte spații decât cel școlar. În ultima perioadă, activitatea profesorului a fost mult ușurată de implementarea noului curriculum, apariția manualelor digitale, accesul liber la Internet, suportul metodic abundent în tehnici și metode inovatoare, volumul mare de informație. Lecția tradițională poate fi completată cu activități eficiente în cazul sistematizării și consolidării cunoștințelor, abilităților și capacităților.



Lecția excursie le deschide elevilor orizonturi noi. Orașul Suceava este bogat în monumente istorice. Cetatea de Scaun este o perlă a construcțiilor de apărare a Moldovei medievale. În centrul orașului sunt alte obiective istorice importante, între care Hanul Domnesc și Muzeul de Istorie. Cultura națională, este parte a identității noastre, este totalitatea valorilor spirituale și materiale păstrate de-a lungul încercatei noastre existențe ca popor. Expresia identității și diversității într-o lume tot mai globalizată aceste valori trebuie asumate și susținute prin demersuri și programe. Pe lângă limbă, obiceiuri și tradiții, patrimoniul reprezentând monumente istorice și situri arheologice este urma cea mai vizibilă și palpabilă a culturii noastre naționale. Cunoștințele culturale sunt esențiale pentru dezvoltarea personală a tinerilor. De aceea, cultura trebuie percepută ca fiind o parte importantă a dezvoltării fiecărui tânăr și trebuie privită ca unul dintre aspectele esențiale ale educației acestora. Excursiile le crează posibilitatea elevilor să descopere fapte și evenimente importante, să înțeleagă modul de viață, activitățile și obiceiurile locuitorilor, să perceapă frumosul, să fie mai creativi, iar cunoștințele și deprinderile acumulate vor contribui la formarea lor intelectuală, vor deștepta în sufletele lor dragostea față de ținuturile natale.



O "lecție de istorie vie" oferă Festivalul de artă medievală din Suceava. Copiii au ocazia să vadă cavaleri, domnițe, păpușari din țară și din alte țări. În Cetatea de Scaun, ale cărei ziduri nu au putut fi cucerite vreodată în luptă, festivalul recrează atmosfera medievală cu personaje, dansuri, muzică, costume, gastronomie, păsări de vânătoare, arme, teatru și concursuri pentru copii, meșteșuguri specifice Evului Mediu. În una dintre cele mai

importante ctitorii ale lui Ștefan cel Mare, prin reprezentațiile cu caracter medieval, sub privirea binevoitoare a marelui domnitor, se retrăiește istoria acelor vremuri. Aici, într-o atmosferă vibrantă, cu activități interactive, copiii află mai multe despre cultura, istoria, tradițiile și obiceiurile medievale, despre care au foarte multe curiozități.

Tot la Cetatea de Scaun se derulează seria de proiecte de educație muzeală din categoria "Ora de școală la muzeu". În lecțiile prezentate, participanții află informații inedite, altele decât în manualele școlare, despre domnitori din Moldova, cetăți și ctitorii, dregătorii și arme medievale, personalități și bătălii. Astfel, proiectul "Lecția de 10", îi ajută să pășească în epoca medievală a cetății sucevene, cu atât mai mult cu cât activitățile se fac interactiv, ținând cont de particularitățile de vârstă ale copiilor. Scopul este stimularea elevilor și creșterea interesului pentru istorie al acestora. O altă activitate pentru elevii dornici să aprofundeze cunoștințele de istorie este legată de lectură. "Să descoperim istoria împreună. Te provoc să citești!" se realizează sub forma unui club de lectură și discuții pe teme istorice în minibiblioteca cetății.

Pentru elevii mai mici, proiectul "Să desenăm patrimoniul" urmărește să-i familiarizeze cu obiectele de patrimoniu. O expoziție permanentă le oferă informații despre obiectele expuse. Un traseu-hartă îi va călăuzi să caute acele obiecte în cetate, iar la final vor desena obiectele care le-au plăcut, acestea rămânând expuse o perioadă la Casa Custodelui.

"Lecția de istorie vie" poate fi desfășurată și în cadrul Muzeului de istorie din Suceava. Elevii își îmbogățesc sau consolidează cunoștințele vizionând colecțiile de exponate din sălile muzeului.

De departe, cea mai spectaculoasă este sala tronului, reconstituire a sălii Sfatului Domnesc din epoca lui Ștefan cel Mare. Alături de marele voievod sunt prezenți Mitropolitul Moldovei, Doamna Maria Voichița, boieri, curteni, orășeni și țărani reproduse, ca fizionomie și îmbrăcăminte, după picturile murale aflate pe monumentele din zonă. O bandă sonoră, cu un fragment din piesa "Apus de soare" de Barbu Ștefănescu Delavrancea, dă viață scenei. Exponatele muzeului, urme ale evenimentelor petrecute de-a lungul istoriei în această parte de țară, completează cunoștințele vizitatorilor dornici să afle informații noi.

În concluzie, prin participarea la proiecte STEAM, elevii devin capabili să înțeleagă cauzele, caracteristicile și consecințele unor fenomene, să înțeleagă lumea din jurul nostru, dovedesc responsabilitate și se implică activ în învățare. Activitățile bazate pe colaborare sporesc abilitățile de comunicare, de cooperare și contribuie la dezvoltarea gândirii critice. Școala este mai aproape de realitate, elevii sunt mai motivați, găsesc răspunsuri la întrebări, învață într-un mediu creativ. Într-o lume în continuă schimbare, învățarea nu poate rămâne liniară. Capacitatea de adaptare la schimbare a fiecăruia trebuie să fie maximă și permanentă. Interconectivitatea devine o cerință a viitorului. Tinerii, la început



de drum, trebuie să fie ajutați să pornească spre viitor într-o direcție care să aibă ea însăși viitor. Educația STEAM vine cu soluții, trebuie doar să o integrăm în programul elevilor.

Bibliografie:

<https://educationcloset.com/what-is-steam-education-in-k-12-schools/>
<https://www.alleducationschools.com/resources/steam-education/>
https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/teacher_academy/catalogue/detail.cfm?id=67908
<https://small.academy/educatie-steam-pentru-viitor/>
<https://www.monitorulsv.ro/Local/2019-08-17/Festivalul-Medieval-al-Sucevei-cel-mai-mare-din-tara-deschis-oficial-cu-salve-de-tun>
<https://www.monitorulsv.ro/Cultural-local/2019-09-20/Proiecte-de-educatie-muzeala-la-Cetatea-de-Scaun-a-Sucevei>
<https://muzeulbucovinei.ro/muzeul-de-istorie/>
https://inaco.ro/wp-content/uploads/2018/09/Ghidul-meseriilor-viitorului_INACO_10-septembrie-2018.pdf

ACTIVITĂȚILE INTEGRATE ÎN PROIECTAREA ZILNICĂ A DEMERSULUI EDUCAȚIONAL DIN GRĂDINIȚĂ

prof. înv. preșcolar Oros Doinița
Școala Gimnazială Ostra, G. P. N. Ostra

The integrated approach is a intertwining of the content in an attractive, flexible, mobilizing form that leads the child's work towards investigation, documentation, research and practical application of the learned.

The entire program is carried out through the game, but not a small game, but an organized one in which the child has the opportunity to explore different environments and perform tasks either individually or in small groups.

Integrated activities leave a lot of freedom of expression and action for both the child and the teachers. The child is offered a wide range of opportunities to practice active learning. These activities bring an added lightness and consistency to the educational process, with a special emphasis on the game as the basic method of this process. Also integrated activity proves a solution for better correlation of learning activities with social and cultural life.

The success of integrated content teaching in kindergarten is largely related to the degree of structuring of the projected content, in a unified vision, targeting certain endings. Learning in the most natural, natural manner on the one hand and, on the other hand, learning according to a rigorous structure are extremethat must coexist in the integrated curriculum. Note that preschoolers must learn in an integrated manner, each development stage is closely related to the other. Integrated activities are appropriate in this respect, bringing in an added lightness and more consistency to the teaching-learning process, putting particular emphasis on the game as the basic method of this process.

The integrated activity proves to be a solution for a better correlation of learning activities with the life of society, culture and teaching technology.

“ Lăsați copilul să vadă, să audă, să descopere, să cadă, să se ridice și să se însele. Nu folosiți cuvinte când acțiunea, faptul însuși, sunt posibile.”

Pestalozzi

Progresul uimitor al civilizației contemporane, explozia informațională, se resimt și în învățământul preșcolar românesc, acesta cunoscând, în ultimul deceniu, o continuă transformare și dezvoltare sub aspectul conținutului, metodologiei și strategiei didactice. Astfel au apărut noi concepte de o deosebită importanță în activitatea cadrelor didactice: „educația timpurie”, „educația centrată pe copil”, „învățarea prin descoperire”, „inteligenta emoțională”, „parteneriat educațional”.

Contextul actual ne cere să formăm micile personalități ale copiilor pentru a fi capabile să-și exprime gânduri, emoții, sentimente, opțiuni. Altfel spus, în fața acumulării de cunoștințe primează aplicarea informațiilor, capacitatea de socializare a copilului, dobândirea autonomiei și spiritul critic.

Finalitățile propuse de noul curriculum pentru învățământul preșcolar sunt următoarele:

- Dezvoltarea liberă, integrală și armonioasă a personalității copilului, în funcție de ritmul propriu și de trebuințele sale, sprijinind formarea autonomă și creativă a acestuia;
- Dezvoltarea capacității de a interacționa cu alți copii, cu adulții și cu mediul pentru a dobândi cunoștințe, deprinderi, atitudini și conduite noi, încurajarea explorărilor, exercițiilor, încercărilor și experimentărilor, că experiențe autonome de învățare;
- Descoperirea, de către fiecare copil, a propriei identități, a autonomiei și dezvoltarea unei imagini de sine pozitive;
- Sprijinirea copilului în achiziționarea de cunoștințe, capacități, deprinderi și atitudini necesare acestuia la intrarea în școală și pe tot parcursul vieii.

Noul curriculum poate fi înțeles că totalitatea experiențelor de învățare ale copilului, atât în grădiniță, cât și în afara ei, prin activități de tip nonformal sau extracurricular, planificate și aplicate de grădiniță. Aplicarea acestuia aduce cu sine noi schimbări în realizarea procesului de predare – învățare – evaluare.

Abordarea integrată este o împletire a conținuturilor într-o formă atractivă, flexibilă, mobilizatoare, care conduce activitatea copilului spre investigare, documentare, cercetare și aplicare practică a celor învățate.

Întregul program se realizează prin joc, dar nu un joc întâmplător, ci unul organizat în care copilul are prilejul să exploreze medii diferite și să îndeplinească sarcini fie individual, fie în grupuri mici.

Activitățile integrate lasă multă libertate de exprimare și acțiune atât pentru copil cât și pentru educatoare. Copilului i se oferă o gamă largă de oportunități pentru a-și exercita o învățare activă. Prin aceste activități se aduce un plus de lejeritate și mai multă coerență procesului educativ, punându-se un accent deosebit pe joc ca metodă de bază a acestui proces. De asemenea activitatea integrată se dovedește o soluție pentru o mai bună corelare a activităților de învățare cu viața socială și culturală.

Învățarea integrată se reflectă cel mai bine prin predarea tematicii (integrarea conținuturilor) care sprijină dezvoltarea concomitentă a unor domenii în loc să se concentreze pe un aspect izolat, lucru nefiresc pentru dezvoltarea copilului.

Situațiile de învățare în activitățile integrate, prin cooperare, aduc un plus în antrenarea copiilor prin:

- oferirea posibilităților copiilor de a utiliza și relațiile interpersonale (atracție, prietenie, sprijin reciproc, colaborare, empatie aspirații) în rezolvarea unor sarcini de învățare pe lângă alte teme de colaborare (vizite, activități în cercuri);
- solicitarea grupului fie la rezolvarea unor sarcini comune pentru toate grupurile formate în grupa de copii (cu sau fără sprijinul educatoarei), fie la rezolvarea subsarcinilor derivate din cea generală.

În cadrul activităților integrate, educatoarea hotărăște atmosfera și tonul clasei, personifică acele calități pe care dorește să le regăsească la copii, comunică entuziasmul ei copiilor, face procesul de învățare interesant.

Rezultatele au dovedit că utilizarea unor metode active în acest sens conduc la sporirea eficienței muncii didactice a educatoarei prin impulsionarea capacității copilului de aplicare și transfer de idei.

Activitățile integrate în proiectarea zilnică a demersului educațional din grădiniță

Predarea integrată a conținuturilor se manifestă atât la nivelul proiectării globale, cât și în proiectarea activităților zilnice. Procesul formativ – educativ pe care îl desfășoară în activitatea cu preșcolari permite fiecărei educatoare să-și valorifice propria experiență didactică, originalitatea și creativitatea prin realizarea activităților cu caracter integrat.

Experiențele de învățare la care copilul participă pot fi comune tuturor copiilor din grupă sau pot fi diferențiate, în funcție de gradul de interes manifestat de aceștia, de particularitățile individuale ale fiecărui copil. Astfel, activitățile integrate se pot organiza prin alternarea tuturor formelor de învățare, individual, în perechi, în microgrup sau cu întreaga grupă. Prin intermediul jocului, considerat element dominant al vârstei preșcolare, copilul poate dobândi noi cunoștințe, își formează anumite priceperi și deprinderi, dar are și ocazia să aplice în situații concrete cunoștințele învățate, să interrelaționeze cu colegii, să-și formeze și dezvolte abilități socio - afective, prin asumarea responsabilității și rolurilor diferite în cadrul microgrupului din care face parte.

Obiectivele cadru și de referință propuse de nouă programă pentru învățământul preșcolar se pot realiza atât prin activități pe domenii experiențiale, cât și prin activități cu caracter integrat, acestea din urmă permițând educatoarei o abordare complexă a temelor enunțate în conținuturi. Activitățile realizate în manieră integrată oferă copiilor posibilitatea de a se exprima liber, de a fi plasați în mijlocul acțiunii, de a realiza diverse construcții în plan mental, de a investiga, de a crea, de a transpune în practică cele învățate, de a găsi mijloace pentru o finalitate reală, astfel că viitorul elev de mai târziu se va deprinde încă de timpuriu cu strategia cercetării, își va însuși metodele de muncă științifice, va învăța să creeze situații problemă, va emite ipoteze asupra cauzelor și relațiilor în curs de investigație, va face prognosticuri asupra rezultatelor posibile, va formula idei și va exprima puncte de vedere diferite. Aceste activități lasă mai multă libertate de exprimare și acțiune atât pentru preșcolari, cât și pentru educatoare, care poate să-și construiască un program zilnic în funcție de temele propuse de programă, de perioada de semestru, de particularitățile colectivului de copii.

Activitățile integrate propuse de curriculum pentru învățământul preșcolar sunt, în funcție de durată și elemente de conținut, de patru tipuri:

- 1., activitate integrată care înglobează toate activitățile din programul unei zile și care se desfășoară pe parcursul întregii zile (ADP + ALA + ADE)
2. activitate integrată care înglobează ALA + ADE din ziua respectivă
3. activitate care înglobează ADE dintr-o zi
4. activitate integrată în care activitatea de bază este un anumit tip de ADE din ziua respectivă , în care sunt înglobate elemente din mai multe DE, indiferent de programul zilei.”

Activitățile integrate vor fi cele prezente în planificarea calendaristică, proiectate conform planului de învățământ, orarului aferent nivelului de vârstă susținute de experiența cadrului didactic. Educatoarea organizează activități integrate generate de subiecte stabile planificate pe tot timpul anului. Aceste activități pot fi desfășurate integrat după scenariul elaborate de educatoare ce începe cu întâlnirea de grup, inițiată în fiecare zi și care se poate realiza sub formă unei povestiri, a întâlnirii cu un personaj, a vizitei unei persoane adulte, prezența unui animal, o întâmplare trăită sau imaginată, un eveniment social sau eveniment special petrecut în familie.

Scenariul educatoarei îi orientează pe copii să opteze pentru diverse centre care oferă posibilitatea alegerii domeniilor de învățare și a materialelor. Varietatea acestora încurajează copiii să manifeste, să observe, să gândească, să-și exprime ideile, să interpreteze date, să facă predicții.

Totodată, atunci când ne proiectăm activitatea este necesar să ne adresăm unele întrebări:

- Ce voi face? – precizarea obiectivelor educaționale ale activității didactice;
- Cu ce voi face? – analiză resurselor educaționale disponibile;
- Cum voi face ? – elaborarea strategiei educaționale;
- Cum voi ști că s-a realizat ce trebuia? – stabilirea strategiei de evaluare.

Activitățile care fac parte din activitatea integrată își pierd statutul de activități de sine stătătoare, de această dată fiind elemente sau părți componente ale unui demers global. De aceea, pentru activitatea integrată se realizează un singur proiect didactic indiferent de conținutul acesteia.

Activitățile integrate aduc un plus de lejeritate și mai multă coerență procesului de predare-învățare, punând accent deosebit pe joc ca metodă de bază.

Activitatea integrată se dovedește de a fi o soluție pentru o mai bună corelare a activităților de învățare cu viața societății, cultură și tehnologia didactică. Pentru copiii mici, adaptarea la regimul grădiniței se face adesea cu greutate. Cea mai ușoară cale de a-l face pe copil să nu simtă absența mamei, a jucăriilor și lucrurilor personale de acasă este aceea a "scenarizării" activităților din grădiniță. Marea artă a educatoarei este aceea de a fi o artistă deosebită și de a da, în fiecare clipă, "marea reprezentație" în fața micilor spectatori și de a-i implica și pe ei.

Reușita predării integrate a conținuturilor în grădiniță ține în mare măsură de gradul de structurare a conținutului proiectat, într-o viziune unitară, ținând anumite finalități. Învățarea într-o manieră cât mai firească, naturală pe de-o parte și, pe de altă parte, învățarea conform unei structuri riguroase sunt extreme care trebuie să coexiste în curriculum-ul integrat. De reținut este faptul că preșcolarii trebuie să învețe într-o manieră integrată, fiecare etapă de dezvoltare fiind strâns legată de cealaltă. Activitățile integrate sunt oportune în acest sens, prin ele aducându-se un plus de lejeritate și mai multă coerență procesului de predare - învățare, punând accent deosebit pe joc ca metodă de bază a acestui proces.

BIBLIOGRAFIE:

1. Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6 / 7 ani) 2019
2. Tradițional și modern în învățământul preșcolar - O metodică a activităților instructiv - educative, Monica Lespezeanu, 2007
3. Activitatea integrată din Grădiniță - Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar, Didactică Publishing House 2008

PROIECT DIDACTIC „O ZI ÎN LUMEA JUCĂRIILOR”

prof. învățământ preșcolar Pamparău Simona
Grădinița cu Program Prelungit „Prichindel” - Suceava

The invitation in a trip is addressed to the preschoolers of educators who, wishing to offer them a pleasant surprise, prepared everything necessary to enter the "Toy world" with the train driven by Stefan, the locomotive mechanic.

The emergence of the "toy train" constitutes the energizing playful element that activates the attention and motivates the children's desire to participate in the activity proposed by educators: "A day in the world of toys" - artistic-plastic activity and mathematical activity.

The preschoolers painted the toys from various materials, plaster, polystyrene, then pasted them into the "toy train" - with the didactic game "Put me in the right place!"

Unitatea de învățământ: G. P. P. „Prichindel” - Suceava

Nivel / Grupă: Nivelul I, „Fluturașii”

Tema anuală de studiu: „Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?”

Tema săptămânală independentă: „Copiii și jucăriile”

Tema activității integrate: „O zi în lumea jucăriilor”

Scopul activității:

Îmbogățirea experienței senzoriale, ca bază a cunoștințelor matematice referitoare la recunoașterea, denumirea și clasificarea obiectelor pe baza unor însușiri comune (formă, mărime, culoare), valorificând deprinderile artistico-plastice ale copiilor și culoarea ca element al creativității și expresivității plastice.

Obiective operaționale:

- .Să picteze pe suprafețe diferite, folosind culorile preferate;
- .Să utilizeze corect materialele, tehnicile și instrumentele de lucru adecvate contextului stabilit;
- .Să descrie jucăria, denumind-o corect;
- .Să grupeze jucăriile după criteriul formă;
- .Să identifice jucăria corespunzătoare criteriilor expuse (formă și mărime);
- .Să plaseze corect jucăria după criteriul culoare;
- .Să discrimineze valoarea de adevăr a expresiilor utilizând tehnica „Trieră a aserțiunilor”
- .Să manifeste spirit cooperant, inițiativă, autocontrol și perseverență.

Strategii didactice:

- .Metode și procedee: expunerea, conversația, observația, explicația, exercițiul, munca independentă, munca în echipă, problematizarea.
- . Material didactic: „Trenulețul jucăriilor” din polistiren, imaginea unor jucării din aluat, polistiren și ipsos, farfurii cu acuarele, estompa mică / mare, clopoțel, „Căsuța prieteniei”, CD, recompense.
- .Elemente de joc: mănuierea materialului, elemente surpriză, expresii stimulative, recompense, aplauze.
- .Forme de organizare: frontal, pe grupuri, individual.

Modalități de evaluare: probe orale, probe practice, probe scrise;

Categoriile de activități de învățare abordate:

Activități pe domenii experiențiale:

D.E.C - „Fantezie și culoare în LUMEA JUCĂRIILOR” – pictură

D.Ș - „Așază-mă la locul potrivit!” – joc didactic

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

O călătorie prin „Lumea jucăriilor” este visul oricărui copil.

Astăzi, pentru copiii din grupa „Fluturașilor”, acest vis se poate îndeplini.

Invitația la călătorie le este adresată de educatoare care, dorind să le ofere o surpriză plăcută, a pregătit tot ce este necesar pentru a intra în „Lumea jucăriilor” cu trenulețul condus cu pricepere de Ștefan, mecanicul de locomotivă.

Apariția „trenulețului jucăriilor” constituie elementul ludic dinamizator ce activează atenția și motivează dorința copiilor de a participa la activitatea propusă de educatoare: „O zi în lumea jucăriilor” (activitate integrată – ADE - DEC - activitate artistico - plastică + DȘ - activitate matematică).

Argumententele justificative pentru situația oarecum tristă identificată de copiii în „Lumea jucăriilor”: jucăriile nu au culoare, dar și cele cu profund caracter stimulativ oferite de educatoare pentru remedierea situației, conduc copiii către un moment de mobilizare și empatie generală ce va avea ca rezultat hotărârea de a se implica activ, cu plăcere și hărnicie în realizarea sarcinilor ce-i pot conduce la obținerea unei atmosfere vesele în „Lumea jucăriilor”.

Călătoria cu trenulețul continuă, copiii având posibilitatea să-și aleagă locul unde vor picta în funcție de tehnica preferată. Prezentarea, intuirea, analiza materialelor cu care copiii

vor realiza tema propusă însoțite de argumentarea activității „Fantezie și culoare în lumea jucăriilor”, vor accesibiliza implicarea copiilor în desfășurarea acesteia.

Educatorea va alinia copiii într-un trenuleț al surprizelor . Prima dată vor opri la:

.Stația roșie - unde copiii vor picta cu estompa mică, având ca suprafață de lucru suportul de ipsos;

.Stația galbenă - copiii vor picta cu estompa mare, având ca suprafață de lucru suportul de polistiren tratat;

.Stația verde –copiii vor folosi tehnica dactilopicturii, având ca suprafață de lucru suportul de aluat.

După repartizarea copiilor la fiecare loc în funcție de tehnica preferată, se vor executa câteva exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii, copiii, sensibilizați de fundalul sonor liniștitor, vor picta jucăriile, utilizând culorile preferate.

Se va urmări permanent modul în care copiii realizează individual lucrările, utilizând corect materiile și instrumentele de lucru.

Sunetul clopoțelului va anunța copiii încheierea activității plastice, lucrările vor fi expuse , respectând indicațiile oferite de educatoare și etichetele sugestive.

Așezați în semicerc pe covor, copiii vor trebui să încarce jucăriile în trenuleț, respectând indicațiile scrise de mecanicul de locomotivă și citite de educatoare.

Astfel, copiii vor fi antrenați în rezolvarea situațiilor - problemă din cadrul jocului didactic „Așază-mă la locul potrivit!” (ADE-DȘ).

Jocul presupune sortarea, gruparea și poziționarea jucăriilor în funcțiile de criteriile formă, culoare, mărime luate separat.

După prezentarea sarcinii didactice, a regulilor jocului și parcurgerea jocului de probă se va desfășura jocul propriu - zis.

Răspunsurile corecte le vor aduce copiilor recompense atractive și expresii mobilizatoare hazlii.

Pentru complicarea jocului se va apela la tehnica „Trierea aserțiunilor”, copiii, folosindu-se de paletele roșii și verzi , vor discrimina răspunsul corect, asociindu-i simbolul potrivit.

Încărcarea tuturor jucăriilor în trenuleț reprezintă finalizarea activității, copiii felicitându-se reciproc pentru rezultatul muncii.

Copiii vor fi antrenați în realizarea unei evaluări / autoevaluări corecte a comportamentului lor pe tot parcursul activității , educatoarea prezentând aprecieri verbale individuale și colective care să inducă o stare de bunădispoziție și satisfacție personală și la nivelul grupului

BIBLIOGRAFIE:

- 2008, Curriculum pentru învățământul preșcolar” – M.E.C.I;
- Culea, Laurenția, Seșovici, Angela, Grama, Filofteia – 2008 - „Activitatea integrată în grădiniță”, Ed. Did. Publishing House, București;
- Ezechil Liliana, Lăzărescu Mihaela, (2011) „Laborator preșcolar”, Ed. V&I Integral, București.
- Silvia Breben, Elena Goncea, Georgeta Ruiiu, (2002) „Metode interactive de grup” - ghid metodic Ed.Arves
- 2006 „Elemente de Pedagogie Preșcolară aplicată”, Ed. Universității din Oradea,
- 2007 „Atlas cu elemente de limbaj plastic”, Ed.Aramis București
- 2000 „Activități de educație plastică”-Ed.Integral - București
- „Metodica predării desenului și modelajului în grădinița de copii”- Ed. didactică și pedagogică - București

„SĂNĂTATEA PE ÎNȚELESUL COPIILOR” - PROIECT EDUCAȚIONAL -

prof. Paulencu Liliana
G.P.P. ”Gulliver”, Suceava

Rezumat:

The educational project "Health for children" proposes the formation of a healthy and responsible lifestyle among preschoolers, offering them solutions that prevent illness: knowledge of the rules of personal hygiene and disease symptoms.

Addressing a health project among preschoolers leads to awareness of these important factors that underpin a healthy lifestyle.

Through the proposed activities of the project the children will receive information on disease prevention, thus realizing the importance of maintaining health for a quality life.

Moto: „Un organism sănătos este camera de oaspeți a sufletului, un organism bolnav, o închisoare” (Francisc Bacon)

ARGUMENT

Educația pentru sănătate vine în întâmpinarea nevoilor fundamentale de educație a fiecărui copil, iar formarea unui stil de viață sănătos, dobândirea de repere pentru o alimentație corectă, specifice educației pentru sănătate, devin condiții esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a personalității copilului. Aceasta trebuie să înceapă de la vârste mici pentru că în această etapă se dobândesc obiceiuri care sunt relevante pentru activitățile ulterioare, tocmai din acest motiv se dovedește necesară desfășurarea acestui proiect educațional.

Educația constituie un sistem complex și unitar, care prezintă mai multe dimensiuni, corespunzătoare principalelor laturi ale personalității umane: educația intelectuală, educația estetică, educația civică, educația fizică, educația pentru sănătate, educația tehnologică etc. Aceste dimensiuni se află în raporturi de interdependență și complementaritate, ce-i conferă educației în cadrul grădiniței un caracter sistemic, deschis și dinamic. Din acest punct de vedere, educația pentru sănătate în grădiniță devine o componentă esențială a educației.

Dreptul la sănătate, la dezvoltarea fizică și psihică armonioasă constituie unul din drepturile fundamentale înscrise în Convenția cu privire la Drepturile Copilului, adoptată de Adunarea Generală a Organizației Națiunilor Unite la data de 29 noiembrie 1989.

În contextul schimbărilor majore și accelerate ale lumii contemporane, asigurarea unei stări de sănătate a copiilor reprezintă una dintre direcțiile prioritare ale strategiei educaționale. Noua abordare a educației pentru sănătate are ca prioritate formarea unor abilități de viață sănătoasă. Astăzi, când viața individului a devenit mai complicată, când știința și întreaga societate au evoluat, educația pentru sănătate se impune ca o necesitate și devine o condiție esențială a educației unei națiuni civilizate. Păstrarea sănătății și lupta contra bolii sunt cele mai importante valori din viața fiecăruia.

Abordarea unui proiect de sănătate în rândul preșcolarilor duce la conștientizarea de către aceștia a factorilor importanți care stau la baza unui stil de viață sănătos, cum ar fi: regulile de igienă, consultul medical realizat de către un medic, dar și rolul alimentației pentru organism. Prin intermediul activităților propuse în cadrul proiectului cei mici își vor însuși cunoștințe referitoare la prevenirea bolii, vor realiza diferite lucrări care au la bază tema „Sănătatea pe înțelesul copiilor”.

Desfășurarea proiectului include și implicarea părinților preșcolarilor, cu scopul ca aceștia să conștientizeze că educația pentru sănătate se face la grădiniță, dar trebuie să aibă

continuitate în mediul familial. Familia este cea care pune bazele unei igiene corespunzătoare și a unui stil de viață sănătos, copilului.

Desfășurarea proiectului „Sănătatea pe înțelesul copiilor” este necesară și importantă deoarece așa cum spunea și filozoful Schopenhauer: „Sănătatea nu reprezintă totul, dar fără sănătate nimic nu contează.”

Scop

- Formarea unui stil de viață sănătos și responsabil în rândul preșcolarilor, oferindu-le soluții prin care să prevină îmbolnăvirea: cunoașterea regulilor de igienă personală și a simptomelor bolii.

Obiective

- Educarea preșcolarilor în vederea unui comportament responsabil și sănătos, prin diferite acțiuni desfășurate.
- Conștientizarea importanței igienei personale pentru sănătatea umană.
- Formarea unei atitudini pozitive față de importanța stării de sănătate.
- Asimilarea unor deprinderi care duc la prevenirea îmbolnăvirii.

Grup țintă: preșcolarii, părinții.

Conținutul Proiectului:

Regulament: Planificarea activităților și conținutul lor vor fi adaptate în funcție de vârsta copiilor și interesul manifestat de aceștia pentru anumite teme.

Criterii de evaluare: se va monitoriza la nivel de unitate activitatea proiectului, vor fi expoziții de lucrări, fotografii efectuate în cadrul activităților și se vor urmări comportamentele formate în rândul preșcolarilor.

Calendarul activităților

Octombrie

Partenerii implicați în proiect: Părinții preșcolarilor, asistenta cabinetului medical din incinta grădiniței, reprezentant DSP, reprezentantul Consiliului Local Suceava.

Noiembrie: „De vorbă cu medicul de familie ” – vizită la un cabinet medical

- să înțeleagă noțiunile de sănătate, igienă, boală, pornind de la propria stare de sănătate;

La această activitate participă educatoarea, copiii preșcolari, medicul de familie, asistenta medicală.

Decembrie: „Cum prevenim bolile?” – convorbire

- să recunoască simptomele unor boli;

- să-și însușească cunoștințe referitoare la prevenirea bolilor;

La această activitate vor participa educatoarea, asistenta medicală și preșcolarii.

Ianuarie: „Lecția de sănătate” de Elia David - memorizare

- să cunoască importanța și rolul vitaminelor pentru sănătatea noastră

Februarie: „Curajoșii care previn îmbolnăvirea ” – povestirea educatoarei

- să-și formeze anumite deprinderi de igienă personală, care duc la prevenirea îmbolnăvirii;

Martie: „Prietenii sănătății ” – euristică

- să-și manifeste dorința de a avea o stare de sănătate foarte bună prin diferite modalități;

Aprilie: „Rețeta sănătății ideale ” – colaj

- să realizeze diferite lucrări cu tema propusă;

Mai: „La dispensar ” – joc de rol

- să cunoască principalele măsuri de protecție împotriva îmbolnăvirilor;

Iunie: „Sănătatea – o comoară de preț ” - convorbire

- să-și însușească cunoștințe referitoare la sănătatea și securitatea personală;

Metode și tehnici de lucru

- conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, povestirea, jocul didactic, brainstorming-ul, problematizarea, turul galeriei, vizita.

Forme de organizare

frontal, pe grupuri mici, individual, pe echipe, în perechi.

Rezultate preconizate

- portofoliul proiectului
- expoziție cu lucrări
- fotografii

Resursele proiectului

Umane:

- preșcolari, educatoare, părinți, parteneri educaționali, reprezentanți ai comunității locale.

Materiale:

- materiale didactice din dotarea grădiniței, materiale diverse aduse de părinți, copii; cabinete medicale și spații extrașcolare care pot fi amenajate și folosite pentru susținerea proiectului; planșe, pliante, jetoane; suport logistic asigurat de colaboratori

Informaționale:

- proiectul educațional; informații din mediul on-line.

Evaluare:

- convorbiri cu copiii
- fotografierea unor activități din program
- observarea sistematică a comportamentului copiilor
- realizarea unei expoziții cu lucrări ale copiilor
- întocmirea unui raport cu privire la activitățile desfășurate în cadrul acestui proiect.

Sustenabilitatea proiectului:

Vom oferi copiilor și părinților posibilitatea de a propune noi teme și mijloace de realizare, asigurând continuarea proiectului și implicarea familiei în demersul didactic.

Bibliografie:

- Filofteia Grama (și colaboratorii) "Aplicații ale noului curriculum pentru învățământ preșcolar", ed. DPH, București, 2010
 - Laurenția Culea, (și colaboratorii) "Activitatea integrată în grădiniță" (Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar), Ed. DPH, București, 2008;
 - *** Ghid de bune practici pentru educația timpurie a copiilor între 3 și 6 / 7 ani, MECT, București, 2008;
 - Metode interactive de grup (Ghid metodic), Breben, Silvia (și colaboratorii) – Editura Arves, București, 2008.
 - *** „O masă într-o farfurie”, Editura Rider’s Digest, 2006
- Kraft Foods România – Kraft Cares (program educațional în domeniul nutriției)

ARTA PREDARII PRIN METODE INTERACTIVE

prof. înv. primar Pavel Carmen Gabriela
Școala Gimnazială „Petru Mușat”, Siret, jud. Suceava

In today's teaching theory and practice, the issue of interactive training is new, complex, interdisciplinary scientific approaches, supported by arguments that support the active and reflective participation of pupils in learning and evaluation processes. It is a superior type of training, which is based on the activation of trained subjects, their active and full involvement and participation in their own training, as well as on the establishment of interactions, intellectual and verbal exchanges, exchanges of ideas, discussion, arguments, etc. between them."

Noul, necunoscutul, căutarea de idei prin metodele interactive conferă activității mister dacă el întâlnește probleme, situații complexe pentru mintea lui, dar în grup, prin analize, dezbateri, descoperă răspunsurile la toate întrebările, rezolvă sarcini de învățare, se simte responsabil și mulțumit în finalul activității.

Calea de învățare pe care o parcurg copii este determinată de metoda folosită. Această "cale" devine cel mai spectaculos exercițiu de interacțiune dintre mințile lor, care ne bucură când observăm progrese de la o perioadă la alta.

Efortul copiilor trebuie să fie unul intelectual, de exersare a proceselor psihice și de cunoaștere, de abordare a altor demersuri intelectuale, interdisciplinare, mai inovatoare decât cele clasice.

Prin corelațiile elaborate interactiv, copiii își asumă responsabilități, formulează și verifică soluții, elaborează sinteze în activități de grup, intergrup, individual, în perechi.

În societatea actuală are loc un proces dinamic care obligă toate categoriile sociale să țină pasul cu evoluția societății și implicit a educației. Și în învățământ au loc transformări rapide pornind de la crearea mediului de învățare care poate eficientiza tehnicile de învățare și de munca intelectuală, le poate bloca sau încetini.

Dirijor al procesului educațional, cadrul didactic apelează la o serie întreagă de instrumente pentru a ușura și accelera asimilarea și aplicabilitatea informațiilor.

Nevoile și cerințele copiilor "actori" pe scena educațională pretind dascălilor o schimbare radicală a modului de abordare a activității didactice.

Având o etimologie grecească, cuvântul "metodă" semnifică drumul, calea de urmat pentru atingerea unui scop, modul de căutare, de descoperire a adevărului. Ioan Cerghit considera că metoda este "o cale eficientă de organizare și conducere a învățării".

Metodele de învățământ reprezintă căile folosite în școală de către profesor în a-i sprijini pe elevi să descopere viața, natura, lumea, lucrurile, știința. "Calitatea pedagogică a metodei didactice presupune transformarea acesteia dintr-o cale de cunoaștere propusă de profesor într-o cale de învățare realizată efectiv de preșcolar, elev, student, în cadrul instruirii formale și nonformale, cu deschideri spre educația permanentă." (Sorin Cristea). Dezideratele de modernizare și de perfecționare a metodologiei didactice se înscriu pe direcțiile sporirii caracterului activ al metodelor de învățământ, în aplicarea unor metode cu un pronunțat caracter formativ, în valorificarea noilor tehnologii instrucționale (e-learning), în contaminarea și suprapunerea problematizării asupra fiecărei metode și tehnici de învățare, reușind astfel să se aducă o însemnată contribuție la dezvoltarea întregului potențial al elevului.

Metodologia diversificată, îmbinarea dintre activitățile de cooperare, de învățare în grup, cu activitățile de muncă independentă reprezintă o cerință primordială în educația postmodernistă. Specific metodelor interactive de grup este faptul că ele promovează interacțiunea dintre mințile participanților, dintre personalitățile lor, ducând la o învățare mai activă și cu rezultate evidente.

Aceste metode interactive de grup se pot clasifica după funcția lor didactică, în metode de predare-învățare interactivă - metoda predării / învățării reciproce (Reciprocal teaching - Palinscar); metoda Jigsaw (Mozaicul); citirea cuprinzătoare; cascada (Cascade); metoda învățării pe grupe mici - STAD (Student Teams Achievement Division); metoda turnirurilor între echipe - TGT (Teams / Games / Tournaments); metoda schimbării perechii (Share - Pair Circles); metoda piramidei; învățarea dramatizată. Metodele de fixare și sistematizare a cunoștințelor și de verificare cuprind harta cognitivă sau harta conceptuală (Cognitive map, Conceptual map), matricele, lanțurile cognitive, fishbone maps (scheletul de pește), diagrama cauzelor și a efectului, pânda de păianjen (Spider map - Webs), tehnica florii de nufăr (Lotus Blossom Technique), metoda R.A.I., cartonașele luminoase. Cele mai cunoscute și mai folosite metode sunt cele de rezolvare de probleme prin stimularea creativității - brainstorming; starbursting (Explozia stelară); metoda Pălăriilor gânditoare (Thinking hats - Edward de Bono); caruselul; multi - voting; masa rotundă; interviul de grup; studiul de caz; incidentul critic; Phillips 6 / 6; tehnica 6 / 3 / 5; controversa creativă; fishbowl (tehnica acvariului); tehnica focus grup; patru colțuri (Four corners); metoda Frisco; sinectica; buzz - groups; metoda Delphi.

Prin metoda predării / învățării reciproce elevii sunt puși în situația de a fi ei înșiși profesori și de a explica colegilor rezolvarea unei probleme. Astfel copiii sunt împărțiți pe grupe de câte patru, în care fiecare are un rol bine definit: unul este rezumator - cel care face un scurt rezumat al textului citit, unul este întrebătorul grupului - cel care pune întrebări clarificatoare (unde se petrece acțiunea, de ce personajul a reacționat așa, ce sentimente îl stăpâneau pe, ce înseamnă), altul este clarificatorul - el trebuie să aibă o viziune de ansamblu și să încerce să răspundă întrebărilor grupului, iar cel de-al patrulea copil este prezicătorul - cel care își va imagina, în colaborare însă cu ceilalți care va fi cursul evenimentelor.

Metoda este foarte potrivită pentru studierea textelor literare sau științifice. Elevii aceleiași grupe vor colabora în înțelegerea textului și rezolvarea sarcinilor de lucru, urmând ca frontal să se concluzioneze soluțiile. Grupele pot avea texte diferite pe aceeași temă, sau pot avea fragmente ale aceluiași text. Ei pot lucra pe fișe diferite, urmând ca în completarea lor să existe o strânsă colaborare, sau pot lucra pe o singură fișă, pe care fiecare să aibă o sarcină precisă.

Avantajele acestei metode de lucru sunt indiscutabile: stimulează și motivează, ajută elevii în învățarea metodelor și tehnicilor de lucru cu textul, tehnici de muncă intelectuală pe care le poate folosi apoi și în mod independent, dezvoltă capacitatea de exprimare, atenția, gândirea cu operațiile ei și capacitatea de ascultare activă, stimulează capacitatea de concentrare asupra textului de citit și priceperea de a selecționa esențialul.

Jigsaw (în engleză jigsaw puzzle înseamnă mozaic) sau "metoda grupurilor interdependente" este o strategie bazată pe învățarea în echipă (team - learning). Fiecare elev are o sarcină de studiu în care trebuie să devină expert. El are în același timp și responsabilitatea transmiterii informațiilor asimilate celorlalți colegi. Metoda presupune o pregătire temeinică a materialului dat spre studiu elevilor. Învățătorul propune o temă de studiu pe care o împarte în patru sub - teme. Pentru fiecare temă în parte învățătorul trebuie să dea un titlul, sau pentru fiecare să pună o întrebare. Fiecare membru al grupeii va primi ca obiect de studiu materiale necesare fiecărei sub - teme, pentru care va alcătui și o schemă. La sfârșit elevii își comunică ce au învățat despre sub - tema respectivă. Aranjarea în clasă a grupurilor trebuie însă să fie cât mai aerisită, astfel încât grupurile să nu se deranjeze între ele. Obiectul de studiu poate constitui și o temă pentru acasă, urmând ca în momentul constituirii mozaicului fiecare "expert" să-și aducă propria contribuție.

Brainstorming-ul sau "evaluarea amânată" ori "furtuna de creiere" este o metodă interactivă de dezvoltare de idei noi ce rezultă din discuțiile purtate între mai mulți participanți, în cadrul căreia fiecare vine cu o mulțime de sugestii. Rezultatul acestor discuții se soldează cu alegerea celei mai bune soluții de rezolvare a situației dezbătute. Calea de obținere a acestor soluții este aceea a stimulării creativității în cadrul grupului, într-o

atmosferă lipsită de critică, neînhibitoare, rezultat al amânării momentului evaluării. Specific acestei metode este și faptul că ea cuprinde două momente: unul de producere a ideilor și apoi momentul evaluării acestora (faza aprecierilor critice). La clasele mici posibilele teme pentru o asemenea dezbatere de grup sunt legate de crearea de reguli și obținerea de soluții cu aplicabilitate largă, valabile întregii clase: întocmirea regulamentului de ordine interioară al clasei, al școlii, obținerea de calificative mai bune la anumite discipline, aranjarea sălii de clasă.

Metoda piramidei sau metoda bulgărelui de zăpadă are la bază împletirea activității individuale cu cea desfășurată în mod cooperativ, în cadrul grupurilor. Ea constă în încorporarea activității fiecărui membru al colectivului într-un demers colectiv mai amplu, menit să ducă la soluționarea unei sarcini sau a unei probleme date. Această metodă are mai multe faze: faza introductivă – învățătorul enunță problema, faza lucrului individual - fiecare elev lucrează individual timp de 5 minute la soluționarea problemei, faza lucrului în perechi - elevii se consultă cu colegul de bancă, sunt notate toate soluțiile apărute, faza reuniunii în grupuri mai mari - elevii se consultă asupra soluțiilor în grupuri alcătuite dintr-un număr egal de perechi, faza raportării soluțiilor în colectiv și faza decizională. Ca și celelalte metode care se bazează pe lucrul în perechi și în colectiv, metoda piramidei are avantajele stimulării învățării prin cooperare, al sporirii încrederii în forțele proprii prin testarea ideilor emise individual, mai întâi în grupuri mici și apoi în colectiv.

Dezavantajele înregistrate sunt de ordin evaluativ, deoarece se poate stabili mai greu care și cât de însemnată a fost contribuția fiecărui participant. Studiul de caz reprezintă o metodă de confruntare directă a participanților cu o situație reală, autentică, luată drept exemplu tipic, reprezentativ pentru un set de situații și evenimente problematice. Rolul profesorului, în cazul apelului la metoda studiului de caz, se reduce doar la cel de incitator și de provocator al demersurilor de rezolvare a cazului. Cu abilitate și discreție, el trebuie să aplaneze eventualele conflicte și să manifeste răbdare față de greutățile participanților de a soluționa cazul, punând accent pe participarea activă și productivă, individuală și de grup.

Limitele aplicării metodei studiului de caz sunt dificultățile în evaluarea participării fiecărui elev la soluționarea cazului, concomitent cu manifestarea fenomenului de complezență ori de lene, lăsând pe seama celorlalți responsabilitatea rezolvării cazului și experiența redusă a unora dintre participanți creează dificultăți în găsirea soluției optime, cu efecte nedorite în gradul de implicare motivațională în activitate.

Aceste sunt numai câteva dintre metodele interactive de lucru în echipa. Fiecare dintre ele înregistrează avantaje și dezavantaje, important fiind însă momentul ales pentru desfășurarea lor. Pedagogul este acela care are puterea decizională și capacitatea de a alege ceea ce știe că se poate desfășura în propriul colectiv de elevi. Important este însă ca dascălul să fie acela care mereu va căuta soluții la problemele instructiv - educative ce apar.

În teoria și practica didactică contemporană, problematica instruirii interactive cunoaște abordări științifice noi, complexe, interdisciplinare, susținute de argumente ce susțin participarea activă și reflexivă a elevilor în procesele învățării și evaluării. Ea "reprezintă un tip superior de instruire, care se bazează pe activizarea subiecților instruirii, pe implicarea și participarea lor activă și deplină în procesul propriei formări, precum și pe instaurarea de interacțiuni, schimburi intelectuale și verbale, schimburi de idei, confruntare de opinii, argumente etc. între aceștia."

BIBLIOGRAFIE

- .Bontas, Ioan, 1995, Eu și psihologia creativității, Editura Polirom, Iași
- .Cucos, Constantin (coord.), 1998, Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice, Editura Polirom, Iași
- .Nicola, Ioan, 2000, Tratat de pedagogie școlară, Editura Aramis, București
- .Dumitru, I. Al., 2000, Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă, Editura de Vest, Timișoara

APLICAȚII PRACTICE STEAM

prof. Plăcinta Mihaela Carmen
Școala Gimnazială „Miron Costin” Suceava

PRACTICAL APPLICATIONS STEAM

Subject: SCIENCE AND TECHNIQUE (LEGO)

The LEGO games: Lego We Do are equipped with programming systems of different robots or rovers that can be built.

Subject: THE COMPASS

The compasses created by the fourth grade students (IV C) were made from plastic plugs, plastic bottles, glue, magnets, rulers, brushes, permanent markers.

Subject: SCALE MODELS

The students, exactly like the engineers projected, drew, cut and assembled different geometric forms in combination with other forms from nature and from everyday life: LEGO pieces, CD-s, pressed plants, ear stings. The result of their work consisted in some wonderful scale models.

Subject: NATURE, MY FRIEND!

Trees planting and the realization of one herbarium

The students found out what the herbarium is and they wanted to create it as a collection of dried plants that were pressed between sheets of paper and between writing pads and blotting papers. The plants were kept in boxes or in labelled maps.

Subject: THE BAROMETER / THE WEATHER GLASS

The students realized a barometer and in this way they understood the measurement of atmospheric pressure. They used plastic bottles, plastic caps, funnels, ink, straws, modelling clay, wool.

Tema: Știință și tehnică(LEGO)

Jocurile LEGO – Lego WE Do sunt dotate cu sisteme de programare a diferiților roboți sau rovere ce se pot construi și apoi pot efectua mișcări și pot culege informații despre locul pe care îl cercetează.

Piesele LEGO pentru construcții pot schimba felul în care copiii acționează sau gândesc, stimulează creativitatea, formează abilități practice. Studiile arată că ajută copiii să își dezvolte: abilitățile motrice și coordonarea dintre mână și ochi; abilitățile de orientare în spațiu; capacitatea de gândire creativă și divergentă; abilitățile sociale; abilitățile lingvistice.

Tematica obiectelor realizate de elevii clasei cu jocurile LEGO a fost variată: Copiii pot folosi aceste jocuri în scenariile lor imaginare, pot verifica ideile lor specifice vârstei. Prin ansamblarea pieselor LEGO construiesc jucării după modele date sau legate de invenții și robotică. Activitatea de grup dezvoltă abilități sociale, colaborare, încredere, petrecerea timpului liber împreună. Elevii clasei au realizat: rachete; biciclete care zboară, joacă ping - pong și transportă căței; nave spațiale; Eți pe skyboard; Ninja cu tornadă de foc; birouri cu

calculatoare; dozatoare de cafea; aparate foto; mașini de pompieri și de poliție ce aparțin viitorului; aeronave de luptă; săli de sport cu VR - ochelari cu realitate virtuală; seifuri pentru valori, etc.

Utilizate frecvent în diverse activități, jocurile LEGO pot deveni instrumente educaționale cu grad diferit de dificultate. Elevii se implică personal prin creativitate dezvoltându-și inteligența emoțională și dezvoltarea personală.



Tema: Busola

Elevii clasei au primit informații despre ce sunt magneții, ce utilizări au în viața de zi cu zi. Ca activitate în completare, elevii au adus busole sau le-au confecționat pentru a-și dezvolta deprinderi de abilități practice. Aplicațiile s-au realizat prin orientarea în spațiu ori localizarea obiectelor din clasă.

Magneții sunt obiecte cu proprietăți de atragere a materialelor feroase. Au fost descoperiți de vechii greci. Prin câmpul magnetic existent în jurul lor, atrag sau resping cu ajutorul celor doi poli: nord și sud.

Le-am demonstrat copiilor că doi poli de același fel se resping, iar cei diferiți se atrag, respectiv polul nord și polul sud. Am discutat și am exemplificat că Pământul este el însuși un magnet uriaș, iar polul nord al magnetului indică Polul Nord al Pământului.

Am explicat elevilor la ce sunt folosiți magneții: fabricarea busolelor, selectarea deșeurilor metalice din grămezile de gunoi trimise spre reciclare, obiecte de uz casnic, cum ar fi butonii de închidere a ușilor la dulapuri, literele, cifrele, figurinele folosite la clasă aplicate pe tablă, puzzle-uri, jocuri pentru copii, etichetele fixate pe frigidere, etc. Pentru a confirma acestea am utilizat filmul didactic „Despre magneți - proprietăți fizice”.

Busolele realizate de elevii clasei a IV-a C au fost construite din: dopuri de plastic, sticle de plastic, lipici, magneți, rigle, scobitori, markere permanente. Tehnica a constat în a tăia o bucată de dop de plută în formă de cerc, plasarea unui magnet sub el, înfigerea unui ac în el, după ce a fost pusă să plutească într-un capac de pet decupat și umplut cu apă. Copiii au observat cum acul magnetizat își îndreaptă capetele spre nord și sud.

Cu busole cumpărate sau cu cele confecționate, ne-am „jucat” spre a aplica informațiile dobândite și a localiza în spațiul clasei diverse obiecte: tabla, fereastra, ușa, catedra, elevul X, etc.



Tema: Machete ECO

Elevii au desfășurat o serie de activități, în scopul cunoașterii mediilor de viață, dar și de conștientizare a utilizării unor noi forme de protejare a acestuia. Inițial, au participat la discuții, la vizionări de filmulețe, apoi au creat desene, au redactat mici eseuri vizând păsările,

Activitatea finală a fost una amplă, vizând domeniul STEAM. Elevii, ca niște mici ingineri, au proiectat, desenat, tăiat și asamblat forme și corpuri geometrice diverse, în combinații cu alte forme din natură și viața de zi cu zi - piese LEGO, CD-uri, plante presate, bețișoare de urechi, etc., creând minunate machete ECO.



Tema: Natura, prietena mea! - plantare de puieți, realizarea unui ierbar

Omul este parte integrantă a naturii, ce se constituie ca un lanț viu. Distrugerea unor verigi ale acestui înseamnă a distruge echilibrul biologic al vieții!

Oare ce s-ar întâmpla dacă ar dispărea plantele, dacă nu ar mai exista animalele? Omul ce s-ar face fără ele? Cum ar mai supraviețui pădurea? Vom putea respira aerul oxigenat?

Natura reprezintă locuri de odihnă și recreere, fiind o mare bogăție. Deci, A IUBI, A PROTEJA, A APĂRA, A SALVA natura sunt obligațiile fiecărui locuitor al planetei.

După discuții prealabile cu elevii și prezentarea unor filme didactice despre natură, documentarea despre arborii plantați în parcul școlii, au răsadit puieți de tuia și brăduț. Rezultatele au avut ca scop dobândirea deprinderilor de a acorda atenție oricărui colț din natură, sesizând frumusețea și unicitatea acestuia; manifestarea unei conduite ecologice; manifestarea inițiativei personale și dezvoltarea încrederii în forțele proprii, prin propuneri, acțiuni și comportamente; dezvoltarea spiritului de echipă, a cooperării, pe baza încrederii și a respectului reciproc față de toți membrii echipei.

Elevii au aflat ce este un ierbar și și-au dorit să-l realizeze ca pe o colecție de plante uscate (întregi sau doar părți ale lor), presate între foi de hârtie sau sugativă, păstrate în cutii sau în mape etichetate. Le-au cules în plimbările lor în parc ori în drumeții, admirând frumusețea și bogăția naturii.

Sfera activităților a fost largă și diversă întrucât elevii au participat la programul Eco-Școala, dar și la proiectul LeAF „Sub acoperământul pădurii”, coordonate de CCDG România.



Tema: Barometrul

Prin construirea sa, elevii au înțeles măsurarea presiunii atmosferice, utilizând sticlă de plastic, capac de plastic, pânză, cerneală, pai, plastilină, vată. Se trece paiul prin dopul de plastic în sticlă, unde s-a amestecat apă cu cerneală în cantități egale. Se sigilează cu plastilină

pentru a nu intra aer în sticlă. Aspiră aerul cu putere mică până cerneala ajunge la mijlocul sticlei, după care pun vată ca să nu permită evaporarea apei.



EDUCAȚIE STEAM PRIN JOC, LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

prof. Popa Elisabeta
GPP „Gulliver”, unitate structură GPP „ABC” Suceava

STEAM EDUCATION THROUGH PLAY FOR KINDERGARDNERS

STEAM education brings together different concepts from the domains of science, technology, engineering, art, and mathematics. Using this paradigm, it creates a coherent learning method based on real-life applications. This approach is interdisciplinary and based on application.

As an educator, I have tried to implement these concepts by creating some games and activities that are interesting for the children. They have experimented with concepts like dexterity, shape, form, color, and size of materials, arrays, spatial geometry, numerical operations, visualization, logical thinking, creativity, forming new behaviors of protecting the environment and recycling.

One such activity consisted of the children building three houses, inspired by the children's story The Three Little Pigs. Another involved the concept of water pollution. Using biodegradable and non-biodegradable waste, children observed the effect of pollution on water and aquatic life.

Educația STEAM, în limba română (științe, tehnologii, inginerie, arte și matematică) este o abordare despre a cărei importanță se vorbește tot mai mult și în învățământul românesc.

STEAM (care aduce alături de celelalte patru domenii și arta), este o nouă abordare a filozofiei STEM, prin care se recunoaște valoarea artelor atât în dezvoltarea armonioasă a individului cât și în cea a întregii societăți.

Abordarea STEAM integrează toate domeniile implicate într-o paradigmă de învățare coerentă bazată pe aplicații desprinse din realitate.

Prin urmare, conceptele de bază în această abordare sunt *interdisciplinaritate* și *aplicare* în contexte diferite. Elevii din zilele noastre sunt mult mai motivați dacă subiectele sunt predate din perspective diverse și dacă sunt bazate pe fapte din viața de zi cu zi. „Cel mai puternic argument pentru interdisciplinaritate este chiar faptul că viața nu este împărțită pe discipline”, spunea Jean Moffet.

Se știe că orice copil, elev e motivat să învețe dacă informațiile sunt bazate pe fapte din viața cotidiană și dacă el va descoperi importanța acelei informații în viața lui. STEAM face acest lucru, ceea ce argumentează din nou beneficiile acestor activități în rândul copiilor.

STEAM este, în același timp, o nouă abordare în educație, aplicată de la cele mai mici vârste, bazată pe observație directă, experiment, logică, înțelegerea lucrurilor și fenomenelor

ca făcând parte dintr-un sistem. Astfel, sunt incluse în categoria competențelor STEAM: gândirea critică, argumentarea, gândirea creativă, gândirea analitică.

În acest context, este necesară o reevaluare a valorilor din sistemul de educație românesc, prin încurajarea curiozității naturale a omului față de cunoaștere și dezvoltarea motivației intrinseci.

Ca și educatoare, am considerat că este binevenită organizarea de astfel de activități la vârsta preșcolară. În acest sens, în cadrul activităților desfășurate pe parcursul derulării proiectelor tematice și a temelor săptămânale, mi-am propus atingerea unor obiective ce vizează educația STEAM, stimulând activitatea copiilor în centrele de interes, prin diversitatea materialelor puse la dispoziția acestora și a situațiilor de învățare propuse.

Un rol important în activitățile pe centre de interes îl au jocurile de construcție, care, sunt utile nu doar pentru dezvoltarea motricității, ci și pentru a învăța despre dimensiuni și forme, mulțimi și numerație, relații spațiale, dezvoltându-se în același timp gândirea logică și creativitatea. Fie că folosește cuburi, nisip sau chiar cărți de joc, copilul învață să măsoare dimensiunile – lungime, lățime, înălțime, adâncime, face comparații: mai înalt, mai scund, mai lat etc. Astfel, în cadrul temei „Să-i ajutăm pe Naf - Naf și Nif - Nif”, copiii au avut posibilitatea să experimenteze construcția unei case, respectând câteva etape mai importante, de execuție: proiectarea (desenul casei) – ce s-a realizat de un grup de copii la centrul Artă, studierea materialelor (bețișoare lemn, paie și pietricele) și discuțiile despre durabilitatea și rezistența acestora, a avut loc la centrul Știință, de al doilea grup de copii, iar ultimul grup a avut ca sarcină realizarea construcțiilor din cele trei tipuri de materiale. Pentru a mări rezistența căsuței din lemn și a celei din paie, copiii au găsit soluția de a folosi mănunchiuri de bețișoare / paie, legate cu bucăți de sârmă maleabilă. Pentru experimentare, s-au construit încă două căsuțe realizate din bețișoare / paie, luate câte unul. La testarea acestora, s-a folosit o pompă de umflat baloane. La început s-au aplicat două jeturi de aer, cu o forță mai redusă. Cele patru construcții au rămas intacte. În a doua fază, s-au aplicat câte cinci jeturi de aer pentru fiecare căsuță, cu o forță mai mare. Copiii au constatat că cele două căsuțe construite din mănunchiuri de bețișoare / paie, au rezistat mai bine presiunii aerului, celelalte două, dărâmându-se. Astfel ei și-au însușit câteva noțiuni elementare despre fizică: forță, viteză și mișcarea aerului, și-au exersat deprinderi intelectuale matematice: formare de mulțimi, numerație, operații matematice, dimensiuni, greutate; au utilizat elemente de limbaj plastic (punctul, linia, combinații de linii); și-au stimulat creativitatea prin crearea unor modele tridimensionale.

Pentru crearea unor atitudini pozitive, de implicare conștientă a copiilor în procesul de ecologizare a surselor de apă poluate, de protejare a vieții subacvatice, am propus desfășurarea unor activități în centrele de interes: Joc de rol, Știință, Artă și Construcții, cu tema „Micii salvatori”, ce presupun acțiuni practice, de experimentare, valorificând cunoștințe, priceperi și deprinderi motrice, intelectuale, practice și tehnico-aplicative însușite anterior.

Astfel, la Centrul Știință, copiii au experimentat fenomenul poluării apei, utilizând materialele puse la dispoziție: recipiente din plastic de 5 litri cu apă curată, deșeuri nedegradabile (din sticlă, metal, plastic, coloranți sintetici, ulei ars de motor) și biodegradabile (resturi alimentare, hârtie, plante uscate), mănuși de protecție. Pentru a explica fenomenul, copiii au amestecat deșeurile biodegradabile (prietenos mediei), cu cele nedegradabile, nocive acestuia. Copiii au observat aspectul apei sub acțiunea factorilor poluanți: schimbarea culorii, mirosului, densității, toxicității acesteia și au ajuns la concluzia că: deșeurile nedegradabile poluează apa și riscă viața oamenilor și a viețuitoarelor ce trăiesc în ea.

La centrul Joc de rol, copiii au interpretat rolul de „Mici ecologi”, colectând deșeurile dintr-un mic „râu”, amenajat în acest loc și pescuind peștii aflați în pericol, pentru a-i așeza în acvarii cu apă curată. Prin aceste acțiuni au fost verificate, exersate deprinderi intelectuale matematice cu privire la: forma, culoarea, mărimea, lungimea, grosimea obiectelor (colectarea

pet-urilor după formă / mărime / grosime / culoare); numerația în centrul 1-7 (gruparea peștilor după culoare / mărime / formă și numărarea acestora); au fost formate comportamente noi, de protejare și menținere a unui mediu sănătos; însușirea unor noțiuni și termeni noi: reciclare / reciclabil, biodegradabil, nedegradabil, nociv. (colectarea deșeurilor în mod selectiv: sticlă / metal; lemn / hârtie; plastic / pet - uri).

La centrul Artă, copiii au făcut un exercițiu de imaginație și au reprezentat în lucrările lor, cum ar trebui să arate un mediu acvatic sănătos și plin de viață, utilizând tehnici de lucru însușite: amprentarea, tehnica decolorării, șampilării cu diferite forme, combinând în mod armonios culorile primare.

La centrul Construcții, copiii au avut de construit cutii de depozitare a deșeurilor (trei), din materiale ce se puteau îmbina, (combino) de trei mărimi și grosimi diferite. Pentru a realiza sarcina corect, ei au trebuit să stabilească materialele de construcție pentru fiecare cutie: pentru plastic / pet-uri – piesele cele mai mici și subțiri – pentru că sunt cele mai ușoare; pentru hârtie și lemn – piesele de mărime și grosime mijlocie; iar pentru deșeurile din sticlă și metal – piesele cele mai mari și goase – pentru că sunt cele mai grele.

Încântarea celor mici a fost ușor de descoperit pe fețele lor.

Acest tip de proiecte ajută copiii să pună întrebări, să conecteze punctele de cunoaștere, să rezolve probleme, să gândească creativ și să fie inovativi. Proiectele STEAM pot îmbunătăți semnificativ viitorul copiilor noștri.

Fiind o abordare interdisciplinară, care integrează mai multe domenii într-o metodă de învățare coerentă, cu aplicații desprinse din realitate, STEAM conduce la progres vizibil pe mai multe planuri în rândul elevilor și copiilor.

Educația STEAM este astfel extrem de importantă pentru formarea tinerelor generații pentru viitor, care gândesc profund și eficient și care găsesc soluții inedite la cele mai sensibile probleme ale omenirii! Tot ceea ce putem face e să stimulăm interesul copiilor și tinerilor pentru aceste discipline, să le aducem experiențe variate în cadrul a cât mai multor experimente, să le prezentăm cu bucurie și pasiune informații noi, să ne lăsăm deoparte bagajul nostru de experiențe neplăcute în relația cu matematica, fizica, chimia, ingineria, etc.

Școala postmodernă se adaptează zi de zi nevoilor tinerilor ce se pregătesc pentru un viitor în care cheia succesului este cum să știi să te adaptezi și să folosești ceea ce ai învățat pentru o continuă schimbare.

Bibliografie:

- . culturallearningalliance.org.uk/news/steam-hack-october-2015;
- . <https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/latest/practices/steam-learning-science-art.html>liografie;
- . <https://revistaprofesorului.ro/despre-educatia-steam-delimitari-conceptuale-si-exemple/>;
- . <https://www.facebook.com/educatiasteam/>;

UTILIZAREA CALCULATORULUI CA ȘI METODĂ INOVATIVĂ ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARILOR

prof./ed. Prisacariu Emanuela - Elisabeth
GPNP „Triki Riki”, Suceava

As the future of education is closely linked to a computerized educational system, it is good and appropriate for current generations of children to walk into the future knowing the use of the computer. It is an active-participative method that places the child in the center of the learning process, offering them, in addition to skills of using the technology and acquiring the digital skills. It is also very useful for the teacher, as it helps to increase his performance, encouraging innovation and promoting modernization in the teaching process.

Voi începe redactarea acestei lucrări prin prezentarea unui motto care spune că „mai mult decât a preda, tehnica didactică înseamnă a învăța pentru sine și a facilita învățarea altora” (Bernat S.).

Când vorbim despre inovație, ne gândim la noutate, la o schimbare, la o modificare. Această schimbare poate fi făcută în orice domeniu, în orice sistem, cu scopul de a îmbunătăți calitățile anterioare. Când vorbim despre metode inovative de învățare, atunci nu putem să ne gândim decât la anumite modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale, încă de la vârstele fragede, timpurii. Acestea reprezintă instrumente didactice care promovează interschimbul de idei, de cunoștințe, de experiențe și asigură perfecționarea și optimizarea demersului educațional.

Ca și metodă inovativă în formarea și dezvoltarea personalității preșcolarilor este folosirea și utilizarea calculatorului, după părerea mea. Utilizându-se calculatorul de la vârstele timpurii, se declanșează atât dezavantaje asupra copiilor, cât și beneficii / avantaje. În lucrarea mea, voi prezenta avantajele folosirii calculatorului ca și metodă inovativă în educația preșcolarilor. Utilizarea sa presupune în primul rând, o învățare prin colaborare, care produce o confruntare de idei, opinii și argumente. Creează situații de învățare centrate pe implicarea lor directă și activă. În al doilea rând, calculatorul reprezintă un mod atractiv pentru copii ce permite asimilarea și transmiterea noilor cunoștințe, fiind, de asemenea un mijloc de instruire care ține atenția copiilor activă pe tot parcursul activității de învățare sau al demersului didactic. Utilizarea calculatorului poate fi o alternativă de succes, alături de instruirea individuală, cu ajutorul softului educațional. La vârsta timpurie, copilașii își dezvoltă foarte mult imaginația și nu au nevoie de atenție multă și de acțiune multă. În primul rând, activitățile de învățare nu se pot repeta la nesfârșit, deoarece devin plictisitoare la un moment dat pentru ei. De asemenea, utilizarea metodelor și strategiilor clasice de predare – învățare - evaluare devin monotone. Așadar, sunt de părere că folosirea calculatorului în grădiniță poate constitui o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Iată câteva avantaje ale utilizării calculatorului în grădiniță:

- Formarea competențelor digitale ale copiilor de la vârsta preșcolară;
- Consolidarea abilităților de investigare științifică;
- Dezvoltarea interesului copiilor pe tot parcursul demersului didactic
- Întărirea motivației copiilor în procesul educativ;
- Adaptarea copiilor la o lume în care informația circulă;
- Dezvoltarea culturii vizuale, auditive, întrucât este animat, interactiv și viu;
- Stimularea interesului și a curiozității;
- Operarea pe calculator prezintă importante valențe formative și informative, reprezentând un alt fel de instruire;
- Accesarea comodă și eficientă a copiilor la informațiile și cunoștințele cele mai noi;
- Dezvoltarea calităților personale, precum: gândirea logică, imaginația, perspicacitatea, creativitatea, puterea de concentrare, etc.

Folosind calculatorul, copiii dobândesc justificări și ilustrări ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Prin intermediul lui și alături de celelalte metode didactice clasice, toate activitățile sunt mult mai eficiente, stârnindu-le interesul copiilor. Utilizându-se calculatorul, de asemenea se economisește timp. Învățarea asistată de calculator reprezintă, așa cum am mai zis, o cale de instruire eficientă. Programele multimedia oferă copiilor o „porțiță” de introducere către experiențele cognitive și de exprimare, iar acestea au datoria de a fi în concordanță cu mediul educațional din care provin aceștia. Dacă jocul reprezintă cea mai utilizată metodă a procesului instructiv - educativ, calculatorul poate reprezenta pentru copii un mod diferit de a învăța, jucându-se, fiind partea din spațiul socio-cultural al lui. Calculatorul îl poate pune pe copil în situația de a găsi rapid soluții, de a se adapta la lumea modernă, de a-i influența limbajul și comunicarea non - verbală.

Nu doar copiii pot avea avantaje folosind calculatorul, dar și procesul de predare – învățare - evaluare capătă noi dimensiuni și caracteristici, putând fi permise transmiterea de noi cunoștințe și sugerarea semnificațiilor acestora. Procesul de învățare devine mai interesant și mai plăcut prin intermediul calculatorului, deoarece imaginile sunt vii colorate, în mișcare, în același timp și mult mai captivante pentru copii, unele dintre ele sunt însoțite și de texte sugestive, iar aceasta reprezintă, pentru micuți un mod frumos de a-și îmbogăți vocabularul, de a-și însuși atribuții, de a-și dezvolta bagajul cu informații, bagajul de cunoștințe, care, în mod involuntar poate crește. De exemplu, copiii pornesc de la noțiuni simple, precum culorile, ajungând până la cunoașterea unor proverbe și zicători. Calculatorul oferă copiilor posibilitatea de a învăța mai ușor, mai simplu, mai lejer, mai relaxant. De asemenea, poate învăța noțiuni, precum: „ecran”, „monitor”, „mouset”, „tastatură”, etc., dispozitive care fac parte din alcătuirea unui calculator. Calculatorul pune la dispoziția copilului diferite tipuri de „jocuri” prin care se poate realiza și procesul instructiv - educativ, și anume: cu ajutorul unei imagini atașate pe ecran, copilul va învăța să analizeze, să compare, să asambleze, etc. sau va putea să realizeze diferite labirinturi, să descifreze anumite ghicitori cu ajutorul unor imagini, să găsească indicii, de exemplu, un personaj dintr-o poveste este ascuns și printr-un simplu click pe o anumită cifră (învăță astfel și matematică), va putea să-l găsească.

Un alt avantaj al utilizării calculatorului la vârsta preșcolară este acela de a familiariza copiii cu literele. Folosind tastatura, aceștia pot învăța alfabetul, cifrele, semnele grafice, cu ușurință, urmând să scrie, astfel, de la cuvinte simple la cuvinte complexe. Sunt copii, care la desfășurarea unor anumite activități au o slabă concentrare a atenției, însă prin intermediul folosirii calculatorului, a jocurilor pe calculator, într-o anumită măsură, a folosirii tastelor de deplasare stânga - dreapta, sus - jos, se poate observa o îmbunătățire a capacității de concentrare a atenției copiilor. Jocurile pe calculator au atât efecte pozitive asupra copiilor, cât și efecte negative. Cele pozitive se identifică prin punerea copilului în situația de a rezolva sarcini, care, într-un alt context pot părea inaccesibile, calculatorul reprezentând o atmosferă plăcută de lucru, deoarece prin mișcarea imaginilor, imaginile plăcute, culorile diferite, spiritul de joc, factorii inhibitori ușor, ușor dispar, iar mai târziu, ajută copilul să acționeze fără constrângeri, să vorbească fără timiditate sau limite, să fie mai activ și mai receptiv la desfășurarea altor activități. De asemenea, cu ajutorul materialelor audio - vizuale de pe calculator se pun la dispoziție resurse valoroase pentru sistemul de învățare și mai ales, îi stimulează gândirea, imaginația și creativitatea. Instruirea asistată la calculator este folosită pentru copii, doar în cazul în care acesta este activ, motivat, implicat și provocat să se gândească la ceea ce i se prezintă. Cea mai importantă caracteristică a folosirii unui soft educațional o reprezintă calitatea interacțiunii cu copilul. În caz contrar, nu se mai poate produce învățarea.

Copilul trebuie pus în prim plan, cu trebuințele și nevoile lui, iar pedagogia modernă trebuie să accepte acest lucru. Între vizionarea unei povești pe calculator și spunerea unei povești, copiii vor alege întotdeauna prima variantă. Între citirea de imagini privind ilustrarea unor elemente din natură și vizionarea acestora, însoțite de imagini auditive la calculator,

copiii vor alege întotdeauna a doua variantă. Între ascultarea unor cântece cântate de doamna educatoare și ascultarea unor audiții pe calculator, copiii vor alege întotdeauna a doua variantă. Însă acest lucru nu trebuie să se înțeleagă greșit. Calculatorul este utilizat pentru a veni în sprijinul procesului de predare – învățare - evaluare, ajutându-l să-și îndeplinească mai bine funcția didactică, și nu pentru a înlocui activitatea de predare a cadrului didactic.

Deoarece viitorul învățământului este în strânsă legătură cu un sistem educațional informatizat, este bine și indicat ca generațiile actuale de copii să pășească în viitor cunoscând utilizarea calculatorului. Este o metodă activ - participativă ce plasează copilul în centrul procesului de învățare, oferindu-i, în plus abilități de folosire a tehnologiei și de dobândire a competențelor digitale. De asemenea, este foarte util și pentru educator, deoarece ajută la creșterea randamentului său, încurajând inovația și favorizând modernizarea în procesul didactic. În plus, ajută foarte mult la promovarea învățării cooperative, pe de o parte, iar pe de altă parte, permite o învățare individualizată, personalizată. La vârsta preșcolară, cred că este o metodă destul de eficientă, deoarece le dezvoltă copiilor perspicacitatea, creativitatea, puterea de concentrare, îndemânarea și mai ales, gândirea logică. Utilizarea calculatorului de la vârstă fragedă este benefică copilului, însă activitatea copilului în fața calculatorului necesită supraveghere constantă, deoarece, de multe ori poate crea dependență!

BIBLIOGRAFIE

S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Ed. Tehno-Art, Petroșani, 2003.

Revista de pedagogie, nr. 1-2, „Informatizarea învățământului”, Institutul de Științe ale Educației, 1994.

I.Neacșu, „Metode și tehnici de învățare eficientă”, Editura Militară, București, 1990.

Ordean, Grațian, „Primii pași în lumea calculatoarelor”, Editura Sigma Plus, Deva, 2001.

STEAM – INOVAREA ÎNCEPE CU ACȚIUNI CONCRETE!

prof. Porfir - Boșca Cristina
Școala Gimnazială Ostra

The children become consumers of technology from an early age. STEAM education, a relatively new concept in Romania, helps children to understand the abstract concepts through experimentation and games. Because the future means more and more Internet of Things, Artificial Intelligence and Voice Recognition, what can be more interesting for a child than to learn by taking part effectively in the creation process? STEAM education is a combined approach that encourages practical experience and gives children the opportunity to apply their knowledge to the classroom or home. It combines those disciplines for teaching 21 st century skills or what students must have for the future jobs success.

Educația STEAM (Science Technology Engineering Arts and Mathematics) este un concept de care la noi în țară a început să se vorbească destul de recent, dar despre care se crede că va deveni un punct cheie în pregătirea tinerelor generații pentru viitor. Conceptul depășește educația formală din școli și ajunge pe un tărâm al creativității și imaginației, mergând până la prima formă de învățare din viața copiilor: joaca. STEAM este un sistem educațional focusat pe o abordare interdisciplinară. Se propune trecerea de la o abordare separată (independentă / individuală) a materiilor studiate la una integrată, bazată pe aplicații conectate la lumea reală.

Cel mai simplu mod pentru a înțelege ce înseamnă educație STEAM este să pornim de la un exemplu concret. În calitate de profesor de limba franceză am abordat educația STEAM în cadrul unei activități extrașcolare ” Le club des explorateurs”.

Titlul activității: La maison de poupée (Casa păpușii);

Grup țintă: 15 elevi de clasa a V-a, 11-12 ani, împărțiți în 3 grupe de 5 elevi;

Durată: 2 luni, 1h / săptămână;

Materiale necesare: una / două cutii de la încălțăminte noi am folosit o cutie de la adidași), cutter sau foarfecă (noi am folosit cutter, este mai bun), carioci.

Etape: 1. Am desprins capacul cutiei pentru că acesta va fi baza / soclul casei;

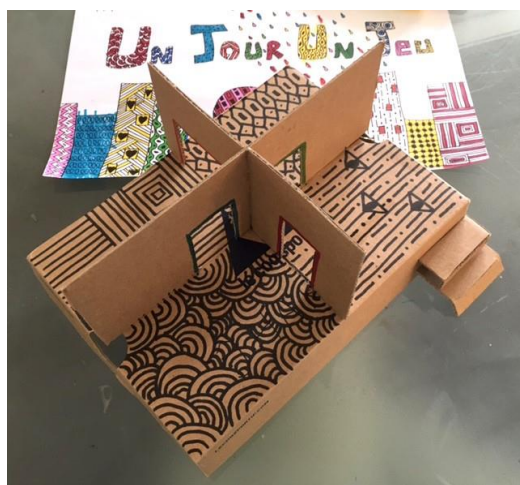
2. Lateralele cutiei vor constitui pereții. Tot acum se decupează ușile și se fac scările;

3. Decorarea casei după imaginația fiecăruia;

4. Crearea unui etaj sau direct a acoperișului (în funcție de numărul cutiilor utilizate);

5. Crearea mobilierului;

6. Prezentarea produsului final (în limba franceză).



Prin această activitate am urmărit să dezvolt elevilor mei următoarele competențe cheie:

- Comunicare în limba maternă
- Comunicare în limbi străine – competență realizată prin prezentarea orală în fața clasei a obiectului realizat, a etapelor și a materialelor folosite;
- Competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii – prin măsurătorile făcute, aprecierea dimensiunii obiectelor realizate și a construirii efective a machetei;
- Competențe digitale – prin utilizarea internetului pentru informare, documentare, căutare de imagini, tutoriale;
- Competența a învăța să înveți – va fi atinsă prin împărțirea sarcinilor, fiecărui membru al grupului, prin gestionarea timpului alocat realizării fiecărei etape a proiectului etc;
- Competențe sociale și civice – elevii lucrând în grup vor interacționa și socializa unii cu ceilalți trebuind să dovedească un comportament civic adecvat.
- Spirit de inițiativă și antreprenoriat – competență dezvoltată prin faptul că este o activitate de proiect realizată pe grupe, fiecare grupă având un lider ce va coordona activitatea, dar în același timp fiecare membru al grupului are posibilitatea de a găsi soluția cea mai potrivită în rezolvarea sarcinilor sau a eventualelor dificultăți întâmpinate;

Spre deosebire de lecțiile clasice din sistemul tradițional de învățământ, STEAM este o metodă activă, aplicată, de a învăța prin a face. Avantajele activității prezentate:

- a promovat învățarea prin experiment. Elevii au explorat, au investigat, au identificat probleme și au găsit soluțiile potrivite;
- a fost o activitate pe placul elevilor, potrivită vârstei lor, ce a inclus o situație reală din viața

de zi cu zi;

- a fost o activitate integrată ce a solicitat atât lobul stâng al creierului care "găzduiește" gândirea logică, cât și cel drept, unde se dezvoltă gândirea perceptuală - suport pentru creativitate;

- a încurajat curiozitatea și gândirea analitică, elevii adresând întrebări, experimentând, explorând.

În concluzie, consider că educația zilelor noastre trebuie să se adapteze zi de zi nevoilor tinerilor, ce se pregătesc pentru un viitor, în care cheia succesului este cum să știi să te adaptezi și să folosești ceea ce ai învățat. Noile tehnologii trebuie integrate în viața și educația copiilor, nu doar funcțional ci și pentru a încuraja curiozitatea și experimentele. Când elevii au control asupra învățării le pasă mai mult. Vor prelua sarcina mai ușor, vor fi mai implicați și mai dispuși să facă lucrurile să se întâmple.

Bibliografie

Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC). In: Official Journal of the European Union,

L394/10, 2006, pp. 10-18. Disponibil la adresa:

<http://eurlex.europa.eu/legalcontent/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=EN> (accesată în 10 ianuarie 2019).

<https://www.unjourunjeu.fr/>

DE CE EDUCAȚIE STEAM

prof. Puiu Ancuța Elena
Școala Gimnazială Nr 10 Suceava

Let's start with the beginning: what is STEAM?

STEM represents an educational concept that is based on the idea of educating students in four fields: science, technology, engineering and mathematics, using a multidisciplinary and applied approach. Instead of teaching subjects separately and distinctly, STEM integrates them into a coherent learning method based on real-world applications. STEAM (science, technology, engineering, arts and mathematics) is a new approach to STEM philosophy that recognizes the value of the arts both in the harmonious development of the individual and of human society. Put together, these disciplines have the power to give us a new vision of the world, an approach that can really change the world for the better. How? Through the interdisciplinarity that underlies it.

Hai să începem cu începutul: ce este STEAM?

STEM reprezintă conceptul educațional ce se bazează pe ideea de educare a elevilor și studenților în patru domenii: știință, tehnologie, inginerie și matematică, folosind o abordare pluridisciplinară și aplicată. În locul predării disciplinelor separat și distinct, STEM le integrează într-o metodă de învățare coerentă bazată pe aplicații din lumea reală.

STEAM (știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică) este o nouă abordare a filozofiei STEM ce recunoaște valoarea artelor atât în dezvoltarea armonioasă a individului cât și a societății umane. Puse laolaltă, aceste discipline au puterea de a ne oferi o nouă viziune asupra lumii, o abordare care chiar poate schimba lumea în bine. Cum? Prin interdisciplinaritatea care stă la baza ei.

Problemele actuale ale societății / comunității în care trăim sunt atât de complexe încât nu își mai pot găsi rezolvarea într-o singură disciplină. Interconectivitatea devine o cerință a viitorului. Nevoia pentru interdisciplinaritate, interconectivitate este din ce în ce mai mare. Piața locurilor de muncă va căuta indivizi independenți, capabili nu doar să identifice din timp problemele, ci și să aibă o abordare holistică în rezolvarea lor. Suntem noi, adulții, gata să îi pregătim pe cei mici pentru acest viitor? Educația STEAM vine cu soluții, trebuie doar să o integrăm în programul celor mici. Elevii din zilele noastre sunt mult mai motivați dacă subiectele sunt predate din perspective diverse și dacă sunt bazate pe fapte din viața de zi cu zi. „Cel mai puternic argument pentru interdisciplinaritate este chiar faptul că viața nu este împărțită pe discipline”, spunea Jean Moffet.

Educația STEAM devine un punct cheie în pregătirea tinerelor generații pentru viitor. Cum se poate face acest lucru? În primul rând, promovarea și utilizarea unor metode de predare bazate pe explorare, investigare și anchetă, pentru a implica elevii (ex. <https://www.edutopia.org/article/inquiry-and-research-process>). Apoi, prezentarea și promovarea de modele de cariere în domeniu, în așa fel încât elevii să regăsească un exemplu demn de urmat.

Avantajele educației STEM:

- accentul pus pe dezvoltarea profesională a resursei umane;
- încorporarea noilor tehnologii în procesul de învățare;
- cultură orientată spre inovație, creativitate, cercetare cu implicarea puternică și a elevilor;
- utilizarea mediilor de învățare virtuală drept completarea a mediilor tradiționale, tot în sensul promovării interacțiunii și colaborării;
- preocuparea de a identifica oportunități de prezentare a muncii elevilor (evenimente comunitare, acces facil la noutate informațională și la tehnologii pentru elevi, profesori, dar și pentru părinți competiții);
- oportunități pentru curriculum diferențiat, suplimentar, inclusiv activități STEAM extracurriculare;
- crearea de contacte și facilitarea schimbului de informații între elevii și profesioniști STEM
- profesorii sunt facilitatori, tutori și consilieri ai elevilor în demersurilor lor de investigare și în zona experiențelor conexe cu realitatea;
- ponderea crescută a echipelor de elevi care dezvoltă proiecte școlare;
- deciziile educaționale luate prin consultare la nivelul echipelor;
- parteneriate la nivelul comunității.

Proiect didactic

Școala:

Propunător:

Aria curriculară: Matematică și Științe ale naturii

Disciplina: Matematică - Geometrie

Titlul lecției: Simetria față de o dreaptă

Tipul lecției: Lecție de consolidare

Clasa: a VI-a

Durata: 50 minute

Data:

Competențe generale și specifice:

CG 4. Exprimarea caracteristicilor matematice cantitative sau calitative ale unei situații concrete și a algoritmilor de prelucrare a acestora

4.1 Exprimarea proprietăților figurilor geometrice în limbaj matematic

4.2 Exprimarea poziției dreptelor în plan (paralelism, perpendicularitate) prin definiții, notații, desen

CG 5. Analiza și interpretarea caracteristicilor matematice ale unei situații problemă

5.1 Interpretarea perpendicularității în relație cu paralelismul și cu distanța dintre două puncte

5.2 Deducerea unor proprietăți ale triunghiurilor folosind noțiunile studiate

CG 6. Modelarea matematică a unor contexte problematice variate, prin integrarea cunoștințelor din diferite domenii

6.1 Transpunerea unei situații - problemă în limbaj geometric, rezolvarea problemei obținute și interpretarea rezultatului

6.2 Interpretarea informațiilor conținute în reprezentări geometrice în corelație cu determinarea unor lungimi de segmente și a unor măsuri de unghiuri

Obiectivele operaționale ale lecției:

O1. Să construiască figuri simetrice față de o dreaptă

O2. Să determine lungimi de segmente utilizând informații în reprezentările geometrice

O3. Să analizeze o configurație geometrică pentru verificarea unor proprietăți

O4. Să recunoască simetrii în viața cotidiană

O5. Să deosebească în compoziții decorative elemente dispuse simetric

O6. Să creeze elemente de simetrie utilizând reflexia oglinzilor.

Strategii didactice :

1. Metode / resurse procedurale: Conversația, observația, exercițiul, demonstrația, sinteza, problematizarea, explicația, lucru prin descoperire.

2. Resurse materiale:

- fișe de lucru, retroproiectorul, material PPT, obiecte decorative / oglinzi

3. Forme de organizare: individuală, pe grupe

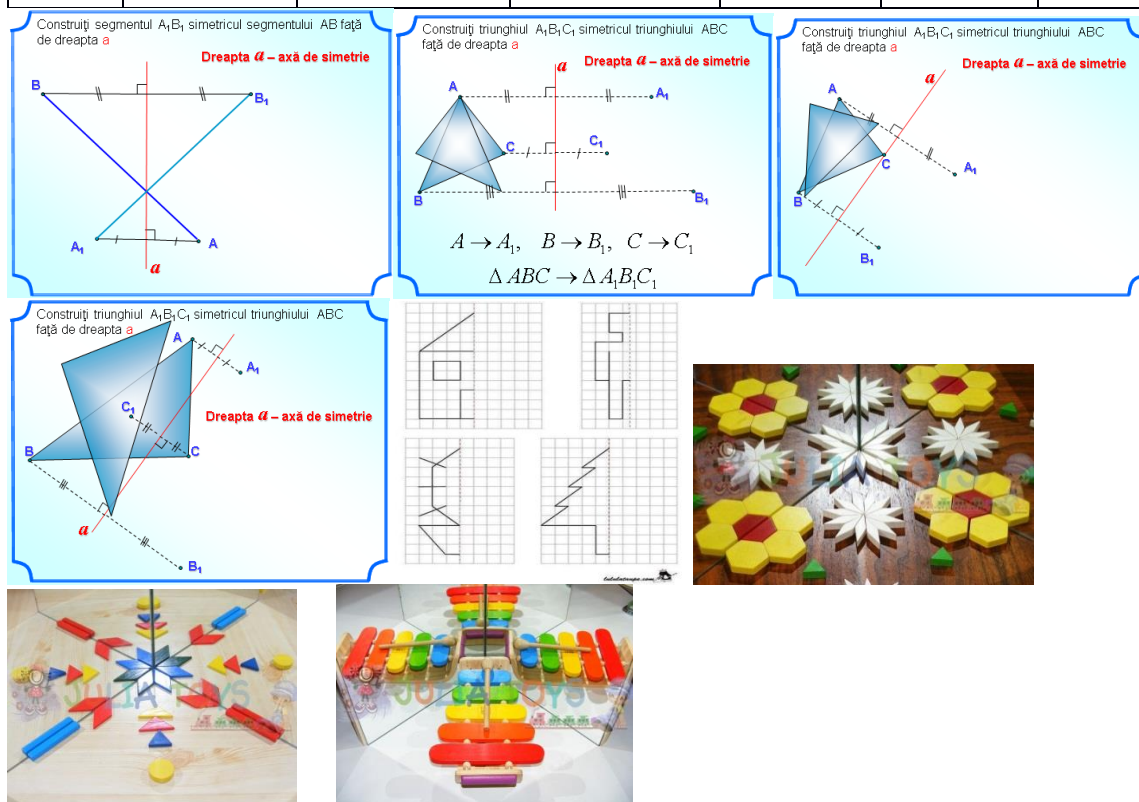
4. Forme și metode de evaluare: - evaluare orală, autoevaluare

Nr.Crt.	Etapetele lecției	Activități ale lecției	Strategii didactice			Evaluarea
			Resurse procedurale	Resurse materiale	Forme de organizare	
1	2	3	4	5	6	7
1	Moment organizatoric	* Profesorul organizează clasa pentru lecție, se pregătește videoproiectorul și materialele necesare desfășurării lecției în condiții propice	Conversația Expunerea	Portofolii Fișă de lucru	Activitate frontală Activitate frontală, și individuală	Evaluarea formativă și normativă: -metoda chestionării orale;
2	Anunțarea temei și a obiectivelor		Conversația			
3			Sinteza	Instrumente de geometrie	Activitate frontală	
4	Actualizare a cunoștințelor	*Verifică prezența elevilor la ora de curs.	Conversația			
5						

6	Captarea atenției	„Simetria față de o dreaptă. Simetria în natură și artă.” Profesorul prezintă într-un material PPT obiectivele lecției.	Lucru pin descoperire		Activitate Frontal	Autoevaluare
	Dirijarea învățării		Expunerea Conversația	Fișe de lucru	Activitate frontală și pe grupe	Chestionare orală
		Elevii definesc noțiunea de simetricul unui punct față de o dreaptă, mediatoarea unui segment.	Sinteza Problematizarea Exercițiul Demonstrația	Fișa de lucru caietele tablă		Observare sistematică Observarea Sistematică
7	Transferul informației și obținerea performanței		Explicația			Evaluarea formativă: -metoda chestionării orale; -observarea sistematică;
8	Asigurarea feed-back-ului	Elevii vizualizează în materialul PPT imagini legate de simetrie din viața cotidiană.				- autoevaluare a elevilor;
	Temă pentru acasă	Elevii vor lucra pe fișe în care vor avea de construit simetricul față de o dreaptă a unui punct, a unei drepte, a unei figure geometrice. Elevii vor lucra cu instrumente de constructive cu ajutorul și explicațiile profesorului. Se vor				

		observa proprietăți ale formelor geometrice obținute. Profesorul va prezenta rolul simetriei în scrierea literelor și cifrelor din diferite alfabet, rolul simetriei în artă. Elevii vor lucra fișa nr 1 în care vor avea de completat imagini astfel încât să obțină figuri simetrice. Pe planșete din carton elevii vor avea de lucrat prin lipire la realizarea unui tablou cu materiale diverse în care să pună în evidență simetria în natură. Se vor utiliza oglinzi pentru a pune în evidență rolul reflexiei în simetrie. Elevii vor avea de votat tabloul cel mai frumos. Ca temă elevii vor avea de realizat un material PPT				

		cu fotografii din viața lor cotidiană în care să surprindă simetria.				



INTERDISCIPLINARITATEA PUNCT DE PLECARĂ A CONCEPTULUI EDUCAȚIONAL STEAM

prof. Robaniuc Maria Magdalena
Școala Gimnazială Ostra – Suceava

Completing an integrated curriculum can be closer to the needs of contemporan people. The levels of curricular integration refers to multidisciplinary, interdisciplinarity and transdisciplinary. Interdisciplinarity is a form of cooperation between different interdisciplines regarding a issue of whose complexity cannot be surprised rather than by a convergence and a prudent combination of several points of view. This type of curriculum approach implies a territorial intersection of different disciplines, looking for common fears wich will lead to more efficient learning in an attractive form.

Cercetarea psihopedagogică a sugerat în ultimile decenii, tot mai multe căi și strategii de ameliorare a procesului instructiv - educativ cu intenția de a veni în sprijinul practicienilor.

Astfel, își croiește drum o nouă didactică, a metodelor activ - participative, în care elevul este subiect al cunoașterii și al acțiunii. Procesul didactic își mută accentul de la ce facem? la cum facem?, vizând formarea unui om capabil să se adapteze la provocările viitorului printr-o formare continuă. Un practician sau un dascal, deschis spre viitor, creativ și

preocupat mereu de nou va ține cont de aceste tendințe și va face „reformă” la el, în clasă pentru că în viață nu avem o disciplină dominantă ci o realitate socio - economică și culturală foarte complexă care nu poate fi cunoscută decât printr-o abordare holistă și interdisciplinară. Această abordare a învățării aduce o nouă viziune asupra lumii, depășind rețeta disciplinară și presupune: o educație care este centrată pe nevoile elevului; Stimularea și valorificarea inteligențelor specifice; o învățare centrată pe competențe, atitudini, valori; strategii moderne de învățare și evaluare, mai eficiente, care reușesc să creeze legătura între știință și practică; colaborarea în echipă, comunicare eficientă, responsabilitate, gândire complexă și critică; elevul participă activ la propria formare; o puternică flexibilizare a timpului de lucru, de la oră și lecție la proiecte și blocuri de timp (block shedding).

Problemele educaționale sunt numeroase în întreaga lume și impun schimbarea punctelor de vedere privind curriculum precum și definirea unei noi filozofii a educației. Și în învățământul românesc se urmărește compatibilizarea procesului de învățământ cu reperele europene prin:

Realizarea unei abordări mulți -, inter - și transdisciplinare a conținuturilor prin demersuri didactice de armonizare, corelare și fuziune a lor; învățarea bazată pe strategii activ - participative; focalizarea activităților pe situații de învățare; selectarea și organizarea obiectivelor și a conținuturilor într-un mod flexibil, adaptate la interesele și aptitudinile elevului, dar și la realitatea cotidiană; predarea integrată a disciplinelor școlare și integrarea școlii în comunitatea locală.

Oare poate învățământul tradițional să susțină aceste deziderate? Cred că rezolvarea acestei probleme nu rezidă numai în schimbări de curriculum, ci mai ales în schimbări referitoare la implementarea lui, iar cheia succesului se află la dascăl, la modul în care el proiectează, organizează și realizează demersul didactic, dincolo de discipline, printr-o abordare transdisciplinară a învățării, care să trezească interesul elevului. Parcurgerea unui curriculum integrat poate fi mai aproape de nevoile omului contemporan. Nivelurile integrării curriculare se referă la: multidisciplinaritate (sau pluridisciplinaritate), interdisciplinaritate și transdisciplinaritate.

În literatura de specialitate, conceptele de multidisciplinaritate și pluridisciplinaritate sunt tratate ca sinonime. Multidisciplinaritatea (pluridisciplinaritatea) reprezintă o formă mai puțin dezvoltată a transferurilor disciplinare care se realizează de cele mai multe ori prin juxtapunerea anumitor cunoștințe din mai multe domenii în scopul reliefării aspectelor comune ale acestora din mai multe perspective. În general, multidisciplinaritatea se referă la situația în care o temă este supusă analizei din perspectiva mai multor discipline , procesul referindu-se în special la nivelul conținuturilor învățării, cu focalizare pe realizarea unor conexiuni între cunoștințe, prin utilizarea unor strategii didactice de predare - învățare tematică. Astfel, fiecare obiect de studiu contribuie la clarificarea temei investigate. În acest context, procesele de integrare vizează mai mult conținuturile și cunoștințele. Fiecare disciplină rămâne puternică și autonomă, dar sunt încurajate corelațiile dintre diverse câmpuri ale cunoașterii cu scopul de a spori înțelegerea conținuturilor.

Interdisciplinaritatea este o formă a cooperării între discipline diferite cu privire la o problemă a cărei complexitate nu poate fi surprinsă decât printr-o convergență și o combinare prudentă a mai multor puncte de vedere. Acest tip de abordare a curriculumului presupune o intersectare „teritorială” a diferitelor discipline, căutându-se teme comune care să ducă la o învățare mai eficientă și într-o formă atractivă. La nivelul interdisciplinarității centrarea se face pe competențe nu pe conținut, ideea de bază constând în utilizarea aparatului metodologic al mai multor discipline care intră în interacțiune și transfer pentru a examina / elucida o problemă și pentru a dezvolta competențe integrate. Odată dezvoltate, aceste competențe pot fi transferate / folosite și în alte contexte, fie disciplinare, fie chiar în contexte din viața cotidiană.

Activitățile interdisciplinare au un puternic caracter formativ. Încurajează colaborarea între specialiști din diferite domenii facilitând dezvoltarea cercetării, încurajează utilizarea

metodelor activ - participative, procesul de instruire este centrat pe învățare, pe elev, se realizează astfel o învățare durabilă, cu relevanță în formarea unor competențe în raport cu nevoile sociale, personale și profesionale.

Utilizarea temelor integrate fundamentează învățarea pe realitatea înconjurătoare, favorizează viziunea globală, transferul de cunoștințe în contexte diverse. Disciplinele de învățământ nu sunt valorificate ca scop în sine, ci ca furnizoare de situații și experiențe de învățare. Acest tip de învățare se realizează mai mult în învățământul preșcolar și primar, unde dascălii sunt mai deschiși spre nou și diversitate. În ciclul gimnazial și liceal există o oarecare reticență și rigiditate didactică față de abordarea proiectelor transdisciplinare, cu toate că ar fi mai eficientă și mult mai atractivă pentru elevi.

„Toată taina unei lecții bune stă în căldura sufletului. Trebuie să zbârnâie sufletul dascălului ca să răsunе strunele din sufletul școlarului.” {G. C. Longinescu}

BIBLIOGRAFIE

Ilica, Anton, „O pedagogie modernă”, Editura Universității „Aurel Vlaicu” 2008, Arad

Nicolaescu, B, „Învățământul primar”, 1999, Editura Polirom, Iași

MODELE DIDACTICE DE ACTIVARE ȘI DEZVOLTARE A POTENȚIALULUI CREATIV AL COPILULUI PREȘCOLAR

prof. Robu Mihaela

Grădinița cu Program Prelungit ”GULLIVER” Suceava

Summary

Creativity is a human fortune needed by the individual to anticipate and solve problems, to produce new, genuine, out of ordinary material and spiritual values.

The creative potential is a general human feature which does not manifest itself in creative products but only if it is triggered, exploited and enriched.

Preschooler's orientation on situations related to environmental and social issues around him, related to daily life can make him more apprehensive and sensitive to those experiences, having immediate effect on verbal and plastic creativity. Thus, through integrated activity “One day alongside bee Maia”, that had as components playing on centers of interest and DLC, it was pursued the stimulation of oral expression through activating language, through correct and creative application of verbal structures, valorizing the artistic - plastic and technical applicative skills acquired in previous contexts, encouraging the use of creative imagination elements.

Activitatea de regândire a educației preșcolarului nu reprezintă un răspuns de conjunctură a reformei învățământului românesc, ci o opțiune clară și distinctă în favoarea redescoperirii copilului, a trebuințelor sale. Este promovată ideea participării active și conștiente a copilului la activități, atenția fiind centrată pe copil, pe progresele lui, dar, în aceeași măsură și pe procesul prin care educatoarele sprijină aceste procese.

Copilul își găsește modul natural de exprimare într-o activitate complexă și bine structurată - jocul. Jocul reprezintă cadrul cel mai important de manifestare, dar și de stimulare a potențialului creativ. Conduita creativă ludică este o premisă pentru viitorul comportament creativ care se va materializa în produse noi, originale, cu valoare socială. În cadrul jocului de mânuire, celui de construcție, precum și celui de creație, copilul substituie prin imagini, prin trăiri emoționale, prin gesturi și acțiuni, obiecte, persoane, relații și apoi se

substituie pe sine însuși, identificându-se cu rolul. Trăiește empatic personajul pe care îl joacă, dat fiind caracterul animist al gândirii.

Omul se naște ca o sămânță, ca o potențialitate. Creativitatea este cea care permite copilului să se creeze pe sine însuși, căci inventând în exterior el se creează pe sine în interior.

Este unanim recunoscută existența unui potențial creativ care se manifestă încă din copilărie, ba chiar se poate spune că orice individ este creator, mai ales în copilărie. La mulți oameni această funcție se atrofiază mai mult sau mai puțin rapid, în timp ce alții fac din aceasta scopul și sensul vieții lor.

Preșcolaritatea este apreciată tot mai mult ca vârsta ce cuprinde cea mai importantă experiență educațională din viața unei persoane; pe parcursul ei înregistrăm ritmurile cele mai pregnante în dezvoltarea individualității umane și unele din cele mai semnificative achiziții cu ecouri evidente pentru etapele ulterioare ale dezvoltării sale. Creativitatea, spre deosebire de inteligență, este, la copil, un fenomen universal, nu există preșcolar care să nu deseneze, să nu fabuleze. Din această perspectivă, profilul psihologic al vârstei preșcolare cuprinde multiple premise favorizante pentru cultivarea potențialului creativ. Acesta se manifestă în activitățile sale cotidiene: în joc (activitatea fundamentală), în desen și pictură (activități care sunt pentru el, cel puțin inițial, un joc cu liniile și culorile) și în limbaj (o activitate de intercomunicare umană realizată cu mijloacele limbii).

În desen și în pictură manifestarea potențialului creativ este una pregnantă. Prin desen și pictură copilul asimilează realitatea la propriul eu, echilibrează și armonizează raporturile cu natura, cu ceilalți, cu el însuși. Prin limbajul liniilor, al culorilor, al semnelor grafice, desenul și pictura exprimă percepțiile, reprezentările, emoțiile, cunoștințele receptate din alte surse.

Mai puțin pregnant, potențialul creativ se manifestă și în domeniul verbal. Preșcolarul creează cuvinte după structura celor cunoscute, găsește cuvinte care să includă sunete sau silabe, substituie în propoziții anumite cuvinte cu sinonime și antonime, asociază în structuri neobișnuite cuvinte diferite, creează rime, iar povestirile create de copii pot avea uneori o "savoare" deosebită.

Toate aceste manifestări ale potențialului creativ sunt originale în raport cu experiența individuală, nu și cu cea socială, dar constituie premisa pentru viitoarele produse, veritabil creative.

Există mulți factori care motivează creativitatea și dorința de a experimenta a copiilor. Unii copii sunt în mod natural foarte creativi, însă alții își exprimă mai greu această latură. Rolul educatoarei este de a pune la dispoziția copiilor multe obiecte, idei și stimuli pentru a ajuta la creșterea interesului pentru creare.

Un exemplu în care s-a urmărit încurajarea manifestărilor creative a fost activitatea integrată **"O zi alături de albinuța Maia"**, care a avut ca elemente componente jocul pe centre de interes și DLC, al cărei scop a fost stimularea capacității de exprimare orală, prin activizarea limbajului și aplicarea corectă și creativă a semnificațiilor structurilor verbale orale, valorificând deprinderile artistico - plastice și tehnico - aplicative însușite în contexte anterioare și încurajând utilizarea elementelor imaginației creatoare.

Copiii, așezați pe scăunele, primesc vizita unui musafir, albinuța Maia, care este foarte supărată, ea venind din Ținutul primăverii, unde vântul cel năzdrăvan i-a luat căsuța în vârtejul pe care l-a format și i-a spulberat florile. Ea rățăcește de câteva zile, flămândă și fără adăpost, dar noroc de bondarul Buzu care a înștiințat-o că stupul e la "Albinuțe" în grupă, dar florile nu au putut fi găsite. Albinuța Maia crede că nu întâmplător a ajuns aici, fiind informată de bondar că va găsi copii harnici și de ajutor, care o vor scoate din această situație. Din acest motiv, Maia le cere copiilor să o ajute să ajungă la stup, să-i prepare ceva dulce pentru a se hrăni până vor înflori și floricelele, când va putea să-și prepare singură mierea, culegându-le polenul. Astfel, copiii se vor îndrepta spre centre, imitând **"Zborul fluturașilor"** (T), unde cu materialele puse la dispoziție (ALA1) – **"Ne jucăm, pe Maia o ajutăm"**, vor încerca să-i aducă albinuței zâmbetul pe buze, reparând ce a stricat vântul.

La **centrul Artă - Tema** "Din culori amestecate, prind viață flori minunate" - ștampilare, aplicare tempera cu pensula, se vor îndrepta copiii care au pe ecuson *fluturași și buburuze*, unde vor avea ca sarcină să dea culoare florilor, pictând cu pensule siluete de flori din polistiren și, utilizând tehnica ștampilării, vor realiza un câmp cu flori.

Centrul Joc de rol - Tema "Dulci prăjiturile, hrană prietenei mele" - ornare prăjiturile, vine cu noi provocări pentru copiii care au pe ecuson *albinuțe*, deoarece vor avea de realizat prăjiturile în formă de floricele, pe care le vor decora cu bomboane și creioane pentru decor. Dr. Oetker, știut fiind faptul că albinele, atunci când nu au flori, de unde să culeagă polen pentru a-și prepara mierea, își iau hrana din alimente dulci (prăjituri, fructe dulci). Prăjiturilele decorate vor fi așezate lângă stup, pe un raft sub forma unui fagure.

La **centrul Nisip și apă - Tema** "Drumul spre stupul Maiei" - amenajare cu pietre, vor merge copiii care au pe ecuson *furnicuțe*, și vor reface drumul albinuței către stup, utilizând pietricele și nisip.

În timpul lucrului pe centre se va urmări modul în care fiecare copil realizează sarcinile utilizând corect instrumentele de lucru și materialele puse la dispoziție.

Copiii sunt atenționați, printr-un clinchet de clopoțel (**T**), că urmează finalizarea lucrărilor, fapt pentru care trebuie să se încadreze în timpul pus la dispoziție, iar la următorul clinchet de clopoțel se încheie activitatea de la fiecare centru, după care copiii fac ordine unde au lucrat (**R**). Se adună lucrările copiilor și se așează pe locurile indicate de educatoare, refăcându-se Ținutul Primăverii unde locuia albinuța Maia, spre încântarea tuturor și exprimându-și părerea față de realizările lor.

Acestea fiind finalizate, albinuța Maia își exprimă dorința de a se juca împreună cu copiii, în ținutul ei, dar pentru a se asigura că va fi înconjurată de prieteni, de copii cu calități extraordinare, precum este înzestrată o albină, aceștia sunt supuși unui test de identificare a unei însușiri pozitive, care îl caracterizează pe fiecare în parte (**DLC**) - **joc didactic "Spune cine ești și cum ești?"**. Se va executa mai întâi **jocul de probă**, prin exprimarea unui răspuns din partea educatoarei, urmând apoi **jocul propriu - zis**, unde câte un copil va suna din clopoțel la poarta albinuței, la întrebarea acesteia "Spune cine ești și cum ești?" copilul va răspunde exprimându-se în propoziție (Sunt Darius și sunt cuminte (harnic, ascultător, muncitor, iute, rapid, descurcăreț, vesel, bun, priceput, neobosit, politicos, grijuliu, liniștit, fericit, răbdător, talentat, deștept, inteligent, frumos, sincer, curat, îngrijit, atent, glumeț, serios, isteț, zburdalnic, curat, elegant)!). Dacă răspunsul copilului exprimă o calitate a sa, albinuța Maia îl invită să-și ia o pernută și să se așeze în curtea ei. Ajungând toți în curte, pe pernuțe, albinuța împreună cu educatoarea le propune copiilor să se joace, **complicând jocul**, aceștia având ca sarcină să identifice, vizionând diverse imagini, însușiri ale adulților, copiilor, care sunt puși în diferite situații.

Albinuța se arată mulțumită că a cunoscut copii atât de prietenoși și serioși și le oferă acestora daruri, coronițe cu flori, activitatea încheindu-se într-o atmosferă de bună dispoziție și bucurie, determinată de fericirea micii vietăți.

În cadrul activităților integrate, abordarea realității se face printr-un demers global, granițele dintre categorii și tipuri de activități dispar, se contopesc într-un scenariu unitar și de cele mai multe ori ciclic. Varietatea materialelor spre care sunt orientați copiii, îi încurajează pe aceștia să se manifeste, să observe, să gândească, să-și exprime liber ideile, să interpreteze date, să facă predicții.

Dezvoltarea creativității în preșcolaritate este subordonată proiectării unui scop clar, unor obiective ce vizează investigarea conduitei creative, dar este puternic influențată și de stilul creativ al cadrului didactic.

Bibliografie:

"Modalități de stimulare a creativității preșcolarilor", Tatiana Tapalagă, Editura Vladimed-Rodimed, 2009

"Laborator preșcolar – ghid metodologic", Mihaela Păiși Lăzărescu, Liliana Ezechil, Editura V&I Integral, București, 2011

"Activitatea integrată din grădiniță" (ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Laurenția Culea, Angela Sesovici, Editura Didactica Publishing House, București, 2008

"Jocuri pentru preșcolari – culegere", Ileana Hanganu, Cireșica Raclaru, Editura Aramis, 2005

CREATIVITATE & TEHNOLOGIE

Prof. Samson Adriana
G.P.P. „Pinocchio” Fălticeni

The integration of technology in early education brings the learning experiences to a different level, closer to the digital natives languages. The new communication and information technologies can get instruction easier, can offer to same, new dimension in virtual space (virtual games, discussion groups, mobile classes, online resources, online group project, digital portfolios). The technology is used in the same way how other numerous instruments are used instrument which are encouraging creativity, communication and cooperative game.

A fi creativ, înseamnă „a vedea același lucru ca toată lumea, dar a te gândi la ceva diferit”. (M. Roco)

Elevii de azi nu mai sunt aceia pentru care a fost proiectat sistemul nostru de învățământ. “ - începe Mark Prensky în articolul “*Digital Natives, Digital Immigrants*”. În a doua parte: “*Digital Natives, Digital Immigrants - Part 2: Do They Really Think Differently?*”, merge chiar mai departe, citând unele teorii medicale privind posibile schimbări structurale survenite în creier. Aceeași idee se găsește și în cartea “*Educating the Net Generation*” a autorilor Oblinger, Diana G., Oblinger, James L., în care se prezintă exemple, ca mod de abordare și stil de lucru, pentru diferiți reprezentanți ai generației Web. În timp ce generația mai în vârstă, a “emigranților digitali” învață, gândește liniar, pas – cu – pas, generația “nativilor digitali” are o gândire multitasking, paralelă, prin încercări, nu citind și documentându-se din cărți.

”Generația Y”, ”generația-web”, sau ”generația IT” - sunt termeni pe care-i întâlnim din ce în ce mai des, termeni prin care este denumită generația care are aceeași vârstă cu word wide web, copiii, elevii noștri care s-au născut și au crescut în lumea informației și a tehnologiei. Însă, dacă avem probleme cu setarea oricărui aparat electronic, putem apela la ei. Și noi, ceilalți, cei care am asimilat limbajul TIC la o vârstă mai înaintată, cei care poate mai avem dificultăți în folosirea mouse-ului, cei care scoatem textele la imprimantă pentru a le citi și corecta, noi putem aspira cel mult la statutul de ”digital emigranți”.

“Digital natives” și ”digital immigrants” sunt expresii introduse de Mark Prensky într-un articol publicat încă din 2001, care a stârnit senzație. Articolul are ca subiect o modificare profundă, generată de apariția și răspândirea tehnologiei informației și comunicației (TIC), numită de Prensky tehnologie digitală. Datorită posibilităților oferite de tehnologie, această generație gândește și prelucrează informațiile complet diferit de predecesorii lor.

Creativitatea pedagogică definește modelul calităților necesare cadrului didactic pentru proiectarea și realizarea unor activități eficiente, prin valorificarea capacităților sale de înnoire permanentă a acțiunilor specifice, angajate la nivelul sistemului și al procesului de învățământ. Autorul N. Jurcău precizează: „Creativitatea vizează abilitatea de rezolvare a problemelor într-un mod original, competent și adaptativ”.

Profesorul este acea persoană care poate intui și dezvolta la elevi creativitatea prin diferite strategii specifice activităților. Prin strategiile aplicate, profesorul trebuie să dezvolte la elevi competențele generale, specifice, lingvistice și digitale. El trebuie să fie mai mult un organizator al situațiilor de învățare, precum și un element de legătură între elev și societate, care mediază și facilitează accesul la informație. Analiza comparativă a mai multor modele ale procesului creativ l-a condus pe Wallas (1926) la ideea că numărul de etape în cadrul creativității poate fi redus la patru: prepararea; incubarea; iluminarea; verificarea.

Aceste etape se întâlnesc atât în creația artistică, precum și în cea științifică sau tehnică. Nu întotdeauna etapele se succed în această ordine și nu întotdeauna sunt la fel de importante. Prima și ultima etapă sunt organizate în mod rațional și se desfășoară conștient, iar celelalte două sunt nelipsite în orice proces creator, indiferent de domeniu.

Un profesor pentru copiii secolului 21 ar trebui să aibă grijă ca în grupele sau clasele în care lucrează să asigure un cadru în care creativitatea copiilor să se poată exprima, să poată înflori și nu doar la orele sau activitățile din zona artelor. Activitățile creative le permit copiilor să exprime ceea ce au învățat în moduri noi. Într-un discurs vizionar, intitulat *Do schools kill creativity?* (https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=ro) și susținut la conferințele TED în 2006, expertul educațional Ken Robinson, atrage atenția asupra pericolului ca școlile să ucidă potențialul creativ al copiilor și pledează pentru un sistem educațional care să încurajeze creativitatea. Prin metode specifice și prin atmosfera pe care o creează, profesorii pot și trebuie să susțină dezvoltarea creativității copiilor. Exercițiul creativ de astăzi pregătește progresul și inovația de mâine.

Tehnologia nu înlocuiește educația copiilor. Profesorii din învățământul timpuriu înțeleg nevoia de joacă în lumea reală și de explorare. Ei ne propun moduri inovatoare prin care se poate folosi tehnologia ca instrument. Copiii se joacă la mese virtual Tangram, un joc logic în care se mută forme ca să se rezolve un puzzle pe laptop. Rezolvă probleme și lucrează la puzzle-uri împreună. Tehnologia digitală este, de asemenea, o strategie perfectă de documentare. Copiii pot face înregistrări audio sau video ale obiectelor create de ei folosind iPod Touch. Pot să utilizeze tehnologia pentru prezentări, proiecte de grup și „cercetare”. Desenul pe calculator nu trebuie să înlocuiască creioanele colorate reale, deoarece pictatul și desenatul real susțin dezvoltarea motorie complexă. Dar copiii mici nu au, „nevoie” de aplicații și tehnologie, căci ei se joacă oricum pentru a se juca de-a moda sau creează muzică. Copiii mici nu au nevoie de aplicații și tehnologie pentru a se juca sau a se dezvolta social, ci de aplicații adecvat alese care, folosite împreună cu părinții și educatorii, pot întări și îmbogăți creșterea socială și emoțională.

Integrarea tehnologiei în educația timpurie aduce experiențele de învățare la un alt nivel, mult mai apropiat de limbajul generației nativilor digitali. Noile tehnologii de informare și comunicare pot ușura intruirea, pot să îi confere acestuia noi dimensiuni în spațiul virtual (jocuri virtuale, grupuri de discuții, clase mobile, resurse on line, proiecte de grup on line, portofolii digitale etc.). Tehnologia se folosește la fel ca oricare dintre alte numeroase instrumente care încurajează creativitatea, comunicarea și jocul cooperant.

Un profesor eficient știe care sunt cele mai bune instrumente care pot susține activitățile de predare - învățare sau evaluare, știe cum și când să le folosească, având în vedere că raportul de complementaritate între uman și tehnic este necesar și benefic.

Poveștile, jocurile copilăriei, contactul direct, conversația față în față își păstrează rostul lor în dezvoltarea copiilor. Respingerea noilor tehnologii de către cadrele didactice sau neutilizarea lor înțeleaptă în activitatea de instruire sporește riscul creșterii distanței între generații.

Copiii sunt diferiți și au așteptări diferite. În lucrarea „Părinți străluciti, profesori fascinanți” (2005), psihiatrul Augusto Cury ne reamintește că „există o lume care așteaptă să fie descoperită în fiecare copil și în fiecare tânăr. „Numai cel care nu se află închis în propria sa lume reușește s-o descopere”. Este o invitație foarte frumoasă pentru ceea ce înseamnă descoperirea copilului. A le permite elevilor să aleagă activități bazate pe interesele lor,

încurajarea perspectivelor multiple, oferirea de sprijin sau de activități suplimentare, în funcție de caz, reprezintă câteva modalități de a realiza diferențierea instruirii și de a-i motiva pe copii. Spre exemplu, prezența unui copil cu cerințe educative speciale în grup / clasă reclamă din partea profesorului informare despre condiția elevului și măsuri specifice de adaptare curriculară în funcție de problemele pe care le prezintă copilul. Profesorul secolului 21 este capabil să își analizeze practicile de instruire și să se adapteze la nevoile elevilor, fie că e vorba de integrarea de tehnologii, de reconsiderarea metodelor de predare sau de evaluare sau de gestionarea relației cu elevii.

Fără ingredientul emoțional educația este seacă, rece. Un profesor eficient se preocupă să susțină o dezvoltare personală armonioasă a elevilor săi. Predarea materiei într-un mod care stimulează emoția îmbunătățește concentrarea și produce înregistrarea privilegiată. Emoția determină calitatea înregistrării (Cury, 2003). Bucuria, lauda, reușita, încurajarea, surpriza sunt doar câteva elemente din paletarul emoțional care pot fi conectate cu activitatea de învățare. Încrederea în sine și respectul față de propria persoană și față de cei din jur se dezvoltă ca urmare a experiențelor trăite de elevi în grădiniță și în școală. Insulte, respingeri, jigniri, corectarea în public, critica excesivă, pedepsirea la furie, țipetele, impunerea autorității cu agresivitate dăunează stării emoționale a copiilor și au efecte nedorite pe termen lung. O relație bună între cadrul didactic și elev implică: comunicare, empatie, afecțiune, deschidere, respect, corectitudine, ascultare activă, răbdare. De o atenție deosebită din partea profesorilor au nevoie copiii vulnerabili: cei cu probleme sociale, cu părinți plecați în străinătate, cu probleme de sănătate, cu dizabilități, copiii timizi, excluși și care pot deveni ținta atacurilor colegilor. Ca profesori trebuie să fim preocupați să-i învățăm pe elevi nu doar să învețe, ci și să formăm caractere, să-i ajutăm să-și consolideze anumite valori și atitudini precum: solidaritatea, dragostea, cinstea, respectul, spiritul de într-ajutorare, compasiunea față de ceilalți etc. Într-o lume ale cărei repere morale sunt tot mai diluate, nu ne putem permite să uităm de valori. Dar pentru asta trebuie să ne reamintim că un profesor educă nu numai prin ceea ce știe, dar mai ales prin ceea ce este.

Să punem un mai mare accent pe subiectele ce vizează comunicarea interpersonală. Copiii au nevoie să fie activi, să se implice, să învețe prin încercări și experiențe. Este una din premisele învățării experiențiale. Au nevoie de feedback permanent, de apartenență la grup - să folosim metoda învățării prin cooperare. Sunt câteva idei, prin care încercăm să legăm metodele noi de conținuturi "vechi", valori general valabile.

Poveștile digitale pot fi folosite pentru a introduce sau reactualiza cunoștințe din diferite domenii, principalul rol fiind acela de a facilita discuțiile în clasă, încurajând ascultarea activă și comunicarea. Astfel, poveștile digitale pot deveni o parte integrantă a oricărei lecții din multe domenii. Această metodă permite dezvoltarea imaginației, a creativității, a inovației, a competențelor digitale și a responsabilității față de propria creație.

Poveștile ajută la promovarea unei atitudini pozitive, de înțelegere interculturală și toleranță față de oamenii care aparțin unei alte culturi, religii sau rase. Ele creează spațiul propice în care elevii își pot explora propriile rădăcini culturale și nu numai, elevii pot empatiza cu diferite personaje sau situații mai puțin familiare, își pot dezvolta orizontul cultural descoperind noi tradiții și valori ale altor comunități din întreaga lume. Indiferent de tematica abordată, poveștile ne ajută în a ne înțelege pe noi înșine și ceea ce se întâmplă în jurul nostru.

Poveștile reprezintă și o metodă extrem de utilă ce poate fi folosită în procesul didactic. Folosirea corectă a acestei metode fascinează audiența, indiferent că vorbim de preșcolari, adolescenți sau adulți. Profesorul are posibilitatea de a folosi magia poveștilor pentru a trezi interesul elevilor și a-i angaja activ în procesul de instructiv - educativ. Integrarea poveștilor în procesul de predare - învățare prezintă multiple avantaje, unul din cele mai însemnate, probabil, este faptul că se adresează tuturor stilurilor de învățare și tipurilor de inteligență. E simplu să vă îmbarcați într-o aventură virtuală cu copilul, să explorați continente, animale, muzică, sau orice vă interesează într-un anumit moment. Copiii sunt

exploratorii și noi cei care conducem. Îi încurajăm astfel curiozitatea și angajarea într-o activitate comună cu final deschis. Luați-vă copiii într-o aventură virtuală în care ei joacă rolul exploratorilor și noi ghidăm expediția.

În era digitalizării putem vorbi despre o reinterpretare a conceptului de poveste / *storytelling*, și anume de povești digitale / *digital storytelling*. Această tehnică este o îmbinare a povestirii clasice cu noile tehnologii care permite crearea de prezentări multimedia utilizând o gamă variată de elemente de comunicare. Deși conceptul de poveste digitală este strâns legat de utilizarea tehnologiilor moderne, trebuie avut în vedere că importantă este povestea în sine și nu tehnologia.

Dacă într-adevăr generația "digital natives" vorbește altă limbă, gândește altfel, deocamdată nu știm sigur. Cum nu știm exact nici despre posibilele modificări produse în funcțiile cognitive ale copiilor crescuți și socializați în lumea digitală, ce consecințe și implicații va avea această explozie a tehnicii. Dar în mod sigur este o mare provocare pedagogică și o mare responsabilitate a noastră, profesori și părinți, de a folosi posibilitățile oferite de tehnologie în spirit inteligent și creator, astfel încât o serie de valori precum creativitatea, apartenența de grup, solidaritatea și nu în ultimul rând bucuria jocului să fie prezente în viața reală, nu doar online.

BIBLIOGRAFIE:

- Cury, A. (2005). Părinți străluciți, profesori fascinanți. București: For You
- Cucos, C. (2008). Educația. Iubire, edificare, desăvârșire, Iași: Polirom
- Jalobeanu, M. De la Kidlink la generația web, sau problemele cu care se confruntă profesorul de azi la folosirea tehnologiei informaționale Universitatea de Vest "Vasile Goldis" Arad, Facultatea de Informatică - <http://jalobeanu.itim-cj.ro/Studia-challenge.html#sdfootnote5anc>
- Marc Prensky (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants", On the Horizon, vol.9, no.5, October, accesibil și la <http://www.marcprensky.com/writing>
- Marc Prensky (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants- Part 2: Do They Really Think Differently?"
- Maria Diaconescu, Monica Barbovschi, Cristina Baci, (2008) *Beneficii și riscuri ale utilizării internetului în rândul copiilor și adolescenților - Repere pentru elaborarea unui ghid de siguranță pe internet și de prevenire a victimizării online*, Presa Universitară Clujeană

PERSPECTIVE ALE TURISMULUI MONTAN CA MIJLOC DE LOISIR

prof. Simionescu Silviu Constantin
Școala Gimnazială Ostra, jud. Suceava

Abstract

In today's society evolution, sports advanced too, in a complex reality. Quality and quantity of the sportive offer, increase in the same time with increasing of the people's involved number, because making sport became a life style, a way to stand out in bold relief.

Leisure sport means a socio - cultural aspect of the society, but in the same time a factor of developing. One of the most important implication is about the great diversity of motions involved, this aspect determining the high level of accessibility for all kind of persons, indifferently, of age, gender or practical abilities.

This type of activity uses very diverse practice means; this means selection is determined by economic and geographic conditions, civilization level, cultural and social traditions. All the content can be practiced in unorganized and uncompetitional forms, inside

or outside, the last of them answering very well to the need of returning to the nature and making sports in camps or holidays, at seaside or mountains.

The influences that the mountain tourism makes directly and indirectly, must to be studied, because of the instructive, educational, social, and not at the last, economical aspects involved.

Key words: perspectives, mountain tourism, leisure

În condițiile de dezvoltare a societății contemporane, sportul a evoluat și el într-o realitate multiformă, atât din perspectiva mișcării propriu-zise, a caracteristicilor subiecților, cât și din cea a motivației pentru participare.

Calitatea și cantitatea ofertei sportive evoluează în paralel cu creșterea numărului de participanți, deoarece a face sport, a devenit pentru multe persoane un mod de evidențiere personală și chiar un mod de viață (Binkowska - Bury M, Penar - Zadarko B, 2009).

Influențele pe care turismul montan le produce în mod direct și indirect asupra participanților (elevi, studenți, părinți ai acestora) trebuiesc studiate datorită multiplelor aspecte instructive, educative, sociale și nu în ultimul rând economice, implicate (Bran F., Simion T., Nistoreanu P., 2000).

Sportul pentru toți reprezintă un aspect socio - cultural al societății, dar în același timp și un factor al dezvoltării acesteia. Adrian Dragnea definește sportul pentru toți ca formă a sportului care, în general, nu are caracter competițional, fiind practicat atât în cluburi cât și în forme neorganizate. Deoarece mai recent unii autori (Dragnea A, 2002, Bota A, 2007) denumesc această activitate ca **activitate de timp liber**, vom utiliza în continuare această sintagmă. Unul din aspectele cele mai importante este reprezentat de diversitatea actelor motrice ce pot fi practicate în cadrul sau, aspect care determină gradul ridicat de accesibilitate pentru toate categoriile de persoane, indiferent de vârsta, sex ori aptitudini motrice.

Din semnificația sintagmei menționată anterior, este evident conținutul acestui tip de practică (acțiuni simple sau complexe, împrumutate din tehnica specifică unor ramuri ori discipline sportive, practicate în condiții regulamentare simplificate, în absența caracterului competițional, în mod organizat sau nu, în timpul liber al oricărei persoane). Activitățile motrice de timp liber utilizează mijloace foarte diverse, alegerea lor fiind determinată de condițiile economice, geografice, gradul de civilizație, tradițiile culturale și sociale specifice locului.



În altă ordine de idei, conținutul său poate fi practicat în forme neorganizate și necompetiționale și poate fi constituit din întreaga gamă de acte motrice desfășurate în interior sau în aer liber, ultima categorie răspunzând foarte bine nevoii de reîntoarcere la natură și necesității de a face sport în tabere, vacanțe, în campinguri, pe malul mării ori în vârf de munte.

Fără a face o enumerare cu caracter normativ, putem aminti întreaga gamă de sporturi clasice (jocuri sportive, înotul, ciclismul, canotajul și altele), altele care deschid noi câmpuri

de activitate (atletismul – jogging – ul, schiul, navigația, etc) sau activități foarte intense, chiar riscante, sub forma sporturilor extreme (escalada, schiul extrem, zborul cu parapanta, bungee jumping, rafting etc).

În ultima perioadă, a apărut tot mai frecvent, tendința de a pune un accent parcă prea mare pe funcția recreativă, fapt ce a determinat și denumirea tuturor activităților specifice timpului liber cu sintagma “*activități recreative*”, ceea ce poate fi greșit, apărând astfel ca necesară abordarea temei funcțiilor îndeplinite. În acest context, considerăm că a împrumuta ce este mai bun din cele două sisteme de clasificare, este cea mai bună abordare și că astfel, putem vorbi despre următoarele funcții ale activităților motrice de timp liber (Dragnea A, 2006, Bota A, 2007):

1. *Funcția conativă*, de satisfacere a dorinței de mișcare, are în vedere faptul că această dorință a omului este naturală, reprezentând din preistoria umanității, esența existenței sale, producând efecte prin descărcarea energetică, prin efortul de voință, prin trăirile afective etc.;

2. *Funcția compensatoare*, se referă la refacerea resurselor organismului și pregătirea pentru noi eforturi, mai ales în condițiile efectelor determinate de specificul vieții moderne (transporturi, informatizare, cibernetizare, preponderența activităților sedentare etc.);

3. *Funcția recreativă*, de divertisment, urmărește crearea unui climat de viață pozitiv, optimist;

4. *Funcția de socializare (sau integrativă)*, este caracteristică activităților de grup, facilitând interacțiunea dintre indivizi, contribuind la socializarea acestora, la dezvoltarea spiritului de cooperare, de intrajutorare;

5. *Funcția culturală (sau educativă)*, manifestată prin noțiuni ca fair – play, autodepășire, angajare față de sine și față de parteneri, cunoașterea propriei culturi sau a altei culturi etc.;

6. *Funcția economică*, percepută din perspectiva cheltuielilor ocazionate de practica sportivă de timp liber, dar și de serviciile conexe implicate în această practică, această preocupare devenind și consumator și producător de bunuri și servicii.

O definiție din multe acceptate, prezintă turismul “ca pe un ansamblu de măsuri puse în aplicare pentru organizarea și desfășurarea unor călătorii de agrement sau în alte scopuri, realizate fie prin intermediul unor organizații, societăți sau agenți specializați, fie pe cont propriu, pe o durată limitată de timp, precum și industria care concurează la satisfacerea nevoilor turiștilor.” (Minci R., 2002).

În literatura de specialitate există numeroase puncte de vedere privind diferențierile dintre tipurile de turism și formele de practicare ale acestuia. Meritul în ceea ce privește delimitarea dintre tipurile de turism și formele acestuia, îi aparțin lui Bernecker (1962), el considerând că tipurile de turism reflectă deosebiri ce apar în esența internă a turismului, deosebirile fiind determinate de motivații. Forma de turism reliefează modul concret și circumstanțele în care se realizează practic turismul. Tipul ține deci de esența turismului, iar forma de natura manifestării lui.

Sintetizând clasificările anterioare, I. Mac (citată de Mahara Gh., 1995) distinge patru tipuri de activități turistice:

A. Turismul de timp liber:

- a - turismul de recreere (plimbări, drumeții, excursii, vacanțe);
- b - turismul de recreere și îngrijire a sănătății;
- c - turismul de vizitare;
- d - turismul de distanță mică.

B. Turismul de tranzit (voluntar și condiționat)

C. Turismul cultural și sportiv (manifestări folclorice, festivaluri, concursuri sportive etc)

D. Turismul profesional (științific, cultural, tehnic, afaceri, diplomatie etc).

O altă clasificare (Cocean P., 1997), delimitează următoarele tipuri de turism:

- Turism de recreere;

- **Turism de îngrijire a sănătății;**
- **Turism cultural;**
- **Turism complex** (de recreere și refacere, de recreere și informare, s.a.)

Abordarea turismului de munte de pe o poziție instituțională urmărește, datorită impactului acestei activități asupra unui număr tot mai mare de persoane din categorii tot mai diverse, multiplicarea posibilităților de opțiune în ce privește incluziunea socială (profesii ca ghid montan, monitor sau instructor în tabere de munte, etc). Ilustrul profesor Gheorghe Cârstea (1993) clasifica astfel aceste componente (în care încercăm să vedem dacă putem include finalități specifice turismului de munte):

- a) cunoștințe de specialitate, evident de natură teoretică (documentare, echipament și material, transport, organizarea taberelor, construcții și amenajări utile, orientarea pe teren, monumente, ecologie etc.);
- b) indici morfo - funcționali ai organismului, indici superiori dar mai ales armonioși pe plan somatic și funcțional, stimulate și prin practica specifică turismului de munte;
- c) calitățile motrice de bază, în special îndemânarea (deplasare în condiții speciale, cățărare, construcții și amenajări etc.) și rezistență (trasee cu durata de la 1 – 2, până la 6 - 8 ore, cu diferite configurații);
- d) deprinderile și priceperile motrice (în sensul actelor motrice efectuate în condiții specifice reliefului montan);
- e) elemente de conținut specifice celorlalte laturi ale educației, prin dezvoltarea unor importante trăsături de natură intelectuală (acțiuni și decizii care implică întreaga colectivitate, deoarece “muntele nu iartă”), morală (personalitate, caracter, atitudini sociale), estetică (frumusețea naturii în stare pură, dacă este conservată).

Influențele pe care le exercită turismul de munte în mod direct (asupra viitoarelor generații de elevi) dar și în mod indirect pot fi studiate prin intermediul unor cercetări privind efortul specific în turismul montan și a unor chestionare sociologice, deoarece această activitate exercită mult prea multe influențe de natură instructivă, educativă, socială și nu în ultimul rând economică, pentru a fi tratată cu maximă atenție.

Bibliografie

1. Binkowska - Bury M., Penar - Zadarko B., *The level of knowledge about health and health behavior among students*, Academic Physical Education 2009
2. Bota A., Kinesiologie, Editura Didactică și Pedagogică R.A., București, 2007
3. Bran F., Simion T., Nistoreanu P., *Ecoturism*, Editura Economica, București, 2000
4. Cârstea Ghe., *Teoria și metodică educației fizice și sportului*, Editura Universul, București, 1993
5. Cocean P., *Geografia turismului românesc*, Editura Focul Viu, Cluj – Napoca, 1997
6. Dragnea A., Mate - Teodorescu S., *Teoria Sportului*, Editura FEST, București, 2002

ÎNVĂȚĂM DESPRE DENSITATE

Director, prof. învă. preșcolar, Spridon Florentina
Grădinița Program Prelungit Nr.2 Pașcani

The environment where the children develop their activity, by its varied aspects, forms a permanent reason of influence over their personality. First of all, the ambient environment offers the child the possibility to always come in contact with something new for him / her, which stirs his / her imagination and the desire to know it. The adults from the family and the pre - primary teachers from the kindergarten must stimulate these interests and transmit both the knowledge wished by the child and the words regarding the attitude that a child must have related to each object or being.

The manners of action necessary in order that the children, under the educational professionals' guidance, or independently, acquire their knowledge, form their habits and abilities, aptitudes, attitudes, define the term of method. The methods represent specific organization forms of the relation teacher - learner and learner - knowledge and contain a series of procedures aimed at knowledge, training and personality shaping.

Proiect didactic

GRUPA MARE

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

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Minionii curioși”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Minionii ne învață despre densitate”

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Cunoașterea mediului

TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidarea priceperilor și deprinderilor

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Dezvoltarea abilităților de experimentare și explorare a densității corpurilor, prin realizarea unor experimente simple, folosind instrumente și procedee specifice

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

- .O1– să denumească corect materialele și ustensilele puse la dispoziție realizând experiențe simple pe baza unor ipoteze date;
- .O2 – să redea prin cuvinte proprii o definiție pentru noțiunea de densitate;
- .O3 – să stabilească diferența dintre o substanță cu densitate mai mare și o substanță cu densitate mai mică;
- .O4- să comunice în maniere diverse observații asupra experimentelor efectuate, prin măsurarea volumului apei, nisipului, identificând/estimând densitatea acestora;
- .O5- să realizeze figurina unui minion utilizând rezultatul experimentelor.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: experimentul, învățarea prin descoperire, exercițiul, explicația, brainstorming, lucrul în perechi, discuții interactive, surpriza

Material didactic: caserole cu: recipiente de sticlă, eprubete, apă, colorant alimentar / albastru de metil, pipete, ulei de măsline, nisip, vas de sticlă transparent, linguri, hârtie colorată - galbenă, marker negru, lipici, șervețele umede, șervețele de hârtie, pahare, CD, costume de minion

Modalități de evaluare: evaluare orală, practic - acțională, conversația de verificare, aprecieri verbale

Categoriile de activități de învățare abordate – cunoașterea mediului, educație plastică și practică

Forme de realizare: în grupuri mici, perechi, individual

Durata: 25-30 minute

Elemente de risc: spargerea recipientelor de sticlă, utilizarea coloranților

Măsuri pentru eliminarea factorilor de risc: instruirea copiilor privind disciplina pentru efectuarea experimentelor propuse

Bibliografie:

Curriculum pentru educație timpurie-2018

www.youtube.com

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Suntem toți fanii Minionilor! Cine nu îi iubește? Cu ajutorul lor vom face azi un experiment distractiv și vom învăța despre densitate. Densitatea este un concept complicat ce poate fi dificil de explicat copiilor. În cuvinte cât mai simple putem spune că **densitatea este**

o măsură a cât de solid este ceva. De exemplu un lichid cu densitate scăzută (uleiul) va pluti pe un lichid cu densitate mare (apa). Aceasta explică de ce lichidele folosite în acest experiment se vor separa.

Pentru a face experimentul vom folosi următoarele materialele, pe care le avem acasă: o sticlă de suc, albastru de metil sau colorant alimentar de culoare albastră, ulei, hârtie colorată pipetă, foarfecă, lipici, ochișori, marker negru sau carioca, nisip, linguri, pahare de unică folosință.

Pași:

Umplem 2 / 3 din sticla cu apă și apoi cu ajutorul pipetei punem 1-2 picături de albastru de metil. Vom obține o culoare frumoasă albastră.

Turnăm în continuare ulei în sticlă (lăsăm 2 cm liberi). Când punem uleiul, înclinăm sticla astfel încât lichidul să curgă încet. Culorile arată foarte frumos în lumina soarelui!

Punem capacul, lăsăm totul să se așeze și ne apucăm de decor. Povestim despre densitate.

Agităm sticla încercând să amestecăm culorile. Observăm!

Din hârtie de culoare galbenă tăiem o fâșie de 5 cm lungime și lățime de 20 de cm. Pe ea lipim ochișorii și desenăm ochelarii și gura minionului. Cu ajutorul unei linguri punem într-un pahar de plastic, nisip și în alt pahar de același volum, punem apa. Încercăm să cântărim prin balansarea palmelor sesizând care pahar are conținutul mai greu. Vom turna apa într-un borcan și apoi cu lingura vom pune nisipul. Observăm ce se întâmplă cu cele două substanțe, una lichidă și una solidă. Ce se întâmplă cu culoarea apei la început, dar după ce trece puțin timp? Cine are densitatea mai mare?

Ne jucăm încercând să amestecăm culorile.

DEMERSUL DIDACTIC

Evenimentul didactic / Secvența didactică	Conținutul științific	Strategiile didactice	Evaluare
1. Momentul organizatoric 2. Captarea atenției	Asigur condițiile necesare pentru buna desfășurare a lecției. Îmbrăcați în costume asemănătoare minionilor și pe un fond muzical adecvat, copiii vor aranja pe măsuțe caserolele cu materialele de lucru. Se va realiza printr-o scurtă dramatizare. Minionii, Kevin, Bob și Stuart își prezintă fiecare atelierul unde va lucra și-l va coordona. Kevin: „Am în mână două sticle mici Și-am venit cu ele-aici, Să ne jucăm, eu vă propun Lucruri noi să descoperim. Cu ele vom experimenta, Să vedeți ce vom afla!” Bob: „Da, o să aflăm lucruri noi Și până numeri, unu, doi Cu apă și ulei ne vom juca, Cu lichide vom experimenta	Expunerea, Conversația pe roluri	capacitatea copiilor de a fi atenți în timpul dramatizării

3. Anunțarea temelor și a obiectivelor 4.Reactualizarea cunoștințelor 5. Dirijarea învățării  6. Obținerea performanței	Să vedeți ce vom afla! Stuart : „Să te joci cu ulei și apa? E mai interesant să te joci Cu o jucărie minunată! Toți: „Să nu ne mai certăm Haideți atunci cu toții să experimentăm Să vedem ce-o să aflăm!” Se anunță tema și obiectivele activității. Se precizează că vor afla multe lucruri noi despre apă, ulei, că vor fi mici cercetători și vor face experiențe cu ele. Se enumeră materialele cu care se va lucra. Se precizează că vor face experiențe pentru a constata ce se întâmplă cu apa când este amestecată cu alte substanțe. Copiii vor preciza că apa este un lichid, fără gust, fără miros, fără culoare. Pentru a fi bună de băut, adică potabilă , apa trebuie să fie curată. Se poartă discuții și despre ulei, precizându-se că este tot un lichid, dar că este mai gros, curge mai încet, că are culoarea galbenă. Uleiul e folosit în mâncare, este o grăsime bună în alimentație. Kevin, minionul cu rol de profesor va dirija activitatea copiilor. Vor pune mai întâi apa într-un recipient mai mult de jumătate. - Dacă vom pune în apă câteva picături de colorant albastru, ce credeți că se va întâmpla? Copiii fac predicții. Apoi cu pipeta vor pune câteva picături de colorant în apă, pe rând, observând cu atenție ce se întâmplă. Colorantul se va amesteca cu apa, rezultând un lichid albastru. Vor privi în lumina soarelui culoarea. - Dacă vom turna în sticlă ulei, ce credeți că se va întâmpla? Unde se va așeza? Își va schimba culoarea din galben, în albastru? Copiii fac predicții. Vor turna încet ulei, lăsând un spațiu de doi centimetri până la capac. Privesc cu atenție și văd ce se întâmplă cu uleiul. Se ridică deasupra apei, deoarece are densitatea mai mică (e mai ușor decât apa). Povestesc despre densitate. Apa stă la fundul recipientului pentru că are densitatea mai mare decât uleiul. Uleiul s-	Conversația Enumerarea, explicația, Joc de rol Predicția Brainstorming Experimentul Conversația, Demonstrația, Observația Învățarea prin descoperire Conversația, Demonstrația, Observația Învățarea prin descoperire Lucrul în	capacitatea copiilor de a răspunde la întrebările adresate Evaluare practic-acțională

7. Asigurarea retenției și a transferului  8. Încheierea activității Evaluare Fixarea temei Aprecieri	a ridicat deasupra apei pentru ca are densitatea mai mică decât apa. Nu și-a schimbat culoarea. Copiii vor umple un pahar cu apă și un alt pahar de același fel. Învățarea prin descoperire cu nisip. Vor cântări în mână, apreciind greutatea. Vor turna într-un alt recipient, mai întâi apa și apoi cu lingura vor pune nisipul. - Care pahar e mai greu? - Nisipul este lichid sau solid? - Ce se va întâmpla cu nisipul? Unde se va așeza? De ce? Copiii privesc și povestesc despre densitatea nisipului. Stă la fundul recipientului pentru că are densitatea mai mare decât apa, care e deasupra nisipului pentru că față de nisip, are densitatea mai mică. Apa și-a schimbat culoarea, e murdară. Amestecă cele două sticlute și observă ce se întâmplă. Trec apoi și lipesc banda de hârtie galbenă, ochișorii și desenează ochelarii, realizând „<i>Minionul meu interesant - altfel de jucărie</i>”. În continuare voi vorbi copiilor despre cât de importantă este apa și că aceasta trebuie păstrată curată pentru că este o sursă de viață. De asemenea aceasta nu trebuie risipită. Când se spală pe mâini, pe dinți este bine să închidă robinetul când se săpunes. Când merg cu părinții la picnic să nu arunce resturi, gunoaie în apele curgătoare. Se apelează la capacitatea de generalizare și abstractizare, având ca mobil conținutul activității în integralitatea sa. Aprecieri stimulative asupra rezultatelor obținute, modul de organizare pe grupuri, colaborare, valoarea ideilor și vor fi recompensati. „- Cu un minion-jucărie vă voi recompensa, După ce mâinile le veți spăla.! „ - Activitatea s-a terminat, apucați-vă de desenat!” (vor desena un minion cu față tristă sau veselă, în funcție de cum se simt la sfârșitul activității.)	perechi Exercițiul Conversația Surpriza Aprecierea Autoevaluarea	Evaluez gradul de implicare al copiilor în desfășurarea experimentului, capacitatea acestora de a oferi explicații referitoare la densitatea substanțelor. Evaluez capacitatea copiilor de a rezolva sarcinile de lucru.

ACTIVITĂȚILE EXPERIMENTALE STAU LA BAZA STUDIERII ȘTIINȚELOR

Astăzi fizica și chimia

prof. Floarea Stanciuc
Școala Gimnazială Moara Nică

Modern education envisages an action-oriented, operational methodology, thus promoting participatory methods that require the mechanisms of thinking, intelligence, imagination and creativity. "Active" is therefore the student undertaking a search, research and re - discovery of truth, and the development of new knowledge.

”Chimistul se poate bucura tot atât de mult de o experiență frumoasă.... ca și sculptorul în fața lucrării executate.”

(Costin D. Nenițescu)

Chimia și fizica, fiind științe experimentale se bazează pe procesul teoretic și își găsește aplicabilitatea în practică, în încercările de laborator și au la bază experimentul atât ca metodă de investigație științifică cât și ca metodă de învățare și evaluare. Având un caracter experimental, chimia și fizica nu pot fi predate, învățate și evaluate fără să apelăm la experiment.

”Schimbă-te așa cum vrei să arate lumea.”

Experimentul este o metodă de explorare directă a realității folosit pe scară largă în predarea chimiei, fizicii, biologiei a științelor tehnice constând într-o observare provocată și dirijată de anumite ipoteze ce urmează a fi verificate experimental.

Experimentul este metoda didactică prin care elevii sunt puși în situația de a provoca intenționat un proces sau fenomen fizic, chimic sau de a modifica condițiile normale de desfășurare a acestora prin introducerea unor noi variabile în scopul studierii lor.

Metoda presupune cooperare și activitate comună din partea elevilor pentru rezolvarea unor sarcini comune de instruire ce implică activități de reconstituire și modificare a unor procese și fenomene.

Obiectivele experimentului de laborator:

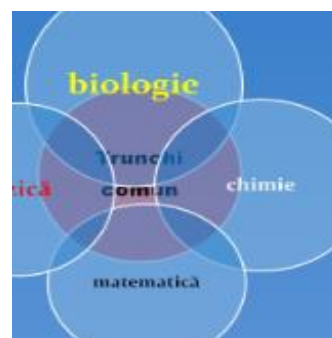
- fixarea și consolidarea unor cunoștințe însușite anterior de către elevi;
- însușirea unor cunoștințe noi pe baza propriilor observații;
- formarea priceperii și deprinderilor de mână a unor instrumente, aparate și materiale specifice laboratorului.

Alegerea unei anumite forme de experiment este condiționată de mai mulți factori:

- existența aparaturii și a materialelor necesare pentru efectuarea experimentului;
- ceea ce se urmărește a fi realizat prin efectuarea experimentului în cadrul lecției;
- particularitățile individuale și de vârstă ale elevilor;
- interesul manifestat pentru cercetarea fenomenelor fizice și chimice;
- dorința de colaborare și cooperare a elevilor.

Tipuri de experimente:

- Experimentul demonstrativ calitativ și cantitativ
- Experimentul aplicativ
- Experimentul destinat formării deprinderilor practice și motrice
- Experimentul de cercetare
- Experimentul frontal
- Experimentul pe grupe
- Experimentul individual
- Experimentul bazat pe simulare



Utilizarea experimentului de laborator ca metodă interactivă de predare-învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv - educativ având un caracter activ-participativ și o reală valoare activ - formativă asupra personalității elevului.

În organizarea unui învățământ centrat pe copil profesorul devine un coparticipant alături de elev la activitățile desfășurate.

Un învățământ modern bine conceput permite inițiativa, spontaneitatea și creativitatea copiilor dar și dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valențe, depășind optica tradițională prin care era un furnizor de informații.

Folosirea experimentului de laborator îl ajută pe profesor să-i îndrume pe elevi în procesul de învățare deoarece creează contextul favorabil pentru motivarea și implicarea activă a elevilor în învățare, facilitarea gândirii elevilor în special a celei critice și a celei creative, procesarea informației de către elevi prin exersarea operațiilor gândirii atât de către elevi cât și de către profesor, proiectarea unor activități care să ajute la realizarea acestor scopuri, abordarea interdisciplinară a conținutului, oferirea unui material de discuție, angajarea elevilor într-un discurs permanent ceea ce permite monitorizarea înțelegerii, stimularea schimbării și a reflecției personale, încurajarea exprimării libere și în siguranță a tuturor opiniilor, confruntarea de idei și opinii în condiții de respect, sprijinirea elevilor în producerea opiniilor, a întrebărilor și în căutarea răspunsurilor proprii, organizarea predării, stabilirea unor scopuri pentru învățare și satisfacerea anumitor nevoi individuale.

Cerința primordială a educației progresive, cum spune Jean Piaget, este de a asigura o metodologie diversificată bazată pe îmbinarea activităților de învățare și de muncă independentă cu activitățile de cooperare, de învățare în grup și de muncă independentă. Deși învățarea este o activitate eminamente proprie, ținând cont de efortul individual depus în înțelegerea și conștientizarea semnificațiilor științei, nu este mai puțin adevărat că relațiile interpersonale de grup sunt un factor indispensabil apariției și construirii învățării personale și colective.

Învățarea în grup exersează capacitatea de decizie și inițiativă și dă o notă mai personală muncii, dar și o complementaritate mai mare aptitudinilor și talentelor, ceea ce asigură o participare mai vie, mai activă, susținută de foarte multe elemente de emulație, de stimulare reciprocă, de cooperare fructuoasă. Specific metodelor interactive de grup este faptul ca ele promovează interacțiunea dintre mințile participanților, dintre personalitățile lor, ducând la o învățare mai activă și cu rezultate evidente. Acest tip de interactivitate determină identificarea subiectului cu situația de învățare în care acesta este antrenat, ceea ce duce la transformarea elevului în stăpânul propriei transformări și formări.

Experimentul virtual

Pregătirea tinerilor pentru o Societate a Cunoașterii impune utilizarea unor tehnologii didactice capabile să asigure:

- integrarea informației într-o manieră interactivă – multimedia (foto, sunet, film);
- conservarea informației prezentate ad - hoc – text și audio și transpunerea ei pe suport electronic (note de curs integrate în programe de prezentare în Power Point, utilizarea programului AEL);
- vizualizarea on - line la nivelul unei săli de curs a informației disponibile pe internet (laboratoare virtuale, biblioteci, simulări, proiecte de cercetare, instituții de specialitate, muzee etc).

În procesul studierii chimiei și fizicii, cunoștințele elevilor la diverse discipline școlare se integrează sub diferite aspecte, astfel ținându-se cont de principiul interdisciplinarității.

Elevilor le este greu să integreze în mod individual cunoștințele deținute la câteva discipline de studiu, pentru a-și forma o viziune globală referitoare la obiectele, fenomenele și procesele examinate. Utilizarea legăturilor interdisciplinare face posibilă înțelegerea esenței concepției științifice despre lume, perceperea ei integrală și stabilirea cauzelor diferitelor conexiuni existente în natură, studierea noului material pe baza celui deja cunoscut, îmbogățirea și consolidarea lui.

Metoda lucrărilor de laborator și a lucrărilor practice asigură legătura strânsă dintre teorie și practică. Unele lucrări practice și de laborator au ca bază exercițiile și se desfășoară după modelul acestora iar altele după modelul tipurilor de experiment. În cadru strategiei didactice analogice, predarea-învățarea se desfășoară exclusiv cu ajutorul modelelor materiale și modelelor simbolice. Aplicațiile practice în chimie reprezintă chintesența însușirii conștiente și eficiente a noțiunilor din disciplinele care compun domeniul menționat. Lucrările practice de laborator pentru chimie și fizică nu numai că sunt utile dar au drept scop atragerea elevilor și către natură determinându-i să cunoască și să înțeleagă fenomenele fizice și chimice care au loc.

Ca metodă didactică experimentul de laborator poate fi folosit în orice tip de lecție și poate fi inclus în oricare etapă a lecției: pentru verificarea cunoștințelor, pentru captarea atenției, pentru transmiterea noilor cunoștințe, pentru consolidare, pentru evaluare.

Pavlov afirma că "observația nu face decât să adune ce îi oferă natura, timp ce experiența ia de la natură ceea ce se dorește ea".

Etapetele ce se parcurg în decursul unei cercetări științifice sunt:

- observația
- formularea unei ipoteze
- efectuarea predicțiilor
- testarea ipotezei - experimentul
- analiza rezultatelor experimentale, formularea concluziilor

Este o mare deosebire în a nu putea respinge ipoteza ca fiind falsă și a demonstra că ea este adevărată.

Acesta reprezintă fundamentul metodei științifice.

Învățământul modern preconizează o metodologie axată pe acțiune, operatorie, deci pe promovarea metodelor activ - participative care să solicite mecanismele gândirii, ale inteligenței, ale imaginației și creativității. "Activ" este deci elevul care întreprinde o acțiune de căutare, de cercetare și redescoperire a adevărilor, de elaborare a noilor cunoștințe.

Chiar prin definiția sa experimentul de laborator trebuie să constituie suportul performanței în procesul de predare-învățare a disciplinelor fizică și chimie, astfel că elevul trebuie inclus în chiar structura disciplinelor care nu trebuie să-i definească ceea ce el intuiește sau folosește ci să-l provoace să descopere ceea ce îl înconjoară, ceea ce se întâmplă în jurul său, pentru a găsi soluții problemelor cărora trebuie să le facă față.

În limitele impuse, cu rezervele existente, într-un ritm propriu, bazat pe convingerea că toate au un început, să încercăm să facem singuri ce așteptăm de la alții.

Experimente efectuate la clasă:

1. Vulcanul chimic

Ustensile:

- trepied metalic
- sită de azbest
- Clește
- Spatula
- spirtieră

Substanțe folosite:

- dicromat de amoniu
- magneziu
- sârmă de cupru

Modul de lucru:

Pe sita de azbest se așează un amestec de dicromat de amoniu și pulbere de magneziu.

Amestecului i se dă o formă de con.

În flacăra unei spirtiere se încălzește până la incandescență o sârmă de cupru care se introduce în amestec până la aprinderea lui.

Arderea are loc sub forma unui vulcan ce erupe.

2. Ariciul de mare

Ustensile:

- pahar Berzelius

Substanțe folosite:

- soluție de $\text{SnCl}_2 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$

- disc din zinc
- soluție HCl
- baghetă
- apă
- pipetă

Modul de lucru:

Se introduc în paharul Berzelius 7-8g $\text{SnCl}_2 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$, 10 ml HCl concentrat și 10 ml apă. Se amestecă totul până la dizolvarea completă a sării.

În soluția astfel obținută se introduce discul de zinc.

Este lăsat discul în soluție și se observă depuneri care dau aspectul unui arici de mare.

3. Pomul lui Saturn

Ustensile:	Substanțe folosite:
- pahar Berzelius	- soluție diluată de acetat de plumb
- baghetă	
- bucată de tablă de zinc tăiată în formă de brad	

Mod de lucru:

Soluția de acetat de plumb este pusă în paharul Berzelius.

Bucata de tablă atârnată de bagetă, cu ajutorul unei ațe este introdusă în soluție.

Se lasă aproximativ 20 minute.

4. Descompunerea cloratului de potasiu

Ustensile:	Substanțe folosite:
- eprubetă	- clorat de potasiu
- bețișor din lemn de brad	- dioxid de mangan
- spirtieră	
- spatulă	

Modul de lucru:

Se introduc cloratul de potasiu și dioxidul de mangan în eprubetă cu ajutorul unei spatule

Se încălzește amestecul obținut la flacăra spirtierei.

Cu bețișorul din lemn de brad verificăm degajarea oxigenului din reacția care are loc.

5. Studiarea energiei cinetice a unui iaht terestru

Materiale necesare: mașinuțe de jucărie fără motor (se pot folosi și piese lego), bețișoare din lemn, folie de plastic sau hârtie, lipici, adeziv.

Mod de lucru

Se construiește platforma pe rotițe, se fixează catargul din bețișorul pregătit și se fixează folia de plastic sau hârtia ca velă a iahtului. Pentru a se deplasa mașinuța elevul suflă în velă. Mașinuța se va deplasa mai încet sau mai rapid în funcție de cât de tare suflă elevul în velă.

Bibliografie:

1. I. Cerghit – "Metode de învățământ" Editura didactică și pedagogică, 1980
2. I. Neacșu – "Instruire și învățare" Educația științifică, 1990
3. E. Noveanu – "Metode de instruire formativă la disciplinele fundamentale" EDP, 1983
4. www.didactic.ro
5. www.wikipedia.org
6. manual de chimie, clasa a IX-a, ediția 2000. Autori: Sanda Fătu, Felicia Stroe, Constantin Stroe
7. www.didactic.ro; Experimente inedite
8. youtube; Exemple de experimente realizate cu elevii
9. Manualul de fizică, clasa a VII-a, Editura ArtKlett.

ACTIVITĂȚILE STEM ÎN GRĂDINIȚĂ

profesor învățământ preprimar Șapoval Claudia
Școala Gimnazială „Ion Luca Caragiale” Tulcea

We can cultivate the interest and passion of children for STEM from early ages, using their native curiosity, their inclination towards exploitation and experimentation, through simple activities. The activity that I carried out was based on the story of “The Three Little Pigs”, and within it I aimed to reach several objectives that are included in the category of STEM competences (critical thinking, argumentation, creative thinking, systemic analysis): they read on basis of the images, they compared dimensions and lengths, they made chronological strings, they made pairs, they described geometric shapes, they tested the resistance and the durability.

STEM este o nouă abordare în educație, aplicat de la cele mai mici vârste, bazat pe observație directă, experiment, logică, înțelegerea lucrurilor și fenomenelor ca făcând parte dintr-un sistem. Astfel, sunt incluse în categoria competențelor STEM: gândirea critică, argumentarea, gândirea creativă, analiza sistemică.

Pentru a alege și chiar a excela în domenii precum Ingineria sau Matematica, copiii ar trebui susținuți pe toată durata parcursului educațional prin instrumente de învățare adaptate profilului lor și asta încă din primii ani de școală.

Se vorbește adesea despre importanța jocului în învățare și despre îmbinarea ludicului cu educația pentru a încuraja o atitudine pozitivă a copiilor în raport cu școala.

Cum pot fi dezvoltate competențele STEM ?

Putem cultiva interesul și pasiunea copiilor pentru STEM de la vârste timpurii, folosindu-ne de curiozitatea lor nativă, de înclinația către explorare și experimentare, prin activități simple, cum sunt acestea:

- **Activitățile cu apă** sunt probabil cele mai simple, distractive și instructive.

- **Activitățile de construcție** sunt utile nu doar pentru dezvoltarea motricității, ci și pentru a învăța despre dimensiuni și forme, ci dezvoltă gândirea logică și creativitatea.

- **Jocul cu lumini și umbre** este ideal pentru a exersa corespondența dintre real și abstract. Acest tip de activitate îi va ajuta pe copii să învețe să își pună întrebări, să facă presupuneri, să experimenteze legătura dintre mișcări și forme.

- **Activitățile de logică și memorie** sunt de o varietate și complexitate impresionantă, adaptate pentru orice vârstă.

- **Activitățile cu modele repetitive** pot fi realizate fără nicio pregătire dacă vă faceți un obicei din a le identifica în lumea care ne înconjoară.

- **Explorarea naturii** - Unul dintre cele mai importante aspecte ale învățării este observația directă, verificarea teoriei prin practică. O drumeție prin pădure, o zi pe plajă sau chiar câteva ore în parc oferă posibilități nelimitate pentru explorare.

- **Analiza vieții de zi cu zi și a lumii** care ne înconjoară este o cale simplă pentru a dezvolta gândirea critică și logica și să înțeleagă mecanismele societății în care trăiesc.

Pentru a stârni curiozitatea preșcolarilor pentru STEM, am desfășurat cu aceștia o activitate pe baza poveștii „Cei trei purceluși”, în care am urmărit atingerea mai multor obiective:

1. - au povestit pe baza imaginilor povestea „Cei trei purceluși”



2. - au făcut comparații măsurând dimensiunile căsuțelor - lat, îngust



3 - au așezat personajele în șir cronologic în funcție de vârsta lor

4. - au realizat perechi între purceluși și căsuțele construite



5 - au discutat despre formele geometrice pe care le pot avea materialele folosite la construcția unei case, au învățat să măsoare dimensiunile (lungime, lățime)

6 - au construit cele trei case din materiale diferite



7 - au testat rezistența și durabilitatea căsuțelor suflând cu putere asupra lor



Activitățile STEM deschid copiilor calea spre explorare, experimentare și aduc bucurie în ochii și sufletele acestora.

EDUCAȚIA STEAM ÎN SOCIETATEA CUNOAȘTERII ABORDĂRI INTERDISCIPLINARE ÎN STUDIUL CHIMIEI

Prof. Ștefănescu Gabriela
Școala Gimnazială Mihail Sadoveanu Fălticeni

Education in the 21st century is characterized by a recalibration of the system itself, in the desire to encourage the development of competences more than the accumulation of theoretical knowledge, which cannot provide concrete answers to common problems of the modernity. In this context, STEAM education was developed, which integrates science, technology, engineering, arts and mathematics into a coherent learning paradigm based on real-world applications. Interdisciplinarity is an important trend that is manifested in the evolution of contemporary education because it offers the possibility to correlate the conceptual, methodological and practical contents of the different disciplines. The interrelation of the chemistry content with others disciplines is based on the training of students of the competences needed for a more efficient integration in the contemporary society.

Educația în secolul XXI se caracterizează prin recalibrarea sistemului de învățământ, în dorința de a încuraja dezvoltarea competențelor mai mult decât acumularea unor cunoștințe teoretice, care nu pot furniza răspunsuri concrete unor probleme uzuale ale omului modern.

În acest context, s-a dezvoltat educația STEAM, care integrează știința, tehnologia, ingineria, artele și matematica într-o paradigmă de învățare coerentă bazată pe aplicații din lumea reală.

Educația STEAM a fost descrisă în funcție de tipul de integrare al disciplinelor, astfel (Perignat, & Katz-Buonincontro, 2019):

- transdisciplinară, implică fuziunea totală a disciplinelor, elementul principal constituindu-l rezolvarea de probleme;
- interdisciplinară, punctul comun al disciplinelor îl reprezintă o temă / concept, însă se respectă abordarea specifică fiecărei discipline;
- multidisciplinară, care presupune o colaborare între mai multe discipline, însă acestea nu fuzionează;
- transversală, în care o disciplină este observată prin perspectiva altei discipline.

Interdisciplinaritatea reprezintă o tendință importantă care se manifesta în evoluția învățământului contemporan, deoarece oferă posibilitatea corelării conținuturilor conceptuale, metodologice și practice ale diferitelor discipline.

Abordarea interdisciplinară se realizează prin regândirea conținuturilor și elaborarea planurilor, a programelor, a manualelor școlare, în perspectiva conexiunilor posibile și necesare. Majoritatea profesorilor sunt pregătiți, în prezent pentru a comunica cunoștințe potrivit specializării proprii; ei trebuie să învețe să lucreze în echipă, să pregătească în colaborare planul de învățare pentru aceleași clase sau același nivel de învățământ.

Studiul interdisciplinar impune depășirea unor granițe, eliminarea unor cadre rigide, ca domenii exclusive ale unei discipline, transferul de rezultate de la o disciplină la alta în vederea formării unei viziuni mai profunde asupra fenomenelor, realizându-se o coordonare a diverselor perspective în locul predominării uneia dintre ele. Disciplinele de învățământ nu constituie domenii închise, ci se pot stabili legături între acestea.

Principiul interdisciplinarității derivă din cercetarea științifică, dar se pot identifica modalități de implementare a acesteia și la nivelul curriculum - ului școlar. Succesul activităților desfășurate cu elevii este posibil numai dacă aceștia pot să coreleze interdisciplinar informațiile obținute în lecții. În viața cotidiană, nu se folosesc cunoștințele disparate acumulate la anumite discipline și nu pot fi valorificate capacități specifice unei materii de studiu; abilitățile dobândite trebuie integrate astfel încât să rezulte un tot unitar.

Pentru a trăi într-o societate a cunoașterii și a face față provocărilor lumii contemporane, elevii au nevoie de competențe ca: abilitatea de a învăța cum să învețe, abilitatea de evaluare și rezolvare de probleme.

Abordarea interdisciplinară a învățării prezintă numeroase avantaje: permite acumularea de informații care vor fi aprofundate în anii de școală următori, explică mai bine o temă făcând apel la mai multe discipline, corelează limbajele specifice diferitelor discipline școlare, permite aplicarea cunoștințelor în diferite domenii, reprezintă o abordare economică din punct de vedere al raportului dintre cantitatea de cunoștințe și volumul de învățare.

Activitățile cu caracter interdisciplinar promovează învățământul formativ, sunt stimulative, reprezintă noutatea în lecții, creează un mediu prielnic pentru ca fiecare elev să se exprime liber, să lucreze în echipă sau individual, favorizând cultivarea aptitudinilor creative și contribuind la unitatea procesului instructiv – educativ.

Promovarea interdisciplinarității în activitatea didactică valorifică informațiile dobândite și din alte surse informaționale, asigurând înțelegerea, selectarea și prelucrarea acestora în vederea integrării lor în structuri cognitive și formarea noilor competențe. Formele de activitate extrașcolare largesc orizontul de cunoaștere al elevilor, iar cunoștințele astfel acumulate constituie suporturi pentru însușirea unor elemente de conținut.

În aria curriculară *Matematică și științe ale naturii*, interdisciplinaritatea este firească, deoarece chimia, fizica, biologia și matematica sunt discipline cu aplicabilitate directă în practică: aceasta presupune studii și acțiuni în planul conținuturilor și al metodologiilor, care să permită înțelegerea fenomenelor în dinamica lor, deschizând astfel drumul spre sinteze generalizatoare.

Interdisciplinaritatea chimie - matematică implică folosirea algoritmilor de calcul precum: proporții, șiruri de rapoarte, regula de trei simplă, procente, logaritmi, pentru studiul unor noțiuni de chimie (masa atomică, masa molară, formula procentuală, viteza de reacție, etc.), a legilor fundamentale ale chimiei (legea conservării masei substanțelor, legea proporțiilor definite), a calculelor chimice (ompoziție procentuală, calcule pe baza formulelor și ecuațiilor reacțiilor chimice, concentrația soluțiilor). De asemenea, reprezentările grafice pentru viteza de formare a unui produs de reacție în raport cu concentrația reactanților, dependența vitezei de reacție de temperatură, curbe de titrare acido - bazice, calculul pH - ului, a produsului de solubilitate, se realizează folosind noțiuni matematice.

În procesul de predare - învățare a chimiei este recomandată stabilirea conexiunilor cu fizica deoarece ambele studiază materia, sub aspectul structurii, însușirilor și transformărilor ei, sunt discipline experimentale, ale caror conținuturi se bazează pe observații ale fenomenelor, ale proceselor fizico - chimice. De exemplu, proprietățile conductoarelor și izolatoarelor apar datorită structurii lor chimice, electrizarea corpurilor se justifică pe baza structurii electronice a atomilor, funcționarea elementelor galvanice are explicații chimice, efectele curentului electric se explică pe baza proprietăților chimice. Interdisciplinaritatea chimie - fizică este aplicabilă și în studiul legilor gazelor, căldurii de reacție, teoriei cinetico - moleculare. În cadrul majorității lecțiilor de fizică se utilizează cunoștințe de chimie și invers.

Interdisciplinaritatea chimie - biologie vizează explicarea modificărilor biochimice în organismele vii, existența vieții, evoluția zilnică a tot ceea ce ne înconjoară. Abordările interdisciplinare sunt realizabile, de exemplu, în studiul aminoacizilor, proteinelor, acizilor nucleici, aldehydelor, zaharidelor, îngrășămintelor, biocatalizei, dezechilibrului proteic al organismelor, procesului de fotosinteză, pH - ului, soluțiilor tampon cu rol de reglare a pH - ului fluidelor biologice.

Corelații interdisciplinare în studiul chimiei se pot face și cu alte discipline de învățământ:

- geografia - răspândirea elementelor chimice în natură, localizarea mineralelor în scoarța terestră, compoziția lor chimică în funcție de factorii geologici, migrația elementelor în biogeocenoze, etc;

- istoria - date din istoria descoperirii elementelor chimice, a substanțelor chimice, a legilor fundamentale ale chimiei, viața și activitatea savanților în chimie, etc;
- informatica - prezentări Power Point, software educative, etc;
- literatura - probe creative, etc;
- tehnologie - coloranți, energie, etc.

Abordarea interdisciplinară a conținuturilor științifice din programele școlare oferă elevilor imaginea aceluiași conținut privit din unghiurile diferitelor discipline și relaționările acestora. Elevul este provocat să gândească, să-și pună întrebări, să facă legături între aspectele studiate la fiecare disciplină de învățământ și astfel nu va mai percepe fenomenul studiat izolat, ci cumulând ceea ce știe despre el din punctul de vedere al diferitelor discipline, acestea completându-se și influențându-se reciproc.

Abordările didactice interdisciplinare îi aduc pe elevi mult mai aproape de realitate, dezvoltându-le o gândire flexibilă și creatoare, capabilă să ofere soluții și să-i îndrume spre o carieră școlară și profesională la standarde europene, să-și asume roluri și responsabilități, să ia decizii pentru ei și pentru cei din jur, să răspundă corespunzător la diversele provocări ale vieții.

Bibliografie:

1. Dulamă M. E., Fundamente despre competențe. Teorii și aplicații. Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană, 2010;
2. Cucos C., Pedagogie (ed. a II-a), Ed. Polirom, Iași, 2002;
3. Ciolan, L., Dincolo de discipline – ghid pentru învățarea integrată / cross-curriculară, Ed. Humanitas Educational, București, 2002;
4. <http://www.scribub.com/profesor-scoala/REALIZAREA-PRINCIPIULUI-INNERDI24224263.php>;
5. Codreanu S, Rolul interdisciplinarității în formarea profesională inițială a studentului chimist [file:///C:/Users/user/Downloads/243-Article%20Text-898-1-10-20190701%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/243-Article%20Text-898-1-10-20190701%20(3).pdf);
6. Tătar A., Abordarea inter - și transdisciplinară în aria curriculară Matematică și științe [file:///C:/Users/user/Downloads/22_Adina%20TATAR%20-%20INTER-%20AND%20TRANSDISCIPLINARY%20APPROACH%20IN%20THE%20MATHEMATICS%20AND%20SCIENCES%20CURRICULUM%20ARIA%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/22_Adina%20TATAR%20-%20INTER-%20AND%20TRANSDISCIPLINARY%20APPROACH%20IN%20THE%20MATHEMATICS%20AND%20SCIENCES%20CURRICULUM%20ARIA%20(1).pdf)

EDUCAȚIE FINANCIARĂ PE ÎNȚELESUL COPIILOR

prof. învățământ primar, Ștefură Anna
Școala Gimnazială „Miron Costin” Suceava

Even from early childhood, the pupil must develop healthy financial skills, put aside and administer his own income / capital. All this start with a personal example, with a game “Financial education”, with a good reason so that the child be motivated to save money.

The financial education begins in the family through the personal example. The parents should offer the child a money box and explain him what to do with it. The child will do exactly the same thing. It is important for him to understand the importance and the value of those papers and bank-notes and also the fact that the parents use them precisely, with certain purposes.

We should teach children how to organize their pocket money in three money boxes: one for spending (needs and desires), one for saving and one for donation.

Fiecare dintre noi intră în contact cu domeniul finanțelor, prin prisma meseriei lui. Primești un salariu pentru ceea ce faci și folosești banii pentru a achiziționa bunuri sau servicii și astfel intră în lumea finanțelor.

Ce înseamnă educație financiară? *Educația financiară este acea educație care îți arată cum să câștigi bani mai mulți, cum să administrezi banii bine și cum să-i cheltuiești cu cap.* Trebuie să cunoști momentul în care trebuie să te oprești să mai cheltuiești și să supravețuiești dar și momentul în care trebuie să acționezi ca să te îmbogățești. Regula cea mai importantă a educației financiare și după care aceasta se ghidează este următoarea: *Câștigă cât mai mult – Cheltuiește cât mai puțin.*

Deseori, copiii aud de la părinți că dispun de niște instrumente care fac minuni în viața de zi cu zi: banii. Despre bani ei aud la grădiniță, la școală, în excursii, la cumpărături, la rude, la prieteni. De aceea, ei devin tot mai interesați de tot ceea ce se poate face cu banii, pe care unii dintre ei îi dețin deja.

Cunoștințele financiare deținute de copii vor continua procesul de informare și aceștia vor deveni adulții care vor lua decizii importante, cum ar fi achiziția unei case, în cunoștință de cauză. Educația financiară îi va ajuta să anticipateze eventuale situații neprevăzute, să investească în mod inteligent și să economisească pentru diverse scopuri.

De mic, copilul trebuie să-și formeze deprinderi financiare sănătoase, să facă economii și să își gestioneze micuțul venit. Toate acestea încep cu exemplul personal, prin jocul *De-a educația financiară*, printr-un motiv pentru care cel mic să fie stimulat să economisească.

Educația financiară începe în familie cu exemplul personal. Părintele trebuie să-i ofere o pușculiță copilului, să-i arate se face cu ea și procedeză și el la fel. Este important să vadă că acele hârtii și acele bancnote sunt valoroase și că părinții le folosesc cu un scop anume, nu oricum. La cumpărături părinții trebuie să-i explice de ce aleg un anumit lucru și renunță la altul.

Prin jocul *De-a educația financiară* copilul trebuie să vadă concret când părintele umblă cu banii și cum umblă cu banii. Gândirea copilului este foarte concretă, iar copilul trebuie implicat în gestionarea bugetului familiei, tot într-un mod concret. De aceea se vor pregăti niște borcane pentru fiecare din cheltuielile familiei, pe care va fi lipită o etichetă (Lumina, Apa, Internet, Mâncare, Hăinuțe, Concediu, Rechizite). Se discută costul fiecărei facturi și împreună cu cel mic, se pune suma în borcanul care îi revine. Dacă mai rămân bani fără „destinație”, se discută cu copilul unde ar putea fi direcționați, eventual se discută despre economisire.

E bine să-i învățăm pe copii să organizeze banii de buzunar în trei pușculițe: una pentru cheltuială (nevoi și dorințe), una pentru economisire și una pentru donație.

Dacă știm că cel mic își dorește o jucărie și nu sunt bani pentru a o putea achiziționa, i se va propune să strângă bani, adică să economisească, stimulându-l în mod concret.

Cea mai ușoară modalitate de învățare a educației financiare este prin joacă. Există pe piață jocul Monopoly, un joc prin care copiii pot învăța cum să-și gestioneze banii astfel încât să nu rămână fără ei și cum să investească inteligent.

Pentru a-i dezvolta copilului inteligența financiară puntem apela următoarele strategii:

- să-i dăm copilului sarcini de rezolvat, adică activități specifice casei pentru a înțelege ce înseamnă munca, iar la sarcinile grele pot fi recompensate cu bănuți de buzunar săptămânal;
- să-i dezvoltăm abilități logice și matematice;
- să-l învățăm să facă diferența dintre dorințe și nevoi;

Denumirea activității	Perioada	Grup țintă	Parteneri	Evaluare
Povestea banilor: Schimbul cu lucruri (trocul);	Decembrie 2018	CP	părinți, bunici	fotografii impresii

Banii în schimbul lucrurilor;				portofoliu
<i>Povestea monedei:</i> Confecționarea monedelor; Rolul monedelor; Păstrarea monedelor; Utilizarea monedelor; Economisirea; Donarea monedelor (în scop caritabil);	Ianuarie 2019 Februarie 2019	CP	părinți, bunici	fotografii impresii fișe joc de rol
<i>Moneda națională a României și moneda europeană</i> Leul. Monede și bancnote românești folosite azi. Monede și bancnote euro	Martie 2019	CP	părinți, bunici,	fotografii impresii chestionare
<i>Banii se câștigă prin muncă:</i> Locuri de muncă și meserii; Salariul; Cum pot să câștig bani?	Aprilie 2019	CP	părinții	chestionare păreri joc de rol fotografii
<i>Banii circulă:</i> A vinde și a cumpăra; Investim sau risipim? Acțiuni caritabile	Mai 2019	CP	părinți, bunici Agenți bancari	fotografii portofoliu fișe joc de rol
<i>Banii se economisesc:</i> De ce economisim banii? Modalități de economisire	Mai 2019	CP	părinți, bunici	impresii portofoliu joc de rol
Evaluarea proiectului	Iunie 2019	CP	părinți, bunici cadre didactice	expoziții cu lucrări album foto diplome prezentare PPT

- să participe la un Târg cu scop caritabil.

La școală, opționalul de educație financiară *Educație financiară prin joc* a răspuns tuturor întrebărilor pe care și le pun părinții despre cum să-i învețe pe copii să înțeleagă valoarea banilor, prețul lucrurilor, trocul, valoarea nimicurilor, resursele financiare ale familiei, comportamentul responsabil față de bani. Prin acest opțional am reușit să abordez următoarele teme:

În urma dobândirii cunoștințelor despre educație financiară copiii vor cunoaște:

- cum să scapi de grija lipsei banilor;
- cum să-și petreacă timpul astfel încât să câștige și bani;
- cum să devină independent financiar;
- cum să înceapă propria afacere;
- care sunt documentele financiar - contabile importante pentru o firmă;
- care sunt impozitele / taxele pe care oricine trebuie să le plătească;
- linii de finanțare atât rambursabile cât și nerambursabile;
- cum să folosească un buget și să dea rezultate.

Educația financiară a devenit importantă pentru copii, astfel ei devenind mai responsabili cu banii lor.

Bibliografie:

<https://www.gandeste-pozitiv.ro/ce-inseamna-educatie-financiara-si-de-ce-avem-nevoie-de-ea/>

Georgescu Ligia, *Educație financiară prin joc*, Editura Explorator, Ploiești, 2014

CONCEPTUL STEAM-ABORDĂRI INTERDISCIPLINARE ÎN DEMERSUL DIDACTIC

Prof. înv. primar Șuck Rodica
Școala Gimnazială Ostra

STEAM is an integrated approach to learning which focuses on understanding scientific and technological concepts through problem - based learning methods and Art. Implementing STEAM in the Romanian Educational System would facilitate a significant innovation growth and would provide the opportunity to improve student's creativity and analytical thinking. These skills are very important for developing a competitive young generation whose transition point is based on scientific knowledge. Students are expected to gain new ways of solving problems by making connections between ideas and concepts and using learning tools provided in an innovative and creative way. True STEAM experiences involve two or more elements from Science, Technology, Engineering, Math and the Arts to be taught and most importantly, assessed in and through each other. In order to integrate a successful STEAM approach, schools should have as a main objective the professional development of all staff involved in the STEAM practices. As a result, this will help preparing a future-ready generation capable to challenge what they are learning and develop transferable skills useful in solving problems that occur in real life.

„STEAM înseamnă interpretarea Științei și Tehnologiei prin Inginerie și Artă, bazată pe utilizarea de elemente Matematice”

O abordare interesantă a implementării STEAM poate fi reprezentată schematic printr-o piramidă cu mai multe niveluri:

- **Holistic** - Nivelul cel mai de sus, vârful piramidei. Este nivelul universal. Abordarea holistică se va aplica pe tot parcursul vieții. Are ca scop formarea de oameni capabili să folosească și să genereze cunoștințe, să aibă inițiative și libertate în acțiune vizavi de presiunile economice și politice. Sunt de remarcat cel puțin două modele din abordarea holistică, care au fost aplicate cu succes: Montessori și Waldorf.
- **Integrativ** - Abordarea integrativă trebuie să se reflecte atât la realizare curriculară cât și la conectarea ei la realitățile vieții. Este nivelul specific pentru aplicare STEAM. Implementarea STEAM începe cu ciclul școlar primar.
- **Multidisciplinar** - Este nivelul în care focalizarea se face pe cele două componente: STEM și Arta – fiind o etapă de tranziție de la STEM la STEAM. Facilitează tranziția de la ciclul primar la cel secundar.
- **Discipline specifice** - Se aplică începând cu ciclul secundar de pregătire. Cuprinde 5 componente: Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematici, cu o abordare mai mult sau mai puțin separată (independentă).
- **Conținut specific** - Se referă la abordarea aprofundată a unui domeniu de interes – specializare în acel domeniu. Se aplică în pregătirea postliceală și în învățământul superior.

În sistemul educațional românesc implementarea STEAM ar putea fi o soluție tehnică care să faciliteze creșterea și îmbunătățirea substanțială a inovării și creativității, necesare creșterii competitivității în tranziția către societatea cunoașterii.

Elevii trebuie să deprindă modalități noi de a aborda problemele, de a dobândi competențe, de a crea și folosi instrumentele de lucru într-o manieră inovatoare. Un sistem de educație care îi izolează pe elevi de problemele reale nu mai poate reprezenta normalitate. Obiectivul educației trebuie să fie flexibilitatea și variația, pentru a-i pregăti pe tineri să folosească instrumentele în mod creativ, atât în comunitățile virtuale, cât și în cele reale, dintr-

o perspectivă transdisciplinară. Pe glob se răspândește foarte rapid această abordare integratoare a domeniului STEAM.

Dislocarea disciplinelor tradiționale grație unor forme de învățare multidisciplinare, bazate pe fenomene, în care artele sunt integrate în procesul de soluționare a problemelor, adaugă o dimensiune umană și creativă, care poate da viață învățării.

Integrarea STEAM în noul sistem se va baza pe: o abordare de tip holistic, îmbunătățire curriculară și introducerea de noi tehnologii, tehnici și metode referitoare la procesele de predare, învățare, evaluare. Obiectivele principale ale educației sunt de a crea oameni care sunt capabili să facă lucrurile creativ și inventiv și nu doar să repete ceea ce au făcut ceilalți. În plus, educația se străduiește să formeze oameni care nu acceptă tot ceea ce li se oferă, dar care pot fi critici și care doresc să verifice ceea ce învață.

În lumea de astăzi, pentru a reuși, elevii vor avea nevoie de seturi de competențe dincolo de cele cerute în trecut, simpla clasă organizată într-o cunoaștere "stai și primește" nu mai este necesară și nu le permite să dezvolte abilitățile necesare de astăzi.

Integrarea artelor este o abordare a predării, în care elevii se angajează într-un proces creativ care leagă o formă de artă cu o altă arie de subiect și dezvoltă realizări în amândouă. Oamenii nu văd știința ca pe ceva legat de creativitate, deși este legată în mod intrinsec de natura științei în sine, iar printre oamenii de știință există un gând general care ia în considerare cunoașterea științifică ca produs al gândirii creatoare.

Comparând creativitatea științifică și artistică, prima este rezultatul unei funcții cognitive deliberative deoarece necesită o concentrare și o atenție susținută pe o idee sau o problemă, în timp ce cea artistică se referă la funcționarea spontană și emoțională. Compararea celor două este importantă, mai ales din punct de vedere educațional, deoarece acestea sunt conectate în moduri diferite la nivel creativ, dar în același timp arta este mai imaginară și în știință logica este întotdeauna o completare a imaginației. Acest lucru ar putea contribui la asocierea creativității științifice cu gândirea imaginativă și logică și aceste două concepte sunt foarte importante atunci când abordează creativitatea științifică în contextul științei școlare și al educației științifice.

O ACTIVITATE STEAM

Nu există o lecție tipică STEAM deoarece managementul său se poate schimba în funcție de grad, de subiect și de profesor. O lecție STEAM ar putea începe cu câteva minute de încălzire cu elevii întinzându-și trupurile în timp ce revizuiesc lecția anterioară și primesc o introducere cu privire la noile concepte pe care le vor studia în acea zi. Se introduc cuvinte noi de vocabular, se prezintă un material nou, în timp ce elevii obțin o demonstrație a activității zilei. Cea de-a treia parte este una mai practică, în care elevii sunt implicați în activități de rezolvare a problemelor, aplicând noile cunoștințe reținute în partea anterioară. În această secțiune, profesorul oferă elevilor feedback pentru a-și îmbunătăți cunoștințele. În ultimul pas al unei lecții STEAM, profesorul efectuează o dezbatere a întregii lecții care evaluează progresele realizate de elevi.

Cu acest cadru al unei lecții STEAM poate fi ușor de înțeles că elementele științifice pot merge împreună cu metodele umaniste și de colaborare pentru a învăța subiecții STEM. Vizualizarea poate fi un bun exemplu practic dacă se aplică la ceea ce s-a spus mai sus.

Lecția de artă vizuală este o modalitate utilă de a ajuta elevii să învețe despre obiecte naturale cu scopul de a-și îmbunătăți abilitățile de observare. Când elevii sunt rugați să schițeze conceptele pe care încearcă să le învețe în timp ce folosesc truse științifice, îi ajută să lucreze îndeaproape și să urmărească calea lor de învățare.

Prin teatru și jocurile de rol pot înțelege și explora modul în care oamenii de știință efectuează cercetări, descriu constatările lor și creează legătura între știință și viața de zi cu zi. Activitățile de mișcare creativă precum dansul reprezintă unul dintre instrumentele cele mai utile pentru elevi pentru a obține cunoștințe științifice despre concepte care nu pot fi ușor observate. Într-adevăr, această metodologie particulară ajută elevii în două maniere specifice:

permite elevilor să se concentreze activ asupra lecției și îi ajută să transforme informațiile conceptuale oferite de lecția științifică la experiența personală.

Artele vizuale, cum ar fi fotografia, pictura și desenul, sunt cele mai bune forme de artă care trebuie incluse în predarea științelor. Aceste tipuri de arte permit elevilor să înțeleagă și să-și dezvolte conștiința în privința frumuseții entităților și fenomenelor naturale. Exemple tipice sunt imaginile care reprezintă picături de apă sau fulgi de zăpadă.

Alte două forme de artă care influențează pozitiv studiul științei sunt dansul și povestirea. Primul, împreună cu muzica, este un instrument perfect pentru a reprezenta un concept sau un fenomen științific. În schimb, povestirea este considerată un bun facilitator al integrării dintre forma artelor și predarea științifică, deoarece îi ajută pe elevi să treacă printr-un întreg proces de concepție științifică sau un eveniment natural.

Cu toate acestea, cercetătorii au descoperit că poezia este o formă de artă extrem de apreciată și folosită care poate fi aplicată la educația științifică, deoarece implică domeniul afectiv și creativitatea.

Exemplu de activitate STEAM

Tema: CIRCUITUL ELECTRIC

Se prezintă un traseu parcurs de un trenuleț. Elevii se vor ține lanț imitând trenul. Vor descoperi noțiunile de circuit și baterii. Se dau exemple de circuite. Se definește circuitul electric.

Energia electrică este o parte majoră a vieții moderne. Trăim într-o perioadă în care nu ne putem imagina viața fără electricitate. Oamenii de știință caută modalități mai noi, mai ecologice și mai inventive de a genera electricitate. O baterie conectată la un bec cu două fire este cel mai simplu dintre sistemele electrice pe care le folosim pentru a începe să-i învățăm pe elevii noștri. Bateria oferă o diferență de potențial care face ca încărcarea din fire să se miște în jurul circuitului. Când încărcătura curge, o numim curent electric. Pentru a curge curentul, avem nevoie de ceva care să facă încărcarea să se miște, cum ar fi o baterie și o cale completă pentru ca încărcările să circule. Dacă circuitul electric nu este complet, un circuit deschis, curentul nu va curge și, astfel, becul nu se va aprinde.

Un exemplu de model al fluxului de electroni într-un fir este acela că electronii sunt ca apa care curge pe râu. Elevii vor putea să-și imagineze râurile mult mai ușor decât ideea abstractă a fluxului de electroni. Cu ajutorul unui cablu (sârmă), ei vor forma circuite, ținându-se de mâini. Un motor se rotește atunci când este conectat la un circuit. Poate fi folosit pentru a face o mașină de jucărie să se miște. Se prezintă simbolurile unui circuit.

Elevii vor lucra pe grupe și vor găsi informații pe internet despre circuitele electrice, vor realiza schema unui circuit electric, vor realiza circuite electrice simple, vor construi o lanternă cu întrerupător. Elevii vor dansa realizând circuite electrice.

Pentru a implementa în mod eficient educația STEAM în școli, se propune schimbarea concepțiilor despre cunoaștere la granița dintre științe și arte, asigurarea relației dintre educația formală și informală, promovarea unei pedagogii bazate pe artă și creativitate, în contextul învățării incluzive și interdisciplinare.

Bibliografie:

1. Yakman, G., *STEAM Education: an overview of creating a model of integrative education*
2. <http://goscience.com>
3. <http://culturallearningalliance.org.uk/news/steam-hack-october-2015>

STEAM – ABORDĂRI DIDACTICE INOVATIVE

prof. înv. primar: Tăutu Georgeta
Școala Gimnazială Ostra

STEAM Education is an approach to learning that uses Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics as access points for guiding student inquiry, dialogue, and critical thinking. As opposed to traditional models of teaching, educators using the STEAM framework bring the disciplines together, leveraging the dynamic synergy between the modeling process and math and science content in order to blur the boundaries between modeling techniques and scientific / mathematical thinking. Through this holistic approach, students are able to exercise both sides of their brain at once. In today's world, setting students up for future success means exposing them to these disciplines holistically in order to develop their critical thinking skills.

Educația STEAM (STEAM: Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics (en) – Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă, Matematică) a început să se dezvolte începând cu anul 2007, luând naștere prin fuziunea educației STEM cu artele. Termenul de artă în contextul educației STEAM a fost considerat în diferite moduri (Perignat, & Katz-Buonincontro, 2019):

- arte vizuale (pictură, desen, fotografie, sculptură, arta media, design);
- arte vizuale, arta spectacolului (dans, muzică, teatru), estetica, arte meșteșugărești;
- arte liberale și științe umaniste.

Educația STEAM a fost caracterizată în funcție de tipul de integrare al disciplinelor, după cum urmează (Perignat, & Katz-Buonincontro, 2019):

- *educație STEAM transdisciplinară*, care implică fuziunea totală a disciplinelor și al cărei element principal îl constituie rezolvarea de probleme;
- *educație STEAM interdisciplinară*, în care o temă reprezintă punctul comun dintre discipline, însă se respectă abordarea specifică fiecărei discipline;
- *educație STEAM multidisciplinară*, care presupune o colaborare între mai multe discipline, însă acestea nu fuzionează;
- *educația STEAM transversală*, în care se practică examinarea/ observarea unei discipline prin perspectiva altei discipline.

Educația STEAM contribuie la îmbunătățirea motivației elevilor, la dezvoltarea abilităților cognitive, la rezolvarea de probleme și la stimularea gândirii critice, precum și la formarea abilităților necesare pentru obținerea și menținerea unei profesii în secolul XXI. CLA a evidențiat trei categorii de argumente interconectate cu privire la motivul pentru care este necesară abordarea STEAM (CLA, 2015): STEAM pentru educație, STEAM pentru ocuparea forței de muncă și STEAM pentru economie. În primul rând, STEAM are potențialul de a îmbunătăți realizarea generală a tinerilor, deoarece facilitează obținerea de rezultate în plan cognitiv, cum ar fi rezolvarea eficientă a problemelor la Matematică și Științe. În al doilea rând, educația STEAM oferă oportunitatea de a îmbunătăți inovația. Un sistem de învățământ care nu este multi-disciplinar și infuzat de creativitate „are un impact negativ, nu doar asupra viitorului creativității în industrie, dar și asupra capacității noastre de a produce oameni de știință, ingineri și tehnologi creativi în calitate de lideri la nivel mondial” (Warwick Commission Report, 2015, p. 15). În al treilea rând, abordarea STEAM dezvoltă indivizi bine pregătiți, care dețin abilitățile necesare pentru a fi angajați din perspectivă economică. Artele pot favoriza munca în echipă de înaltă performanță, gestionarea schimbărilor, comunicarea interculturală, îmbunătățirea capacității de adaptare.

Un exemplu de valorificare a educației STEAM în învățământul primar:
Disciplina: Științe ale naturii

Clasa: a III-a

Tema: Fenomene ale naturii: ploaie, ninsoare

Știință	Tehnologie	Inginerie	Artă	Matematică
Elevii vor selecta informațiile relevante despre fenomenele naturii cu ajutorul buletinului meteo din ziua respectivă.	Fiecare elev va utiliza calculatorul sau telefonul pentru a descoperi informații despre vreme în localitatea din care fac parte.	Vor fi analizate consecințele fenomenelor naturii: ploaie, ninsoare asupra mediului înconjurător.	Vor fi pictate simbolurile corespunzătoare pentru ploaie (picături) și ninsoare (fulgi) și vor fi utilizate pentru a indica pe hartă starea vremii în fiecare zi.	Vor fi rezolvate probleme de matematică, în care apar elemente despre fenomene ale naturii.

Pentru a implementa în mod eficient educația STEAM în școli sunt necesare următoarele soluții: schimbarea concepțiilor despre cunoaștere la granița dintre științe și arte, asigurarea relației dintre educația formală și informală, promovarea unei pedagogii bazate pe artă și creativitate, în contextul învățării incluzive și interdisciplinare.

Educația și jucăriile STEAM promovează gândirea independent

În primul rând, nu există succes sau eșec, iar cheia spre performanță, în schimb, o descoperim atunci când reușim să ducem la bun sfârșit un proiect. Iar întreg parcursul este un proces continuu de învățare și de noi descoperiri. În al doilea rând, elevii nu sunt ghidați pas cu pas, ci sunt lăsați să gândească singuri, să evalueze și să găsească soluții pentru a finaliza cel mai bine proiectul pe care îl are de făcut. Astfel ei pot veni cu idei noi și alte abordări, găsindu-și propriul fir logic al gândurilor. Este mult mai ușor pentru cineva să învețe cum să învețe decât să învețe mecanic câteva tipare de rezolvare pe care în câteva zile le va uita.

Printre activitățile STEAM pentru copii se enumeră explorarea forței și mișcării

Investigarea conceptelor de forță și mișcare se poate realiza cu activități amuzante și care angajează activități experimentale legate de artă și știință.

Oportunitățile de experimentare practicate cu materiale variate permit copiilor să învețe și să-și extindă cunoașterea conceptelor științifice, integrându-le cu alte subiecte.

Aceste activități STEAM sunt extensii grozave pentru a înțelege mai bine conceptele de forță și mișcare. Exemplu de activitate:

Pictura Împinge & Trage

Explorează forța de a împinge și trage atunci când încerci să miști vopseaua pentru a crea o operă de artă abstractă unică.

Materiale:

- Carton alb
- Bandă adezivă
- Tavă
- Dreptunghiuri mici de carton
- Vopsea

Instrucțiuni:

Lipește cartonul alb (mare) cu banda adezivă pe fundul tăvii
Scufundă triunghiul mic de carton în vopsea.

Împinge și trage cartonașul cu vopsea pe cartonul mare pentru a crea un model de desen unic. Experimentează cu diferite tipuri de cartonașe.

- **Concluzii**

Este nevoie de timp și grijă pentru a lua în considerare posibilitățile pe care le oferă educația STEAM pentru transmiterea informațiilor în diverse moduri de a cunoaște și de a fi. De asemenea, este nevoie de efort susținut pentru a rezista tiparelor de gândire care au orientat abilitățile cognitive și pentru a crea noi modalități epistemologice de învățare din perspectiva educației STEAM. Este important ca profesorii să se implice în construirea de parteneriate la nivel local și să faciliteze realizarea de activități caracteristice educației STEAM prin promovarea unei pedagogii creative.

Bibliografie

1. CLA: Cultural Learning Alliance (2015). STEAM Hack October 2015 blog. Material găsit la adresa culturallearningalliance.org.uk/news/steam-hack-october-2015
2. Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in Practice and Research: An Integrative Literature Review. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 31-43.
3. <https://creeracord.com/2018/02/28/28-de-zile-de-activitati-stem-si-steam-pentru-copii/>

PREDAREA NOȚIUNILOR DE GEOGRAFIE LA CLASA A IV-A PRIN ÎMBINAREA METODELOR CLASICE CU CELE MODERNE

prof. învățământ primar, Teodorescu Elena - Lăcrămioara
Școala Gimnazială Nr. 3 Suceava

In this article I wanted to point out the close connection between classical and modern methods in teaching geography in the fourth grade. Using in the teaching-evaluation process the combination of methods and using the audio-video means, the nature visits to observe the phenomena, the relief, the geographical characteristics the students will be motivated to accumulate the notions of geography easier and with pleasure. The examples given can be a starting point in teaching geographic notions.

Scopul predării geografiei în școală este de a-i forma pe elevi cu un sistem de cunoștințe despre dinamica formelor de relief, de a-i educa cu dragoste față de ele, de a avea deprinderi practice privind aprecierea fenomenelor meteorologice, hidrologice, sau de protejare și ameliorare a mediului geografic în care trăiesc.

Prin folosirea unor metode moderne, atractive și antrenante, prin oferirea de informații simple și concrete, prin organizarea orelor de geografie altfel decât cele tipice (la muzee, în aer liber, în cabinetele de geografie) învățătorii pot să-i ajute pe elevi să înțeleagă istoria și noțiunile de geografie, pot să-i provoace pentru a fi curioși să afle cât mai multe despre trecutul istoric, despre lumea în care trăiesc.

***Cum am putea organiza activitatea în așa fel încât lecțiile să fie plăcute, interesante, atractive pentru copii?**

***Cum să îi învățăm pe elevi să învețe cu plăcere, eficient și durabil?**

Abordarea sistematică a conținuturilor, formarea capacităților și a competențelor pot fi realizate prin înlocuirea modelului clasic de predare a lecției sau prin înlocuirea lui cu alte structuri, împreună cu utilizarea unor strategii, metode și tehnici de predare, învățare și evaluare mai eficiente.

Iată câteva variante de structurare a lecției:

***modelul tradițional** axat pe verificarea cunoștințelor anterioare a elevilor, pe predarea efectuată de profesor, pe fixarea și evaluarea noilor cunoștințe

***modelul învățării directe și explicite**, axat pe dobândirea cunoștințelor procedurale și a strategiilor

***modelul „Evocare – Realizarea sensului – Reflecție”**, prin care informațiile noi sunt integrate în sistemul cunoștințelor anterioare prin gândire critică

***modelul „Știu – Vreau să știu – Am învățat”** în care conținutul care va fi învățat este relaționat de cunoștințe anterioare și de nevoile de învățare ale elevilor

***modelul „învățării prin explorare și descoperire”** în care demersul cognitiv al fenomenelor urmează traseul de la explorarea în forma corectă, la identificarea cauzelor și consecințelor, la deducerea conceptelor.

Ca să înțeleagă fenomenele geografice elevii trebuie să cunoască primele elemente din alfabetul acestei discipline: orizont, puncte cardinale, plan, semne și culori convenționale, hartă, forme de relief, climă, ape curgătoare și stătătoare. Familiarizare elevilor cu primele noțiuni începe încă din clasa I pe baza observațiilor directe, în mediul înconjurător și în unele lecții din abecedar sau la completarea calendarului naturii la întâlnirea de dimineață. În legătură cu noțiunea de orientare elevii vor observa drumul aparent al soarelui pe cer: dimineata soarele răsare, se înalță sus la amiază, apoi coboară și apune într-un anumit loc în față cu locul unde a răsărit. Reprezentările spațiale se formează prin exerciții de direcție: mergeți la stânga, la dreapta, înainte, înapoi, ridicați mâna stângă în sus, ce clădire aveți în față sau în spate?

În clasele a II-a și a III-a elevii acumulează noțiuni și reprezentări geografice mai bogate. În excursii copiii sunt îndrumați să observe copacii sau stâlpii de telegraf, care cu cât sunt mai departe, cu atât par mai mici, iar șoseaua cu calea ferată privesc din depărtare se îngustează din ce în ce mai mult, încât dau impresia că se unesc.

„Locul unirii” – adică linia orizontului de depărtează pe măsură ce înaintăm. Învățătorul va folosi toate posibilitățile pentru ca elevii să priceapă orizontul și linia orizontului de la diferite înălțimi, cu scopul de a scoate în evidență caracteristicile „orizontului și liniei orizontului”, introducând în același timp noțiunile.

„Clima” ca noțiune este pregătită prin acumularea reprezentărilor de către elevi la clasa a II-a, când se referă la schimbarea vremii în cele patru anotimpuri, prin recunoașterea precipitațiilor variate (Grindina, bruma, ninsoarea, direcția vântului după fumul de la coșuri).

În următoarele clase copiii studiază caracteristicile elementelor climatice (temperatura, vântul, precipitațiile și repartizarea lor geografică).

Primele cunoștințe despre apa se învață la științe prin lecțiile intuitive: apa într-un vas stă pe foc, când plouă mult apa din ploaie se adună în scobituri ale scoarței pământului, apoi intră în pământ, iese prin anumite locuri numite izvoare și curge. Cercul de reprezentări se lărgeste prin cunoașterea apelor județului, apoi ale țării.

Noțiunea „forme de relief” se formează întâi prin excursii școlare, apoi prin studiul lor la nivelul județului, al țării, cunoașterea culorilor și semnelor convenționale.

Principalele metode și procedee folosite în predarea geografiei sunt: - cuvântul viu al învățătorului (expunere sistematică, conversație, citirea activă cu voce tare a textelor sau lecturilor geografice) / -explicația, / -demonstrația, / -lucrul cu harta, / - observațiile geografice / -problematizarea

-iar dintre metodele moderne: Ciorchinele, Diagramele Venn, Explozia stelară, Cadranele ș.a.

Utilizarea metodelor active în procesul instructiv – educativ din cadrul orelor de geografie la clasa a IV-a transformă acest obiect de studiu dintr-un obiect cu dominantă teoretică cu multă informație într-un obiect cu caracter formativ - operațional.

Învățarea activă se realizează cu precădere prin folosirea unor strategii activ-participative. Metodele activ - participative au rol de a transforma elevii din obiect al formării în subiecți activi angajați în propria formare. A activa înseamnă a solicita toate resursele posibile ale copilului pentru a obține în procesul didactic performanțe maxime.

La orele de geografie folosirea anumitor metode depinde de tipul de lecție, de obiectivele de referință și operaționale stabilite, de resursele de care dispune cadrul didactic în acel moment. Astfel metodele specifice unei învățări active se pot clasifica:

*metode care favorizează înțelegerea conceptelor și ideilor, care se bazează pe experiența personală a elevilor și dezvoltă capacitatea de comunicare și de colaborare (discuția liberă sau dirijată, dezbateră, jocul de rol)

*metode care stimulează gândirea și creativitatea, îi determină pe elevi să găsească soluții, să compare și să analizeze situații, să intuiască relația cauză - efect (problematizarea, jocul didactic)

*metode prin care elevii sunt grupați să lucreze la un proiect, să dezvolte o temă, dezvoltându-se astfel la elevi și abilitățile de colaborare și ajutor reciproc (proiectul de grup, ciorchinele, piramida, diagramele Venn).

Expunerea sistematică prin simplitate, precizie, expresivitate, stil literar și caracter intuitiv trebuie să antreneze elevul în însușirea cunoștințelor. Ea capătă diferite aspecte prin explicarea materialului, lămurirea unor relații dintre fenomene, povestire, descriere sau lectură. În cursul expunerii se pot folosi citate pentru confirmarea celor spuse și a fixa în memoria elevilor unele impresii cu ajutorul imaginilor plastice.

Conversația este frecvent folosită în verificarea, dobândirea, fixarea și recapitularea cunoștințelor.

Prin conversația introductivă se urmărește reîmprospătarea unor cunoștințe necesare pentru înțelegerea lecției noi.

La lecția „Apele” se pot utiliza întrebări ca:

- ce fel de ape ați văzut în călătoriile din județ sau din țară?
- De ce se numesc așa?

Cu ajutorul **problematizării** se efectuează aplicația: enumerați principalele râuri reprezentate pe hartă în sensul invers mersului acelor de ceasornic. Problematizarea se poate folosi pe treptele lecției în funcție de posibilitate.

Aplicația la lecția „Terra - caracteristice generale”

*Priviți globul din diferite unghiuri. Stabiliți poziția în care suprafața ocupată de oceane să aibă aparent cea mai mare întindere.

Gândirea critică oferă o varietate de metode aplicabile pentru însușirea noțiunilor geografice.

De exemplu: cu metoda „Știu – vreau să știu – am învățat” care se poate aplica individual, în perechi sau în grup, la lecția „Vremea din orizontul local și caracteristicile ei” va da elevilor posibilitatea ca la rubrica! (știu) să completeze cu informații pe care deja le cunosc de la științe din anii anteriori, pe care le vor selecta, ordona și exprima. Rubrica 2. (vreau să știu) va da posibilitatea elevilor să-și pună întrebări în legătură cu acest proces, să construiască asociații noi pornind de la propriile cunoștințe, înțelegeri sau convingeri. La rubrica 3 (am învățat) elevilor le va fi ușor să completeze cu date complete învățate anterior și la lecțiile de zi despre subiectul dezbătut.

Prin localizarea spațiului geografic și a caracteristicilor acestuia specific Sucevei se va realiza legătura informațiilor. În etapa de reflecție se poate da ca sarcină elevilor să realizeze o compunere cu titlul „Localitatea mea” după următorul plan:

- numele localității și unde este situată, / - data (anul, luna, ziua) - ora la care se face aprecierea vremii, / - aprecierea temperaturii, / - comparația temperaturii cu cea din zilele anterioare
- direcția și tăria vântului / -aspectul cerului / -existența sau absența precipitațiilor și felul lor (ploaie, zăpadă) / -alte fenomene observate (ceață, grindină, îngheț) / -cum presupunem că va fi vremea mâine.

Tema se poate continua cu portofoliu, metodă de evaluare complexă: Notați până la sfârșitul clasei a IV-a în fiecare zi în care aveți oră de geografie caracteristicile vremii. Precizați sub forma unui text ceea ce ați constatat de-a lungul timpului de observare.

Nu lipsite de importanță sunt jocurile de orientare în desen, rebusurile geografice dezlegate cu ajutorul cunoștințelor dobândite la toate disciplinele școlare.

În predare, conversația are rol de a ajuta elevii în dobândirea cunoștințelor. De exemplu la lecția „Locuitorii și așezările omenești” se pot adresa întrebări ca:

- ce determină ca populația să se răspândească neuniform pe un teritoriu?
- dintre populația urbană și cea rurală, care este în creștere?

O altă metodă folosită în formarea reprezentărilor geografice este comparația cu ajutorul desenelor, schemelor, hărților, graficelor, planurilor, tablourilor referitoare la țară, la România, la Europa.

Un rol deosebit îl au ilustrațiile, fotografiile, fotomontajelor, obiectele în volum, desenele care constituie material intuitiv.

Aplicație la lecția „Dealurile și podișurile”:

- . *pe baza unor fotografii sau cunoștințe referitoare la o regiune de deal și podiș, realizați o scurtă prezentare a caracteristicilor acestor unități de relief, precizând denumirea regiunii, înălțimile caracteristice, aspectul solului,
- . *identifică pe harta cu relieful României dealurile și podișurile
- . *ce înălțime au în medie dealurile și podișurile
- . *explicați de ce Depresiunea Transilvaniei care este o regiune deluroasă poate fi considerată o parte a arcului carpatic

Folosirea cât mai des a mijloacelor audio – vizuale ajută la înțelegerea mai precisă a tuturor fenomenelor, încât ele pot fi urmărite în cadrul lor natural, pe spații întinse și în strânsă interdependență. În predarea - învățarea geografiei un rol important îl are manualul. Observarea în natură și în activitatea oamenilor constituie un mijloc principal de cunoaștere. Un rol deosebit îl are identificarea de corespondențe între elementele observate direct și imediat.

Aplicație la lecția „Câmpiile”:

- *realizați un scurt text despre o regiune de câmpie pe care o cunoașteți mai bine și precizați următoarele elemente: denumirea acesteia, poziția geografică, altitudinea, râurile care o străbat sau se află în apropiere, aspectul reliefului, forme deosebite
- *aflați care este activitatea predominantă pe care o desfășoară oamenii la câmpie?

Observarea vremii se realizează organizat, temperatura aerului, vânturile, precipitațiile și aspectul cerului zilnic vor fi observate și notate în caiete speciale și pe calendarul naturii, după completarea prealabilă a unor fișe de observare.

Excursia ca metodă de învățământ asigură însușirea cunoștințelor prin perceperea directă a obiectelor și fenomenelor, realizând calea dialectică a cunoașterii.

Excursiile pot fi: - excursii preliminare / - excursii lecții / - excursii finale / - de lungă durată, de scurtă durată / - vizite în rezervații naturale.

Aceste tipuri se pot aplica la lecțiile despre orizont și linia orizontului, puncte cardinale, forme de relief, ape, vegetații.

Harta explică interdependența dintre fenomenele geografice, legăturile între elementele mediului geografic, între climă, relief și vegetație între structura geologică a pământului și bogățiile solului. Hărțile sunt necesare pentru localizarea obiectelor și fenomenelor, pentru însușirea noțiunilor și cunoștințelor geografice; formează reprezentări elevilor despre întreaga suprafață a județului și țării, despre bogățiile și frumusețile reliefului, contribuind la educația lor, este izvor de cunoștințe, are calitatea de a vorbi celor ce știu să o înțeleagă, s-o citească, s-o interpreteze, sintetizează cunoștințele geografice ale elevului și se adresează în același timp gândirii, memoriei și imaginației.

Atlasele geografice – pentru elevi și șabloanele de contur sunt de un real sprijin în însușirea cunoștințelor de geografie, prin compararea succesivă a unor hărți realizate la scări diferite. Elevii fac desene schematice, dinamice, colorează cu diferite culori și tonurile lor „luând parcă în stăpânire lumea exterioară”. (Jean Piaget)

Geografia ca obiect de studiu contribuie și ea la educația intelectuală a elevilor, ei își formează o concepție științifică despre lume și deprinderi intelectuale de muncă. Jocurile de rol, proiectele de grup, duc la dezvoltarea spiritului de inițiativă față de protecția mediului de viață. Predarea geografiei contribuie la educarea elevilor în scopul orientării în natură cu ajutorul instrumentelor și mijloacelor naturale, pe planuri și hărți. Prin excursii, vizite, lecturi cu specific geografic și activități practice organizate, geografia dezvoltă inițiativa, curajul, voința, spiritul de echipă.

Bibliografie:

*Octavian Mândruț „ Modalități de îmbunătățirii a predării geografiei în ciclul primar”, București 1987

*D. Stoica „ Metodica predării geografiei la clasele I-IV”, E:D:P:, 1980

*Maria Eliza Dulamă, „ Metode, strategii și tehnici didactice activizante – cu aplicație în geografie”, Ed. Clusium 2002

STRATEGIILE DIDACTICE MODERNE ȘI ROLUL LOR ÎN ACTIVIZAREA ELEVILOR LA ORELE DE ISTORIE

prof. Teodorescu Mihai-Paul
Școala Gimnazială Todirești

In this article I wanted to highlight some modern teaching strategies used by the teacher in teaching history at the gymnasium to increase the students' interest in active participation in classes.

The modern methods given as examples with the name of the lessons to which they can be applied, can be improved and used together with the classical methods to provide students with a most attractive and efficient way to learn history.

Disciplina Istorie reprezintă un model didactic al științei istorice creat în vederea realizării unor finalități specifice procesului de învățământ, ceea ce implică proiectarea unor activități de instruire raportate la curriculumul școlar bazate pe Planul cadru, programele școlare, manuale și auxiliare didactice, strategii și metode didactice, experiențe de învățare, formare și informare.

Nicolae Bălcescu afirma: ”Istoria reprezintă cea dintâi carte a unei națiuni. Într-însa ea își vede trecutul, prezentul și viitorul.”

Începând cu clasa a IV-a istoria devine obiect de studiu, fapt ce presupune existența unei programe specifice și conținuturi ale învățării bine formulate și sistematizate. Apoi pe parcursul claselor gimnaziale și la liceu elevii dobândesc temeinice cunoștințe la această disciplină.

Învățarea activă se realizează cu precădere prin folosirea unor strategii – activ - participative. Aceste strategii nu trebuie rupte de cele tradiționale, ci trebuie îmbinate în mod armonios în scopul atingerii competențelor specifice. Metodele activ - participative au rolul de a transforma elvii în subiecți activi angajați în propria formare. A activa înseamnă a solicita toate resursele posibile ale elevului pentru a obține în procesul didactic performanțe maxime.

Folosirea metodelor moderne transformă această disciplină de studiu dintr-una predominant teoretică cu mare încărcătură informațională într-una cu specific formativ - operațional.

Metodele și procedeele didactice sunt instrumente de realizare a obiectivelor prestabilite ale activității didactice. Adaptarea anumitor metode depinde de tipul de lecție, competențele specifice și operaționale stabilite, de resursele de care dispune profesorul în acel moment, de capacitatea de comunicare și colaborare a elevului. Din această perspectivă metodele specifice unei învățări active se pot clasifica:

- a) Metode care favorizează înțelegerea conceptelor și ideilor – se bazează pe experiența personală a elevilor, dezvoltă capacitatea de comunicare și colaborare (dezbateri, discuția, jocul de rol);
- b) Metode care stimulează gândirea și creativitatea – îi determină pe elevi să găsească soluții, să compare, să analizeze situații, fapte, întâmplări, să intuiască relația cauză - efect (problematizarea, studiu de caz. Jocul didactic, organizatorul grafic);
- c) Metode prin care elevii sunt grupați să lucreze la un proiect, portofoliu, să dezvolte o temă, dezvoltându-și abilități de colaborare și ajutor reciproc (mozaicul ciorchinele, piramida, cubul, diagrame Venn, proiectul de grup sau portofoliul).

Din multitudinea de strategii moderne voi prezenta pe scurt o sinteză a câtorva dintre acestea folosite des de profesori la lecțiile de istorie.

Problematizarea – este una din cele mai utile metode folosite la istorie pentru că prin potențialul ei euristic și activizator presupune crearea unei situații problemă adică o situație conflictuală ce rezultă din trăirea simultană a două realități: experiența anterioară și elementul de noutate cu care se confruntă elevii. Acest conflict incită și-i îndeamnă pe elevi la căutare, la găsirea unor soluții. Trezește interesul elevilor pentru explorare, dezvoltă structuri cognitive, activează și cultivă inițiativa și curajul de a-și exprima propriile păreri.

Exemple: De ce dacii liberi dacă nu au fost cuceriti de romani, au participat și ei la procesul de romanizare? - la lecția Formarea poporului român și a limbii române, clasa a VIII-a;

Care au fost consecințele împărțirii Europei în două blocuri politice și militare după al doilea Război mondial? – la lecția Secolul XX între democrație și totalitarism, clasa a VII-a;

De ce a dorit Mihai Viteazul să unească toate Țările Române sub conducerea sa? - lecția Unirea Țărilor Române în timpul lui Mihai Viteazul, clasa a VIII-a.

Elevilor li se va cere să argumenteze pe baza cunoștințelor însușite și a informațiilor pe care le au, să anticipeze chiar unele evenimente motivate de contextele istorice în care au avut loc. Problematizarea se apropie foarte mult de rețeaua de discuții și dezbateri și presupune anumite etape de desfășurare: stabilirea temei de către profesor, împărțirea elevilor pe grupe sau perechi, dezbateri pe probleme cu argumente și contraargumente aduse de fiecare grupă.

Mozaicul – este o metodă activă de învățare prin colaborare și necesită împărțirea clasei în mai multe grupe de lucru. Ea este eficientă mai ales la tematicile care abordează aspecte ale vieții politice, culturale și religioase. Astfel, la clasa a V-a la lecția Polisul – Sparta și Atena, o grupă poate analiza modelul de conducere spartan, o grupă pe cel atenian, altă grupă modul de educație spartan iar altă grupă modul de educație atenian. Elevii fac schimb de informații dirijați de profesor pentru a înțelege modul în care tinerii greci erau educați și pregătiți să devină cetățeni activi pentru statele lor. Metoda are următoarele avantaje: stimulează încrederea în sine, are caracter formativ, dezvoltă gândirea și capacitățile de comunicare și relaționare în cadrul grupului.

Organizatorul grafic – presupune esențializarea, schematizarea informațiilor sau a evenimentelor istorice, ajută la ordonarea și ierarhizarea materialului utilizat în predare iar elevul este avantajat de faptul că nu va primi o încărcătură informațională greu de reținut ci doar date esențiale pe care cu siguranță le va reține mai ușor.

Exemplu: la tema Politica de cruciadă a domnitorilor români – Mihai Viteazul, la clasa a VIII-a se poate aplica un organizator grafic de tip secvențial:

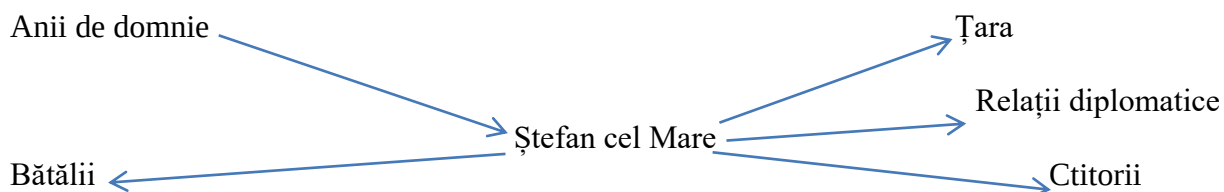
- 1593 - urcarea pe tron a lui Mihai Viteazul
- 1595 - bătălia de la Călugăreni

- 1599 - înlăturarea lui Andrei Bathory din Transilvania și unirea acesteia cu Țara Românească
- 1600 - înlăturarea lui Ieremia Movilă din Moldova și unirea politică a Țărilor Române
- 1601 - uciderea lui Mihai din ordinul generalului Basta

Ciorchinele – este o modalitate grafică de organizare și integrare a informațiilor pe parcursul învățării ce poate fi folosit la începutul lecției, ciorchine inițial, pe parcursul orei sau la finalul ei pentru realizarea feed – back - ului. Metoda solicită elevilor o analiză precisă a textului lecției și permite completarea și corectarea informațiilor pe care le dețin.

Exemplu: la lecția Ștefan cel Mare la clasa a VIII-a.

Elevii vor avea ca sarcini de lucru completarea fiecărei cerințe cu cunoștințele corespunzătoare. La final ciorchinele completat va demonstra că elevii și-au însușit temeinic cunoștințele predate.



Diagramele Venn – reprezintă o modalitate pentru a evidenția asemănări și deosebiri în cazul a două concepte, evenimente, personaje istorice. Ele se realizează după lectura lecției, a unor texte istorice, documente, dezbateri, discuții. Elevii pot lucra individual, în perechi sau pe grupe. Diagramele pot constitui și o modalitate de evaluare sau pot fi folosite la scrierea unui eseu sau referat.

Exemplu: Revoluția de la 1848 – 1849 la clasa a VIII-a - li se solicită elevilor să găsească asemănări și deosebiri între programele și participanții la revoluția din Țara Românească și Transilvania.

– este o metodă ce se bazează pe cercetarea izvoarelor istorice, documente, texte, hărți, mărturii. Ea stimulează elevilor prin gândirea critică prin analiză, înțelegerea, diagnosticarea și rezolvarea unui caz. În cadrul lecțiilor de istorie această activitate oferă elevilor posibilitatea unui transfer de cunoștințe având caracter transdisciplinar. De asemenea, permite formarea unor competențe și abilități care contribuie la dezvoltarea stilului specific muncii intelectuale.

Exemplu: Studiu de caz – Constituția din 1923, lecție la clasa a VIII-a.

Marii învățați ai Antichității spuneau despre istorie că este un dascăl al vieții. Această afirmație conține un mare adevăr întrucât prin cunoașterea faptelor trecutului ne ajută să înțelegem prezentul și să găsim soluții practice pentru a ne îmbunătăți viața în viitor.

Bibliografie:

- Păun, Ștefan, *Didactica istoriei*, Editura Corint, București, 2007
- Deperetti, A. *Educația în schimbare*, Editura Spiru Harei, Iași, 1996
- Tănasă, Gh., *Metodica predării - învățării în școală*, Editura Spiru Haret, Iași, 1996

METODE DE ÎNVĂȚARE A ALFABETULUI GREC

prof. Tincă Lăcrămioara
Casa Corpului Didactic Neamț

Summary. *Learning a foreign language offers the learner the necessary training to accept and respect cultural differences and mitigate the cultural shock at a possible meeting with the other. The teacher's role is to facilitate dialogue with otherness through the acquisition of a linguistic and cultural code. The sociolinguistic approach in learning a foreign language involves active learning, the results of which are evaluated by the ability to speak freely and appropriately to the communication context. The student, by consciously assuming the responsibility of the learning act, develops his personal autonomy and the necessary skills for an active professional life and subject to numerous requirements and responsibilities.*

Studiind limba greacă la filiera vocațională, profil teologic, elevul are posibilitatea să-și dezvolte aptitudinile de comunicare interculturală și se inițiază în cercetarea științifică. Familiarizarea cu civilizația vechilor greci conduce la conștientizarea propriei identități culturale, iar predarea – învățarea limbii constituie un canal al dialogului intercultural. Abordarea din perspectivă interculturală a disciplinei Limba greacă contribuie la integrarea tinerilor într-o lume dinamică, bazată pe interacțiune și dialog, pe jocurile alterității.

Învățarea limbii grecești presupune o etapă de învățare a alfabetului grec. Procesul de învățare constă în memorizarea și notarea în scris a literelor, a grupurilor de litere, spiritelor și accentelor specifice limbii grecești vechi. În această etapă, profesorul, cu ajutorul computerului/laptopului, a unui proiector și a unui ecran de proiecție, prin accesarea paginii www.limbalatina.ro secțiunea *Alfabet grec dinamic*, prezintă elevilor fiecare literă, denumirea acesteia și pronunția. De asemenea, prin accesarea paginii <https://unt.unice.fr/uoh/grec/> elevii, ghidați de profesor, au posibilitatea să recitească literele alfabetului și să citească și să observe grupurile de litere, spiritele, accentele și câteva cuvinte.

Aceasta este o metodă tradițională bazată pe capacitatea de memorare și care asigură succesul elevului în învățare. Exercițiile de citire a mesajelor / textelor / enunțurilor scrise au rolul de a fixa reguli prin tehnica repetiției. Pentru a suplini textul / enunțul oral / auditiv profesorul are posibilitatea construirii unui mic ghid de conversație grec-român care să conțină expresii de bază (formule de salut, de politețe, scuze, permisiune, refuz etc.), enunțuri de activități specifice lucrului la clasă și prin care atrage elevii într-un context real de comunicare. Aici profesorul va explica diferențele între formulele utilizate de vechii elevi și profesori greci și cele folosite elevii și profesorii greci contemporani. Acest gen de activități va stimula motivația pentru învățare și va face diferența între învățarea și însușirea unei limbi străine, în cazul nostru, limba greacă.

Procesul de învățare a unei limbi străine a preocupat nu numai pe pedagogi, ci și pe lingviști.

Orientarea structuralistă consideră limba un ansamblu de structuri și, în consecință, dacă structurile unei limbi sunt învățate, limba respectivă se consideră a fi însușită de către cel care învață. Metoda structuralistă constă în elaborarea de exerciții care vizează învățarea unor reguli prin repetarea unor structuri avute în vedere (transcrierea cu litere grecești a unor cuvinte, scrierea literelor grecești după dictare, completarea unui cuvânt gre cu litera care lipsește, corectarea unor cuvinte al căror spirit sau accent apare greșit plasat, exersarea celor două moduri de pronunție). Această metodă are inconvenientul că exprimarea orală este redusă la citirea și repetarea unor structuri care constituie obiectul învățării.

Orientarea generativistă consideră că practica învățării unei limbi străine include greșeala ca parte a procesului de însușire a limbii, iar cel care învață dobândește o capacitate sporită de a comunica generând texte / enunțuri pe care nu le-a auzit / văzut înainte

(elaborarea unor propoziții / enunțuri utilizând anumite cuvinte, traducerea unor expresii și integrarea lor într-un enunț scris sau oral, identificarea unor greșeli în diferite enunțuri etc.). Această orientare aduce în centrul atenției conceptul de competență lingvistică. Acest concept presupune faptul că vorbitorul unei limbi este capabil să identifice ce este și ce nu este corect în limba respectivă.

Orientarea sociolingvistică dezvoltă conceptul de competență comunicativă. Cel care învață, la contactul cu un text / enunț oral sau scris, dovedește abilități de înțelegere și exprimare orală raportate la o anumită situație de comunicare. Contextul este cel care atestă competența comunicativă prin elaborarea de către elev a textelor / enunțurilor corespunzătoare contextului de comunicare. Procesul de învățare presupune renunțarea la elaborarea unor texte care să reliefeze structurile care constituie obiectul învățării și înlocuirea cu texte care reflectă situații concrete din viața reală (conversația sau construirea de scenarii pe o temă dată: familia, prietenii, școala etc.).

Orientarea pragmatică acordă atenție competenței gramaticale și competenței comunicative pe o scară de complexitate crescătoare și vizează învățarea regulilor de utilizare a limbii în concordanță cu procesul de acumulare a cunoștințelor.

Prin învățarea alfabetului grec și prin însușirea limbii grecești elevul își dezvoltă competențele de comunicare și conștientizează importanța codului lingvistic în comunicare.

Experiențele cognitive și socioculturale individuale contribuie la o inserție socială adecvată, asigurând dezvoltarea competenței de *a învăța să înveți*, esențială pentru *învățarea pe toată durata vieții*.

Abordarea pragmatică a studiului limbii grecești vizează înțelegerea valorilor universale și importanța raportării la acestea, în procesul dezvoltării complexe a personalității celui care învață.

Bibliografie:

M.E.C.T., *Programa școlară pentru clasa a IX-a, Limba greacă, Curriculum diferențiat*, Filiera vocațională, Profil Teologic, București, 2004

M.E.N., *Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română, clasele a V-a – a VIII-a*, București, 2017

LLINAS SUAUI, J., „Influența teoriilor lingvistice în învățarea limbilor străine”, <http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A5495/pdf>, accesat februarie 2020

TRANSDISCIPLINARITATEA – O NOUA ABORDARE A ÎNVĂȚĂRII

prof. Tomuț Anca

Școala Gimnazială „Petru Mușat”, Loc. Siret, Județul Suceava

Regardless of the type of integration addressed in the learning process, integrated design and organization of learning focus on learning through discovery, learning through research, based on the constructive and global vision of the world around it. The strongest argument for integrating disciplines is the very fact that life is not divided into disciplines. (J. Moffett)

Dinamica socială a ultimelor decenii aduce în fața lumii contemporane o serie de provocări față de care domeniul educației nu poate rămâne indiferent. Competențele, valorile și atitudinile de care au nevoie elevii noștri pentru reușita personală și socială nu pot fi formate în întregime prin intermediul disciplinelor școlare clasice. Noua educație are obligația de a apropia procesul educațional de viață cotidiană a elevilor și de nevoile comunității în care aceștia trăiesc, de a avea în vedere complexitatea rolurilor pe care le vor juca elevii de azi în

societatea viitoare, de la acela de ființă autonomă, de membru al familiei și al unei colectivități, de cetățean și producător, până la acela de subiect și obiect al multiplelor și diverselor experiențe de viață succesive, care l vor ajuta să se cunoască pe sine și să abordeze o concepție democratică, manifestându-se ca ființă liberă, creatoare. Problema care se pune este aceea a depășirii frontierelor rigide, a deplasării accentului spre conștientizare, cooperare, gândire critică și creativă, spre adaptabilitate și interpretarea lumii mereu în schimbare. Oare poate învățământul tradițional să răspundă unor asemenea deziderate? Rezolvarea problemei nu rezidă numai în schimbări de curriculum, ci mai ales în schimbări referitoare la implementarea lui. Cheia succesului se află la practicieni – educatoare, învățători, profesori și constă în proiectarea, organizarea și realizarea unui demers didactic, *între și dincolo de orice disciplină* - abordare transdisciplinară a învățării.

Jaques Delors sublinia în raportul întocmit pentru UNESCO de Comisia Internațională asupra Educației secolului XXI ca educația este o cale în serviciul dezvoltării umane, un strigăt de dragoste către copii, către generația tânără. După ce analizează problema globală a educației, propune ca puncte de plecare pentru introducerea unui nou tip de educație patru imperative ale societății viitoare: ***să cunoști, să faci, să trăiești alături de ceilalți, să exiști.*** Savanții și cercetătorii în domeniul educației au ajuns, pe căi diferite, la aceeași concluzie cu Comisia Internațională pentru Educația secolului XXI, și anume aceea că, noul tip de educație se bazează pe patru competențe fundamentale, competențe de tip transdisciplinar: *a învăța să cunoști, a învăța să faci; a învăța să trăiești împreună cu ceilalți; a învăța să fii.*

Așadar este necesară o educație care să acorde o mai mare importanță „omului care merge decât drumului pe care îl urmează” (I.D’ Hainaut, *Programe de învățământ și educație permanentă*, Colecție *Pedagogia secolului XX*, EDP, București, 1981). Este evident faptul că organizarea învățării pe criteriul disciplinelor formale clasice este insuficientă într-o lume caracterizată de explozie informațională și de o dezvoltare puternică a tehnologiilor. O învățare dincolo de discipline, parcurgerea unui curriculum integrat poate fi mai aproape de nevoile omului contemporan. Abordarea integrată a curriculumului presupune crearea de conexiuni între teme sau competențe care sunt de regulă formate separat, în interiorul diferitelor discipline. Aceste teme au o puternică legătură cu viața cotidiană a elevilor și vizează formarea de valori și atitudini.

În funcție de ce anume se integrează – cunoștințe, deprinderi, competențe, valori, atitudini, metodologii de lucru și cât de mult integrăm, putem distinge câteva niveluri de abordare integrată a curriculumului:

a) Monodisciplinaritatea – deși promovează supremația disciplinelor, elemente de integrare pot apărea chiar și la acest nivel: inserția unui fragment în structura unei discipline, armonizarea unor conținuturi din interiorul disciplinei pentru a permite o mai bună rezolvare de probleme.

b) Pluridisciplinaritatea (multidisciplinaritatea) se referă la situația în care o temă este supusă analizei din perspectiva mai multor discipline, procesul de integrare referindu-se în special la nivelul conținutului învățării, cu focalizare pe **realizarea conexiunilor între cunoștințe**, prin utilizarea unor **strategii didactice de predare – învățare tematică**.

c) Interdisciplinaritatea – presupune transferul metodelor dintr-o disciplină în alta, căutându-se teme comune mai multor discipline, care pot conduce la **realizarea obiectivelor de învățare de nivel înalt, a competențelor transversale** – luarea de decizii, rezolvarea de probleme, însușirea tehnicilor și metodelor de învățare eficientă, care indiferent de disciplină implică aceleași principii, prin utilizarea unor **strategii de predare – învățare bazate pe probleme**.

d) Transdisciplinaritatea – presupune abordarea integrată a curriculumului prin centrarea pe probleme ale vieții reale, pe problemele importante, așa cum apar ele în context cotidian, cu focalizare pe identificare de soluții, rezolvare de probleme ale lumii reale, în scopul dezvoltării **competențelor pentru viață**. Întrebarea care orientează demersul transdisciplinar

este: *Cum îi putem învăța pe elevi să devină cetățeni mai buni?* Strategiile didactice utilizate în demersul transdisciplinar sunt de **predare – învățare bazate pe proiect**.

Indiferent de tipul de integrare abordat în procesul de învățare, proiectarea integrată și organizarea învățării se concentrează pe învățarea prin descoperire, pe învățarea prin cercetare, pe baza viziunii constructiviste și globale asupra lumii înconjurătoare. Cel mai puternic argument pentru integrarea disciplinelor este însuși faptul că *viața nu este împărțită pe discipline*. (J. Moffett).

BIBLIOGRAFIE:

- Basarab N., *Transdisciplinaritatea*, Editura Polirom, Iași, 1999
Ciolan, L, *Dincolo de discipline – ghid pentru învățarea integrată / crosscurriculară*, Editura Humanitas Educational, București, 2003
Ciolan, L, *Învățarea integrată*, Editura Polirom Iași, 2008
Mihaescu, M, Dulman, A, Mihai, C – *Activități transdisciplinare – ghid pentru învățatori*, Editura Radical, 2004
Păcurari O, Tirca A, Sarivan, L, - *Strategii didactice inovative*, publicație a Centrului Educația 2000 +, în cadrul Proiectului Phare , București 2003
Petrescu, P, Pop, V, - *Transdisciplinaritatea, o nouă abordare a situațiilor de învățare* – ghid pentru cadre didactice, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007

STEAM, O NOUĂ ABORDARE ÎN SISTEMUL EDUCAȚIONAL

prof. Tuluc Maria-Luiza
Școala Gimnazială Ostra

Summary

This paper is written as an explanation of the STEAM (science, technology, engineering, arts, mathematics) concept and what it generally contains. It also underlines the need of STEAM in everyday teaching and learning. However, this paper remarks some tendencies that are producing major changes in the curriculum, focalizing on certain approaches of using new technologies. In its end, there are three examples of STEAM games for a better understanding of the concept.

Suntem martorii tranziției de la societatea informațională la societatea cunoașterii (knowledge society), o denumire prescurtată a societății bazate pe cunoștințe (knowledge - based society). Societatea cunoașterii, conform definițiilor de pe internet, este acea societate care generează, procesează și face posibil accesul la cunoștințe la nivelul tuturor membrilor societății pentru a putea fi utilizate în vederea îmbunătățirii condiției umane . În societatea cunoașterii, cunoștințele sunt o resursă importantă. Utilizarea cunoștințelor pentru dezvoltarea de tehnologii specifice (knowledge technology) și de sisteme suport pentru luarea deciziei generează valoare economică. Utilizarea pe scară largă a noilor generații de roboți și a inteligenței artificiale, de exemplu, prin rezultatele generate, va contribui semnificativ la creșterea nivelului de trai. Pentru a putea atinge acest obiectiv, pe lângă tehnologii , este necesară o pregătire profesională adecvată. Apare o nouă categorie ocupațională: „knowledge worker” – al cărui capital principal sunt cunoștințele. În vederea formării profesionale, atât a acestui „knowledge worker” cât și a cetățeanului de rând – dependent de tehnologii, este necesar, practic, un nou sistem educațional. În acest sens, sunt de remarcat câteva tendințe / direcții de abordare: – se produc schimbări majore în curriculum (conținut, structură etc.), cu focalizare pe o abordare interdisciplinara și pe utilizarea de noi tehnologii pentru creare și

utilizare conținut. Sunt deja o serie întreagă de abordări aplicate cu succes la nivel mondial. Una din aceste abordări se bazează pe implementarea și dezvoltarea sistemului STEM (Science Technology Engineering and Mathematics) care a devenit un standard agreat în foarte multe țări, inclusiv în cele din Comunitatea Europeană

Înainte de educația STEAM, a fost educația STEM. Principala diferență între STEM și STEAM este că educația STEM simbolizează o abordare modernă a științei și a subiectelor înrudite care se concentrează pe rezolvarea problemelor prin gândirea critică și abilitățile analitice. Educația STEAM abordează aceleași materii, dar cu ajutorul gândirii creative și a artelor aplicate. Astfel putem apela la ambele emisfere ale creierului – emisfera analitică și cea creativă – pentru a găsi cea mai bună soluție a unei probleme. Copilul este stimulat să gândească practic, creativ și analitic, să disece și să încerce diverse variante până reușește.

Arta nu înseamnă doar pictură. Arta, în STEAM, înseamnă tot ce ține de arte liberale, limbă, studii sociale, arte plastice, muzică sau arte fizice. Ele stimulează colaborarea, comunicarea, rezolvarea problemelor și gândirea critică, îmbunătățesc flexibilitatea, adaptabilitatea, productivitatea, responsabilitatea și inovarea. Indiferent de domeniul pe care îl va alege elevul în viitor, va avea abilitățile și deprinderile necesare să treacă cu brio orice test.

Avantajele educației STEM sunt multiple, amintim doar câteva dintre acestea deși suntem convinși că ați înțeles cât de benefice sunt proiectele STEM în educația copiilor:

1. Proiectele STEM și STEAM promovează învățarea prin experiment. Proiectele de acest gen permit explorarea deschisă și investigarea, identificarea problemelor de rezolvat și găsirea soluțiilor potrivite. Cu cât sunt mai multe simțuri implicate în educație, cu atât îi vor ajuta să își amintească mai ușor ceea ce învață. Când copiii construiesc, creează și explorează, învățarea are sens pentru ei. Experiența care vine din *proiecte hands-on* aduce învățarea la viață.
2. Educația STEM include activități reale de soluționare a problemelor mondiale. Teme proiectelor STEM au la bază întotdeauna situații reale din viața de zi cu zi. Includerea activităților de acest fel ajută copiii să se concentreze asupra părților importante ale educației, cum să o aplice în viața reală.
3. Integrează arta cu știința într-un mod FUN. Educația STEAM conectează subiecte aparent contrare. Copiii învață să lucreze împreună în proiecte care presupun inginerie și design, așa cum se întâmplă în robotică de exemplu.
4. Încurajează curiozitatea și gândirea analitică. Copiii sunt curioși în mod natural, dar de multe ori metodele educaționale tradiționale împiedică acest lucru. Educația STEM le permite să întrebe, să se întrebe, să experimenteze și să exploreze. Prin aceste metode se fac noi descoperiri și invenții.
5. Le oferă copiilor un control mai mare asupra învățării. Noi credem că un avantaj cu adevărat important al educației STEM este că le oferă o parte din controlul procesului de învățare. Când au control, le pasă mai mult. Vor prelua sarcina mai ușor și vor fi mai implicați și mai dispuși să facă lucrurile să se întâmple.

Dacă vrei să înțelegi mai bine cum s-au îmbinat toate aceste concepte și au creat STEAM, iată câteva exemple de jocuri STEAM:

1. Jocul de construcție. Acest joc de construcție este educativ și distractiv pentru cei mici. Orice idee ar avea un copil, poate construi cu acest set de creație. Un set conține 150 de paie și 250 de elemente de îmbinare, dar și 150 de carduri cu proiecte de testat, idei și sfaturi. Jocul dezvoltă gândirea în spațiu, abilitatea de proiectare și construcție, dar și legile mecanicii.
2. Plastilina electroconductoare . Acest joc îmbină fizica cu partea creativă deoarece copilul trebuie să construiască o cocă electroconductoare colorată, pe care o poate modela în ce forme dorește. Apoi, poate înfige în ea borne, o sirenă și LED-uri colorate. Circuitul electric va fi unul creativ și ieșit din comun, dar în esență va păstra elementele standard pe care le învață orice elev la școală.
3. Obiect holografic . Copilul se va juca cu holograme, va putea modela și ține în mână chiar și întreg sistemul solar. Este un joc care folosește realitatea augmentată. În alte țări este folosit

în clase pentru diverse lecții. Versatilitatea cubului permite să fie folosit la aproape orice materie, pentru a prezenta aproape orice subiect, inclusiv unul din domeniul artei. Jocul poate fi atât de extins încât se pot examina fosile sau artefacte antice. Din acest motiv constituie un proces continuu și interactiv de învățare, nelimitat.

Jucăriile STEAM, față de jucăriile care explorează doar arta sunt mult mai utile, mai practice. De asemenea, mulți educatori și profesori deja le-au testat pe colectivități mari de copii, care au caracteristici și personalități diferite și au dat rezultate bune. Pe când niște simple jucării precum păpușile și mașinuțele de curse nu sunt atât de antrenante și nu ghidează copilul spre o direcție de cunoaștere.

O jucărie STEAM nu este o cheltuială, ci o investiție pentru viitorul copilului. Abilitățile pe care le poate dezvolta prin intermediul educației STEAM îl vor ajuta în orice viitor job va avea și în viața de zi cu zi, în interacțiunile cu restul oamenilor și modul în care se raportează atunci când lucrează în echipă. Dar să nu ometem nici faptul că o jucărie STEAM are capacitatea ludică de a-i distra atenția și de a-l încânta.

Bibliografie:

<http://www.agir.ro/buletine/2180.pdf>
<https://blog.robofun.ro/2019/09/11/educatia-stem-ce-este-si-de-ce-este-importanta-pentru-copii/>

REALIZAREA ACTIVITĂȚILOR DIN DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE PRIN INTERMEDIUL JOCULUI DIDACTIC

prof. Țigănetea Antița
G.P.N. „Căsuța Poveștilor” Vatra Dornei

The didactic game is an effective method, used in the process of educating children, which contributes to the enrichment of the act of knowledge, facilitates the process of assimilation, fixation and consolidation of knowledge, and, due to its formative character, influences the development of the child's personality.

The educational game is a guided activity, through which the knowledge taught to the children is consolidated, specified and verified.

Through play, the child learns with pleasure, becomes interested in the activity that takes place, and the timid ones become more active, more curious and gain more confidence in their abilities, more safety and speed in answers.

O metodă eficientă, folosită în procesul de instruire și educare a copiilor, este jocul didactic, ce contribuie la îmbogățirea actului cunoașterii, facilitează procesul de asimilare, fixare și consolidare a cunoștințelor, iar, datorită caracterului său formativ, influențează dezvoltarea personalității copilului.

Jocul didactic este o activitate dirijată, prin care se consolidează, se precizează și se verifică cunoștințele predate copiilor. Prin joc, copilul învață cu plăcere, devine interesat de activitatea ce se desfășoară, iar cei timizi devin cu timpul mai activi, mai curioși și capătă mai multă încredere în capacitățile lor, mai multă siguranță și rapiditate în răspunsuri.

Datorită conținutului și modului de desfășurare, jocul didactic este un mijloc eficient de activizare a întregului colectiv, dezvoltă spiritul de echipă, de întraajutorare, formează și dezvoltă unele deprinderi practice elementare de muncă organizată.

Jocul didactic este una dintre cele mai importante activități ce însoțește activitatea omului din fragedă copilărie până la maturizare, manifestându-se sub diverse forme și aspecte chiar și la

adulți. Este un tip specific de activitate prin care cadrul didactic consolidează, precizează și chiar verifică nivelul cunoștințelor copiilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe, pune în valoare și le antrenează capacitățile creatoare.

Esența jocului didactic constă în faptul că îmbină într-un tot unitar și armonios atât sarcini și funcții specifice jocului, cât și sarcini și funcții specifice învățării. Astfel, preșcolarii acumulează o cantitate mare de cunoștințe, impresii, își cultivă sentimente și interese, fără a resimți efortul. Încorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu, mai atractiv, aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și de bucurie, de divertisment și de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictiselii, a oboselii.

Specificul jocului didactic este dat de următoarele aspecte: conținutul jocului didactic, sarcina didactică, regulile și elementele de joc.

Conținutul jocului reprezintă cunoștințele în majoritate, asimilate anterior în grade diferite, în funcție de acestea jocul având menirea de a le verifica și consolida. Există și unele jocuri care permit achiziționarea unor cunoștințe noi, referitoare la culori, relații dimensionale, la orientarea în spațiu și timp.

Sarcina didactică este problema intelectuală centrală pe care copiii trebuie să o rezolve. Sarcina didactică declanșează operații intelectuale precum: recunoaștere, descriere, reconstituire, comparație etc. Este strâns legată de conținutul jocului didactic, de structura lui, referindu-se la ceea ce trebuie să facă în mod concret copiii în cursul jocului pentru a realiza scopul propus.

Regulile jocului concretizează sarcina didactică; arată cum trebuie rezolvată problema intelectuală; arată căile de organizare a acțiunii ludice. Regulile jocului sunt cerințe care dirijează acțiunile copiilor, indică acțiunile de joc și succesiunea lor, reglementează distribuirea rolurilor și relațiile dintre copii, stimulează sau inhibă manifestările comportamentale ale participanților la joc. Acceptarea și respectarea regulilor jocului de joc determină pe copil să participe la efortul comun al grupului din care face parte. Subordonarea intereselor personale celor ale colectivului, angajarea pentru învingerea dificultăților, respectarea exemplară a regulilor jocului și, în final, succesul, vor pregăti treptat pe omul de mâine pentru a se integra în procesul de muncă, producție.

Acțiunile de joc sunt mijloace prin care jocul devine o acțiune plăcută, distractivă, relaxantă. Ele antrenează copiii la o activitate intelectuală al cărei efort nu este conștientizat, dinamizează participarea și favorizează obținerea performanțelor. În funcție de tipul jocului didactic, se pot alege cele mai variate elemente de joc: întrecerea individuală sau pe grupe de copii, cooperarea între participanți, recompensarea rezultatelor bune sau penalizarea greșelilor comise, surpriza, așteptarea, apaluzele, etc. important este ca elementele de joc să se împletească cu strâns cu sarcina didactică, să mijlocească realizarea ei în cele mai bune condiții.

Reușita unui joc didactic depinde în mare măsură de materialul didactic folosit, de alegerea corespunzătoare și de calitatea acestuia. Materialul didactic trebuie să fie variat, adecvat conținutului jocului, să slujească cât mai bine scopului urmărit. Astfel, se pot folosi: planșe, folii, fișe, jetoane, cartonașe, truse, CD-uri, piese, materiale naturale, pietricele, ș.a. Introducerea în joc, ca etapă, îmbracă forme variate în funcție de tema jocului: o scurtă discuție cu efect motivator, o expunere atractivă care să stârnească interesul și atenția copiilor, prezentarea materialului, o ghicitoare, prezentarea unui invitat, a unui personaj – surpriză constituie tot atâtea modalități de a-i introduce pe copii în joc.

Anunțarea jocului trebuie făcută sintetic, în termeni preciși și accesibili, fără a se irosi timp inutil din cel dedicat desfășurării jocului.

Un moment hotărâtor pentru succesul jocului didactic este demonstrarea și explicarea regulilor acestuia. În cuvinte simple, dar sugestive li se va explica copiilor ce trebuie și cum trebuie să facă, educatoarea făcându-i pe copii să înțeleagă ce sarcini le revin, ce reguli trebuie

să respecte, să dea indicații cu privire la modul de folosire a materialului didactic, să scoată în evidență sarcinile conducătorului de joc și cerințele pentru a deveni câștigător.

După explicarea și, chiar, demonstrarea regulilor jocului se vor fixa regulile transmise prin organizarea unui joc de probă, în cadrul căruia se va verifica dacă participanții au înțeles regulile.

La semnalul conducătorului jocului, va începe jocul propriu - zis. În general, se desprind două modalități de a conduce jocul copiilor: conducerea directă (educatoarea fiind cea care are rolul de conducător) și conducerea indirectă (educatoarea ia parte activă la joc, fără a interpreta rolul de conducător). Pe parcursul desfășurării unui joc didactic, educatoarea poate trece de la conducerea directă la cea indirectă sau le poate alterna.

În etapa de complicare a jocului se intervine cu sarcini noi sau mai dificile, întrucât copiii au dovedit în etapele anterioare că pot trece la un nivel superior. Se poate introduce un material nou, se cere gruparea, regrouparea participanților sau autoconducerea jocului, când copiii devin conducătorii jocului și îl organizează în mod independent.

În încheiere, educatoarea formulează concluzii și aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat jocul, asupra modului în care s-au respectat regulile de joc și s-au executat sarcinile primite, asupra comportării copiilor, făcând recomandări și evaluări cu caracter individual și general.

Metodele interactive de grup – alternativă a jocului didactic. Metodele active sunt „metode pedagogice prin care se urmărește ca elevul să devină artizanul propriei cunoașteri, adică să descopere el însuși cunoașterea, în loc să îi fie impusă”.

Modernizarea și perfecționarea metodologiei didactice se înscrie pe direcția sporirii caracterului activ al metodelor de învățământ în aplicarea unor metode cu un pronunțat caracter formativ, în valorificarea noilor tehnologii instructiv-educative.

„Metodele interactive urmăresc optimizarea comunicării, observând tendințele inhibitorii care pot apărea în interiorul grupului”.

Interactivitatea presupune atât competiția – definită drept “formă motivațională a afirmării de sine, incluzând activitatea de avansare proprie, în care individul rivalizează cu ceilalți pentru dobândirea unei situații sociale sau a superiorității” – cât și cooperarea care este o “activitate orientată social, în cadrul căreia individul colaborează cu ceilalți pentru atingerea unui tel comun” (Ausubel, 1981) Ele nu se sunt antitetice; ambele implică un anumit grad de interacțiune, în opoziție cu comportamentul individual.

În condițiile îndeplinirii unor sarcini simple, activitatea de grup este stimulativă, generând un comportament contagios și o strădanie competitivă; în rezolvarea sarcinilor complexe, rezolvarea de probleme, obținerea soluției corecte e facilitată de emiterea de ipoteze multiple și variate. Interacțiunea stimulează efortul și productivitatea individului și este importantă pentru autodescoperirea propriilor capacități și limite, pentru autoevaluare. Exista o dinamică intergrupală cu influențe favorabile în planul personalității, iar subiecții care lucrează în echipă sunt capabili să aplice și să sintetizeze cunoștințele în moduri variate și complexe, învățând, în același timp, mai temeinic decât în cazul lucrului individual. În acest fel, se dezvoltă capacitățile elevilor de a lucra împreună, fapt ce se constituie într-o componentă importantă pentru viață și pentru activitatea lor profesională viitoare.

Totodată stimulează și dezvoltă capacități cognitive complexe (gândirea divergentă, gândirea critică, gândirea laterală – capacitatea de a privi și a cerceta lucrurile în alt mod, de a relaxa controlul gândirii).

Abordarea acestor metode, tehnici și procedee reprezintă un mod superior de instruire. Schimbările intelectuale pe care le cuprind, cele verbale, de idei, opinii, de acțiuni activează copiii și-i motivează reducând stresul trăit de educatoare și de copii într-o activitate tradițională. Ele acționează asupra modului de gândire și de manifestare a copiilor.

Specific metodelor interactive de grup este faptul că ele promovează interacțiunea dintre mințile participanților, ducând la o învățare mai activă.

Interacțiunea presupune atât cooperarea, cât și competiția.

Subiecții care lucrează în echipă sunt capabili să aplice și să sintetizeze cunoștințele în moduri variate și complexe.

Avantajele interacțiunii sunt: autodescoperirea propriilor capacități și limite; dezvoltă inteligențele multiple; stimulează și dezvoltă capacități cognitive complexe; timpul de soluționare a problemelor este mai scurt; învățarea prin cooperare dezvoltă și diversifică priceperile, capacitățile și deprinderile sociale ale copiilor; sporește interesul pentru o temă sau o sarcină dată; lucrul în echipă oferă posibilitatea de a-și împărtăși părerile, experiența, ideile, strategiile personale de lucru, informațiile; grupul dă un sentiment de încredere, de siguranță, dispare frica de eșec; interacțiunea colectivă are ca efect și educarea stăpânirii de sine și a unui comportament tolerant față de opiniile celorlalți.

Se știe că „oricine poate învăța de oriunde”. Copiii primesc prin diferite canale prea multe informații pe care nu le rețin și nici nu au capacitatea de selecție a acestora. Prin metodele interactive de grup, copiii își exersează capacitatea de a selecta, de a combina, de a învăța lucruri de care vor avea nevoie în viața de școlar și de adult.

Prezentate ca niște jocuri de învățare, de cooperare, distractive, nu de concentrare, metodele interactive învață copiii să rezolve probleme cu care se confruntă, să ia decizii în grup și să aplaneze conflictele.

Situațiile de învățare rezolvate prin metodele interactive de grup dezvoltă copiilor gândirea democratică, deoarece ei exersează gândirea critică și înțeleg că, atunci când analizează un personaj, comportamentul unui copil, o faptă, o idee, un eveniment, ei critică comportamentul, ideea, fapta, nu critică personajul din poveste sau copilul, adultul. Metodele învață copiii că un comportament întâlnit în viața de zi cu zi poate fi criticat pentru a învăța cum să-l evităm. Ei aduc argumente, găsesc soluții, dau sfaturi din care cu toții învață.

După fiecare metodă aplicată, se pot obține performanțe pe care copiii le percep și-i fac responsabili în rezolvarea sarcinilor de lucru viitoare. Copiii înțeleg și observă că implicarea lor este diferită, dar, încurajați, își vor cultiva dorința de a se implica în rezolvarea sarcinilor de grup. Grupul înțelege prin exercițiu să nu-și marginalizeze partenerii de grup, să aibă răbdare cu ei, exersându-și toleranța reciproc.

Sarcinile de lucru trebuie să îndeplinească anumite condiții: să fie transmis timpul alocat sarcinii de lucru, să fie descrisă gradual, să fie legată de viața reală, să ofere posibilitatea copiilor de a se autoevalua, corecta, de a comunica cu colegii.

Bibliografie

1. Albulescu, I., (2008), Pragmatica predării. Activitatea profesorului între rutină și creativitate, Cluj - Napoca, Editura Presa Universitară Clujeană
2. Anghelescu, C., (1989), Elemente practice de psihologie a copilului, București, Editura Medicală
3. Bocoș, M., (2002), Instruirea interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune, Cluj - Napoca, Editura Presa Universitară Clujeană
4. Bocoș, M., (2003), Cercetare pedagogică. Suporturi teoretice și metodologice, Ediția a III-a, Cluj - Napoca, Editura Presa Universitară Clujeană
5. Bocoș, M., Catalano, H., (2006), Pedagogia învățământului primar și preșcolar, Cluj - Napoca, Editura Presa Universitară Clujeană

INTERDISCIPLINARITATEA – DELIMITĂRI CONCEPTUALE

Prof. înv. primar Varvaroi Georgeta
Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava

The interdisciplinary approach implies the ability to transfer quickly and efficiently, to synthesize and apply the knowledge and the skills previously accumulated in other disciplines to solve a new problem situation, it means the cooperation between different scientific disciplines, between the informations in these fields.

In designing the teaching-learning activities, it is taken into account that ideas will be accumulated not only from a study discipline, but from several disciplines consisting of a whole unit called thematic units. Thus, the responsible involvement of the student in the learning process within the group is pursued, all forms of communication and relationships between its people are monitored and encouraged. The teacher is no longer an information provider, he becomes the mediator, support and facilitator of the student in the learning process, and the fact that the notions are discussed, resumed and explained in several disciplines leads to an deep understanding of the concepts.

Matematica este un element de cultură generală necesar în orice domeniu de activitate (C. Petrovici), care a exercitat de-a lungul timpului o anumită atracție asupra omenirii. Fără matematică nu se poate trăi, Pitagora afirmând cu multe secole în urmă că ”Matematica este calea de înțelegere a Universului. Numărul este măsura tuturor lucrurilor”, iar Rene Descartes (1596-1650) spunea că ”Îmi plăcea mai ales matematica pentru certitudinea și evidența raționamentelor ei, dar nu remarcasem încă adevărata lor întrebuintare și crezând că nu serveau decât artelor mecanice, mă miram că pe aceste fundamente atât de ferme și solide nu s-a construit nimic mai deosebit.” sugerând legătura dintre matematică și mecanică. Este primul care pune în relație interdisciplinară două discipline matematice independente până la acea vreme, geometria și algebra care au dat naștere unei noi discipline numită geometria analitică. Abordarea interdisciplinară a fost subiect de discuție pentru filosofi și pedagogii celor mai vechi timpuri, cum ar fi sofistii greci, Plinius, Comenius, Leibnitz, iar la noi pentru Spiru Haret, Iosif Gabrea, G. Găvănescu sau G. Văideanu, pedagog contemporan. În opinia acestuia, *interdisciplinaritatea* „implică un anumit grad de integrare între diferitele domenii ale cunoașterii și între diferite abordări, ca și utilizarea unui limbaj comun permițând schimburi de ordin conceptual și metodologic”.

Această preocupare a determinat un interes deosebit pentru modernizarea învățământului românesc în ceea ce privește abordarea conținuturilor din domeniul științelor și nu numai. S-au realizat astfel modificări importante în vederea progresului cunoașterii în jurul *abordării interdisciplinare* a conținuturilor învățării, matematica atribuindu-și tot mai mult calitățile unei științe interdisciplinare. Abordarea interdisciplinară presupune capacitatea de a transfera rapid și eficient, de a sintetiza și de a aplica cunoștințele și deprinderile acumulate anterior în cadrul altor discipline pentru a rezolva o nouă situație problemă: ”Succesul în viața personală, profesională și socială e dat tocmai de capacitatea de a ieși din cutia disciplinară, de capacitatea de a realiza conexiuni care să conducă la realizarea eficientă a problemelor concrete.” (L. Ciolan, ”Dincolo de discipline”). Interdisciplinaritatea înseamnă cooperarea între discipline științifice diferite, între cunoștințele din aceste domenii.

Prin *integrare* se înțelege în general acțiunea de a crea o legătură între mai multe elemente pentru a construi un tot armonios, un produs final superior celui anterior. În sens didactic, integrarea înseamnă asocierea mai multor discipline de studiu din aceeași arie curriculară sau din arii curriculare diferite într-o singură disciplină, cu o singură planificare, curriculumul fiind reprezentat de totalitatea proceselor educative și experiențelor de învățare prin care trece un elev pe toată perioada de școlarizare.

Curriculum-ul integrat se caracterizează prin faptul că:

- îmbină și pune în relație mai multe obiecte de studiu;
- stabilește relații între concepte, procese și fenomene din diferite domenii;
- pune în relație ceea ce învață elevul cu situații din viața reală;
- proiectele integrate sunt principalele forme de învățare – evaluare;
- conceptele noi sau problemele elevilor dau naștere unor unități tematice;
- gestionarea timpului și organizarea elevilor sunt flexibile;
- timpul de învățare crește datorită faptului că unele concepte sunt studiate și explicate din perspectiva mai multor obiecte de studiu sau arii curriculare. ("Organizarea interdisciplinară a ofertelor de învățare pentru formarea competențelor cheie la școlarii mici", Suport de curs, 2012).

Principala sursă de plecare în proiectarea și aplicarea curriculumului este elevul cu experiențele sale. În proiectarea activităților de predare – învățare se are în vedere faptul că se vor cumula noțiuni nu doar dintr-o disciplină de studiu, ci din mai multe discipline constituite într-un tot unitar numite unități tematice. Se urmărește astfel implicarea responsabilă a elevului în procesul de învățare în cadrul grupului, se urmăresc și se încurajează toate formele de comunicare și de relații între persoanele acestuia. Profesorul nu mai este furnizor de informații, el devine mediatorul, sprijinul și facilitatorul elevului în procesul de învățare, iar faptul că noțiunile sunt discutate, reluate și explicate în cadrul mai multor discipline duce la înțelegerea conceptelor durabil și în profunzime.

Urmărind scopul final de integrare a elevilor în viața reală și de a face față provocărilor lumii contemporane, școala românească pune accent pe formarea competențelor în procesul educativ.

Bibliografie

1. Ciolan, I. (2008). *Dincolo de discipline. Ghid pentru învățarea integrată / cross curriculară*. București, Ro: Editura Humanitas Educațional
2. *Organizarea interdisciplinară a ofertei, lor de învățare pentru formarea competențelor cheie la școlarii mici*. Suport de curs. 2012 / 2013
3. Vlăsceanu, Lazăr și colaboratori, (2002). *Școala la răscruce. Schimbare și continuitate în Curriculum-ul învățământului obligatoriu*. Iași, Ro: Editura Polirom

TOLERANȚA, METODA AUTOBIOGRAFICĂ ȘI ERASMUS +

prof. Anca Vieriu, Colegiul Național "Petru Rareș" Suceava
Președinte AR Vocational and Investment Solutions

Non-formal education is an opportunity for young people, but workers with young people do not always have sufficient skills to intervene in this area.

Erasmus + mobility for youth workers (2019-2-RO01-KA105-064259), funded by the European Union, we focused our attention on the factor of non-formal education and sought a method that would allow a careful and thorough analysis of the phenomenon of intolerance. The participating organizations from Romania, Armenia, Georgia, Greece, Italy, Latvia, Lithuania, Poland, Spain, Turkey, the United Kingdom and Ukraine have agreed that this should be a self - graphic method, because it involves self - energy, organizes the world around its own being, making it easier to understand, makes sense and value to personal experiences.

În pofida faptului că statele membre UE au adoptat o legislație care are în vedere discriminarea în domenii diverse ale vieții sociale (de ex. Carta drepturilor fundamentale a

UE, 2000), numeroase colectivități umane se confruntă, în continuare, cu diverse forme de discriminare, violență verbală sau fizică și excluziune socială.

În sistemul formal de învățământ există inițiative individuale de educație privind discriminarea și lipsa de toleranță, dar acestea nu sunt structurate într-un program, astfel încât să aibă un impact serios. Educația în familie este, de asemenea, precară, mulți părinți dând ei înșiși dovadă de intoleranță.

Efectele acestor situații sunt dramatice, mai ales pentru tineri. Relațiile dintre ei și cei din jur, fie în clasă, fie la locul de muncă sau în familie se deteriorează. De aceea, mulți adolescenți părăsesc timpuriu școala sau locul de muncă, ceea ce generează sentimentul ratării. Nu sunt capabili să stabilească relații interumane sănătoase și trainice, devin victime ale intoleranței sau ajung ei înșiși intoleranți.

Educația nonformală reprezintă o șansă oferită tinerilor, dar lucrătorii cu tinerii nu au întotdeauna competențe suficiente pentru a interveni în acest domeniu.

Din acest motiv, în cadrul unui proiect Erasmus + mobilitate pentru lucrătorii de tineret (2019-2-RO01-KA105-064259), finanțat de Uniunea Europeană, ne-am concentrat atenția pe factorul educație nonformală și am căutat o metodă care să permită o analiză atentă și profundă a fenomenului intoleranței. Organizațiile participante din România, Armenia, Georgia, Grecia, Italia, Letonia, Lituania, Polonia, Spania, Turcia, Marea Britanie și Ucraina au căzut de acord că aceasta ar trebui să fie metoda autobiografică, pentru că implică energiile eului, organizează lumea în jurul propriei ființe, făcând-o, astfel, mai ușor de înțeles, dă sens și valoare experiențelor personale.

În consecință, am conceput proiectul „Rethinking Oneself, Re - telling the Story of Tolerance” (ROST), care s-a concentrat pe problema combaterii intoleranței cu metode nonformale, și mai ales cu metoda autobiografică.

Ne-am propus ca cei 35 de participanți la curs să-și dezvolte competențele de lucrători cu tinerii în domeniul combaterii intoleranței prin metoda autobiografică.

Aceștia au dobândit o cunoaștere aprofundată a problemei educației pentru toleranță prin metoda autobiografică și alte metode nonformale, și-au sporit abilitățile de lucru cu tinerii prin experimentarea, cu precădere, a metodei autobiografice, și-au dezvoltat o atitudine și un comportament proactiv față de problema toleranței și a metodelor nonformale de educație, prin proiectarea și punerea în act a unei campanii de conștientizare și a unui program de educare a adolescenților.

Activitatea de formare s-a concentrat pe utilizarea metodei autobiografice (Duccio Demetrio). Dintre caracteristicile metodei autobiografice, Demetrio amintește:

1. Retrospecția - constă în încurajarea întoarcerii în trecut, în scopul recuperării acestuia, prin activarea memoriei voluntare.
2. Interpretarea - presupune reconstrucția / remodelarea experiențelor rememorate, prin stabilirea de conexiuni între evenimente / persoane, între cauze și efecte. Este o activitate similară cu experiența proustiană, o ”căutare a timpului pierdut”, din dorința de a înțelege, în prezent, ceea ce n-a putut fi înțeles atunci, de a descoperi sensul întâmplărilor care, atunci când au fost trăite, păreau goale de semnificație. Odată aceste sensuri găsite, ele reprezintă premisa unor noi interpretări, a unor noi povești.
3. Creația, cea de a treia etapă, se referă, înainte de toate, la orizontul poveștilor devenite surse de învățare. A învăța din propria poveste – acesta este marele avantaj al metodei. Educația devine, astfel, autoeducație. Elevul își este sieși profesor. Este stăpânul propriei povești, pentru că este stăpânul propriei vieți. Cu energia sa creativă, el poate să se ”joace” cu povestea experiențelor sale, poate să-i dea forme mereu noi, provocând, astfel, schimbări în propria viață. ”Chi scrive di sé è persona appassionata e tenace. Sa che occorre molto coraggio e determinazione. Non tutti difatti sono disposti ad iniziare una simile impresa. Ma chi l' incomincia e la porta a termine avrà atteso al compito di diventare pienamente donna o uomo.” (Demetrio, 2015)

Același cercetător italian precizează premisele autobiografiei:

1. O bună memorie și bunăvoința de a opera un efort intens de reconstrucție
Memoria conectează trecutul la prezent și asigură identitatea și unicitatea fiecăruia dintre noi. Comunicarea dintre ființa din prezent și cea din trecut conferă sentimentul coerenței și stabilității sensurilor vieții.

2. Efortul de re - construcție a trecutului, de atribuire de sens și semnificație faptelor și întâmplărilor din trecutul nostru.

Prin povestea retrospectivă, ființa se reprezintă și se redefinește / reconstruiește, fără încetare. Niciodată omul din poveste nu este identic cu cel din realitatea trăită. Cu cât mai multe povești, cu atât mai multe identități asumate, cu atât mai multe potențialități de luat în calcul și de pus în act. Povestea dă substanță vieții omului, deci și omului, ca ființă aptă de trăiri (intelectuale, afective, morale etc.) care se convertesc în poveste.

3. O învățare orientată spre discipol

Întrucât, prin aplicarea acestei metode, discipolul construiește povestea experiențelor sale și astfel, controlându-și povestea, își controlează viața, el este, deopotrivă, învățătorul și învățacul. Învățând din propria poveste, deci din propria viață, cum să-și modeleze și să-și manevreze identitățile narrative, adică, până la urmă, cum să trăiască, nu are cum să fie mai puțin iscusit decât un dascăl autentic. Faptul că experiența unui elev este, în general discutând, mai săracă decât a unui profesor, măcar și pentru faptul că a trăit mai puțin și a avut mai puțin timp să acumuleze întâmplări multe și complexe, este, în esență, irelevant. Astfel, metoda reformulează ecuația profesor - elev pornind de la premisele egalității, încrederii și înțelegerii mutuale, din instaurarea unui dialog real, care să poată prefigura călătorii eliberatoare și constructive.

Participanții au explorat câteva dintre posibilele aplicații ale metodei autobiografice pentru a adânci analiza problemei (in) toleranței: “Memoria trupului”, “Obiecte”, “Mesaje într-o sticlă”, “Momentele mele memorabile”, “Tranziție și schimbări”, “Destine”, “Prima data când...” și “Arhipelaguri”.



Învățarea a fost nonliniară, iar metodologia a facilitat participarea activă a tuturor cursanților, care au fost ajutați să își urmeze, în mod flexibil, propriul ritm de învățare. Metodele au fost alese în funcție de specificul și obiectivele proiectului, de rezultatele așteptate ale învățării și de vârsta eterogenă a participanților. Aceste metode au creat o atmosferă dinamică, relaxantă.

Credem că proiectul a avut rezultate semnificative și un impact puternic asupra lucrătorilor cu tinerii participanți la cursul de formare. Ei au obținut o calitate sporită a muncii în favoarea tinerilor, ca rezultat al lărgirii ariei de competențe în urma participării la curs (activități, metode, instrumente de lucru), oportunități sporite în carieră, creșterea capacității de a declanșa schimbări în plan organizațional și local, în special prin punerea în act a programului - suport planificat în timpul cursului, precum și prin creșterea rețelei de parteneri, creșterea motivației personale a lucrătorilor de tineret, profesorilor, psihologilor, psihopedagogilor participanți la curs, precum și a încrederii în faptul că pot interveni cu eficacitate în domeniul educației pentru toleranță.

Toate acestea vor avea un efect substanțial benefic, pe termen lung, și vor contribui la crearea stării de bine a tinerilor, cu precădere a adolescenților. De asemenea, proiectul a oferit lucrătorilor cu tinerii satisfacția atingerii unui grad superior de profesionalism.

Bibliografie:

Demetrio, Duccio: *Scrivere di se' e consulenza autobiografica*, 2015, <http://www.casadellacultura.it/13/scrivere-di-se-e-consulenza-autobiografica>

Piaget, Jean: *Reprezentarea lumii la copil*, traducere din limba franceză de Mariana Pricop, 2005

Piaget, Jean; Inhelder, Barbel: *Psihologia copilului*, traducere din limba franceză de Liviu Papuc, Editura "Cartier", Editura "Cartier", 2005

LES ACTES DE LANGAGE DANS L'APPROCHE ACTIONNELLE DES LANGUES ÉTRANGÈRES

prof. Vorniceanu Cristina
Colegiul "Tehnic Samuil" Isopescu Suceava

«L'usage d'une langue, y compris son apprentissage, comprend les actions accomplies par des gens qui, comme individus et comme acteurs sociaux, développent un ensemble de compétences générales et notamment une compétence à communiquer langagièrement.» (CECRL, 2001: 15)

La perspective privilégiée actuellement dans l'enseignement des langues étrangères est de type «actionnel» où l'apprenant est vu comme «un acteur social» ayant à accomplir des tâches dans le cadre de la société où il vit et où la langue de communication est, à un moment donné, telle ou telle langue étrangère pour lui. La perspective actionnelle utilise les ressources cognitives, affectives et volitives de l'apprenant, ainsi que l'ensemble des capacités antérieurement acquises par lui dans sa langue maternelle pour communiquer langagièrement. L'apprenant de langues étrangères doit développer ses aptitudes tant en compréhension orale et en compréhension écrite, qu'en production orale et écrite.

Tout enseignant sait que la classe d'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère est appréciée de deux manières différentes: comme «salle de classe», autrement dit «l'espace physique» qui peut être plus ou moins équipé, où on peut trouver des chaises pour les apprenants, une table pour l'enseignant, un tableau noir ou blanc, des ordinateurs, un vidéoprojecteur, etc. D'autre part, la classe de langue est «le lieu d'interaction» qui relève de

la méthodologie de référence, de la classe de conversation traditionnelle, des jeux de rôle ou des simulations, des approches communicatives jusqu'aux pratiques interactionnelles souhaitées par la perspective actionnelle.

Patrick Charaudeau, professeur de sciences du langage à l'Université de Paris, affirme dans «son contrat de communication dans la situation classe» que tout acte d'enseignement / apprentissage dans une institution scolaire présente trois paramètres: les identités des partenaires, les finalités de chacun de partenaires et les rôles de ceux-ci. (*Le contrat de communication dans la situation classe*: www.patrick-charaudeau.com/Le-contrat-de-communication-dans.html). L'enseignant a un statut socio - professionnel public ou privé dans l'institution où il travaille. Ainsi, il est le représentant de l'Institution scolaire. Il a une *compétence de savoir* et de *savoir - faire* en relation avec la finalité du contrat et aussi, il a un savoir à transmettre et il sait le transmettre. L'élève a dans le système scolaire a un statut d'assisté et il se trouve du point de vue de la compétence dans un état de *non savoir*. Il lui est attribué une qualification et une compétence. La qualification est qu'il doit apprendre parce que *cela est bon pour lui*. Il a aussi un «désir d'apprendre» ou un «désir de savoir» et une double compétence: d'apprentissage et de compréhension. D'apprentissage, s'il est apte à acquérir du savoir; de compréhension, s'il a la capacité de comprendre ce que l'on va lui enseigner.

Le contrat suppose aussi des «rôles» pour chaque partenaire: le rôle de l'enseignant est de *présenter* les documents, les outils et les thèmes de travail. Il a aussi le rôle d'explication, de description, d'évaluation, de questionnement, et aussi le rôle de *présentation* des consignes de travail et le rôle de *correction* par notes et appréciations. De plus, il a le rôle de *justification* et de *valorisation* de l'objet de savoir et du programme pour faire les élèves apprendre, de *séduction* ou de *menace* formulés par divers actes de langage: paroles d'autorité, d'ironie, promesses, défis, provocations, félicitations et enfin, le rôle d'explicitations, manifesté à l'aide de récits, d'anecdotes et de traits humoristiques. L'élève a le rôle d'écoute (il doit produire les signes d'écoute), le rôle de *répétition* (il doit de répéter des modèles de parole) et aussi le rôle de *répondant* (il faut qu'il réponde aux questions), de *répétition* (par quoi l'élève confirme qu'il a entendu et acquis un savoir dire) et de *questionnant* (questions portant sur l'objet de savoir qui indique l'intérêt porté à celui-ci).

Le point de vue privilégié dans le *Cadre Européen Commun de Référence pour les langues* (qui est le document de base qui a entériné l'approche actionnelle dans l'enseignement des langues) est celui conformément auquel l'apprentissage est une utilisation active de la langue pour communiquer. Ce point de vue repose sur «l'action», mot clé de l'approche actionnelle promue par le CECRL.

Il ne faut pas associer «approche actionnelle» et «activité visible». Dans les approches devenues déjà traditionnelles, «l'action» était considérée, par exemple, une mise en scène avec ardeur d'un jeu de rôle. Or, lire un livre peut être considéré très bien comme une «action» car notre élève peut être, en fait, en train de se préparer mentalement pour un entretien d'embauche. Par voie de conséquence, un apprenant roumain qui lit un livre en français, qui dit quelle heure il est à un moment donné, qui demande à son camarade français de lui prêter un stylo ou qui explique, cette fois-ci en roumain, à son frère les paroles de la chanson *La dernière danse* chantée par Indila, n'est pas moins «actif», n'agit pas moins qu'une personne qui est en train de ranger sa chambre ou de faire ses courses, des faits vus comme des «actions» par excellence.

Nous sommes donc sur le terrain des «actes de parole», mis en évidence pour la première fois dans le champ linguistique qui allait devenir la «pragmatique» par John Austin dans son célèbre ouvrage *Quand dire c'est faire*, en original *How to Do Things with Words* (1962), direction de pensée développée ensuite par John Searle. Austin accorde une priorité au «mot» comme «acte». Si le locuteur parle, cela signifie qu'il agit. Les mots sont maintes fois des «actions», par exemple «dire» signifie transmettre des informations au sujet de l'objet dont on parle, mais au même moment, «dire» signifie «faire», c'est-à-dire «agir» sur

l'interlocuteur ou sur le monde. Le mot peut être une forme d'action. «La *pragmatique* est la partie linguistique qui s'occupe de l'*action* par le langage. La distinction entre «phrase» et «énoncé» (linguistique de l'énonciation) aide à comprendre la notion d' «acte de parole», due à ces deux grands philosophes du langage.» (Bertocchini, P., Constanzo, E., 2008: 62). Austin a groupé les énoncés en *constatifs* et *performatifs*, à partir de la division: *décrire* / *faire*.

L'*énoncé performatif* est l'énoncé dont l'énonciation équivaut à un «faire» ou, autrement dit, où «dire c'est faire». Par exemple, l'énonciation faite par l'apprenant à son enseignant: «Je vous promets de faire mes devoirs «signifie» un «acte», celui de «promettre». C'est ni «décrire», ni «affirmer» que je le fais, «c'est faire».

On peut dire que les propositions *constatives* sont, en fait, des descriptions faites par un énoncé assertif. Par exemple: «Il fait beau!», «La salle de classe est grande» et les propositions *performatives* sont des actes formulés par un énonciateur investi d'un pouvoir (un président, un directeur): «Je déclare la séance ouverte», «Je prétends qu'il ment».

Pour John Austin, tout énoncé est un acte de parole car il est constitué d'un acte *locutoire* qui a une valeur *illocutoire* et produit un effet *perlocutoire*. Par exemple une valeur *locutoire* est la production d'un énoncé assertif: «Il pleut!». La valeur *illocutoire* est l'intention de l'énonciateur à propos du type d'information contenue dans l'énoncé: conseil, promesse ou interdiction: «Il pleut!», «Prends quelque chose! » (conseil du professeur à son élève qui va sortir de l'école pour aller à la maison). La valeur *perlocutoire* est l'effet produit par la production de l'énoncé sur les co - énonciateurs ou sur les actes. À l'acte d'énonciation «Il pleut!» accompli par le professeur, le co - énonciateur, l'élève, répond en décidant: «Je dois ouvrir mon parapluie».

On peut demander aux élèves de trouver des réalisations langagières qui correspondent aux valeurs *illocutoires* en fonctions de situations de communication indiquées.

Tableau des valeurs *illocutoires* des énoncés selon la situation de communication

Enoncé	Situation de communication	Valeur illocutoire
Il fait froid!	Un élève à son copain	<i>Ordre:</i> «Ferme la fenêtre!»
Il fait froid!	un élève à son professeur	<i>Demande de permission:</i> «Est-ce que je pourrais fermer la fenetre?»
Il fait froid!	une mère à sa fille qui va sortir pour aller à l'école	<i>Conseil:</i> «Prends ta veste en laine!»

Continuateur de la théorie d'Austin, dans son ouvrage *Les actes de langage* (*Speech Acts*: 1969), Searle part de la même idée: «Parler une langue c'est réaliser des actes de langage, des actes comme poser des affirmations, donner des ordres, poser des questions, faire des promesses etc., ensuite, ces actes sont en général rendus possible par l'évidence de certaines règles régissant l'emploi des éléments linguistiques, et c'est conformément à ces règles qu'ils se réalisent». Pour lui, tout acte de langage est composé d'un *acte énonciatif*, d'un *acte propositionnel* et d'un *acte illocutionnaire*.

L'acte indirect a une valeur «propre» et on parle souvent de «phrases interrogatives», «injonctives», «déclaratives», pour désigner certaines structures pour exprimer une question, un ordre, une assertion.

Dans un autre ouvrage, *Sens et expression*, Searle analyse l'énoncé «Peux-tu me passer le sel?» où le locuteur pose une question, marquée par la tournure interrogative de la phrase, il s'informe en fait, sur la capacité de l'interlocuteur de lui passer le sel. Mais, le locuteur n'accomplit cet acte, qualifié justement pour cette raison de *secondaire* que pour exprimer ce qui constitue le but *primaire* de son énoncé, autrement dit, pour accomplir son intention *directive*: déterminer l'interlocuteur de lui passer le sel. Searle appelle, donc, *secondaire* l'acte qui représente le sens littéral de l'énoncé et *primaire* l'acte correspondant à son sens dérivé.

«Si les actes de parole se réalisent dans des activités langagières, celles-ci s'inscrivent elles-mêmes à l'intérieur d'actions en contexte social qui seules leur donnent leur pleine signification» (CECRL, 2001: 15). Cette affirmation extraite du CECRL accentue le rôle de l'enjeu psychologique que toute activité censée développer la compétence à communiquer langagièrement dans une langue étrangère se doit d'avoir.

Un des principes de base de la perspective actionnelle, c'est «la prise en compte de l'action dans sa totalité». Autrement dit, les activités langagières de réception, d'interaction et de médiation, sont accompagnées par des activités autres que langagières: des activités kinésiques, par exemple, comme manipuler des outils, déplacer une chaise ou une table ou des activités mimo - gestuelles: des grimaces, des sourires. Ainsi l'enseignant peut-il demander à ses élèves de décrire leurs états d'âmes qu'ils ont eus dans la matinée et d'essayer d'en nommer les causes. Ce sont des activités langagières qui dépendent d'autres activités intervenant dans l'action.

Dans ce qui s'ensuit, nous allons faire la différence entre la manière d'agir au sujet d'un thème donné dans l'approche actionnelle par rapport à l'approche communicative.

Décrire les sentiments des personnages principaux du film *Roméo et Juliette* (réalisé par Baz Luhrmann en 1996)

	APPROCHE COMMUNICATIVE	PERSPECTIVE ACTIONNELLE
L'APPRENANT	- le récepteur du matériel nécessaire à l'activité	- le producteur du matériel: le C.D. avec le film
L'ENSEIGNANT	- animateur de l'activité	- le producteur d'un "fichier terrain" en présentant le film au vidéoprojecteur
TYPE D'ACTION	- simple ou centrée sur la production langagière	- complexe, articulant actions langagières et non langagières
LA RÉALISATION DE L'ACTIVITÉ	- dans la salle de classe	- en dehors de la salle de classe
LA PRISE DE RISQUE	- minime	- important

(apud Rosen É., Reinhardt C., 2010: 22)

BIBLIOGRAPHIE

- Alemanni, Laurence, Girodet, Catherine, 2012, *Mobile, méthode de français*, Didier;
- Baglieto, David, Giradeau Bruno, Magne Michaël, Mistichelli, Marion, 2011, *Agenda, méthode de français*, Hachette;
- Groza, Doina, Belabed, Gina, Dobre, Claudia, Ionescu, Diana, 2008, *Limba franceza, manual pentru clasa a IX-a*, Corint;
- Austin, John Langshaw, 1970, *Quand dire, c'est faire*, Seuil, Paris
- *Cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer*, 2001, Paris, Didier
- Jakobson, Roman, 1963, 1973, *Essais de linguistique générale*, vol. I et II, Paris, Minuit
- Searle, John Rogers, 1972, *Les actes de langage (Speech Acts, 1969)*, Paris, Hermann

METODE MODERNE UTILIZATE LA ORA DE DIRIGENȚIE - CUNOAȘTEREA DE SINE ȘI CUNOAȘTEREA CELORLALȚI

prof. Vrabie Cristina - Maria
Colegiul Vasile Lovinescu - Fălticeni

This article presents a didactic scenario applied to the 9th grade, at one hour of leadership. The title of the lesson is The Self - knowledge and the knowledge of the other ones. During this lesson I used different modern methods of learning. The introduction was made through an energizing game - each student receives a sheet of paper that he must fold and break in different parts, according to the instructions given by the teacher (all the activity is performed with eyes closed). Then it followed the method of the mirror in the box, after that, students had to fill in the Star of self-respect and one last activity was a box with cards from Dixit. It was an interesting and successful activity for all the students and for me as well.

În articolul de față, voi face o prezentare a unei lecții pe care am susținut-o la o ora de dirigenție la clasa a IX-a, activitate pe care am considerat-o necesară atât pentru mine, pentru a-i putea cunoaște pe copiii pe care urma să îi am ca dirigintă, cât și pentru ei, pentru a se putea cunoaște mai bine pe ei înșiși cât și pe colegii lor de clasă.

Principalele obiective pe care le-am urmărit în desfășurarea lecției, au fost ca elevii să aplice metode de cunoaștere și autocunoaștere cu scopul descoperirii elementelor definitorii propriiei personalități, să identifice factori care influențează încrederea în sine, analizând propria imagine de sine, și gradul de respect față de ceilalți, să aleagă obiectiv calitățile și defectele pe care le au, să sintetizeze informațiile despre sine și despre colegii lor.

Pentru început am asigurat condițiile necesare desfășurării optime a orei de dirigenție, stabilind ordinea și disciplina și pregătind materialele didactice necesare pentru buna desfășurare a activității.

Elevii au fost așezați în semicerc și au rostit salutul însoțit de o însușire pe care o are fiecare. I-am întrebat pe elevi cum se simt și care este starea lor de spirit în momentul respectiv, cerându-le să își lipească pe piept un emoticon care se potrivește cu starea lor de spirit din acel moment. Elevii și-au adresat întrebări care să conducă la motivarea alegerii unuia dintre emoticoanele lipite pe piept.

Introducerea în atmosferă s-a realizat printr-un joc de energizare - fiecare elev primește o coală de hârtie pe care trebuie să o împăturească și să o rupă în diferite părți, după instrucțiunile date de către profesor (toată activitatea se desfășoară cu ochii închiși). Elevii au urmat instrucțiunile date de către diriginte, apoi s-a realizat un moment de discuție între elevi și diriginte. Pe baza discuțiilor s-a evidențiat necesitatea cunoașterii de sine pentru explicarea unor aspecte legate de propria persoană.

A urmat momentul în care se anunță tema lecției sub forma precizării importanței realizării cunoașterii și autocunoașterii ca premisă a participării la propria educație, la integrarea firească în viața socială prin identificarea calităților și defectelor fiecărui individ – **”CUNOAȘTEREA DE SINE ȘI CUNOAȘTEREA CELORLALȚI”**.

În procesul de autocunoaștere sunt utilizați următorii termeni: imaginea de sine, performanțele, stima de sine, reușita personală și profesională.

Imaginea de sine se referă la eul real, care este rezultatul experiențelor noastre, (eul fizic, cognitiv, emoțional, social și spiritual), eul viitor (eul dorit și eul temut) și eul ideal - ceea ce ne dorim să realizăm dar nu avem resursele necesare.

Stima de sine se referă la modul în care ne evaluăm pe noi înșine. Cât de “buni” ne considerăm în comparație cu propriile așteptări și așteptările celorlalți. De asemenea este dimensiunea evaluativă și afectivă a imaginii de sine, fiind determinată, cel puțin în această etapă (adolescența), preponderent de mesaje venite din exterior.

Metodele de autocunoaștere sunt:

Interne: Observarea propriilor gânduri, emoții, comportamente, analiza retrospectivă a traiectului de viață, estimarea resurselor individuale și sociale, identificarea intereselor și a priorităților, analiza valorilor personale, a aspirațiilor, scopurilor etc.

Externe (comunicarea interpersonală) - Informații primite de la ceilalți (familie, grup de prieteni, colegi, profesori etc.)

După precizarea acestor informații cu privire la cunoaștere și autocunoaștere, a urmat o activitate interactivă, în care, le-am arătat elevilor câteva cutii colorate în interiorul cărora este pus un element surpriză - o OGLINDĂ. Elevii nu primesc nici un indiciu cu privire la existența oglinzii din interiorul cutiilor. Le-am cerut elevilor să vină pe rând în fața clasei pentru a privi în interiorul unei cutii. Sarcina elevilor era aceea de a descrie în câteva cuvinte ce văd în interiorul cutiei fără a da de înțeles celorlalți colegi ce obiect sau lucru este acolo. (Importantă a fost și prima lor reacție când au văzut ce este în interiorul cutiei).Pasul următor: elevii au schimbat păreri despre ce au văzut în cutie.

După concluziile trase în urma activității cu oglinda, am trecut la o altă activitate la care fiecare elev trebuia să aleagă un cartonaș cu o imagine care să i se potrivească - fie personalității sale, fie stării de spirit, fie poveștii de viață pe care o are. Fiecare elev a prezentat cartonașul în fața clasei, precizând caracteristicile sale fizice, dar și pe cele morale. Această parte a lecției a avut scopul de autocunoaștere, dar și de cunoaștere reciprocă. Pentru această parte a lecției a fost folosită o cutie cu cartonașe DIXIT – travel, în care se găsesc 84 de cărți Xavier Collette, un joc de societate, ideal în procesul de autocunoaștere.

O ultimă activitate a acestei lecții a fost completarea unei stele - Steaua Respectului de Sine, în care au fost vizate următoarele cerințe: trei lucruri pozitive care te caracterizează, trei realizări, două motive pentru care te plac oamenii, două lucruri pe care vrei să le schimbi la tine și trei obiective pentru viitor.

Am concluzionat lecția prin câteva remarci cu privire la procesul de cunoaștere și autocunoaștere, precizând următoarele: cunoașterea este marcată de subiectivism, reprezintă un proces de maturitate, se învață (rol important al școlii) și constituie factorul esențial în reușita profesională și personală. La finalul lecției am făcut o scurtă apreciere asupra activității desfășurate și le-am precizat elevilor tema pentru ora viitoare - să facă o caracterizare a celui mai bun prieten.

TEORII ȘI MODELE VALORIFICATE ÎN EDUCAȚIE

prof. învățământ primar Zăicescu Mirela
Școala Gimnazială Nr. 3 Suceava

Traditionally, it is considered that intelligence is the capacity to solve problems which require logical - mathematical and linguistic abilities, developed during school years and measured using tests. Gardner suggests replacing the concept of "general intelligence" with eight types of intelligence. These "intelligences" are multidimensional and represent a set of abilities, talents, mental practices that any typically developed person might possess to a certain extent. In 1999, Gardner refines and updates his own theory.

În mod tradițional, se consideră că inteligența reprezintă **capacitatea de a rezolva probleme** care implică abilități logico - matematice și lingvistice, valorizate îndeosebi în școală și măsurate cu precizie de teste. **Gardner** propune înlocuirea „inteligenței generale” cu opt categorii de „inteligențe”. Aceste inteligențe sunt multidimensionale și reprezintă seturi de abilități, talente, deprinderi mentale, pe care le posedă, în anumite grade, orice om tipic dezvoltat. În 1999, Gardner rafinează propria teorie și o actualizează. Din punct de vedere al valorificării acestei teorii în educația timpurie, menționăm:

- abordarea strategică integrată pe termen lung și scurt a curriculum - ului;
- restructurări semnificative ale mediului de învățare;
- organizarea centrelor de activități;
- organizarea activităților în centre: prin fiecare centru vor trece toți copiii, indiferent de preponderența manifestată a unui tip de inteligență;
- stimularea cooperării în activitatea din fiecare centru (Flueraș, V., 2005).

Fără intenția vreunei ierarhii, Gardner propune următoarele **tipuri de inteligențe**:

Inteligența lingvistică exprimată de capacitatea de a rezolva și dezvolta probleme cu ajutorul codului lingvistic, sensibilitate la sensul și ordinea cuvintelor;

Inteligența logico - matematică presupune capacitatea de a opera cu modele, categorii și relații, precum și aceea de a grupa, ordona și interpreta date, capacitate de a problematiza;

Inteligența spațial - vizuală este dată de capacitatea de a forma un model mental spațial al lumii și de a rezolva probleme prin intermediul reprezentărilor spațiale și ale imaginii; simțul orientării în spațiu, capacitatea de a citi hărți, diagrame, grafice etc.;

Inteligența muzicală exprimă capacitatea de a rezolva probleme și de a genera produse prin ritm și melodie, sensibilitate la ritm, linie melodică și tonalitate, capacitate de a recunoaște diverse forme de expresie muzicală;

Inteligența corporal - kinestezică rezolvă probleme și dezvoltă produse cu ajutorul mișcării corpului; îndemânarea în manipularea obiectelor;

Inteligența interpersonală este dată de capacitatea de a rezolva probleme și de a dezvolta cunoaștere și produse prin interacțiunea cu ceilalți; abilitate de a discrimina și a răspunde adecvat la manifestările și dorințele celorlalți;

Inteligența intrapersonală exprimă capacitatea de rezolva probleme și de a dezvolta produse prin cunoașterea de sine; capacitatea de acces la propriile trăiri și abilitatea de a le discrimina; exprimă conștientizarea propriilor cunoștințe, abilități și dorințe;

Inteligența naturalistă este dată de capacitatea de a rezolva probleme și de a dezvolta produse cu ajutorul taxonomiilor și a reprezentărilor mediului înconjurător. Posedă inteligență naturalistă cel care demonstrează expertiză în recunoașterea și clasificarea plantelor și animalelor, în utilizarea remediilor naturale și homeopate;

Inteligența existențială a fost identificată de Gardner, fără a reuși însă localizarea zonei cerebrale responsabilă de activarea ei. Conform lui Gardner, aceasta ar fi responsabilă de cunoașterea lumii, fiind specifică filosofilor.

Dacă pentru mult timp copilul trebuia să se adapteze grădiniței sau școlii, în zilele noastre este din ce în ce mai evident că grădinița și școala trebuie să se adapteze nevoilor specifice și particularităților copilului.

Abordarea diferențiată aduce în discuție adaptarea învățământului la particularitățile psihofizice ale copilului, ceea ce presupune o foarte bună cunoaștere a copilului în ceea ce privește temperamentul, priceperile și deprinderile, interesele, potențialul intelectual, trăsăturile de personalitate etc. Pe de altă parte, dincolo de aceste caracteristici individuale, educatorii trebuie să cunoască “ereditatea socio - culturală” pe care copilul o aduce din familie.

Respectarea diferențelor individuale aduce cu sine crearea unor situații de învățare care să permită copiilor progresul pe căi diferite, pentru realizarea aceluiași obiective. Ca proces, învățarea implică o serie întreagă de componente psihice, diferite de la un copil la altul. Drept urmare, organizarea situațiilor de învățare urmează să asigure condiții favorabile activității de învățare ca proces complex de informare și formare, de asimilare a cunoștințelor și dezvoltare a componentelor structurale ale personalității umane.

Aceasta implică crearea situațiilor de învățare care să determine o participare activă a copilului în procesul de învățare prin interacțiuni directe.

Teoria inteligențelor multiple formulată de Gardner argumentează ceea ce se constată, de altfel, în viața cotidiană: avem stiluri de învățare distincte, ceea ce solicită o abordare diferită, individualizată, pe durata întregului proces de educație și formare. “Declarația

Universală a Drepturilor Omului” prevede că “învățământul trebuie să urmărească dezvoltarea deplină a personalității umane și întărirea respectului față de drepturile omului și libertățile fundamentale.

Învățarea individualizată poate fi definită ca acțiune a cadrului didactic în direcția proiectării și realizării activității didactice / educative în funcție de particularitățile bio – psiho – socio – culturale ale fiecărui copil. Aceasta se realizează prin individualizarea obiectivelor, a mijloacelor de învățământ și a metodelor de predare – învățare – evaluare – autoevaluare.

Premise ale învățării individualizate

1. Dreptul de a fi diferit sau dreptul la diversitate este un drept fundamental al omului.
2. În activitatea de învățare, între copii există diferențe semnificative de ritm, volum, profunzime și stil.
3. Egalitatea șanselor în ceea ce privește educația trebuie să se instituie prin recunoașterea și respectarea diferențelor de capacitate înăscută și dobândită.
4. Egalitatea accesului la educație presupune o școală adaptată posibilităților aptitudinilor și nevoilor fiecăruia.

Sensuri majore ale conceptului de “educație centrată pe copil”

Centrarea procesului educațional asupra copilului presupune preocuparea permanentă a profesorilor pentru cunoașterea copilului ca individualitate și adaptarea programelor de formare la profilul individual al subiectului supus educației. Fiecare copil reprezintă o provocare pentru educatoare, de a găsi soluții, de a răspunde nevoilor afective, de cunoaștere, de acțiune și de afirmare a individualității.

Centrarea pe copil poate fi considerată o cale de abordare a procesului educațional ce are ca finalitate valorificarea optimă a acestuia ca subiect al învățării. Centrarea pe copil este o abordare complexă, ce necesită construirea în timp real a unei experiențe de învățare pozitivă și semnificativă, într-o relație democratică.

La modul dezirabil, o activitate educațională este centrată pe copil dacă:

- se bazează pe cunoașterea de către profesor a caracteristicilor tuturor copiilor din grupa și a potențialului real al acestora;
- valorifică superior acest potențial;
- pornește de la nevoile și interesele specifice ale copilului;
- vizează dezvoltarea de competențe și asimilarea de conținuturi specifice;
- implică activ copilul în planificarea, realizarea și evaluarea activităților;
- reprezintă o experiență de învățare pozitivă;
- permite transferul la alte situații educaționale formale sau non - formale.

Strategiile didactice se aleg în funcție de caracteristicile specifice ale fiecărui copil, de stilul de învățare, profilul inteligențelor multiple, dar și de tipul de învățare adecvat.

A învăța să cooperezi reprezintă o competență socială indispensabilă în lumea actuală și care trebuie inițiată de la cele mai fragede vârste. Indiferent de sintagma preferată – fie învățarea prin cooperare, colaborare, învățare colaborativă – avem în vedere aceeași realitate, adică o situație de învățare în care copiii lucrează împreună, învață unii de la alții și se ajută unii pe alții. În acest fel, prin interacțiunile din interiorul grupului își îmbunătățesc atât performanțele proprii, cât și ale celorlalți membri ai grupului.

Rezultatele cercetărilor arată că acei copii care au avut ocazia să învețe prin cooperare, învață mai repede și mai bine, rețin mai ușor și privesc cu mai multă plăcere învățarea școlară. Prin accentul pus deopotrivă pe competențe academice și competențe sociale, metodele de învățare prin cooperare îi ajută pe copii să relaționeze și să-și dezvolte abilitățile de a lucra în echipă. Copiii se familiarizează cu diferite roluri. În grupurile cooperative, fiecare copil are o responsabilitate specifică, fiecare copil trebuie să fie antrenat în realizarea proiectului comun și nici unul nu are voie să stea deoparte. Succesul grupului depinde de succesul în muncă al fiecăruia.

Caracteristicile învățării prin cooperare:

1. Scopul învățării prin cooperare este de a face din fiecare membru al grupului o individualitate mai puternică, prin valorificarea potențialului fiecărui individ și de a întări acest potențial prin crearea de contexte interactive reale.
2. Învățarea prin cooperare ar trebui să funcționeze continuu, ca și matrice a modului de învățare.
3. Deviza învățării prin cooperare: „*învățați împreună, aplicați singuri!*”
4. Învățarea prin cooperare cere ca educatoarea să structureze grupul cu mare atenție astfel încât copiii să conștientizeze că:
 - a) reușesc împreună;
 - b) îi ajută și încurajează și pe alții să reușească;
 - c) sunt responsabili pentru îndeplinirea muncii ce le revine;
 - d) trebuie și sunt capabili să-și formeze capacitatea de a relaționa și de a fi un membru util în cadrul grupului;
 - e) pot îmbunătăți performanța grupului, discutând despre modul de funcționare a grupului.

Numeroase cercetări arată că învățarea prin cooperare sporește randamentul procesului de învățare, îmbunătățește memorarea și creația, generează relații pozitive între copii, dezvoltă sănătatea psihică și respectul față de sine. De asemenea, este un act de descoperire și reflecție pentru copii și educator, precum și o resursă importantă pentru acesta în proiectarea și derularea procesului didactic. Cu toate acestea, este nevoie să pregătim cu atenție activitățile de învățare și să analizăm realist caracteristicile copiilor.

Recomandarile UNESCO pentru statele lumii

- UNESCO recomandă guvernelor să formuleze educație timpurie ca o prioritate și să investească pentru ea. Măsurile principale sunt:
 - să pună la punct politici adecvate;
 - să susțină prin legislație;
 - să integreze educația timpurie ca o componentă a educației pentru toți;
 - politicile să fie bazate pe date riguroase și pe probe clare;
 - politicile să fie urmate de practici potrivite precum și de servicii de calitate;
 - să fie adunate date suficiente și informații care să susțină formularea politicilor.

O sută de căi

- . Copilul are o sută de limbaje,
- . O sută de mâini,
- . O sută de gânduri,
- . O sută de moduri de a gândi
- . Jocul și vorbirea.
- . O sută, mereu o sută
- . De feluri de a asculta
- . De a se minuna, de a iubi.
- . O sută de jucării
- . Pentru a cânta și a înțelege.
- . O sută de cuvinte pentru a descoperi,
- . O sută de cuvinte pentru a inventa,
- . O sută de cuvinte pentru a visa.

BIBLIOGRAFIE:

- BÎRZEA, CEZAR, Arta și știința educației, E.D.P., București, 1995
CRISTEA, SORIN, Fundamente pedagogice ale reformei învățământului, E.D.P., București, 1994
NEACȘU, IOAN, Metode și tehnici moderne de învățare, T.U.B., București, 1985
SALADE, DUMITRU, Dimensiunile educației, E.D.P., București, 1998

STRATEGII DIDACTICE INOVATIVE

prof. înv. primar Bîrgăoanu Claudia
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani, Jud. Iași

Education has focused, if not exclusively, on learning to know and, to a lesser extent, on learning to do. At present, both students and teachers want school activities to be enjoyable, learning to be useful, knowledge interesting, and lessons to be organized using a rich and fun methodological background. Teachers need to find a middle ground, a balance between tradition and modernity, but also between the content of the program, personal ideas and the types of behavior that children bring with them to school. Interactive didactic strategies (teaching- learning- evaluation) offer beneficial opportunities for pedagogical organization of a thorough, easy and pleasant learning, at the same time, with a pronounced active-participatory character on the part of the students. They occupy an important place among the determinants of success in learning .

Educația s-a concentrat până acum în special, dacă nu exclusiv, pe a învăța să știi și, într-o mai mică măsură, pe a învăța să faci. În prezent, atât elevii cât și profesorii își doresc ca activitățile școlare să fie plăcute, învățarea să fie utilă, cunoștințele interesante, iar lecțiile să fie organizate folosind un evantai metodologic bogat și distractiv.

Spre deosebire de atribuțiile tradiționale centrate pe transmiterea de informații și evaluarea însușirii informațiilor transmise, dezideratele educaționale cuprind un registru nou de competențe. Are loc o deplasare a accentului de pe „CE-ul” cunoașterii, pe „DE CE-ul” și „CUM-ul” cunoașterii, altfel spus, o trecere de la învățământul tradițional la cel formativ.

Practica școlară se vede nevoită să-și schimbe orientarea, să pună formarea și dezvoltarea capacităților intelectual-acționale și a proceselor mintale ale elevului, înaintea transmiterii și asimilării cunoștințelor, fără a nega, cătuși de puțin, importanța acestora din urmă. Însă nu tot ceea ce este vechi este și demodat, și nu tot ceea ce este modern și nou este, invariabil, și bun, sau eficient.

Profesorii trebuie să găsească o cale de mijloc, un echilibru între tradiție și modernitate, dar și între conținutul programei, ideile personale și tipurile de comportament pe care copiii le aduc cu ei în școală. Ei trebuie să se adapteze permanent în relațiile lor cu elevii, să treacă de la atitudinea de solist la cea de acompaniator și să deplaseze accentul de pe comunicarea de informații, sprijinindu-și elevii în procesul de descoperire, organizare și sistematizare a cunoștințelor, moment în care devine mai degrabă un ghid decât un formator.

Strategiile didactice interactive (de predare-învățare-evaluare) oferă ocazii benefice de organizare pedagogică a unei învățări temeinice, ușoare și plăcute, în același timp, cu un pronunțat caracter activ-participativ din partea elevilor.

Sunt considerate interactive acele metode care promovează învățarea interactivă, care sunt orientate către intensificarea interacțiunilor și interrelațiilor în cadrul grupului de elevi, care conduc într-un mod organizat, fie în grupul-clasă de elevi, fie în grupuri mici sau în perechi, la construcția interactivității, fiind cele care încurajează interschimbul liber de cunoștințe, de idei, de experiențe, confruntarea de opinii și argumente în vederea ajungerii în comun la construcția unor noi cunoștințe, la noi clarificări și soluții la probleme. Ele dezvoltă o relație dinamică, de comunicare și de schimb de informații între indivizi, relație care depinde de influențele, conduitele, conflictele socio-cognitive desfășurate și de sintonicitatea grupului.

Elevul intervine în deciziile privind ce vrea să învețe, cum va folosi ceea ce a dobândit și care vor fi modalitățile de evaluare. El dobândește competențe solide, dar și încrederea că acestea se vor dovedi operaționale și îi vor servi în mod autentic în diverse contexte de viață. Încetând a mai fi doar un furnizor de informații, atotștiutor, profesorul devine ghid, moderator, facilitator, consultant, dirijor, participant direct alături de elevii săi,

promotor al unei atmosfere stimulatoare, pozitive și constructive. Accentul este plasat pe modul în care informațiile asimilate sunt prelucrate, structurate, interpretate și utilizate în situații variate.

Profesorul tratează elevul ca pe un subiect capabil să-și asume diferite roluri și responsabilități, luminându-i calea către cunoașterea prin propriile forțe. Astfel, lecția devine un proces dinamic care se pliază după specificul nevoilor, preferințelor și rezistențelor elevilor, încurajându-le participarea acestora la construirea ei.

Evantaiul strategiilor interactive este foarte larg și în extindere continuă. Ele se pot departaja, mai ales, în funcție de sarcina care le este propusă. Comun tuturor le este respectarea unor reguli de participare, autoimpuse, așadar ele acționează în limitele unei permisivități interrelaționale. În cadrul predării – învățării se pot utiliza metode care sunt expresia celor mai noi inovații pedagogice și care pun accent pe dezvoltarea personalității elevului. Acestea intră din ce în ce mai mult în practica educațională, în diferite grade de aprofundare sau în combinație cu unele dintre metodele tradiționale.

Evaluarea realizată prin metodele interactive este una preponderent formativă, prezentând următoarele caracteristici: dezvoltă imaginația și forța creatoare, vizează atât produsul, cât și procesul, folosește descriptori de performanță. Nu urmărește ierarhizarea în câștigători și perdanți, ci este interesată de competențele și progresul elevului.

Metodele interactive, indiferent de forma pe care o îmbracă și de vechimea lor, au valențe formative și cu impact ridicat asupra dezvoltării personalității elevilor. Principalul merit al acestora este că sporesc motivația elevilor pentru activitatea de învățare, prin implicarea lor activă în proces, ceea ce determină autonomie în gândire, elevul devenind, așa cum este și firesc, partenerul profesorului în activitatea de formare. Desigur că avantajele acestor metode nu trebuie absolutizate, întrucât și ele își au limitele: sunt consumatoare de timp, pot fragmenta conținutul unei lecții, făcând să se piardă din vedere esențialul, nu pot fi adaptate la orice lecție și orice moment, pot determina apariția unor conflicte în cadrul grupurilor de elevi (rolul pasiv al unor elevi, dezinteres față de angajarea în sarcinile de lucru, ritmul lent de rezolvare al acestora), iar folosirea lor repetată le face previzibile și predispune la monotonie.

Activitatea în perechi asigură o participare mai activă a elevilor la ore, îi obișnuiește să ofere și să primească sprijin, încurajează comunicarea, stabilind un echilibru între competiție și colaborare. Această tehnică de lucru bazată pe colaborarea directă a colegilor de bancă se poate utiliza în toate momentele lecției, cu condiția ca ea să fie alternată cu lucrul individual și pe grupe. 2 Orice sarcină de lucru, indiferent de disciplină sau de vârsta celor care învață se poate realiza prin cooperare. Învățarea prin cooperare se poate utiliza în trei forme: grupuri formale de învățare prin cooperare, grupuri informale de învățare prin cooperare și grupuri fondate pe cooperare. Rolul profesorului este de a monitoriza interacțiunea dintre membri, de a clarifica sarcinile de lucru și de a evalua calitatea achizițiilor. Elevii înțeleg că sunt reciproc responsabili de calitatea învățării celorlalți, conștientizând propria contribuție la succesul celorlalți.

Gândiți / Lucrați în perechi / Comunicați e o metodă presupune o procedură de lucru foarte simplă: profesorul lansează o întrebare legată de conținutul lecției, elevii reflectă asupra ei într-un timp dat, apoi se grupează în perechi pentru a discuta și a da răspunsurile. În final, iau cuvântul și își împărtășesc concluziile cu privire la subiectul abordat. Metoda se utilizează cu precădere în faza de evocare, pentru a fixa într-o manieră plăcută conținutul predat anterior, a cărui sistematizare este necesară pentru lecția în curs

Metoda piramidei sau metoda bulgărelui de zăpadă are la bază împletirea activității individuale cu cea desfășurată în mod cooperativ, în cadrul grupurilor. Are la bază învățarea prin intermediul întrebărilor, căreia i se mai adaugă jocul de rol. Presupune reducerea numărului de elemente, aspecte ale unei probleme pentru focalizarea asupra celor esențiale. Metoda are avantajele stimulării învățării prin cooperare, al sporirii încrederii în forțele proprii prin testarea ideilor emise individual, mai întâi în grupuri mici și apoi în

colectiv. Dezavantajele sunt de ordin evaluativ, deoarece se poate stabili mai greu care și cât de însemnată a fost contribuția fiecărui participant.

Turul galeriei este o metodă specifică de interactivitate a membrilor unui grup, focalizată pe o problemă sau situație-problemă care se materializează în soluții variate, cu scopul de a stimula și dezvolta gândirea, creativitatea și învățarea eficientă. Metoda presupune evaluarea interactivă și profund formativă a produselor realizate de grupurile de elevi. Pentru o evaluare pertinentă, elevii pot primi fișe cu elementele care trebuie urmărite, cu întrebările la care vor trebui să răspundă. Metoda este foarte utilă în momentele de evaluare semestrială sau finală. Se poate folosi cu succes în actualizarea și fixarea cunoștințelor dobândite.

Metoda Philips 6 /6 e similară Brainstorming-ului și **Tehnicii 6 /3 /5**, însă se individualizează prin limitarea discuției celor 6 participanți la 6 minute. Acest fapt are ca scop intensificarea producției creative. Avantajele metodei sunt: facilitarea comunicării, obținerea într-un timp scurt a numeroase idei, prin intensificarea demersului creativ și prin stimularea imaginației tuturor participanților. Metoda permite întărirea coeziunii grupului și angajează elevii în (auto)evaluare. Cooperarea din interiorul echipei se îmbină cu competiția dintre grupuri.

Brainstorming-ul poate da rezultate spectaculoase în momentele în care se încearcă definirea unui concept, înaintea studierii detaliate a acestuia. Metoda poate fi aplicată mai ales în două momente ale lecției: actualizarea cunoștințelor/ evocarea și fixarea cunoștințelor și realizarea feed-back-ului/ reflecția.

Ciorchinele este o metodă de brainstorming neliniară care stimulează găsirea conexiunilor dintre idei. Rezultatele grupurilor se comunică profesorului care le notează la tablă într-un ciorchine, fără a le comenta sau judeca. În etapa finală a lecției, ciorchinele poate fi reorganizat utilizându-se anumite concepte supraordonate găsite de elevi sau de profesor.

Tehnica 6 /3 /5 (Brainwriting) reprezintă o metodă de lucru bazată pe construcția de idei în domeniul creativității și este o metodă simplă de stimulare a creativității care presupune: 6 membrii în grupul de lucru, 3 soluții, 5 minute-timpul de lucru pentru cele 3 soluții. Participanții notează pe o foaie de hârtie câte trei soluții fiecare la o problemă dată. Tehnica 6 /3 /5 oferă, chiar și celor mai puțin comunicativi dintre elevi, oferta posibilitatea de a se exprima în scris.

Mozaicul este o metodă de învățare prin colaborare și are la bază împărțirea clasei în mai multe grupe de lucru. Cu ajutorul elevilor „experți” profesorul poate sintetiza informațiile, având astfel posibilitatea de a valorifica un volum mare de cunoștințe în timp scurt. Metoda are un pronunțat caracter formativ, deoarece stimulează încrederea în sine a elevilor, dezvoltă abilități de comunicare argumentativă și de relaționare în cadrul grupului, capacitatea de gândire logică, critică și independentă, impulsionează și educă răspunderea individuală și de grup. Mozaicul presupune predarea achizițiilor dobândite de către fiecare membru al grupului unui alt grup.

Metoda Știu/ Vreau să știu/ Am învățat este extrem de simplă, dar în același timp relevantă și eficientă, deoarece poate fi utilizată drept grilă de descoperire a unor informații semnificative despre fenomene și situații de mare complexitate. Cu grupuri mici sau cu întreaga clasă, se trece în revistă ceea ce elevii știu deja despre o anumită temă și apoi se formulează întrebări la care se așteaptă găsirea răspunsului în lecție. Metoda le permite elevilor o bună valorificare a cunoștințelor deja achiziționate, favorizează retenția și, prin crearea de analogii, dezvoltă atenția și spiritul de observație.

Eseul de cinci minute este o modalitate eficientă de a încheia ora, pentru a-i ajuta pe elevi să-și adune ideile legate de tema lecției și pentru a-i da profesorului o idee mai clară despre ceea ce s-a întâmplat, în plan intelectual, în acea oră. Acest eseu presupune două activități: scrierea unui lucru pe care elevii l-au învățat din lecția respectivă și formularea unei întrebări pe care o mai au în legătură cu aceasta. Pe baza eseurilor, se va planifica, la aceeași clasă, lecția următoare.

Cubul este o strategie de predare-învățare care se folosește pentru studierea unei teme din mai multe perspective, permițând o abordare complexă și integratoare. Prin flexibilitatea ei, această metodă poate integra un moment în care să se desfășoare și un exercițiu de brainstorming, invitând elevii la identificarea unor idei inovatoare pe care le pot apoi include într-unul din paragrafele referitoare la tema respectivă. Ideea este de a evidenția, prin cele 6 fețe ale cubului, cât mai multe tipuri de operații mentale: descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează.

Metoda R.A.I. (Răspunde, Aruncă, Interoghează) urmărește realizarea feed-back-ului printr-un joc de aruncare a unei mingi ușoare. Aceasta este o metodă de fixare și sistematizare a cunoștințelor, dar și de verificare. Datorită caracterului său ușor ludic această metodă stârnește interesul elevilor, este antrenantă, mereu aplicată cu succes pentru orice conținut de învățare. Astfel, elevul care aruncă mingea trebuie să formuleze o întrebare din lecția predată elevului care o prinde. Cel care prinde mingea răspunde la întrebare. Elevul care nu știe răspunsul iese din joc, la fel ca și cel care este descoperit că nu cunoaște răspunsul la propria întrebare. Această metodă permite o bună evaluare, dar și dezvoltarea gândirii critice.

Strategiile didactice interactive îndeplinesc exigențele managementului calității în învățământul preuniversitar, având la bază organizarea unui mediu de învățare stimulat, „interactiv”, prin colaborarea actorilor educaționali într-o atmosferă optimă, relaxantă, motivantă, captivantă, de respect și sprijin reciproc. Ele ocupă un loc important în rândul factorilor determinanți ai succesului în învățare și în dezvoltarea cunoașterii la elevi.

Bibliografie

1. Cerghit, I.(2006). Metode de învățământ. Ed. Polirom. Iași
2. Danciu, E.L.(2004). Strategii de învățare prin colaborare. Ed. De Vest. Timișoara
3. Drăghicescu, L., Petrescu, A.M., Stăncescu, I.(2008). Rolul strategiilor didactice interactive în ameliorarea calității învățării. În Albu, E.(coord.). Educație și comunicare. Ed. Universității „Petru Maior”. Târgu Mureș
4. Păcurari, O.(coord.), Târcă, A., Sarivan, L.(2003). Strategii didactice inovative. Suport de curs. Ed. Sigma. București

METODE INOVATIVE DE ÎNVĂȚARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

prof. înv. primar Iftimia Cristina
Școala Gimnazială Gîștești-Pășcani, Jud. Iași

In the modern school, the basic dimension according to which the educational methods are considered innovative is their active character, that is, the extent to which they are able to trigger the engagement of students in activity, concrete or mental, to stimulate their motivation, cognitive and creative abilities. Teachers need to find innovative teaching methods and students to develop their entrepreneurial skills and autonomous thinking. The use of interactive teaching, learning methods in the didactic activity contributes to the improvement of the quality of the instructive educational process, having an active participatory character and a real active, formative value on the student's personality. The most popular and use interactive teaching strategies used in the classroom are Braistorming, The story map, Cube and others. These interactive methods are considered to be the most suitable for use in teaching activities.

În școala modernă, dimensiunea de bază în funcție de care metodele de învățământ sunt considerate inovative este caracterul lor activ adică măsura în care sunt capabile să

declanșeze angajarea elevilor în activitate, concretă sau mentală, să le stimuleze motivația, capacitățile cognitive și creatoare.

Metodele inovative de învățare sunt modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe, asigurând perfecționarea și optimizarea demersului educațional. Metodele utilizate la primar sunt atât cele “clasice”, cât și cele “moderne”; numai abilitatea cadrului didactic poate face ca orice metodă folosită să stârnească interesul copilului și să-l determine să învețe în modul cel mai plăcut: prin joc.

Cele mai utilizate metode interactive sunt cele care canalizează energiile creatoare ale școlarilor în direcția propusă, le captează atenția, stimulează mecanismele gândirii, ale inteligenței, voinței, motivației și imaginației și îi implică afectiv în ceea ce fac.

Aceste metode inovative se numesc metodele interactive centrate pe elev, acele modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe.

Interactivitatea presupune o învățare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii și argumente, creează situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, pe influența reciprocă din interiorul microgrupurilor și interacțiunea socială a membrilor unui grup.

Implementarea acestor instrumente didactice moderne presupune un cumul de calități și disponibilități din partea cadrului didactic: receptivitate la nou, adaptarea stilului didactic, mobilizare, dorință de autoperfecționare, gândire reflexivă și modernă, creativitate, inteligența de a accepta noul și o mare flexibilitate în concepții. Uneori considerăm educația ca o activitate în care continuitatea e mai importantă decât schimbarea. Devine însă evident că trăim într-un mediu a cărui mișcare este nu numai rapidă ci și imprevizibilă, chiar ambiguă. Nu mai știm dacă ceea ce ni se întâmplă este “bine” sau “rău”. Cu cât mediul este mai instabil și mai complex, cu atât crește gradul de incertitudine.

Datorită progresului tehnologic și accesului sporit la cunoaștere și la resurse ne putem propune și realiza schimbări la care, cu câțva timp în urmă nici nu ne puteam gândi. E bine ca profesorul să modeleze tipul de personalitate necesar societății cunoașterii, personalitate caracterizată prin noi dimensiuni: gândire critică, creativă, capacitate de comunicare și cooperare, abilități de relaționare și lucru în echipă, atitudini pozitive și adaptabilitate, responsabilitate și implicare.

Un învățământ modern, bine conceput permite inițiativa, spontaneitatea și creativitatea copiilor, dar și dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valențe, depășind optica tradițională prin care era un furnizor de informații.

Școala, în calitate de furnizor al cadrului specific învățării școlare, se așteaptă să lucreze cu elevi motivați, dispuși și decizi să urmărească succesul/progresul, iar aceste așteptări sunt de multe ori neatinse. Chiar dacă practică arată că există și elevi/studenti care sunt dornici să învețe și depun efort în această direcție, în mod cert, aceasta nu este o generalitate, ci se observă o demotivare crescândă în domeniu. Dacă pentru unii, motivația există și contribuie la atingerea scopurilor propuse, pentru alții motivația scade gradual, în timp ce pentru alte categorii, este inexistentă.

Având rol specific în declanșarea acțiunii, orientarea acesteia către scop, intensificarea și persistența dorinței de realizare, motivația implică, în plan școlar, ideea de mișcare, de generare a unei energii care împinge către acțiune și care ajută la finalizarea sarcinilor.

Privind elevul ca subiect al învățării, metodele activ-participative consideră că efectele instructive și cele formative ale învățământului sunt proporționale cu nivelul de angajare și participare ale acestuia în activitatea de învățare; că în situația de învățare el se implică făcând apel la aptitudinile intelectuale, care au la bază diferite capacități de învățare;

că fiecare dintre aceste capacități poate fi analizată din punct de vedere al proceselor mintale pe care le implică.

Profesorii trebuie să găsească metode inovative de predare, iar elevii să își dezvolte capacitățile antreprenoriale și gândirea autonomă. Asta pentru a fi în pas cu metodele moderne de predare din toată lumea. Cadrul didactic trebuie să fie animat de o puternică receptivitate față de tot ce este nou și important în specialitatea sa și în pedagogie, iar în practică să dovedească un efort continuu spre autodepășire, pentru a face față sarcinilor pe care le ridică învățământul.

Utilizarea metodelor interactive de predare – învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv - educativ, având un caracter activ – participativ și o reală valoare activ – formativă asupra personalității elevului.

Cele mai cunoscute și folosite strategii didactice interactive utilizate la clasă în învățământul primar sunt:

Braistorming-ul (asaltul de idei) – reprezintă formularea unui număr cât mai mare de idei – oricât de fanteziste ar putea părea acestea – ca răspuns la o situație enunțată, după principiul cantitatea generează calitate.

Harta povestirii – este o formă de organizare și sintetizare a conținutului informațional al unui text. O altă „Hartă a povestirii” poate compara din anumite perspective două sau mai multe povestiri și se poate realiza sub forma unui tabel;

Rețeaua personajelor – este o metodă grafică de descriere a personajelor și de argumentare a descrierii. Elevii vor scrie într-un cerc desenat numele personajului. În cercuri satelit scriu cuvinte care caracterizează personajul, iar apoi citate, reformulări;

„Arborele lui Sapiro” - Conflictul în viziunea lui Daniel Sapiro este asociat cu un arbore. Fiecare parte a lui reprezintă o parte componentă a conflictului: • solul - mediul social în care izbucnește conflictul (familia, colectivul, școala); • rădăcina - cauzele multiple ale conflictului; • tulpina - părțile implicate în conflict; • scorbura - problema clară definită a conflictului; • florile - emoțiile proprii pozitive și negative a celor implicați în conflict; • frunzele - acțiunile concrete a celor implicați în conflict; • fructul - soluția rezolvării conflictului;

Copacul ideilor – este o metodă grafică în care cuvântul cheie este scris într-un dreptunghi, la baza paginii, în partea centrală. De la acest dreptunghi se ramifică asemeni crengilor unui copac toate cunoștințele evocate despre o anumită temă. Foaia pe care este desenat copacul trece de la un membru la altul al grupului și fiecare elev are posibilitatea să citească ce au scris colegii săi. Această formă de activitate în grup este avantajoasă deoarece le propune elevilor o nouă formă de organizare și sistematizare a cunoștințelor;

Cvintetul – este o metodă creativă, prin care în cinci versuri se sintetizează un conținut de idei. Este și un instrument de evaluare a înțelegerii textului și de exprimare a creativității elevilor. Este o poezie de cinci versuri, iar scrierea ei presupune o reflecție bazată pe înțelegerea nuanțată a sensului subiectului ales. Primul vers este un cuvânt-cheie referitor la discuție, fiind, de obicei, un substantiv. Al doilea vers este alcătuit din două cuvinte care descriu substantivul în discuție, fiind adjective. Al treilea vers este alcătuit din trei cuvinte care exprimă o acțiune, fiind de regulă verbe la gerunziu. Al patrulea vers conține patru cuvinte și exprimă sentimentele față de subiect, iar al cincilea vers este un cuvânt care exprimă esența subiectului;

Diamantul – este o strategie modernă care are la bază împletirea activității individuale cu cea de cooperare în grup. Prin aplicarea acestei metode se urmărește antrenarea în activitate a fiecărui elev astfel încât să participe la soluționarea sarcinilor de lucru date. Este o metodă care stimulează interacțiunea între elevi, dezvoltă abilitățile de comunicare și gândirea critică a acestora. Metoda se poate utiliza cu succes la orele de educație civică, limba română, istorie, s.a.

Ciorchinele – se poate utiliza mai ales în etapa de reactualizare a structurilor învățate anterior, sau în etapa de evocare, elevii fiind puși în situația de a stabili conexiuni între

elementele studiate, de a se implica activ în procesul de gândire. În centru se notează conceptul de referință, apoi se trasează sateliții cu conceptele conexe și de la fiecare ideile derivate. Realizarea ciorchinului presupune comparații, raționamente, clasificări, ierarhizări. Ca aplicație practică, această metodă se poate folosi la toate obiectele de studiu din ciclul primar;

Metoda cadranelor – este metoda prin care se rezumă sau se sintetizează conținutul unei lecții. Urmărește implicarea elevilor în realizarea unei înțelegeri cât mai adecvate a unui conținut informațional. Se împarte spațiul de lucru în patru cadrane și în fiecare se propune câte o sarcină de lucru;

Explozia stelară – metodă de dezvoltare a creativității, asemănătoare brainstorming-ului. Scopul este de a obține cât mai multe conexiuni între concepte. Se scrie problema a cărei soluție trebuie descoperită, apoi se formulează cât mai multe întrebări care au legătură cu ea. Întrebările trebuie să înceapă cu “de ce?”, “cum?”, “când?”, “cine?”, “unde?”;

Floarea de lotus – este o tehnică ce presupune identificarea conexiunilor dintre concepte și idei, pornind de la o temă care generează opt (sau un număr la alegere) idei secundare. Fiecare idee secundară va genera alte opt idei, s.a.m.d.;

Diagrama Venn-Euler – presupune compararea de către elevi a două elemente: idei concepte, evenimente, obiecte. Sunt evidențiate atât elementele comune, cât și cele care le diferențiază. Se reprezintă sub forma a două cercuri care se intersectează. În primul cerc se notează elementele specifice primului obiect, în al doilea cerc cele ale celui alt obiect, iar la intersecția cercurilor, elementele comune. Această metodă este folosită pentru a-i ajuta pe elevi să-și sistematizeze cunoștințele, să diferențieze informații asemănătoare. Astfel, cunoștințele elevilor sunt mai precise și se păstrează un timp mai îndelungat;

Metoda celor șapte pălării gânditoare – Este o metodă-joc pentru stimularea creativității participanților și se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă. Sunt șase pălării gânditoare, fiecare având câte o culoare: alb, roșu, galben, verde, albastru și negru. Membrii grupului își aleg pălăriile și vor interpreta rolul precis, așa cum consideră mai bine. Rolurile se pot inversa, participanții sunt liberi să spună ce gândesc, dar să fie în acord cu rolul pe care îl joacă. Culoarea pălăriei este cea care definește rolul, iar pentru succesul acestei metode este bine ca materialul didactic să fie variat și bogat pentru a-i atrage pe elevi.

Cubul -Metoda presupune explorarea unui subiect din mai multe perspective. Sunt recomandate următoarele etape:

- Realizarea unui cub pe ale cărui fețe sunt scrise cuvintele: descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează.

- Împărțirea clasei în 6 grupe, fiecare dintre ele examinând o temă de pe fețele cubului.

- Descrie: culorile, formele, mărimile etc.

- Compară: ce este asemănător, ce este diferit.

- Analizează: spune din ce este făcut.

- Asociază: la ce te îndeamnă să te gândești?

- Aplică: la ce poate fi folosită?

- Argumentează: pro sau contra și enumeră o serie de motive care vin în sprijinul afirmației tale.

Aceste metode interactive le consider a fi cele mai indicate spre a fi folosite în activitatea didactică. Învățarea este mediată de mediul social în care elevii interacționează unii cu alții.

Învățarea eficientă necesită preluarea de către elevi a controlului asupra propriei învățări. Transferul, respectiv capacitatea de a aplica cunoștințe în situații noi este afectat de gradul în care elevii învață pentru înțelegere și învață cu înțelegere.

Bibliografie:

- 1.Cerghit, I, 2006, Metode de învățământ, , editura Polirom, Iași
- 2.Ionescu, M., Radu I., Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001
- 3.Pintilie, 2002:M. Pintilie, Metode moderne de învățare-evaluare,Editura Eurodidact,Cluj Napoca.

VISIBLE LEARNING ÎN LECȚIILE DE ISTORIE

prof. Irimia Mihaela Ioana
Școala Gimnazială nr. 10 Suceava

VISIBLE LEARNING, in translation "VISIBLE LEARNING", a concept introduced in 2009 in the educational field by the research professor JOHN HATTIE, have a fundamental role for the teachers who become evaluators of their own teaching.

Developing the idea of learning from one another, the teacher becomes an agent of change, contributing to the increase of school performance.

Based on a number of principles, such as the ability to improve children's previous achievements, the challenge of each child or the need to apply strategies and not styles in education, etc., visible learning is conceptually grounded by Metacognition, Interaction and Involvement. These aim at activating the student in the educational act and at the same time, increasing its efficiency.

In John Hattie's opinion, the preparation of the teacher and the quality of the educational act are vital elements to ensure the evolution of education on an upward trend.

Visible Learning este un concept introdus în anul 2009 de către profesorul cercetător John Hattie și reprezintă sinteza a peste 800 de studii realizate în 15 ani, fiind implicate mai mult de 200 milioane de elevi în urma cărora s-au identificat 138 de factori care influențează elevul. Acesta este cel mai vast studiu din domeniul educației, văzut astăzi ca un reper în cercetarea educațională empirică internațională.

Visible Learning, în traducere „Învățarea Vizibilă” are un rol fundamental pentru cadrele didactice care devin evaluatori ai propriei lor predări. Predarea și învățarea vizibilă are loc atunci când cadrele didactice pot vedea învățarea prin ochii copiilor/ elevilor și îi ajută să devină proprii lor profesori. Învățarea vizibilă ajută cadrele didactice să afle impactul pe care îl au asupra rezultatelor elevilor. Sarcina fundamentală a cadrelor didactice este de a evalua efectul predării pe baza învățării și realizării elevilor. Succesul și eșecul învățării este strâns legat de reușita îndeplinirii misiunii de către cadrul didactic . Acesta trebuie să fie un agent al schimbării, să vorbească mai mult de învățare decât de predare, să predea prin dialog și nu prin monolog, să dezvolte relații pozitive în clasă.

Întrebarea cea mai frecventă care se pune în contextul didactic este: De unde să încep?. Următoarea întrebare, rostită deseori, este Cum arată învățarea vizibilă într-o școală?. Nu există niciun program, niciun scenariu unic sau vreun ghid practic cu privire la modul de implementare a învățării vizibile . Aspectul vizibil se referă în primul rând la a face învățarea copiilor/ elevilor vizibilă pentru cadrele didactice, asigurând identificarea clară a atributelor care fac vizibil progresul în procesul de învățare. Predarea vizibilă astfel încât copiii/elevii să învețe să devină proprii lor profesori, ceea ce constituie însușirea de bază a învățării continue sau a autoeducării, precum și a dragostei de a învăța, pe care dorim atât de mult ca elevii să o prețuiască, constituie o altă dimensiune a acestui concept. Învățarea se referă la modul în care abordăm cunoașterea și înțelegerea și la felul cum acționăm cu privire la învățarea copilului / elevului .

Învățarea vizibilă are la bază o serie de principii, cum ar fi: cadrul didactic este evaluator al propriei prestații didactice; viziunea și mentalitatea cadrului didactic devin fundamentale plecând de la premisa că, achizițiile anterioare ale copiilor pot fi îmbunătățite; fiecare copil poate fi provocat; în procesul educativ trebuie să aplicăm strategii, nu stiluri; importanța încurajării curiozității, a dorinței de cunoaștere a elevilor, a dezvoltării capacității de

autoevaluare; valorificarea prin interacțiunea cu membrii grupului a puterii de dezvoltare individuală ; feedback-ul este asociat dezvoltării cognitive a elevilor, cadrul didactic trebuind să aibă capacitatea de autoreglare și de a considera copiii/elevii proprii lor profesori; profesorii devin agenți de schimbare; rezultatele învățării elevilor înseamnă feedback pentru cadrul didactic; în timp ce, provocarea spre cunoaștere, poate fi menționată, ca un ultim principiu.

Fundamentele conceptuale ale învățării vizibile sunt: Metacogniția, Interacțiunea și Implicarea. Metacogniția constă în monitorizarea, adică conștientizarea privind procesul de învățare și aplicarea strategiilor specifice de lectură și învățare astfel încât dificultățile identificate să fie rezolvate. Interacțiunea este relația de sprijin dintre cadrul didactic și elev având ca rezultat o învățare eficientă, iar Implicarea cadrului didactic în actul de învățare este considerată crucială pentru elev.

Într-o activitate desfășurată la unitatea de învățare Orientul Antic – studiul de caz: Epopeea lui Ghilgameș, Implicarea profesorului constă în modul de a le trezi elevilor curiozitatea față de soarta nefericitului rege al Urukului , solicitându-i să caute urmarea poveștii, citind cărțile și site-urile împreună cu aceștia. Prin Interacțiune, înțelegem sprijinirea dezvoltării cognitive folosind o voce caldă, expresivă, un ritm adecvat nivelului de dezvoltare a copiilor, folosind filmulețul „Ghilgameș în căutarea nemuririi” pe care elevii le vor comenta stimulându-i să asculte, să fie activi să discearnă între site-urile pe care le găsesc pe internet și să gândească critic. Conversațiile purtate îl ajută pe profesor să facă vizibilă, transparentă activitatea lor cognitivă și ofera copiilor posibilitatea să analizeze reflectiv și să determine impactul pe care acestea îl au asupra procesului de gândire al copiilor. Alegerea temei și a textului este foarte importantă, trebuind ales un text provocator prin structură, conținut și vocabular făcându-l totodată accesibil lor. Într-o activitate de educare a limbajului istoric și a gândirii multiperspectivă în istorie, implicarea profesorului este importantă, aceasta constând în încurajarea copiilor de a alege mijloacele de învățare, în organizarea condițiilor de învățare în funcție de opțiunile personale. Proiectăm activități educaționale caracterizate de diversitate. Elevii trebuie să lucreze împreună pentru a atinge scopul propus, având nevoie unul de celălalt, ceea ce presupune interacțiune, colaborare și cooperare. Conversațiile oferă elevilor posibilitatea să analizeze reflexive, acționând asupra procesului lor de gândire.

Metacogniția constă în utilizarea unor conexiuni cu viața reală, pentru a înțelege mai bine faptele și consecințele, în reactualizarea cunoștințelor despre orașul-stat, ziggurat, ierarhia socială și atribuțiile monarhului ce au în comun cu tema epopeei și crearea unui decor pentru anumite secvențe din poveste. Dialogul este necesar a se folosi pe tot parcursul activității, problematizarea și învățarea prin descoperire, pentru ca un număr cât mai mare de elevi să înțeleagă conținutul. Aceștia vor pune și vor răspunde la întrebări, fac predicții, vor fi încurajați să creeze subiecte noi introducând alte personaje și alte acțiuni. Ca strategii de lectură se pot utiliza și filmul Ghilgameș-rege al Uruk-ului, pentru a înțelege conținutul poveștii iar prin întrebări ce vizează înțelegerea unor teme dezbătute anterior ei pot fi conduși să emită idei noi. De asemenea elevii îl analizează pe Ghilgameș și din perspectiva unui locuitor al Urukului care îi urmărește faptele, emoțiile, strategiile de rezolvare a problemelor, prioritățile și a felului cum face față succesului sau eșecului. Metacogniția este principiul central al învățării. Elevii sunt metacognitivi dacă își controlează propria învățare, dacă își monitorizează constant progresul lor de învățare. Spre deosebire de predarea-învățarea cognitive, orientată spre conținut, predarea – învățarea metacognitivă este orientată spre competențe. Metacogniția se concentrează pe gândirea despre gândire. În conversația metacognitivă participanții trebuie să devină conștienți de activitatea lor mentală și trebuie să o discute cu ceilalți. Un număr mare de cercetări au identificat metacogniția ca fiind esențială în învățarea profundă și în folosirea flexibilă a cunoștințelor și competențelor.

În predarea – învățarea eficientă cadrul didactic trebuie să aibă mai multe roluri. Poate fi privit ca un Agent al schimbării care construiește relații pozitive cu elevii, deține

controlul, este purtătorul informației, are așteptări înalte față de toți, alocă sarcini provocatoare, îi sprijină prin modelare și instruire directă. Cadrul didactic Conservator deține controlul, fiind purtătorul informației și al cunoașterii într-o organizare tradițională. Ca Antrenor, facilitează experiențele de învățare și schimbările conceptuale în scenarii de învățare folosind ca metoda învățarea prin cooperare și învățarea centrată pe copil/elev. În abordarea învățării, cadrul didactic își poate asuma rolul de transmițător direct al cunoașterii care deține controlul explicit asupra selectării materialelor, secvențierii lecției și ritmului învățării. În același timp poate fi și ucenic ce oferă instruire directă, sprijin și orientare cu scopul de a asigura autonomie celui care învață. Cadrul didactic constructivist creează scenarii didactice centrate pe elevi, iar aceștia învață prin procesele gândirii critice, prin cooperare. Pentru a avea rezultate bune în urma desfășurării unei activități care este făcută fără așteptări în privința realizărilor numai pentru că are valoare în sine trebuie să fie o activitate ce necesită efort corespunzător competențelor, să aibă un scop bine definit și un feedback concret, să determinăm copiii să se concentreze și să se implice în totalitate, lucru ce produce o schimbare în perceperea timpului, și să existe o autonomie de joacă, toate acestea ducând la depășirea limitelor ego-ului.

Predarea eficientă înseamnă mai presus de toate cunoașterea modului în care poți cauza progres în procesul de învățare. Psihologul Vigotsky dar și mulți alți psihologi au susținut ideea că, învățatul real are loc în așa zisă Zonă a proximei dezvoltări. Aceasta este zona în care creșterea este în imediata apropiere a nivelului actual de competențe a persoanei care învață, dar nu atât de departe încât să o facă imposibilă. Dacă nivelul este stabilit atât de jos încât elevul poate rezolva problema fără a face un efort prea mare sau atât de sus încât elevul nu îl poate atinge fără ajutor suplimentar învățatul eficient nu va avea loc. Cu îndeajuns de multă practică, elevul interiorizează strategiile de învățare și limbajul pentru rezolvarea anumitor sarcini. Cei cinci pași Grijă, Compasiunea, Cooperarea, Creativitatea și Competitivitatea definesc profesorul care face diferența, profesorul care se gândește la succesele lui. Acesta este profesorul care le arată elevilor unde să privească, nu ce să vadă. Modelarea strategiilor poate fi realizată de către cadrul didactic prin citirea cu voce tare, prin demonstrarea răspunsurilor și prin conducerea discuțiilor dezvăluind secretele cognitive. Cadrul didactic trebuie să vadă care este strategia de care este nevoie, cum să o aplice, întreabă elevii de ce cred că ar trebui să folosească respectiva strategie dar și când ar putea să o aplice. Rolul cadrului didactic în această etapă este să lucreze cu elevii discutând despre dificultățile apărute și despre ce a creat confuzie. Cadrul didactic oferă încurajări pe măsură ce aceștia își dezvăluie propriile secrete cognitive și intervine când aceștia nu se mai simt în largul lor sau atunci când se blochează.

Relația de sprijin dintre cadrele didactice și elevi trebuie să existe în permanență, cadrul didactic trebuie să gestioneze cu multă grijă așteptările înalte, făcând vizibil faptul că îi pasă de ceea ce au învățat, și privește în perspectivă. Feedback-ul creează un sentiment de siguranță. Asigurarea unui climat socio-emoțional cald creat în clasă conduce la disponibilitate mai mare din partea copiilor de a depune efort pentru învățare. A fi un agent al schimbării nu poate duce decât la învățare și progres. Construirea relațiilor pozitive cu elevii implică acțiune, eficacitate, repect din partea cadrului didactic față de ceea ce copilul aduce cu el (cultura de acasă) și crearea mediului în care experiențele copilului să fie recunoscute. Dezvoltarea pozitivă a relațiilor cere din partea cadrelor didactice deprinderi precum: ascultarea, empatia, grija și atitudine pozitivă față de toți elevii. Relația de sprijin dintre cadrele didactice și elevi are conform studiului lui John Hattie o influență majoră asupra procesului de învățare, respectul, empatia, căldura și grija, încurajarea, acceptarea diferențelor culturale sunt factori puternici care pot crea un climat propice învățării. Puterea unei relații pozitive dintre cadrele didactice și elevi este esențială pentru ca învățarea să aibă loc.

În concluzie, studiul și metaanaliza lui John Hattie arată faptul că, factorii decisivi în dezvoltarea și evoluarea educației sunt pregătirea cadrelor didactice și calitatea din actul predării, bazat pe sursa istorică văzută din diverse unghiuri. În cadrul contextului specific al

educației istorice, multiperspectivitate, intenționează să-i introducă pe elevi în studiul unui proces; un mod de a analiza dovezile (sau interpretările date acestora) relevante pentru un anumit eveniment sau proces istoric din perspectiva limitelor impuse de factorii fizici, de fidelitățile surselor din care sunt extrase dovezile, atitudinile și prejudecățile acestora, motivațiile, logica pe care o aplică, așteptările și prejudecățile cu privire la “celălalt”, cadrul cultural și tradițiile care influențează percepțiile și interpretările acestora etc. Așa cum am văzut mai devreme în exemplele prezentate în această broșură, multiperspectivitatea implică și încercarea de a relaționa aceste interpretări diferite una de celelalte. Aceasta aduce mai multe implicații pentru profesorii de istorie, autorii de curricula, autorii și editorii de manuale. Întâi, trebuie oferite posibilități de exersare a deprinderilor analitice care sunt elementele centrale pentru orice abordare multiperspectivală, dacă vrem ca elevii să câștige încredere și tehnicile care să le permită să lucreze eficient cu o multitudine de perspective. Pentru acest scop, aici au fost descrise o serie de tehnici de predare-învățare, incluzând selectarea de cartonașe, “scaunul fierbinte”, utilizarea diagramelor secvențiale și a frizelor cronologice, compararea perspectivelor fiecăruia în situații de conflict și analiza propagandei și a știrilor din mass-media ca mijloace de înțelegere și interpretare a mentalităților contrastante. În al doilea rând, multiperspectivitatea solicită oportunități pentru studiul în profunzime a unor teme speciale; este ceva care poate fi foarte dificil în limitele constrângerilor impuse de un cadru curricular care dorește să prezinte elevilor o prezentare cronologică și bogată în evenimente a istoriei. Totuși, chiar și în situația în care profesorii sunt puși în fața unui astfel de curriculum, tot ar trebui să fie posibilă introducerea unei abordări multiperspectivale în tratarea uneia sau a două teme în fiecare an pentru a oferi elevilor posibilitatea de a se familiariza cu procesele analitice implicate. De asemenea, nu este esențial să asigurăm caracterul exhaustiv al spectrului de perspective prezentate elevilor. În sfârșit, mulți autori și editori de manuale și chiar profesori care au un angajament față de predarea bazată pe surse, vor trebui să-și regândească abordările. De prea multe ori, elevii sunt confrunțați cu o serie de scurte extrase din diferite surse, iar apoi li se pun întrebări care solicită informații factuale, sau care să consolideze acele concluzii pe care autorul de manual sau profesorul le dorește atinse, sau care să diferențieze între surse care sunt „obiective” și care sunt „subiective”.

Multiperspectivitatea este susținută de presupunerea fundamentală că elevii trebuie să înțeleagă faptul că oricine studiază trecutul trebuie să accepte și să tolereze discrepanțe, contradicții, ambiguități, voci opuse, jumătăți de adevăruri și puncte de vedere parțiale, subiectivități și idei preconcepute. Această presupunere ar trebui să ghideze reflecția noastră cu privire la tipurile de întrebări și de exerciții care ar trebui să însoțească orice surse care prezintă o multiplicitate de perspective.

PREDAREA INTERDISCIPLINARĂ – OBIECTIV MAJOR AL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI

Prof. Juverdeanu Ana

Școala Gimnazială Ungureni, județul Bacău

„Cel mai puternic argument pentru interdisciplinaritate este chiar faptul că viața nu este împărțită pe discipline” (J. Moffett)

Interdisciplinaritatea se referă la transferul metodelor dintr-o disciplină într-alta, transfer cu grade diferite de implicare sau finalizare. Ea apare ca necesitate a depășirii limitelor creatoare de cunoaștere, care au pus granițe artificiale între diferite domenii ale ei. Argumentul care pledează pentru interdisciplinaritate constă în aceea că oferă o imagine integrată a lucrurilor care sunt analizate separat. Predarea interdisciplinară pune accent simultan pe aspectele multiple ale dezvoltării copilului: intelectuală, emoțională, socială, fizică și estetică. Interdisciplinaritatea asigură formarea sistematică și pogresivă a unei culturi comunicative necesare elevului în învățare, pentru interrelaționarea cu semenii, pentru parcurgerea cu succes a treptelor următoare în învățare, pentru învățarea permanentă.

În procesul de învățământ se regăsesc demersuri interdisciplinare la nivelul corelațiilor minimale obligatorii, sugerate chiar de planul de învățământ sau de programele disciplinelor sau ariilor curriculare. Legătura dintre discipline se poate realiza la nivelul conținuturilor, obiectivelor, dar se creează și un mediu propice pentru ca fiecare elev să se exprime liber, să-și dea frâu liber sentimentelor, să lucreze în echipă, individual. Abordarea interdisciplinară pornește de la ideea că nicio disciplină de învățământ nu constituie un domeniu închis, ci se pot stabili legături între discipline.

Învățământul modern își pierde treptat caracterul reproductiv, orientat spre însușirea de cunoștințe, devenind din ce în ce mai creativ și activ, centrându-se pe dezvoltarea competențelor. Teoriile actuale ale personalității arată că nu există om fără calități. Pedagogia modernă a demonstrat eficiența utilizării metodelor interactive la lecție (conversația euristică, problematizarea, demonstrația, jocul de rol, dezbaterile, metode și tehnici de lucru individual sau pe echipe). Educatorul trebuie să își adapteze conținuturile la specificul educatului și să găsească cele mai bune metode de valorificare a acestuia. Este un proces dificil dar merită a fi realizat pentru că cel mai important lucru în procesul instructiv-educativ este să contribuie la dezvoltarea educatului și să obții tot ce este mai bun la el. (Goodson, 1994)

Interdisciplinaritatea constă în aceea că oferă o imagine integrată a lucrurilor care sunt analizate separat, eliminând granițele artificiale între diferitele domenii ale cunoașterii. Interdisciplinaritatea contribuie la reducerea diferențelor dintre discipline prin construirea unor punți de legătură, a unor conexiuni. Acestea pun în evidență corelații și interacțiuni imposibil de evidențiat disciplinar.

Explorarea interdisciplinară este o strategie care permite abordarea într-o manieră schematică a unui subiect din mai multe unghiuri de vedere sau pe mai multe planuri cu scopul aprofundării înțelegerii.

Conceptul de interdisciplinaritate a câștigat tot mai mult teren în modul de abordare a lecției moderne. Acest termen reprezintă o modalitate de organizare a conținuturilor învățării cu implicații asupra întregii strategii de proiectare a curriculumului, care oferă o imagine unitară asupra fenomenelor și proceselor studiate în cadrul diferitelor discipline de învățământ și care permite contextualizarea și aplicarea cunoștințelor dobândite. Este o componentă a procesului de instruire prin care se asigură aspectul activ și formativ de dirijare efectivă a învățării. Reforma conținuturilor învățământului românesc din perioada contemporană a creat cadrul unor transformări la nivel de curriculum, între care se distinge perspectiva interdisciplinară. În procesul de învățământ se regăsesc demersuri interdisciplinare la nivelul corelațiilor minimale obligatorii, sugerate chiar de planul de învățământ sau de programele disciplinelor sau ariilor curriculare. În înfăptuirea unui învățământ modern, formativ, predarea –învățarea interdisciplinară este o condiție importantă. Corelarea cunoștințelor de la diferite discipline de învățământ contribuie substanțial la realizarea educației elevilor, la formarea și dezvoltarea flexibilității gândirii, a capacităților de a aplica cunoștințele în practică, corelarea cunoștințelor fixează și sistematizează mai bine cunoștințele, o disciplină o ajută pe cealaltă să fie mai bine însușită. Posibilitățile de corelare a cunoștințelor dintre diferite discipline de învățământ sunt nelimitate. Important este ca predarea –învățarea să fie văzută ca o modalitate modernă de realizare a eficienței lecțiilor, iar profesorul, pentru a-și atinge obiectivele propuse trebuie să se pregătească din timp și să apeleze la capacitatea sa creatoare. Predarea- învățarea prin corelarea obiectelor de studiu reprezintă noul în lecții, care îi activează pe elevi, le stimulează creativitatea și contribuie la unitatea procesului instructiv-educativ, la consolidarea bazei unei culturi vaste. Legătura dintre discipline se poate realiza la nivelul conținuturilor și obiectivelor, dar se creează și un mediu propice pentru ca fiecare elev să se exprime liber, să lucreze în echipă.

În cadrul ariei curriculare matematică și științe ale naturii, interdisciplinaritatea este absolut obligatorie, având în vedere aplicabilitatea directă în practică a chimiei, fizicii, biologiei și matematicii. Interdisciplinaritatea în cadrul aceleiași arii curriculare înseamnă

studii și acțiuni în planul conținuturilor și al metodologiilor, care să ofere cunoașterea fenomenelor în dinamica lor, deschizând calea spre sinteze generalizatoare. Studiul chimiei, al fizicii și al biologiei au afinități deosebite. Ele studiază structura, transformările și însușirile materiei. Interdisciplinaritatea acestor obiecte școlare poate constitui un exemplu și pentru celelalte. Obiectivele lor, metodele de investigare a fenomenelor, aplicabilitatea lor imediată în practică, metodele de predare, toate acestea conduc la realizarea unei interdisciplinarități.

Fizica apelează de foarte multe ori la cunoștințele dobândite la lecțiile de chimie pentru explicarea fenomenelor caracteristice ei. Electrizarea corpurilor se explică electronic apelându-se la structura atomilor. Conductoarele sau izolatoarele au sau nu aceste proprietăți datorită structurii lor chimice. Noțiunile de câmp aduc în discuție proprietăți speciale ale materiei.

Studiul producerii curentului electric începe cu elementele galvanice, a căror funcționare are explicații chimice. Efectele curentului electric se explică tot pe baza proprietăților chimice și au aplicații în domeniul chimiei și industriei chimice. Aproape că nu există lecție de fizică unde să nu utilizăm cunoștințele dobândite la lecțiile de chimie și invers. Interdisciplinaritatea între fizică, matematică, biologie și chimie se realizează și în planul strategiilor didactice, atât ca forme de organizare a lecției, ca metode folosite în transmiterea cunoștințelor, cât și ca metode de verificare și evaluare. Se poate spune pe drept cuvânt că fizica și matematica sunt instrumente pentru studiul chimiei și invers.

În învățământul preuniversitar, se pot identifica trei direcții ale interdisciplinarității:

- la nivel de autori de planuri, programe, manuale școlare, teste sau fișe de evaluare;
- puncte de intrare accesibile profesorilor în cadrul proceselor de predare – evaluare (în acest caz programele rămân neschimbate);

- prin intermediul activităților nonformale sau extrașcolare.

Intervenția profesorului determină corelații obligatorii prevăzute de programele școlare și impuse de logica noilor cunoștințe, fapt ce duce la interdisciplinaritate.

Calitățile fundamentale ale unei metode sunt eficiența și eficacitatea ei. Este eficientă acea metodă care, prin propria-i aplicare, favorizează obținerea unor rezultate superioare care produc maximum de modificări comportamentale în condiții minime de timp, de cheltuieli materiale posibile, asigurând un grad înalt de perfecțiune și calitate a organizării învățării. Eficacitatea unei metode se apreciază în modul cel mai pragmatic, după performanțele obținute. În accepția modernă, procedeele de evaluare sunt în mod natural integrate în metoda însăși de predare / învățare, spre deosebire de învățământul tradițional, care separă faza predării de cea a evaluării. Trebuie făcută observația că elementul central de referință pentru aprecierea reușitei rămâne demersul acțional propriu-zis, lecția ca atare, și nu varianta sa „retorică”, proiectul adiacent. În contextul unor noi lumi, profund schimbate, își dovedesc utilitatea fundamentală în mentalul colectiv și individual sistemele de interdisciplinaritate și pluridisciplinaritate. Înainte de a explica aceste fenomene, trebuie observate rădăcinile, sursele nevoii de a apela la aceste sisteme.

Bibliografie:

Cerghit, Ioan, 2002, Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri stiluri și strategii, Aramis, București;

Cristea, Sorin, 1998, Dicționar de termeni pedagogici, EDP;

Jinga, Ioan; Negreț, I., 1999, Învățarea eficientă, București, All;

EVALUAREA ASISTATĂ DE CALCULATOR A CUNOȘTIȚELOR ELEVILOR

prof. Foit Ecaterina Daniela

Colegiul Economic “Dimitrie Cantemir”, Suceava

The use of ICT in education leads to shifting the focus from a teacher-centered learning environment to a student-centered one. By using the educational software and, implicitly, by using the Computer Assisted Testing - CAT method, students become more interested in learning, while developing new skills, without too much effort.

Teaching process optimization can be achieved by teachers' contribution to increasing the quality of education, by finding new ways to attract young people for learning and skills acquisition.

In order to assess students' knowledge and to generate a wide range of interactive tests, we can download the QuizFaber application, free of charge, from the website of Luca Galli: <http://www.lucagalli.net/>.

În prezent, datorită dotării școlilor cu calculatoare conectate la rețeaua Internet, utilizarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare este tot mai frecventă, ducând la trecerea accentului dintr-un mediu de învățare centrat pe profesor, într-un mediu de învățare centrat pe elev și generând noi posibilități de realizare a demersului didactic la clasă.

Printre aceste noi posibilități se numără și evaluarea asistată de calculator a cunoștințelor elevilor. Această metodă modernă de evaluare, cunoscută în literatura de specialitate sub denumirea de Computer Assisted Testing – CAT, este o componentă esențială a instruirii asistate de calculator (IAC) și se poate realiza cu ajutorul soft-urilor educaționale.

În sens larg, prin soft educațional se înțelege orice program proiectat pentru a fi utilizat în instruirea și evaluarea cunoștințelor elevilor.

Instruirea asistată de calculator (IAC) presupune o regândire și o restructurare a procesului instructiv-educativ.

Utilizarea soft-urilor educaționale în timpul orelor de curs, nu diminuează rolul profesorului în procesul instructiv-educativ, ci îi adaugă noi valențe și îi creează modalități noi de exprimare profesională.

Astfel, procesul de predare-învățare-evaluare poate fi optimizat prin utilizarea soft-urilor educaționale.

Dacă evaluarea asistată de calculator se realizează online (“e-assessment” - în limba engleză), atunci se poate realiza evaluarea abilităților cognitive și practice ale elevilor.

Abilitățile cognitive / cunoștințele pot fi evaluate cu ajutorul aplicațiilor software de tip “e-testing”, iar abilitățile practice pot fi evaluate prin intermediul soft-urilor de tip simulare - “e-portofolio”.

Referitor la sistemul de “e-testing”, acesta cuprinde două componente principale: un motor de evaluare programat (software) și o bancă de itemi/baterii de teste.

Prin utilizarea soft-ului educațional și, implicit, a metodei de evaluare asistată de calculator a cunoștințelor, elevii devin mai interesați să învețe, dezvoltând în același timp noi abilități, fără prea mult efort.

Evaluarea asistată de calculator permite monitorizarea rapidă a cunoștințelor dobândite pentru un număr mare de elevi, fapt ce constituie un avantaj.

De asemenea, includerea în test a unui număr mare și variat de tipuri de itemi poate acoperi mai bine materia studiată, iar generarea tetului prin distribuirea itemilor în mod aleatoriu, poate preveni copierile în timpul evaluării elevilor.

Un alt avantaj al evaluării asistate de calculator îl constituie eliminarea oricărei suspiciuni privind modul de corectare a testului de către cadrul didactic.

În timpul evaluării elevilor prin intermediul testelor puse la dispoziție de soft-ul educațional, calculatorul preia sarcinile ce revin cadrului didactic cu privire la: transmiterea

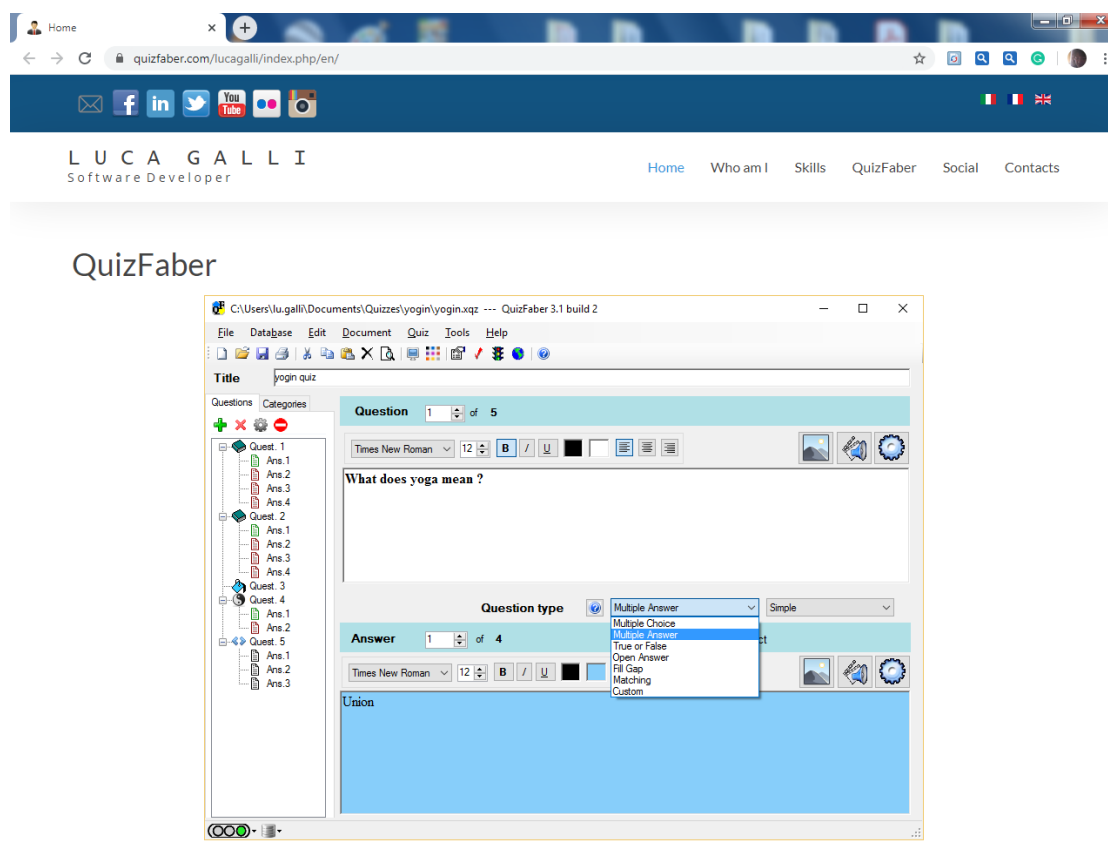
itemilor, corectarea testelor, notarea elevilor, afișarea răspunsurilor și a notelor obținute de către elevi.

În vederea testării computerizate a cunoștințelor elevilor, itemii din cadrul testului trebuie să fie special construiți, ținând cont de posibilitățile multimedia ale calculatorului, de posibilitatea elevilor de a reveni asupra răspunsurilor deja formulate, de gradul de dificultate al itemilor și timpul de lucru necesar realizării testului, de posibilitatea ca testul să se reia automat dacă elevii au obținut, de exemplu, o notă sub 5 etc.

Totodată, prin utilizarea soft-ului educațional, și implicit, evaluarea asistată de calculator a cunoștințelor, elevii își dezvoltă competența digitală – o competență cheie, atât de necesară atât pentru viitoarea lor viață profesională și participarea activă în societate, cât și pentru educație.

În concluzie, optimizarea procesului de predare se poate realiza prin contribuția fiecărui cadru didactic la creșterea calității educației, prin găsirea unor noi modalități de a atrage tinerii spre învățare și formarea de competențe.

În acest sens, pentru a realiza evaluarea asistată de calculator a cunoștințelor elevilor, orice cadru didactic, fără a cunoaște limbajul HTML, poate genera foarte ușor propriile teste interactive, cu diverse tipuri de itemi, utilizând aplicația QuizFaber care se poate descărca gratuit de pe site-ul lui Luca Galli: <http://www.lucagalli.net/>.



Cu ajutorul aplicației QuizFaber, testele sunt create sub formă de documente HTML, pe care le putem publica pe Internet sau le putem salva și rula pe orice computer personal, chiar dacă nu este conectat la Internet.

Bibliografie / Surse de documentare:

- <http://www.elearning.ro/testarea-online-cunostintelor>
- <http://mu haz.org/terminologie.html?page=2>

SALA DE CLASĂ – MEDIU DE ÎNVĂȚARE CREATIV PRIN STEAM

prof. Pintilii Niculina
Liceul Tehnologic *Mihai Eminescu* Dumbrăveni

STEAM education can be applied in the classroom to shorten transitions. We know that we all wish to be the best teachers and people, and to have our daily dedication and work appreciated. We strive every day to educate our pupils and sometimes we would like them to be more cooperative, quieter and not to waste too much of teaching time or school activities with all kinds of trifles, so we could reduce disruptions and noise at the beginning of classes, which put our nerves to the test and also affect their ability to focus and learn. In the classroom, much time and energy is wasted in transitions - the transitions between breaks and classes or between one subject and the next.

Ne dorim să pregătim elevi pentru viitor, ajutându-i să devină independenți, gata să găsească soluții pentru orice provocare? O abordare STEAM ne poate ajuta în această direcție. STEAM este abrevierea pentru *Science, Technology, Engineering, Art & Math*. Separat, sunt materiile de la școală, puse laolaltă, aceste discipline au puterea de a ne oferi o nouă viziune asupra lumii, o abordare care chiar poate schimba lumea în bine.

Educația STEM constă într-o abordare modernă a științei și a subiectelor înrudite care se concentrează pe rezolvarea problemelor prin gândirea critică și abilitățile analitice. Educația STEAM abordează aceleași materii, dar cu ajutorul gândirii creative și a artelor aplicate. Astfel putem apela la ambele emisfere ale creierului – emisfera analitică și cea creativă – pentru a găsi cea mai bună soluție a unei probleme. Copilul este stimulat să gândească practic, creativ și analitic, să disece și să încerce diverse variante până reușește.

Activitățile STEAM pentru copii nu trebuie să fie complicate. Cu câteva materiale simple, copilul poate deveni un mic cercetător. Arta, în STEAM, înseamnă tot ce ține de arte liberale, limbă, studii sociale, arte plastice, muzică sau arte fizice. Ele stimulează colaborarea, comunicarea, rezolvarea problemelor și gândirea critică, îmbunătățesc flexibilitatea, adaptabilitatea, productivitatea, responsabilitatea și inovarea. Indiferent de domeniul pe care îl va alege elevul în viitor, va avea abilitățile și deprinderile necesare să treacă cu brio orice test. Prin abordarea interdisciplinară, în școală, elevii sunt provocați să pună întrebări și să facă conexiuni, să fie inovativi, să se gândească mai larg la probleme ale lumii reale.

Educația STEAM poate fi aplicată în sala de clasă pentru scurtarea tranzițiilor. Știm că am vrea cu toții să fim cei mai buni profesori și oameni și să ne fie apreciată dedicarea și munca de fiecare zi. Ne străduim în fiecare zi să-i educăm pe elevii noștri și ne-am dori câteodată ca ei să fie mai cooperanți, mai cuminți și să nu piardă prea mult din timpul de predare sau pentru activități școlare, cu tot felul de fleacuri, să putem reduce dezordinea și gălăgia de la începutul orelor, care ne pune nervii la încercare și le afectează și lor capacitatea de atenție și învățare. În sala de clasă, se pierde mult timp și energie în tranziții – tranzițiile dintre pauze și ore sau dintre o materie și următoarea. Se întâmplă să-i chemăm sau să-i rechemăm pe unii elevi care nu sunt la locul lor, sau atunci când primii sunt la locurile lor, alți elevi au început să se agite. Aceste interacțiuni diminuează din timpul de instruire și distrag profesorul de la cel mai bun mod de a gândi și presta o muncă și așa complexă. În plus, tranzițiile prea lungi care-i afectează pe toți elevii, micșorează șansa elevilor cu dificultăți de a beneficia de mai mult timp de instruire și lucru independent. Paradoxal, tocmai elevii cu dificultăți de atenție sau învățare sunt cel mai des aceia care creează distracție sau sunt distrași.

E necesar ca profesorul să stabilească rutine clare pentru aceste tranziții, să găsească soluții prin care câștigă mai mult timp în care să poată lucra cu elevii săi la lucrurile importante.

O soluție ar fi stabilirea de așteptări clare despre unde ar trebui să fie elevii și cum ar trebui să arate (ca pregătire) atunci când se predă o materie. Elevilor li se poate cere să fie deja la pupitrele lor când profesorul intră în clasă dar, în acest caz, ei trebuie să știe ce materiale să pregătească, că picioarele lor ar trebui să fie pe podea (și nu pe banca colegului, n.n.), și ca aspect, să arate ca niște elevi. Dacă elevii vor fi așezați pe covor, ar fi nevoie de locuri semi-permanente clar stabilite, s-ar putea trasa în avans un X sau un cerc imaginar pentru fiecare, ca să nu existe o dezbatere repetitivă despre locul în care fiecare va sta. Indiferent de rutina pe care o stabilește profesorul, se petrece ceva timp discutând aceste așteptări și practicând cu ei comportamentele așteptate. Cel mai bun timp pentru asta este în preajma începerii anului, dar niciodată nu e prea târziu!

O altă soluție este o povestire pentru a începe fiecare lecție. Profesorul poate pregăti o poveste cu care să înceapă lecția și pe care s-o spună în timp ce elevii fac tranziția în modul de învățare. În timp ce-i așteaptă pe întârziați (iar aceștia există cu siguranță și în clasele mici și în clase mai mari), profesorul poate spune o poveste. În fiecare zi, se poate adăuga o nouă aventură sau scenă și se spune povestea cu o voce joasă, dar antrenantă. Elevii care sunt deja la locurile lor aud tot din povestea care se desfășoară și, pe măsură ce între copii se răspândește vestea că e o poveste bună, din ce în ce mai mulți copii se vor grăbi să fie la locurile lor și să asculte în tăcere. Deși există un pic de presiune asupra profesorului pentru că trebuie să compună capitolul următor, beneficiul obținut era foarte mare. Elevii, pe lângă faptul că vor sosi la locurile lor de instruire rapid și în tăcere, de asemenea, aceștia vor experimenta ascultarea activă și vor internaliza o poveste pe care știu că cineva a creat-o pentru ei. Mai mult, cei care fac tranziția mai lent nu pierd o parte de lecție de predare; ei pierd doar o parte din poveste.

Educația STEAM se poate realiza la clasă prin proiecte de gândire conceptuală. Gândirea conceptuală este un proces flexibil prin care se poate obține cel mai bun rezultat al procesului creativ. Se poate aborda la orice materie și cu orice categorie de vârstă. Funcționează pentru crearea conținutului digital sau când se construiesc lucruri cu bandă de lipit și carton. Poate fi utilizată chiar și la planificarea de evenimente sau la conceperea unor servicii. Profesorul va furniza o structură semnificativă pentru a-i ajuta pe elevi să conceapă un produs (serviciu, eveniment, construcție, etc.) pe care elevii îl vor lansa, la finalul execuției, în fața unei audiențe.

*Proiectul de gândire conceptuală **Casa mea (Camera mea)** vine să susțină lecția despre descrierea obiectivă la disciplina limba și literatura română. În acest proiect, elevii se angajează în cercetare și crearea de prototipuri. Ei vor face ceva creativ, vor relaționa constructiv și eficient la nivelul grupului, își vor însuși un concept de teorie literară și-și vor aminti de această experiență pentru totdeauna. Învățarea experiențială este pe placul tuturor, adulți și copii.*

*Proiectul de abilități practice **Meșterul cel isteț** poate funcționa foarte bine atât la ora de tehnologie cât și la alte discipline care necesită mai puțină tehnologie. Ideea este ca elevii să facă ceva creativ cu produse fizice pe care le primesc și le îmbină, cum ar fi carton, plastic, deseori bandă de lipit etc. De exemplu, la disciplina Limba și literatura română, elevii cărora li se predă specia literară *imnul*, pot realiza tricolorul sau harta României în diverse moduri, sau elevii cărora li se predă specia literară *nuvela* pot realiza biserica preotului Trandafir din *Popa Tanda*. De asemenea, pentru specia *basma*, elevii pot fi provocați să realizeze machete*



pentru câteva basme iar elevii care studiază lirica eminesciană pot ilustra creativ motive literare eminesciene folosindu-se de diverse materiale.



*Proiectul de cercetare online **Micul cercetător** aduce în sala de clasă curiozitatea. Aceasta este o modalitate de angajare amuzantă și ușoară a elevilor în lectura non-fictivă. Poate fi utilizată ca pe o modalitate de mare interes pentru a-i ajuta pe elevi să învețe procesul de cercetare. Elevii încep cu o un trunchi de propoziție "Mă întreb de ce/ ce ar fi / cum / dacă....." și de aici ei pun o mulțime de întrebări. Asta duce până la urmă la cercetare și, la sfârșit, la un moment în care ei împărtășesc ceea ce au învățat.*

*Proiectul de înregistrări audio și video (**podcasts**) pentru simularea unui interviu sau pentru crearea unui reportaj sau jurnal de călătorie.. O provocare mai mare este realizarea de filmulețe video dar acestea iau timp și e o activitate pentru clase mai mari fiindcă ai de a face cu recuzita, luminile, scenografia etc. Activitatea dedicată înregistrărilor audio și video este mai simplă. Ele pot fi realizate de elevi individual, cu parteneri sau în mici grupuri. Se pot baza mai mult pe scenariu (să fie regizate) sau mai deschise. Elevii mai mari pot să editeze înregistrările și să adauge muzică, utilizând diverse aplicațiile iar elevii mici pot, de asemenea să facă o simplă înregistrare cu un smartphone.*

În concluzie, atunci când găsesc bucurie în învățare, iar educația STEAM produce această bucurie, elevii vor avea succes în învățare, ei și profesorul lor vor avea o finalitate a învățării. Elevii vor simți încredere, vor vedea că sunt susținuți când au nevoie, sunt ajutați să crească și să se descurce cu problemele actuale ale societăților/comunităților în care trăim, care sunt atât de complexe încât nu își mai pot găsi rezolvarea într-o singură disciplină. Interconectivitatea devine o cerință a viitorului. Dacă noi, cadrele didactice, am aborda cât mai des educația STEAM în școli, ce bucurie, ce stare de bine am aduce în clasele noastre!?

Cuprins

STEAM, O NOUĂ PARADIGMĂ EDUCAȚIONALĂ , prof. Zimbru Rodica, Școala Gimnazială nr. 10 Suceava	1
ÎNVĂȚAREA ACTIVĂ , prof. Chiuariu Dumitru, Școala Gimnazială nr. 10 Suceava	4
CLASA VIITORULUI - O INIȚIATIVĂ BAZATĂ PE SUCCES , Moraru Angela, Cojocaru Natalia, Jaloba Andrei, Instituția Publică Liceul Teoretic „Mihai Eminescu”, Edineț, Republica Moldova	6
DESPRE LEADERSHIP ȘI EFICIENȚĂ ÎN EDUCAȚIE , inspector prof. Mihoc Lucia, Inspectoratul Școlar Județean Suceava	9
RESPONSABILIZAREA SOCIALĂ A ELEVILOR PRIN INTERMEDIUL EDUCAȚIEI PENTRU MEDIUL ÎNCONJURĂTOR , prof. Coțovanu Adriana, Inspectoratul Școlar Județean Suceava	12
ACTIVITĂȚILE STEAM ȘI ABORDAREA LOR ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR , profesor învățământ preșcolar Alecsa Iuliana, Grădinița cu Program Normal “Țândărică” Suceava	14
TRANSDISCIPLINARITATEA BAZĂ A CONCEPTULUI EDUCAȚIONAL STEAM prof. Masichevici Elena, Școala Gimnazială Ostra –Suceava.....	18
METODA PROIECTELOR – ÎNVĂȚARE CENTRATĂ PE ELEV , prof. Abalașei Cristina, Școala Gimnazială Nr.10 Suceava	20
LEADERSHIP SITUATIONAL , prof. Andrei Narcisa Carmen, Colegiul Vasile Lovinescu, Fălticeni, Jud. Suceava	22
PARTICULARITAȚI ALE PROCESULUI FORMĂRII REPREZENTĂRIILOR COPIILOR DESPRE EXPERIMENTE , profesor pentru învățământul preșcolar: Apetrei Tatiana-Livia, Grădinița cu Program Prelungit „Prichindel” Suceava	27
STRATEGII DIDACTICE INTERACTIVE ÎN CADRUL ORELOR DE DIRIGENȚIE Profesor Ariton Gabriela, COLEGIUL ”VASILE LOVINESCU” FĂLTICENI.....	31
EXPERIMENTUL – METODĂ DE MOTIVARE A ÎNVĂȚĂRII , prof. înv. preșc Aștefănoie Cristina , Șc. Gimnazială Neagra Șarului / GPN Neagra Șarului.....	33
MODALITĂȚI DE DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ A PREȘCOLARILOR , prof. înv. preșcolar Atănăsoaie Ana Maria, GPN „Căsuța poveștilor” Vatra Dornei.....	36
IMPORTANȚA EDUCAȚIEI CIVICE ÎN FORMAREA CETĂȚEANULUI NOU , prof. Avasiloei Mirela Adina, Școala Gimnazială Nr.10 Suceava.....	39
EXPERIMENTĂM, NE JUCĂM, ÎNVĂȚĂM - proiect de activitate integrată , prof. înv. preșcolar Axinia Vasilica, G.P.P. „Prichindel” Suceava.....	41

ASPECTE ALE EDUCAȚIEI STEAM , Autori: elev Azamfirei Smaranda, profesor Ionescu Mihaela, Instituția: Liceul Teoretic "Vasile Alecsandri", Iași.....	45
SINDROMUL ÎNVĂȚĂRII ACCELERATE ȘI ELEVII CU ÎNALTE ABILITĂȚI INTELECTUALE , prof. învă. primar: Babii Daniela, Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava	48
ABORDĂRI ÎN PREDAREA LIMBII ENGLEZE - ÎNVĂȚARE VS ACHIZIȚIE , prof. Bahrincean Ioana Smaranda, Școala Gimnazială „Dimitrie Păcurariu” Șcheia.....	50
L'UTILISATION DU DOCUMENT AUTHENTIQUE DANS LA MOTIVATION DE L'APPRENTISSAGE , prof. Baida Corina, Colegiul Tehnic «Al. I. Cuza» Suceava	52
EDUCAȚIA STEAM: O ABORDARE A ÎNVĂȚĂRII DIN SECOLUL XXI , Prof. Bălăceanu Elena – Gabriela, Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”, Râmnicu Vâlcea.....	55
CUM SE DEZVOLTĂ COMPETENȚELE EMOȚIONALE ȘI SOCIALE? , prof. Balan Anca, Liceul Tehnologic "I. V. Liteanu" Liteni, Structură: G.P.N Roșcani	56
PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ „MAGIE ÎN GRĂDINA PRIMĂVERII” , Prof. preșc., Bălăucă Viruța, Școala Gimnazială, Ostra.....	61
ABORDĂRI INOVATIVE PENTRU CREȘTEREA MOTIVĂRII ÎNVĂȚĂRII , Prof.înv.primar - Baltaru Elena, Școala Gimnazială Ostra.....	64
CREATIVITATEA ȘI COPILUL DE ASTĂZI , prof. învă. preșcolar Barbuța Elena Gianina, Școala Gimnazială „Iorgu G. Toma” Vama, G.P.N. Strîmtura – Vama.....	66
JOCUL, MOMENTUL CEL MAI ÎNDRĂGIT DIN CADRUL UNEI ACTIVITĂȚI ȘCOLARE , Beldeanu Mihaela Alexandra, Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava.....	68
MICII INVENTATORI ECO - PROIECT ȘCOLAR , prof. Carmen Elena Benke, Școala Gimnazială “Alexandru Ioan Cuza” Fălticeni.....	69
PUTEREA ANTURAJULUI , prof. Bighiu Nicoleta, Colegiul Vasile Lovinescu Fălticeni.....	73
PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ , prof. Boicu Marinela, G.P.N. „Arlechino”, structură a Școlii Gimnaziale Nr. 6 Suceava.....	74
PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ , prof. Bordeianu Maria Adina, G.P.P. „Prichindel” Suceava.....	79
INIȚIATIVE ÎN ACORD CU EDUCAȚIA STEM ÎN ROMÂNIA , prof. învățământ preșcolar: Brînză Simona, GPP nr.2 Pașcani, jud. Iași.....	84
LABORATORUL DIGITAL ÎN EDUCAȚIA STEAM , prof. dr. Capșa Doina, Colegiul Național Pedagogic “Ștefan cel Mare” Bacău.....	86

EDUCAȚIA PENTRU SCHIMBARE ȘI VALENȚELE EI ÎN SOCIETATEA CUNOAȘTERII , prof. Chihăia Maria , Liceul Tehnologic "I. V. Liteanu" Liteni, structură: G. P. N. Liteni.....	87
ELEVII CU C.E.S. ÎN ATENȚIA ȘCOLII , înv. Ciupu Viorica, Școala Gimnazială Nr.10 Suceava.....	91
3MR – MAGIA LECTURII , Prof. Lăcrămioara-Tatiana Clucerescu, Școala Gimnazială <i>Dimitrie Păcurariu Șcheia</i>	93
TECHNIQUES INNOVATIVES POUR MOTIVER LES ELEVES EN CLASSE DE FLE , Prof. Cobzariu Mirabela, Colegiul Economic «Dimitrie Cantemir» Suceava.....	95
CO – PREDAREA ȘI CONCEPTUL STEAM ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚARE LA ELEVII CU CES , Prof. Cocari Dorina , Centrul Școlar de Educație Incluzivă Suceava.....	97
STRATEGII DE MOTIVARE A COPIILOR PREȘCOLARI , prof. înv. preș. Cojocariu Carmen, Școala Gimnazială „Jean Bart,, Suceava, GPN. „Neghiniță”- structură.....	100
DIMENSIUNEA VALORICĂ ȘI MOTIVAȚIONALĂ A METODELOR INTERACTIVE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV – EDUCATIV , prof. Cojocariu Simona, Școala Gimnazială Nr. 1 Suceava, Structură: G.P.N „Pinocchio” Suceava.....	102
CREATIVITATE ȘI INOVAȚIE DIDACTICĂ ÎN FILOZOFIA MARIEI MONTESSORI , Ed. Ciurari Alina Cornelia, GPNP "TRIKI RIKI" Suceava.....	106
STEAM ȘI GRĂDINIȚA , profesor învățământ preșcolar Codreanu Estera, Grădinița cu Program Normal "Țândărică" Suceava.....	109
VALENȚE FORMATIVE ALE JOCURILOR LOGICO MATEMATICE LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ , prof: Cozma Alina - Elisaveta , GPP."Prichindel" Suceava.....	113
PREDAREA INTEGRATĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR , prof. înv. primar Cozmeniuc Elena, Școala Gimnazială Nr. 2 Iaslovăț.....	117
PROCESELE GÂNDIRII ÎN DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII ȘCOLARULUI MIC , prof. înv. primar Doina Crainiciuc, Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava.....	119
ROLUL JOCULUI ÎN ÎNSUȘIREA NUMERAȚIEI LA GRĂDINIȚĂ , profesor Creangă Alina, G.P.P. „Prichindel" Suceava.....	121
CREȘTEREA MOTIVAȚIEI ÎNVĂȚĂRII. EXPERIMENTUL , Educatoare Crețu Bianca – Oana, Grădinița cu Program Prelungit "Gulliver", Suceava.....	125
ABORDAREA INTERDISCIPLINARĂ PRIN JOCURI DIDACTICE , prof. înv. primar Cuzencu Loredana, Școala Gimnazială "Petru Mușat" Siret, jud. Suceava.....	129
JOCUL – PRIMUL PAS SPRE CUNOAȘTERE , Profesor Danileț Rodica, G.P.N. „Arlechino", structură a Școlii Gimnaziale Nr. 6 Suceava.....	132

COPIII ȘI LUMEA ȘTIINTELOR , prof. învățământ preșcolar Dascaluic Cristina, GPP GULLIVER - Unitate structură GPP ABC, SUCEAVA.....	134
IMPORTANȚA CITIT - SCRISULUI ÎN EDUCAȚIE , prof. învă. primar Diaconășu Rodica, Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava.....	138
“LISTENING FIRST” APPROACH TO LEARNING ENGLISH , prof. Dobrincu Elena-Simona , Colegiul Tehnic “Al. I. Cuza” Suceava.....	140
FII INOVATIV ȘI CREATIV! SCHIMBAREA ÎNCEPE CU TINE! , prof.pt. învă. primar Dochița Raluca, Școala Gimnazială Nr. 10 – Suceava.....	142
DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR EMOȚIONALE ALE COPIILOR PREȘCOLARI , prof. Dunăreanu Dorina, G.P.P. ”Prichindel” Suceava.....	143
STIMULAREA CREATIVITĂȚII LA VÂRSTA COPILĂRIEI , prof. Dutcovici Marinela Anca, G.P.P. „Prichindel” – Suceava.....	148
EDUCAȚIA STEAM ÎNTR-O VIZIUNE INTEGRATĂ LA CLASELE PRIMARE , Profesor învățământ primar Fediuc Liliana, Școala Gimnazială ”Ion Luca Caragiale” Tulcea.....	151
JOCURI DE AUTOCUNOAȘTERE FOLOSITE LA LECȚIA DE CONSILIERE ȘI ORIENTARE , prof. Fodor Lucia Oana, Colegiul „Vasile Lovinescu”, Fălticeni.....	155
PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ , prof. Gheață Paraschiva, G. P. P. „Prichindel” Suceava.....	157
ȘTIINȚA, ARTA ȘI JOCUL , Profesor Gheorghiță Consuela, G.P.P. „Gulliver”, Suceava.....	161
ABORDAREA METODOLOGIEI STEAM ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR , prof. învă. primar: Gireadă Elena, Școala Gimnazială Ostra.....	163
STIMULAREA LECTURII SUPLIMENTAREA ELEVILOR DIN CICLUL PRIMAR , prof. Gușă Teodora, Liceul Tehnologic ”I. V. Liteanu” Liteni, Structură: Școala Gimnazială Roșcani.....	166
CONFIRMĂRI EURISTICE STEAM ÎN ÎNȚELEGEREA ROMANULUI ÎMPĂRATUL MUȘTELOR DE WILLIAM GOLDING , prof. Guzu Mihaela – Genoveva, Școala Gimnazială nr.10 Suceava.....	169
METODE INTERACTIVE DE PREDARE - ÎNVĂȚARE - EVALUARE ÎN ORA DE EDUCAȚIE MUZICALĂ , prof: Hirceag Tiberiu Ionuț, Colegiul Național "Mihai Eminescu "Suceava.....	172
PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ , prof. învă. preșc. Ilie Carmen Iuliana, G.P.P. Prichindel Suceava.....	174
SCENARIU DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ , prof. învă. preșc. Ivanovici Sorina Margareta, G.P.P. „Gulliver” Suceava – UPJ.....	178

BENEFICIILE TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE , prof. Jorea Ioana-Simona, Grădinița cu Program Prelungit „Gulliver Suceava.....	180
ACTIVITATEA „UN CĂȚEL ȘI O FETIȚĂ” - ABORDARE DIDACTICĂ DE PREDARE INTEGRATĂ , prof. învățământ preșcolar Lauric Laura, Grădinița cu Program Normal „Țândărică” Suceava.....	183
PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ , prof. învățământ preșcolar: Lența Elena Olga, Grădinița cu Program Prelungit „Prichindel” Suceava.....	186
LEGO LAND, STEAM LAND , prof. Leucă Brîndușa , GPN “Țândărică” Suceava.....	190
JOACA ”DE-A ȘTIINȚA” , prof. învățământ preșcolar Lihănceanu Mihaela, Grădinița cu program prelungit ”Gulliver” Suceava.....	192
MANAGEMENTUL DE SUCCES – MOTIVAȚIE ȘI COMPORTAMENT , prof. Luca Maria Olga , Liceul Tehnologic ”I. V. Liteanu” Liteni, Structură: G.P.N Roșcani.....	196
EXPERIENȚELE LINGVISTICE ALE ȘCOLARILOR MICI , prof. Luca Petronela, Liceul Tehnologic ”I. V. Liteanu” Liteni.....	199
EDUCAȚIE TEHNOLOGICĂ ȘI APLICAȚII PRACTICE - ABORDAREA INTERDISCIPLINARĂ , prof. Luculescu Daniela, Școala Gimnazială nr. 10 SUCEAVA.....	203
ABORDAREA INTEGRATĂ A CONȚINUTURILOR ÎNVĂȚĂRII - CHEIA REUȘITEI ȘCOLARE , prof. inv. primar Luția Ana, Școala Gimnazială ”Iulian Vesper”, Horodnic de Sus.....	206
DIRECȚII ȘI ORIENTĂRI ÎN CONSILIEREA PSIHOPEDAGOGICĂ , prof. Manolache Elena , G.P.P. „Paradisul Piticilor” Gura Humorului.....	209
TEHNOLOGIA EDUCAȚIONALĂ ÎN ACTIVITĂȚILE DIDACTICE , prof. învățământ primar Manole Carmen, Școala Gimnazială „ Ion Luca Caragiale” Tulcea	213
INTERDISCIPLINARITATEA CHIMIE — FIZICĂ — BIOLOGIE , prof. dr. Maxim Cristina, C. N. Mihai Eminescu Suceava	215
CREȘTEREA MOTIVAȚIEI PENTRU ÎNVĂȚARE PRIN DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII ELEVILOR , prof. inv. primar Maxim Valentina, Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava	219
DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SOCIO-EMOȚIONALE LA COPIII PREȘCOLARI PRIN INTERMEDIUL ACTIVITĂȚILOR DE TIP JOC ȘI MIȘCARE , prof. inv. primar, Morar-Zimbru Andreea, Școala Gimnazială nr. 10 Suceava	223
METODE INOVATIVE DE PREDARE – ÎNVĂȚARE – EVALUARE CENTRATE PE ELEV ȘI NEVOILE SALE EDUCAȚIONALE , prof. Moroșan Monica Ancuța, Școala Gimnazială Nr.10 Suceava	226

PREDAREA REZOLVĂRII ECUAȚIEI DE GRADUL AL DOILEA LA CLASA A VIII-a CU METODA MOZAICULUI , prof. Murariu Luminița Nicoleta, Școala Gimnazială "Ion Luca Caragiale" Tulcea	229
TEHNOLOGIA ÎN SERVICIUL PROFESORULUI DE LIMBA ENGLEZĂ , prof. Mureșan Loredana, Liceul cu Program Sportiv Suceava	232
ABORDĂRI DIDACTICE INOVATIVE ÎN CADRUL ORELOR DE ISTORIE , prof. Murgu Eugenia Angela, Școala Gimnazială Ostra	233
ACTIVITĂȚILE INTEGRATE ÎN PROIECTAREA ZILNICĂ A DEMERSULUI EDUCAȚIONAL DIN GRĂDINIȚĂ , prof. înv. preșcolar Oros Doinița, Școala Gimnazială Ostra, G. P. N. Ostra	236
PROIECT DIDACTIC „O ZI ÎN LUMEA JUCĂRIILOR” , prof. învățământ preșcolar Pamparău Simona. Grădinița cu Program Prelungit „Prichindel” – Suceava	239
„SĂNĂTATEA PE ÎNȚELESUL COPIILOR” - PROIECT EDUCAȚIONAL , prof. Paulencu Liliana, G.P.P. "Gulliver", Suceava	242
ARTA PREDARII PRIN METODE INTERACTIVE , prof. înv. primar Pavel Carmen Gabriela, Școala Gimnazială „ Petru Mușat” , Siret, jud. Suceava	245
APLICAȚII PRACTICE STEAM , prof. Plăcinta Mihaela Carmen, Școala Gimnazială „Miron Costin” Suceava	248
EDUCAȚIE STEAM PRIN JOC, LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ , prof. Popa Elisabeta, GPP „Gulliver”, unitate structură GPP „ABC” Suceava	251
UTILIZAREA CALCULATORULUI CA ȘI METODĂ INOVATIVĂ ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARILOR , prof./ed. Prisacariu Emanuela – Elisabeth, GPNP „Triki Riki”, Suceava	254
STEAM – INOVAREA ÎNCEPE CU ACȚIUNI CONCRETE! , prof. Porfir - Boșca Cristina, Școala Gimnazială Ostra	256
DE CE EDUCAȚIE STEAM , prof. Puiu Ancuța, Școala Gimnazială Nr 10 Suceava	258
INTERDISCIPLINARITATEA PUNCT DE PLECARE A CONCEPTULUI EDUCAȚIONAL STEAM , prof. Robaniuc Maria Magdalena, Școala Gimnazială Ostra – Suceava	263
MODELE DIDACTICE DE ACTIVARE ȘI DEZVOLTARE A POTENȚIALULUI CREATIV AL COPILULUI PREȘCOLAR , prof. Robu Mihaela, Grădinița cu Program Prelungit "GULLIVER" Suceava	265
CREATIVITATE & TEHNOLOGIE , prof. Samson Adriana, Grădinița cu Program Prelungit „Pinocchio” Fălticeni	268
PERSPECTIVE ALE TURISMULUI MONTAN CA MIJLOC DE LOISIR , prof. Simionescu Silviu Constantin, Școala Gimnazială Ostra, jud. Suceava	271

ÎNVĂȚĂM DESPRE DENSITATE , prof. învă. preșcolar, Spridon Florentina, Grădinița Program Prelungit Nr.2 Pașcani	274
ACTIVITĂȚILE EXPERIMENTALE STAU LA BAZA STUDIERII ȘTIINTELOR Astăzi fizica și chimia , prof. Floarea Stanciuc, Școala Gimnazială Moara Nică	279
ACTIVITĂȚILE STEM ÎN GRĂDINIȚĂ , profesor învățământ preprimar Șapoval Claudia Școala Gimnazială „Ion Luca Caragiale” Tulcea	283
EDUCAȚIA STEAM ÎN SOCIETATEA CUNOAȘTERII ABORDĂRI INTERDISCIPLINARE ÎN STUDIUL CHIMIEI , prof. Ștefănescu Gabriela, Școala Gimnazială Mihail Sadoveanu Fălticeni	285
EDUCAȚIE FINANCIARĂ PE ÎNȚELESUL COPIILOR , prof. învățământ primar, Ștefură Anna, Școala Gimnazială „Miron Costin” Suceava	287
CONCEPTUL STEAM-ABORDĂRI INTERDISCIPLINARE ÎN DEMERSUL DIDACTIC , prof. învă. primar Șuck Rodica, Școala Gimnazială Ostra	290
STEAM – ABORDĂRI DIDACTICE INOVATIVE , prof. învă. primar: Tăutu Georgeta, Școala Gimnazială Ostra	293
PREDAREA NOȚIUNILOR DE GEOGRAFIE LA CLASA A IV-A PRIN ÎMBINAREA METODELOR CLASICE CU CELE MODERNE , prof. învățământ primar, Teodorescu Elena – Lăcrămioara, Școala Gimnazială Nr. 3 Suceava	295
STRATEGIILE DIDACTICE MODERNE ȘI ROLUL LOR ÎN ACTIVIZAREA ELEVILOR LA ORELE DE ISTORIE , prof. Teodorescu Mihai-Paul, Școala Gimnazială Todirești	299
METODE DE ÎNVĂȚARE A ALFABETULUI GREC , prof. Tincă Lăcrămioara, Casa Corpului Didactic Neamț	302
TRANSDISCIPLINARITATEA – O NOUA ABORDARE A ÎNVĂȚĂRII , prof. Tomuț Anca, Școala Gimnazială „Petru Mușat” , Siret, Județul Suceava	303
STEAM, O NOUĂ ABORDARE ÎN SISTEMUL EDUCAȚIONAL , prof. Tuluc Maria-Luiza., Școala Gimnazială Ostra	305
REALIZAREA ACTIVITĂȚILOR DIN DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE PRIN INTERMEDIUL JOCULUI DIDACTIC , prof. Țigănetea Antița, G.P.N. „Căsuța Poveștilor” Vatra Dornei	307
INTERDISCIPLINARITATEA – DELIMITĂRI CONCEPTUALE , prof. învă. primar Varvaroi Georgeta, Școala Gimnazială Nr. 10 Suceava	311
TOLERANȚA, METODA AUTOBIOGRAFICĂ ȘI ERASMUS + , prof. Anca Vieri, Colegiul Național ”Petru Rareș” Suceava, Președinte AR Vocational and Investment Solutions	312
LES ACTES DE LANGAGE DANS L’APPROCHE ACTIONNELLE DES LANGUES ÉTRANGÈRES , prof. Vorniceanu Cristina, Colegiul Tehnic Samuil Isopescu Suceava	315

METODE MODERNE UTILIZATE LA ORA DE DIRIGENȚIE - CUNOAȘTEREA DE SINE ȘI CUNOAȘTEREA CELORLALȚI , prof. Vrabie Cristina – Maria, Colegiul Vasile Lovinescu – Fălticeni	319
TEORII ȘI MODELE VALORIFICATE ÎN EDUCAȚIE , prof. învățământ primar Zăicescu Mirela, Școala Gimnazială Nr. 3 Suceava	320
STRATEGII DIDACTICE INOVATIVE , prof. învă. primar Bîrgăoanu Claudia, Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani, jud. Iași	324
METODE INOVATIVE DE ÎNVĂȚARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR , prof. învă. primar Iftimia Cristina, Școala Gimnazială Gîștești-Pașcani, Jud. Iași	327
VISIBLE LEARNING ÎN LECȚIILE DE ISTORIE , prof. Irimia Mihaela Ioana, Școala Gimnazială nr. 10 Suceava	331
PREDAREA INTERDISCIPLINARĂ – OBIECTIV MAJOR AL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI , Prof. Juverdeanu Ana, Școala Gimnazială Ungureni, județul Bacău.....	334
EVALUAREA ASISTATĂ DE CALCULATOR A CUNOȘTINȚELOR ELEVILOR prof. Foit Ecaterina Daniela. Colegiul Economic “Dimitrie Cantemir”, Suceava	337
SALA DE CLASĂ – MEDIU DE ÎNVĂȚARE CREATIV PRIN STEAM , prof. Pintilii Niculina, Liceul Tehnologic Mihai Eminescu Dumbrăveni	339