

Lucrările Simpozionului concurs județean
”Pași spre o nouă educație”, Ediția a V-a, 2025



ISSN 2810 – 1995
ISSN – L 2810 - 1995

CATEDRA
SUPLIMENT

Publicație periodică de informație și cultură - ediție nouă online



Formează-te și vei putea forma!

CUPRINS

ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE-DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE-EDUCAREA LIMBAJULUI	3
ADE-DȘ (ACTIVITATE MATEMATICĂ) ”CIFRE PARE ȘI IMPARE”	4
ALIMENTE SĂNĂTOASE ȘI ALIMENTE NESĂNĂTOASE	5
DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE – ”SILABE DE PRIMĂVARĂ”	5
DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE - Omida mîncăcioasă	7
DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE - „PROFESII ÎNDRĂGITE,,	8
CUNOAȘTEREA LUMII ACVATICE – ANIMALELE MARINE 🐠 🐡	9
DOMENIUL ȘTIINȚE - CURIOSITĂȚI DESPRE ANIMALE POLARE	10
NUMERAȚIA ÎN LIMITELE 1 – 10.....	11
COMOARA DIN INIMA ALBINEI.....	12
HORA FLUTURAȘILOR.....	13
ANIMALE DE LA POLI- FORMARE CUVINTE	14
FIȘĂ DE LUCRU INTERACTIVĂ – ”ȘTIU, POT, REUȘESC!	15
MAGIA POVEȘTILOR – PRINȚESA FLORICICA ȘI FLUTURASUL MAGIC	16
ADE/ DȘ ACTIVITATE MATEMATICĂ, NUMĂRUL ȘI CIFRA 2 JOC INTERACTIV LEARNINGAPPS.ORG, GRUPA MICĂ	17
DLC-EDUCAREA LIMBAJULUI ”MARICICA, fetița murdărică”	18
EXERSĂM Scrierea corectă în limba română	19
CU TRENUL MATEMATICĂ ÎNVĂȚĂM!.....	20
PERSONALITĂȚI MARCANTE ÎN ISTORIA MEDIEVALĂ, MARI SUSȚINĂTORI AI CULTURII: DIMITRIE CANTEMIR ȘI CONSTANTIN BRÂNCOVEANU.....	21
POVEȘTILE – LUMEA MAGICĂ A COPIILOR - Prințesa Clara și Tărâmul Magic 🏰 👑	22
POVEȘTILE INCURAJEAZĂ COPIII - VRUM-VRUM, MAȘINA CURAJOASĂ 🚗 🐛	23
REGULILE GRUPEI	24
MAGIA PRIMĂVERII – CARTE CU FIȘE DE LUCRU	25
LEUL ȘI ȘORICELUL – ACTIVITĂȚI ÎN WORDWALL	26
CUNOAȘTEREA MEDIULUI - DȘ-VULPEA - observare.....	27

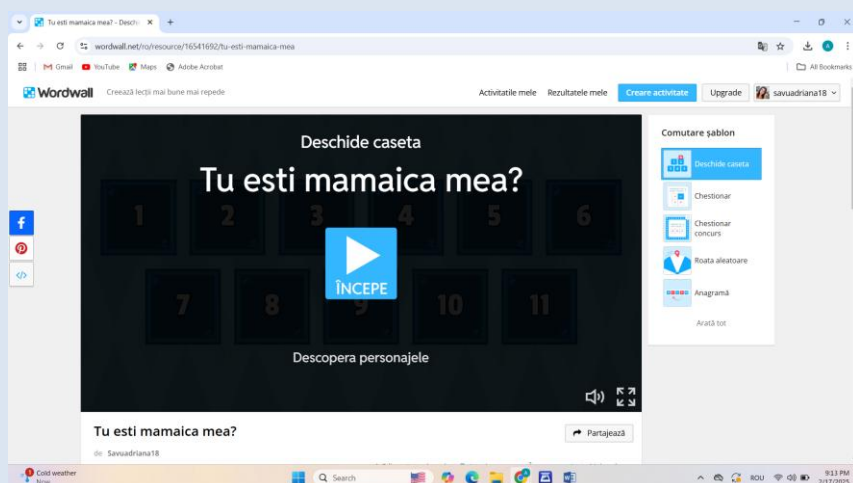
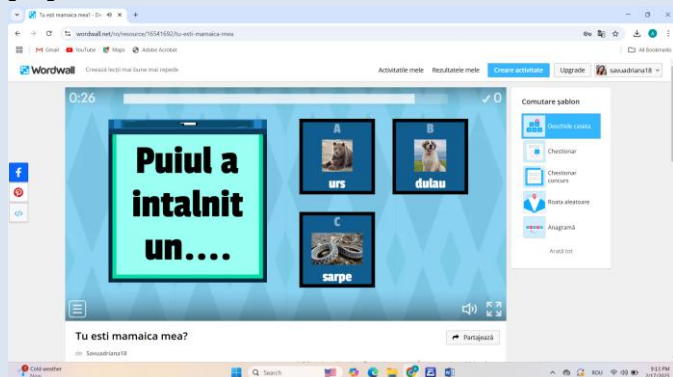
ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE- DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE- EDUCAREA LIMBAJULUI

*Prof. Inv. Preșcolar Necula Adriana Lavinia
Gradinița cu P.P. Inocența, Găești, Dâmbovița*

”TU EȘTI MĂMICA MEA” DE P.D. EASTMAN-JOC WORDWALL

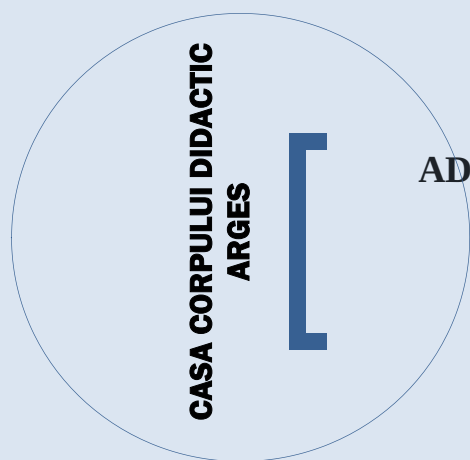
Jocul este activitatea principală a copiilor. Jocul este foarte important pentru vârsta preșcolară. Jocul satisface nevoia de activitate generată de tendințe, trebuințe și dorințe. Practic, este o activitate de preînvățare (H. Wallou).

Povestea ”Tu ești mama mea”- de P.D. Eastman - se va fixa conținutul ei prin desfășurarea unui joc pe platforma wordwall.



Bibliografie:

<https://wordwall.net/ro/resource/16541692/tu-esti-mamaica-mea>



ADE-DS (ACTIVITATE MATEMATICĂ) "CIFRE PARE ȘI IMPARE"

*Prof. învă. preșcolar Nicoleta ANCA
Prof. învă. preșcolar Ruxandra ARSENIE
G.P.P. "Aripi Deschise" Pitești*

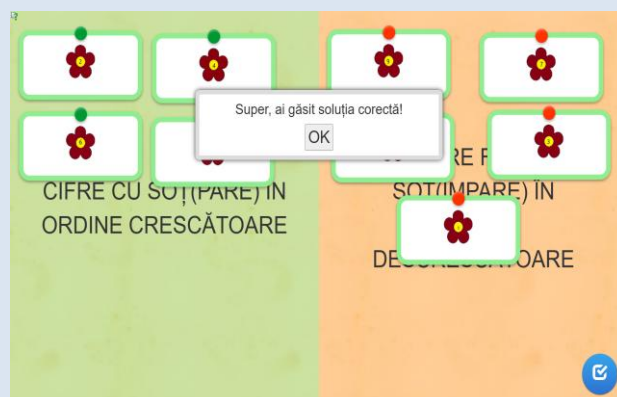
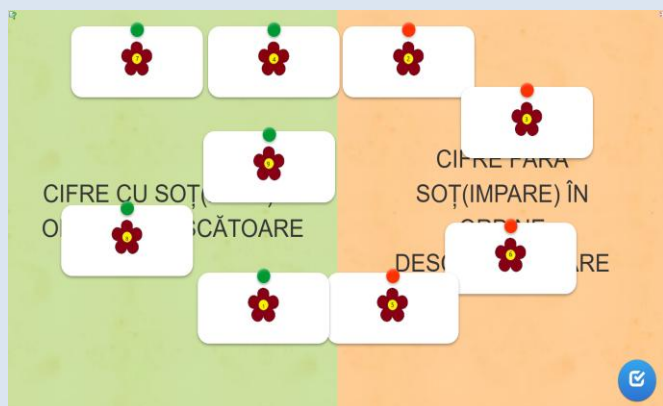
Activitățile organizate în grădiniță stimulează dezvoltarea intelectuală a copiilor, ajutându-i să acumuleze noi informații în propriile scheme de activitate, experimentând intens bucuria explorării și realizării lor.

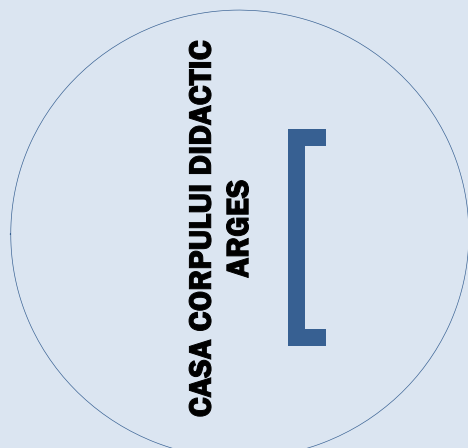
După cum știm activitățile matematice contribuie la dezvoltarea gândirii, stimulând inteligența și creativitatea copiilor. În plus, expunerea, într-o formă dinamică, animată, a unor concepte matematice, atrag interesul copiilor și îi încurajează să participe la activitate, cu atât mai mult cu cât aceasta este interactivă. Crearea unui context familiar stimulează motivația copiilor pentru rezolvarea sarcinilor didactice.

Activitatea prezentată se adresează preșcolarilor de grupă mare și poate fi utilizată în cadrul unui joc exercițiu care are ca scop exersarea numerației în limitele 1-9 (operații de ordonare a cifrelor pare și impare).

Pentru antrenarea în activitate, educatoarea poate solicita preșcolarilor să compare cifrele și să "scrie" pe tablă, fie prin atașare de semne matematice magnetice, fie cu markerul.

În contextul modificărilor care se înregistrează în societatea actuală, educatoarelor le revine sarcina de a se adapta noilor cerințe educaționale. Grație tehnologiilor informaționale procesul de predare - învățare - evaluare devine din ce în ce mai accesibil și mai interesant. Materialul prezentat a fost realizat cu ajutorul software-ului educațional, LearningApps.org. Materialul propus reprezintă un bun instrument didactic în realizarea activităților instructiv educative, activități de exersare și consolidare astfel încât să atingem obiectivele propuse.





ALIMENTE SĂNĂTOASE ȘI ALIMENTE NESĂNĂTOASE

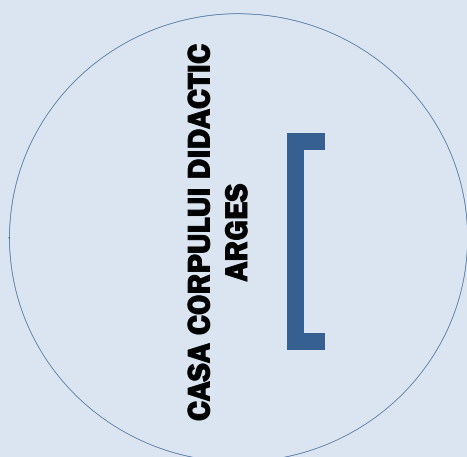
*Prof. Înv. Preșcolar: Cernătescu Larisa/ Nacula Mihaela
Grădinița cu program prelungit Nord 2, Rm. Vâlcea*

Astăzi am învățat prin jocuri despre alimentele sănătoase și nesănătoase. Am descoperit că unele alimente ne ajută să creștem puternici, iar altele nu sunt bune pentru corpul nostru dacă le mâncăm prea des.

Alimentele sănătoase – fructele, legumele, laptele, brânza, ouăle, carnea și peștele – ne dau energie și ne ajută să fim sănătoși. Apa este foarte importantă pentru corpul nostru, așa că trebuie să bem suficientă în fiecare zi.

Alimentele nesănătoase, cum sunt dulciurile, chipsurile și sucurile cu mult zahăr, pot fi gustoase, dar nu sunt bune dacă le mâncăm prea des. Ele pot cauza dureri de burtică și nu ne dau energia de care avem nevoie pentru joacă.

Prin joc, am învățat să alegem alimente sănătoase și să mâncăm dulciuri doar din când în când. Așa vom fi mereu veseli, puternici și plini de energie!



DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE – "SILABE DE PRIMĂVARĂ"

Silabe- Grupa Mare

*Prof. Ancuța DEJEANU
Prof. Sarina MARCU
Grădinița cu Program Prolungit "Aripi Deschise" Pitești*

Această resursă educațională digitală este realizată în aplicația LearningApps. Este specifică activităților de educarea limbajului, grupă mare și aparține domeniului de dezvoltare a limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii.

Aplicația „LearningApps” este o aplicație permisivă și atractivă, care poate fi accesată la adresa web <https://learningapps.org/>, oferind posibilitatea să creăm jocuri pe diferite teme.

Ca și conținuturi am urmărit: pronunțarea clară și corectă a tuturor sunetelor limbii române; perfecționarea capacității de diferențiere perceptiv-fonematică a sunetelor situate în poziții diferite în

structura cuvântului (inițiale, finale); deprinderea de a despărți cuvintele în silabe și exprimarea corectă a substantivelor la singular și plural.

Am folosit imagini atractive, cu elemente cunoscute de către copii și un limbaj adecvat nivelului de înțelegere al preșcolarilor. Majoritatea imaginilor sunt imagini pe care le găsim în aplicație dar și preluate de pe internet.

Acest material se poate utiliza la tabla interactivă.

<https://learningapps.org/display?v=p3hmhbfoa23>



Bibliografie:

- Curriculum pentru educația timpurie 2019
- Imagini Google
- Imagini Pinterest

DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE - Omida mîncăcioasă

Prof. Corina Georgeta POSTELNICESCU

Prof. Ana NODEA

Prof. Irina OLTEANU

Grădinița cu Program Prelungit Aripa Deschise Pitești

Această resursă educațională digitală este realizată în aplicația Learningapps.

Learningapps este o platformă folosită pentru crearea de mici joculețe care pot fi folosite în consolidarea cunoștințelor prin exerciții atât în activitatea de educarea a limbajului, cât și în alte activități.

Este foarte atractivă pentru copii întrucât aceștia pot executa sarcinile atât singuri, cât și în competiție cu alți colegi. La final pot vedea rezultatul.

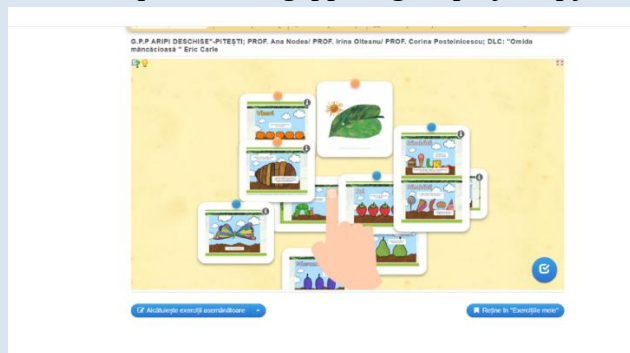
Pentru a putea folosi această platformă pe care o găsiți la adresa www.learningapps.org va trebui să ne facem cont. În contul nostru vom putea realiza atâtea resurse câte dorim, întrucât este o platformă gratuită.

Prin această resursă am urmărit, ca și competențe specifice și conținuturi: consolidarea cunoștințelor despre povestea "Omida mîncăcioasă" având în vedere succesiunea logică a evenimentelor, verificarea cunoștințelor despre ciclul de viață al fluturelui, zilele săptămânii și numărarea în limitele 1-7. demonstrarea înțelegerii unui mesaj oral prin valorificarea ideilor, emoțiilor, semnificațiilor; stimularea gândirii copiilor de a exemplifica noțiunile însușite; cultivarea sensibilității artistice prin verificarea cunoștințelor despre unele creații în proză din literatura pentru copii, specifice vârstei; dezvoltarea interesului și dragostei față de unele creații aparținând literaturii universale adecvate vârstei.

Aceste resurse educaționale deschise transformă învățarea în ceva interesant, fiind atractive și captivându-i pe copii. Cadrele didactice folosesc aceste aplicații pentru a crea un conținut interactiv făcând astfel învățarea mai plăcută.

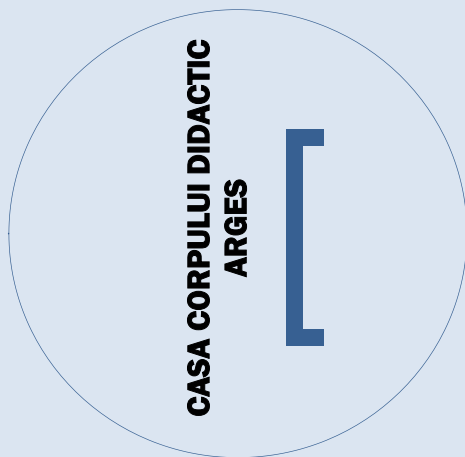
Pentru această resursă am folosit imagini din poveste preluate de pe internet. Ele sunt amestecate iar preșcolarii vor trebui să le așeze în ordinea succesiunii evenimentelor astfel cadrul didactic se va asigura că preșcolarii au reținut conținutul poveștii.

<https://learningapps.org/display?v=pyu453v9k25>



Bibliografie:

Curriculum pentru educația timpurie 2019
Omida mîncăcioasă de Eric Carle



DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE - „PROFESII ÎNDRĂGITE„

Propoziții, silabe, sunete, litere
Grupa Mare

Prof. Dănel Mariana
Grădinița cu program prelungit Aripa Deschise Pitești

Această resursă educațională digitală este realizată cu ajutorul aplicației Wordwall (perete de cuvinte). Peretele de cuvinte este conceput pentru a fi un instrument interactiv de utilizat de către elevi sau alții.

Wordwall reprezintă cel mai simplu mod de a crea propriile resurse de predare, activități personalizate, chestionare, potriviri, jocuri de cuvinte, etc.

Ca șablon am folosit roata aleatoare cu imagini sugestive, cu elemente cunoscute de copii și un limbaj adecvat nivelului de înțelegere al preșcolarilor. Majoritatea imaginilor sunt preluate de pe internet.

Ca și conținuturi am urmărit pronunțarea corectă a cuvintelor, deprinderea de a despărți cuvintele în silabe, poziționarea sunetelor în structura cuvântului (inițiale, finale).

Acest material poate fi utilizat și la tabla interactivă accesând link-ul de mai jos:

<https://wordwall.net/play/87137/434/329>

Bibliografie:

Curriculum pentru Educație Timpurie 2019

*<https://www.google.com/search?>

*<https://www.youtube.com>





CUNOAȘTEREA LUMII ACVATICE – ANIMALELE MARINE

*Prof. Stoian Lidia
G.P.P. „Primii Pași”, Pitești*

Lumea acvatică este fascinantă și plină de creaturi uimitoare. Copiii pot descoperi o mulțime de vietăți care trăiesc în mări, oceane, râuri sau lacuri, fiecare având propriile caracteristici și obiceiuri. De la pești colorați și jucăuși până la mamifere marine impunătoare, fiecare întâlnire este o ocazie de învățare.

Animale acvatice cunoscute

-  **Peștele clown** – Mic și portocaliu, faimos pentru prietenia sa cu anemona de mare.
-  **Delfinul** – Un mamifer jucăuș și foarte inteligent, cunoscut pentru săriturile spectaculoase.
-  **Rechinul** – Prădător al mărilor, dar foarte important pentru echilibrul ecosistemului marin.
-  **Testoasa de mare** – O călătoare neobosită, care străbate oceanele lumii în căutarea hranei.
-  **Căluțul de mare** – O vietate delicată și specială, unde masculul poartă ouăle până la naștere.
-  **Steaua de mare** – O creatură marină uimitoare care poate regenera brațele pierdute.

Obiective pentru cunoașterea lumii acvatice

- ◇ **Familiarizarea cu diversitatea speciilor acvatice** – Ajută copiii să recunoască diferite animale și să afle unde trăiesc.
- ◇ **Dezvoltarea curiozității față de natură și mediul înconjurător** – Încurajează dorința de a explora și a învăța.
- ◇ **Învățarea despre protecția mediului** – Promovează ideea că mările și oceanele trebuie protejate pentru a menține echilibrul natural.
- ◇ **Dezvoltarea limbajului și a cunoștințelor generale** – Introduce concepte precum ecosistem, migrație, prădători și prieteni ai naturii.

Cunoașterea lumii marine este esențială pentru preșcolari, deoarece le deschide orizonturi noi și îi ajută să înțeleagă diversitatea naturii. Prin descoperirea animalelor acvatice, copiii învață să aprecieze frumusețea și fragilitatea mediului înconjurător. Ei devin mai curioși, își dezvoltă spiritul de observație și înțeleg importanța protejării naturii. Încă de la vârste fragede, contactul cu informații despre lumea marină contribuie la formarea unei relații pozitive cu natura, încurajând respectul și grija pentru viețuitoarele care trăiesc în apă. 🐾 🐟 🌊

CASA CORPULUI DIDACTIC
ARGEȘ

DOMENIUL ȘTIINȚE - CURIOSIȚĂȚI DESPRE ANIMALE POLARE

Prof. educație timpurie Gabriela Ciucu

Prof. educație timpurie Gabriela Filip

Grădinița cu Program Prelungit Lumea Copiilor, Topoloveni

Acest material a fost creat în Miricanvas. Resursa educațională se încadrează la activitatea de cunoașterea mediului, domeniul Capacități și atitudini de învățare.

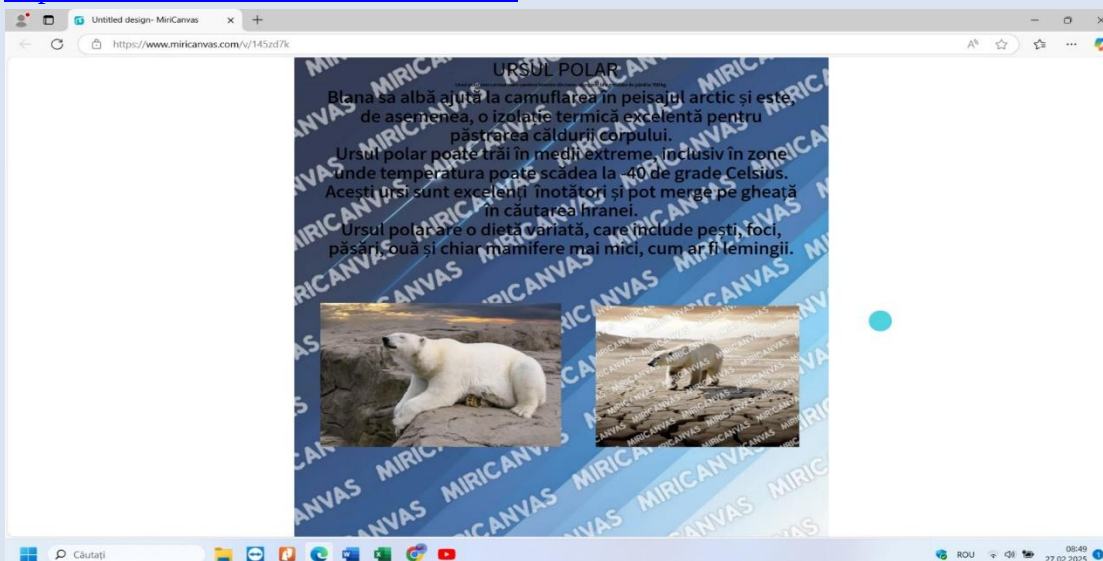
Miricanvas este ușor de utilizat, atractiv și oferă oportunități de introducere a resurselor digitale în educația timpurie.

Obiectivele urmărite în realizarea resursei au fost: să asocieze animalele polare cu mediul lor de viață, să identifice modul de hrănire, să dezvolte o atitudine pozitivă față de mediu natural, satisfacerea nevoii de cunoaștere a copiilor.

În ceea ce privește conținutul resursei, am introdus curiozități despre animalele de la Poli, imagini interesante, utilizând informații accesibile preșcolarilor de grupă mare.

Imaginile utilizate au fost preluate de pe internet, iar informațiile prelucrate pentru nivelul de înțelegere al preșcolarilor.

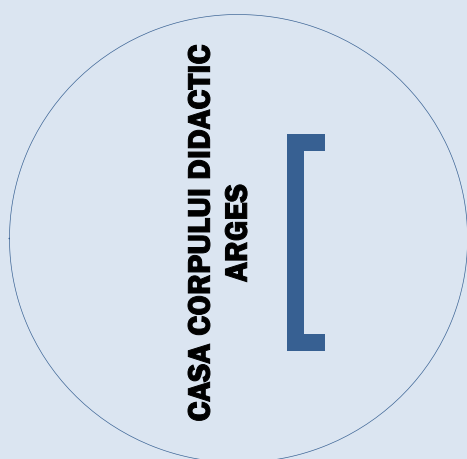
<https://www.miricanvas.com/v/145zd7k>





Bibliografie

- Curriculum pentru educație timpurie 2019
- https://ro.wikipedia.org/wiki/Pagina_principal%C4%83



NUMERAȚIA ÎN LIMITELE 1 – 10

*Prof. Înv. preșcolar Dumitrașcu Sorina
Grădinița cu PP Inocența, Găești*

ADE – Domeniul Științe, Activitate matematică, consolidare ”Numerația în limitele 1–10”, joc interactiv ”Alege răspunsul corect” – pe platforma wordwall, grupa mare

DESFĂȘURAREA JOCULUI: „Alege răspunsul corect”

Etapa 1: Introducerea jocului

Educatorul explică regulile:

Pe ecran va apărea o întrebare legată de numere.

Copiii trebuie să aleagă răspunsul corect dintre mai multe

La fiecare răspuns corect, vor primi o confirmare vizuală

Copiii aleg răspunsul corect făcând click/tap pe imaginea corespunzătoare

După terminarea tuturor întrebărilor se afișează punctajul.

Fiecare copil este aplaudat.



CASA CORPULUI DIDACTIC
ARGEȘ

COMOARA DIN INIMA ALBINEI

Prof. ed. timpurie Enoescu Naziana Georgiana
Școala Gimnazială Bălilești – Grădinița cu Program Prelungit Bălilești

Povestea „Comoara din inima albinei” reprezintă o lecție de viață, dar și o tipologie umana uitată în zilele noastre. Altruismul este din ce în ce mai rar întâlnit în rândul copiilor din prezent, astfel, personajul principal vine să ne arate ce sentimente putem avea atunci când dorim să ne ajutăm aproapele.

Protagonista caută permanent să își ajute semenii făcând totul în locul acestora, zâmbetele celor din jur sunt rasplata ei, nimic nu o poate face mai fericită. Din păcate, albina uită de propriile-i nevoi și dorințe punându-i pe primul loc pe cei apropiați. Așa se face că, într-o zi, dorește să ajute un bondar leneș care îi încredințează responsabilitatea sa, dar povara pe care o ia asupra sa este prea mare pentru trupul fragil. Singură, fără niciun ajutor, albina cedează greutateii care-i apăsă umerii și cade în iarbă, sleită de puteri.

Chiar Regina o găsește și îi explică importanța gesturilor sale, însă îi subliniază faptul că este primordial să își respecte propriile puteri și dorințe. Inima imensă a insectei nu încetează să își ajute aproapele, dar, de acum, primește și ea ajutor de la cei din jur.



CASA CORPULUI DIDACTIC
ARGEȘ

HORA FLUTURAȘILOR

- miniscenetă-creație proprie -

*Profesor pentru Educația timpurie Manoloaia Simona-Ionela
Școala Gimnazială Bălilești-G.P.P. Bălilești*

Domeniul de activitate-Interdisciplinar

Tema anuală-Când/cum și de ce se întâmplă?

Tema proiectului-Primăvara cu alaiul ei

Scopul-Aprofundarea cunoștințelor despre la anotimpul primăvara, formarea unei atitudini pozitive față de sine și față de cei din jur, educarea și cultivarea unor calități expresive, sensibilitate artistică, carismă, interpretare.

Obiective operaționale-

O1-să denumească zilele săptămânii, dar și culorile curcubeului

O2-să asocieze fiecare zi a săptămânii cu o culoare din curcubeu, în ordine cronologică

O3-să se costumeze adecvat strofei pe care o recită, într-una din culorile curcubeului

O4-să recite corect, clar și expresiv versurile unei strofe din poezie

-Fluturașul **Luni** e de un **Roșu** drăgăstos,

-Fluturașul **Marti**, vine azi cu săi frați, **Orange** e sa culoare, primită de la Soare,

-Fluturașul **Miercuri**, are petalele pictate, de Soarele arzător, cu **Galben** strălucitor,

-Fluturașul **Joi**, cu sufletul duios, în **Verde** s-a îmbrăcat,

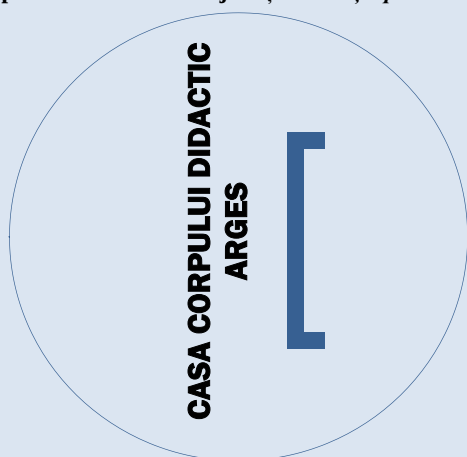
-Fluturașul **Vineri**, bun și iubitor, are culoarea cea **Albastră**, culoarea cea măiastră,

-Fluturașul **Sâmbătă**, e foarte muncitor, culoarea **Indigo**, din Soare a primit,

-Fluturașul **Duminică**, Cea de a șaptea zi, a adunat din Soare, culoarea **Violet**.

Zboară din floare în floare, cu povești pe aripioare, dă de veste-n țară, vine mândra **Primăvară**





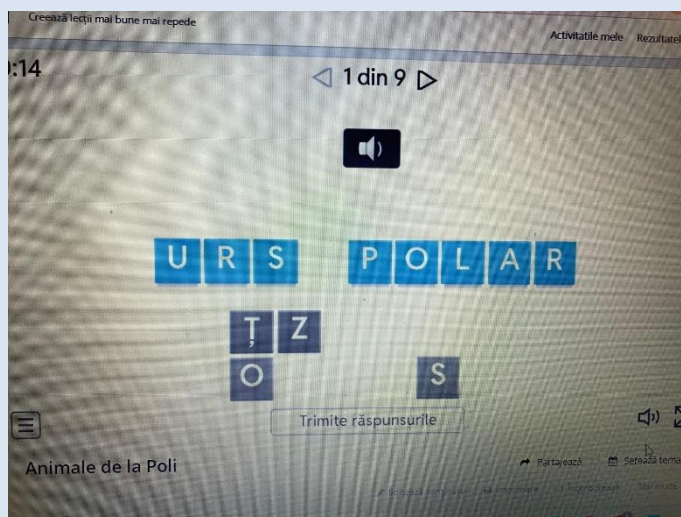
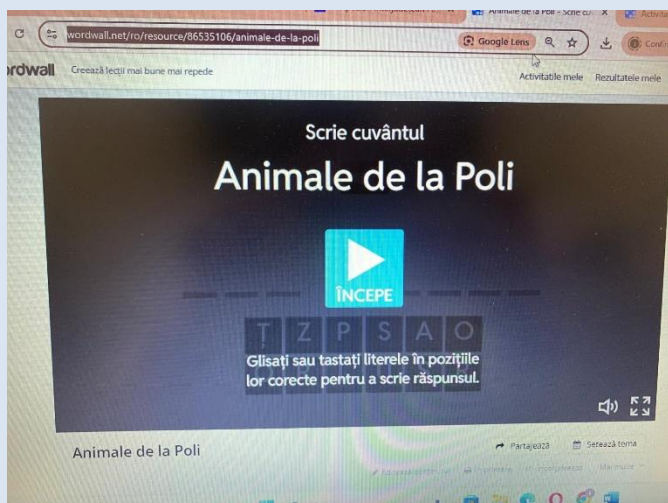
ANIMALE DE LA POLI- FORMARE CUVINTE

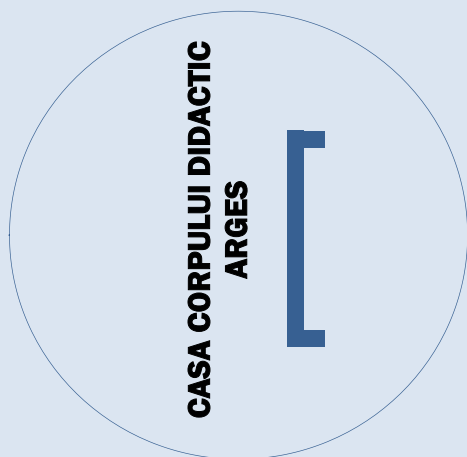
*Profesor învățăământ preșcolar Ioniță Alexandra Georgiana
Grădinița cu Program Prelungit "Inocența" - Găești, Dâmbovița*

„ANIMALE DE LA POLI – FORMARE CUVINTE” este o activitate pentru dezvoltarea vocabularului și a abilităților de recunoaștere a literelor la preșcolari. Prin asocierea sunetelor cu literele corespunzătoare, copiii își îmbunătățesc abilitățile de pre-scriere într-un mod interactiv.

Această resursă este realizată online, cu ajutorul aplicației Wordwall și poate fi folosită pe parcursul unei săptămâni, în cadrul domeniului Educarea Limbajului .

<https://wordwall.net/ro/resource/86535106/animale-de-la-poli>





FIȘĂ DE LUCRU INTERACTIVĂ – ”ȘTIU, POT, REUȘESC!

*Domeniul Științe - Domeniul Limbă și Comunicare,
Grupa Mare*

Prof. Teodor Ionuț MINCIUNĂ

Grădinița cu program prelungit „Flore de Colț” Pitești

Prof. Andreea Elena CĂLIN

Grădinița cu Program Prolungit ”Lumea Copiilor” Topoloveni

Prof. Melania MINCIUNĂ

Grădinița cu Program Prolungit ”Rază de Soare” Pitești

Această resursă educațională digitală este realizată în aplicația Liveworksheets. Liveworksheets este o platformă bazată pe web unde puteți digitaliza fișele de lucru finalizate în PDF.

Fișa de lucru digitizată, propusă de către noi facilitează autoevaluarea, iar posibilitățile oferite de site-ul web facilitează corectarea acestora în timp real, oferind feedback imediat.

Aplicația „Liveworksheets” este o aplicație ce oferă interactivitate și atractivitate, poate fi accesată la adresa web <https://www.liveworksheets.com>, oferind posibilitatea realizării de fișe de lucru digitale pe diferite teme.

Fișele de lucru interactive create în aplicația „Liveworksheets” sunt materiale didactice care combină elemente tradiționale de învățare cu tehnologia pentru a crea o experiență mai dinamică și implicativă. Aceste fișe pot include elemente precum casete de introducere a textului, întrebări cu opțiuni multiple, spații de completare, puzzle-uri și alte activități interactive. Preșcolarii pot interacționa direct cu conținutul printr-un dispozitiv digital, ceea ce adaugă un aspect practic și atrăgător la procesul de învățare.

În realizarea conținutului fișei interdisciplinare ”Știu, pot, reușesc!” s-a avut în vedere:

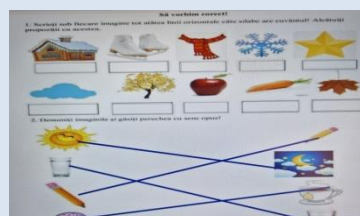
- respectarea curriculumului pentru educație timpurie și a cerințelor specifice celor două domenii experiențiale;

- formulare clară și obiectivă a sarcinilor de lucru;

- utilizarea de imagini sugestive care să faciliteze înțelegerea sarcinii didactice;

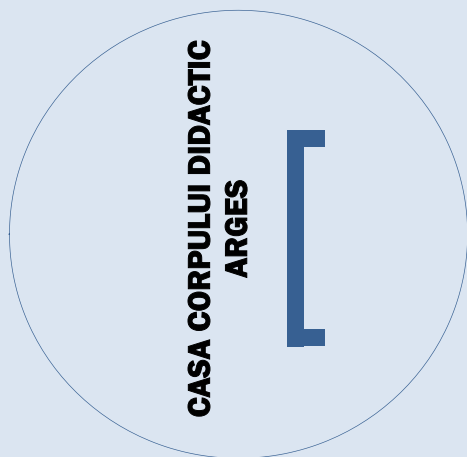
- respectare nivelului de vârstă al educabililor.

Resursa educațională ”Știu, pot, reușesc!” se poate descărca și utiliza atât în format PDF cât și live la tabla interactivă sau de pe orice dispozitiv de tehnologie a informației, accesând link-ul <https://www.liveworksheets.com/w/ro/fisa-interdisciplinara/8039844>.



Bibliografie:

Curriculum pentru educația timpurie 2019



MAGIA POVEȘTIILOR – PRINTESA FLORICICA ȘI FLUTURASUL MAGIC

Popescu Dalia
G.P.P. „Primii Pași”, Pitești

Poveștile au fost dintotdeauna un mijloc prin care copiii descoperă lumea, învață lecții valoroase și își dezvoltă imaginația. Ele nu sunt doar simple relatări, ci adevărate experiențe care îi ajută pe cei mici să crească frumos, să înțeleagă emoțiile și să învețe despre bine și rău. În lumea copilăriei, poveștile sunt mai mult decât cuvinte – ele devin ghiduri pentru suflet și minte. Unul dintre cele mai evidente beneficii ale poveștilor este stimularea imaginației. Ascultând aventurile personajelor, copiii încep să-și creeze propriile lumi interioare, să-și imagineze soluții pentru diverse probleme și să exploreze posibilități nelimitate. În același timp, poveștile contribuie semnificativ la dezvoltarea limbajului, îmbogățindu-le vocabularul și ajutându-i să înțeleagă structuri narative complexe.

Poveștile sunt un mijloc ideal de a transmite valori fundamentale precum prietenia, curajul, generozitatea și onestitatea. De multe ori, copiii învață mai ușor din acțiunile personajelor decât din explicații directe. Ei se identifică cu eroii poveștilor și, prin intermediul lor, descoperă ce înseamnă să fii bun, curajos sau perseverent. Pe lângă lecțiile morale, poveștile îi ajută pe copii să înțeleagă și să gestioneze mai bine emoțiile. Prin identificarea cu personajele, ei trăiesc diverse stări afective – de la bucurie și entuziasm, până la teamă sau tristețe. Această experiență îi ajută să-și recunoască propriile emoții și să găsească modalități sănatoase de a le exprima. Urmărirea firului narativ al unei povești stimulează memoria și capacitatea de concentrare.

Descriere: Florica, o floare tristă, își face un prieten neașteptat, Fluturașul Magic. Împreună, descoperă că soarele apare mereu după ploaie, aducând lumină și speranță.

Obiective:

- Dezvoltarea empatiei și înțelegerea emoțiilor.
- Transmiterea unui mesaj de optimism și reziliență.
- Introducerea copiilor în ciclurile naturii (soare, ploaie).

Poveștile îi încurajează pe copii să anticipeze ce urmează, să analizeze acțiunile personajelor și să înțeleagă legăturile logice dintre evenimente. Această activitate contribuie la formarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor. Cititul poveștilor, mai ales în cadrul familial, creează un spațiu de siguranță și iubire. Acest moment de conectare între părinte și copil este esențial pentru dezvoltarea emoțională sănătoasă a copilului. Ascultând o poveste înainte de culcare, copiii nu doar că își îmbogățesc imaginația, ci și simt iubirea și protecția celor din jur. Poveștile sunt o fereastră către alte lumi, culturi și obiceiuri. Ele le oferă copiilor șansa de a învăța despre diversitatea lumii și despre moduri diferite de a trăi. Astfel, poveștile contribuie la formarea unei perspective deschise și tolerante asupra vieții.

În concluzie, poveștile nu sunt doar un mijloc de divertisment pentru copii. Ele sunt o unealtă puternică pentru creștere și învățare. Prin magie, aventură și lecții de viață, poveștile le oferă copiilor tot ce au nevoie pentru a-și dezvolta imaginația, emoțiile și cunoștințele. În esență, ele sunt un dar prețios pentru mintea și sufletul fiecărui copil.

CASA CORPULUI
DIDACTIC ARGEȘ

ADE/ DȘ ACTIVITATE MATEMATICĂ, NUMĂRUL ȘI CIFRA 2 JOC INTERACTIV LEARNINGAPPS.ORG, GRUPA MICĂ

*Prof. ed. timpurie Mărculescu Mirela
Grădinița cu PP "Inocența" Găești*

LearningApps.org este o aplicație educațională care poate fi folosită pentru a sprijini activitatea de învățare în domeniul matematicii. Aceasta poate oferi diverse funcționalități, cum ar fi:

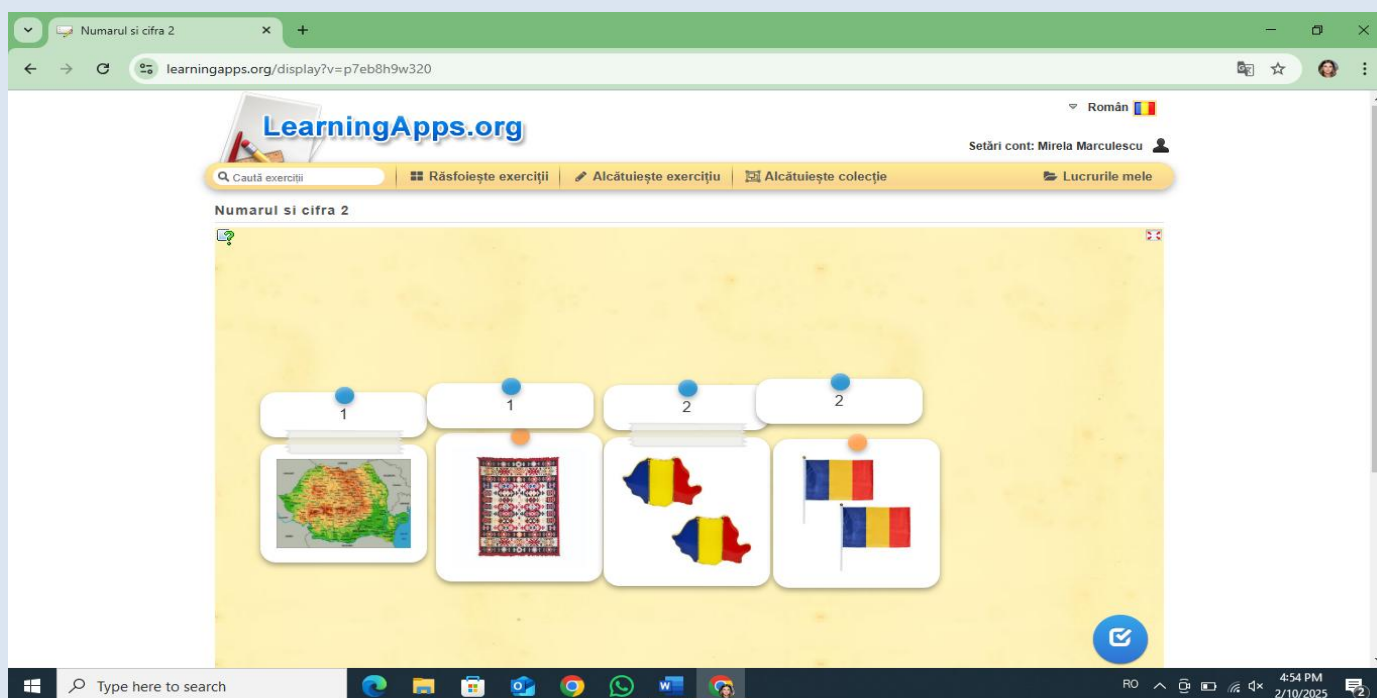
Exerciții interactive

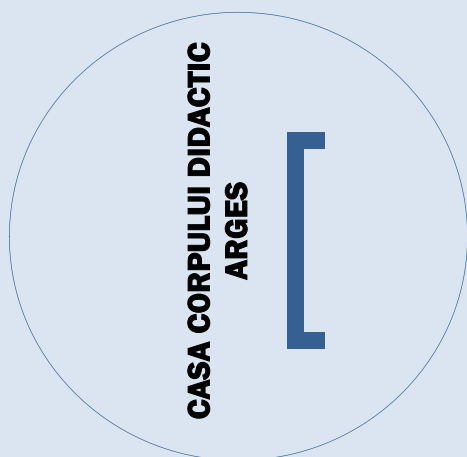
- Tutoriale și explicații
- Evaluări și teste
- Gamificare și progres personalizat
- Resurse suplimentare

Pentru a integra "LearningApps.org" în activitatea matematică, educatorii pot folosi aplicația ca un instrument complementare lecțiilor tradiționale, încurajând elevii/ preșcolarii să exploreze conceptele matematice într-un mod interactiv și plăcut.

Resursa de mai jos, cu sarcina didactică: "Așază tot atâtea elemente cât indică cifra", poate fi folosită la ADE/ DȘ – Activitate matematică, grupă mică atunci când se învață numărul și cifra 2, în momentul Obținerea performanței pentru a consolida deprinderea de a asocia cifra cu cantitatea și invers.

De asemenea poate fi folosită în cadrul proiectului tematic ce abordează Ziua Națională sau Unirea Mică.





DLC-EDUCAREA LIMBAJULUI "MARICICA, fetița murdărică"

*Prof. educație timpurie Teodorescu Mirela Nicoleta
G.P.P. "Albă ca Zăpada", Pitești*

*Prof. educație timpurie. Ionescu Ionela Denisa
G.P.P. "Albă ca Zăpada", Pitești*

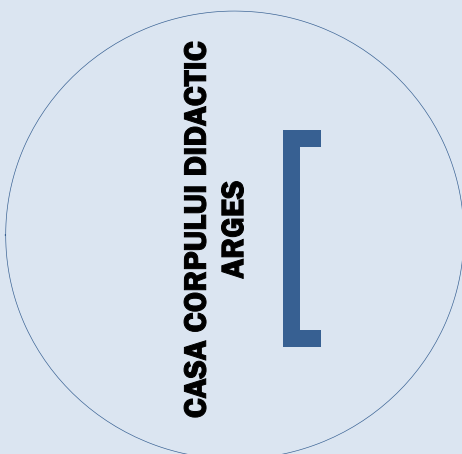
Lectura educatoarei este un instrument valoros în cadrul procesului de învățare care are rolul de a transmite copiilor anumite cunoștințe. Lectura educatoarei îi ajută pe preșcolari să își dezvolte capacitatea de a asculta pe perioade din ce în ce mai lungi, educatoarele având rolul de a îi conduce într-un tărâm de basm sau într-o lume plină de surprize. De asemenea, le stimulează dezvoltarea cognitivă și emoțională, dezvoltând totodată îmbogățirea vocabularului și a exprimării orale.

Scopul acestei activități este dezvoltarea capacității de exprimare orală, de înțelegere și utilizare corectă a semnificațiilor structurii verbale orale, precum și stimularea creativității, cunoașterea principalelor reguli de igienă personală și dezvoltarea capacității de utilizare a acestor norme prin corectarea.

Am ales această lectură deoarece consider că cititul împreună cu preșcolarii le îmbogățește vocabularul prin expunerea la cuvinte noi, le dezvoltă imaginația, le antrenează memoria și concentrarea și le stărnește pofta de cunoaștere. Totodată preșcolarii pot învăța deprinderile igienice, cunoașterea și respectarea regulilor de igienă personală și colectivă.

Am observat că toți copiii au manifestat un comportament nobil, au alternat momentele de nemișcare cu cele de relaxare, de schimbare a poziției, cu intervenții spontane. Aceste manifestări, împreună cu o conduită verbală adecvată sunt indicatori ai interesului și motivației copiilor pentru textul "MARICICA, fetița murdărică".





EXERSĂM SCRIEREA CORECTĂ ÎN LIMBA ROMÂNĂ

Prof. învă. primar Mincă Elena Luminița
Școala Gimnazială Nr. 1 Budeasa

MOTTO:

“ ... nici un om nu se întărește citind un tratat de gimnastică, ci făcând exerciții; nici un om nu se-nvață a judeca citind judecăți scrise de alții, ci judecând singur și dându-și seama de natura lucrurilor ... ”
(Mihai Eminescu)

În această eră, a tehnologiei este foarte important să-i învățăm pe copii să scrie corect, citeț, să cunoască limba română, atât în scriere, cât și în vorbire.

De ce trebuie să știm să vorbim corect? Este atât de important acest lucru în ziua de astăzi? Da, este vital. Și a ști să vorbești corect implică și a ști să scrii corect. O vorbire defectuoasă duce la o scriere incorectă. Dacă vorbirea va fi superficială, aceasta va afecta și scrierea. Nu putem scrie la fel cum vorbim. Și dacă nu pronunțăm cum trebuie sunetele, scrierea va avea de suferit. Dicția ne ajută să pronunțăm corect toate sunetele și să avem o comunicare cât mai clară și eficientă. Dacă nu pronunțăm corect, din păcate, vom ajunge să scriem la fel cum pronunțăm.

Sunt anumite reguli în limba română pe care trebuie să le învățăm ca atare pentru a diminua pe cât posibil greșelile de scriere și de vorbire.

Printre aceste reguli avem scrierea obligatorie cu „m” înainte de „b” și „p”. Avem regula lui „m” în toate cuvintele exceptându-le pe acelea care sunt compuse ori fac parte din nume de orașe, cum ar fi „Istanbul”, care respectă etimologia turcească.

Prin urmare, respectând această normă, se va spune corect, de exemplu: ambulanța, amplasament, (a) combate, emblemă, imbatibil, (a) îmbolnăvi, impar, implant, implicare, impardonabil, imparabil, imprevizibil, (a) împodobi, împărat, (a) împăduri, (a) împrumutări, (a) împiedica, (a) împrumuta, (a) îmbunătăți, îmbucurător, (a) împacheta etc.

Se poate observa, cu ușurință, că și în cuvintele derivate (adică în cuvintele obținute cu prefixul –in-, de la alte cuvinte existente în limbă), așa cum am precizat anterior, n devine m, înainte de p și b, înaintea altor consoane păstrându-se grafia cu n: (a) îmbolnăvi (de la bolnav), (a) împăduri (de la pădure), (a) împacheta (de la pachet) etc., dar, de exemplu, indisciplină (de la disciplină), indiscret (de la discret), insucces (de la succes) etc.

În actuala ortografie sunetul „î” poate fi redat în scris și prin „i din i” și prin „â din a”. Iată care sunt aceste reguli: se scrie „î” la începutul cuvintelor: învățător, încolo, a întreba etc., deci nu se admite scrierea „ânceput”, „ânger”, „ânsă”; tot î apare la sfârșitul cuvintelor – a coborî, a hotărî, a zăvorî, a izvorî; se scrie â doar în interiorul cuvintelor – pământ, cuvânt, tânăr, când etc. Aici mai există însă o regulă „adiacentă”: dacă la cuvintele care încep cu „î” se adaugă un prefix, atunci se păstrează litera lui inițială „î” chiar și după prefix, astfel că „î” apare și în interiorul cuvântului, de exemplu, neînțeleș, a reînvia etc. La fel „î” apare în interiorul cuvintelor compuse, în care al doilea element începe cu „î”, de ex., bineînțeleș

SCRIEREA CU „â” ȘI „î”

măine	împreună	întâi	încep	– reîncep
gând	învățat	încântat	împăcat	– neîmpăcat
român	coborî	văzî	însemnat	– neînsemnat
sfînt	urî	păzî	întîmpinat	– preîntîmpinat

Cum e corect: „â” sau „î”?

Noi cîntăm un cîntec vesel.
Elena începe cîntecul.
- nt_î voi c_nta eu. Apoi, voi hotăr_cine continuă, spune ea.
- Noi ne hotăr_m să c_ntăm mai frumos.
C_ntecul re_ncepe.

m înainte de b și p

plimbă, împreună, timbru, campion, bombă

Cecilia împlinește nouă ani. Ea este îmbrăcată cu o rochiță nouă. Are codițele împletite frumos.
Cecilia își servește prietenii cu bomboane. Ea îi imbie să servească și tort.
Ce bine se simt împreună!

umbrelă
anotimp
erau
imposibil
tumbă

schimbare
elev
strămb
împărțire
scriem

mb

Dâmbovița

CU TRENUL MATEMATICĂ ÎNVĂȚĂM!

*Prof. Elena Simona VOICU
Prof. Elena Mădălina OPROIU
Prof. Maria Magdalena ANGHEL
G.P.P. "Aripi Deschise", Pitești*

Prin joc, preșcolarul învață, cunoaște și se dezvoltă mai repede.

Jocul didactic reprezintă un mijloc de a facilita trecerea de la activitatea de joc la cea de învățare. J. Chateau sublinia faptul că „jocul nu este decât un substitut al muncii”. Folosirea jocurilor educative în mediul preșcolar este justificată prin nevoia copilului de a învăța până la rezolvarea unei probleme ce înseamnă o sarcină, o regulă, ordine și disciplină, iar acesta exersează nu numai mușchii, ci și gândirea și inteligența.

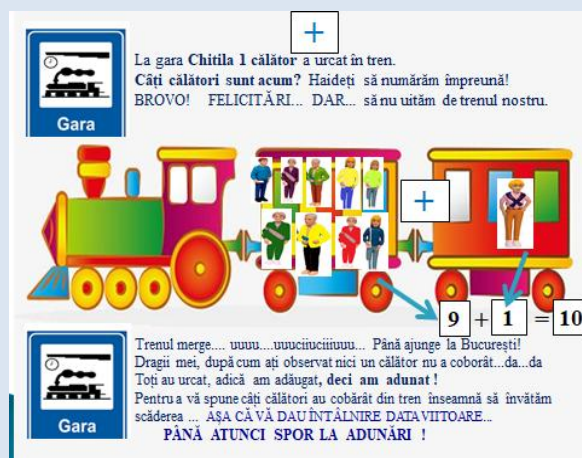
Jocul didactic este prezentat ca fiind o formă esențială de organizare a activității din grădiniță. Acesta are un rol foarte important în verificarea cunoștințelor, exersarea deprinderilor și priceperilor pe care copiii le dobândesc în procesul de predare -învățare și nu în ultimul rând stimularea acțiunilor de evaluare din partea educatoarei.

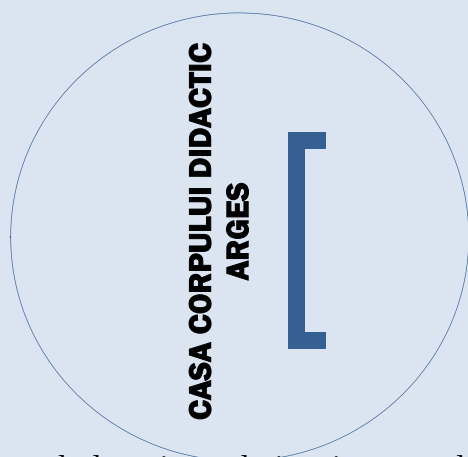
Jocul didactic matematic reprezintă o activitate de bază în grădiniță care realizează o legătură deplină între obiectivele urmărite, conținutul activității și particularitățile psihice ale vârstei prin schimbarea sarcinilor de învățare în joc.

Jocul didactic matematic "Cu trenul matematică învățăm!" are la bază cunoștințe matematice și elemente de limbaj matematic, dar și metode active deoarece acestea stimulează spiritul de inițiativă, inventivitate și independență în gândire. Păstrând caracteristicile jocului didactic, am evidențiat rolul formativ al jocului didactic matematic ce se bazează pe:

- ♣ dezvoltarea gândirii logice,
- ♣ dezvoltarea atenției,
- ♣ dezvoltarea personalității,
- ♣ exersarea și perfecționarea senzațiilor și percepțiilor,
- ♣ exersarea voinței,
- ♣ precizarea reprezentărilor,
- ♣ exersarea limbajului matematic.

Jocurile didactice matematice „au o funcție importantă în consolidarea, aprofundarea, organizarea și evaluarea cunoștințelor în dezvoltarea complexă a preșcolarilor și a școlarilor mici.” (Lespezanu, 2007)





PERSONALITĂȚI MARCANTE ÎN ISTORIA MEDIEVALĂ, MARI SUSȚINĂTORI AI CULTURII: DIMITRIE CANTEMIR ȘI CONSTANTIN BRÂNCOVEANU

Prof. Maria Elisabeta NEGRU
Școala Gimnazială Traian Pitești

În cadrul unei ore de istorie am realizat această prezentare pentru lecția: Personalități marcante în istoria medievală, mari susținători ai culturii: Dimitrie Cantemir și Constantin Brâncoveanu. Această. Prezentare scoate în evidență două mari personaje marcante ale istoriei.

Plan de lecție propus a demonstrat că personajele istorice nu au luptat doar pentru apărarea teritoriilor, ci și pentru dezvoltarea culturală a statelor.

Accesând prezentarea,

https://docs.google.com/presentation/d/10Nf9nsMSwro5ftmjyTbj_XGGzOZml92I/edit?usp=sharing&oid=113627153771929034381&rtpof=true&sd=true elevii vor afla informații interesante despre două personalități marcante, mai precis despre Constantin Brâncoveanu și despre Dimitrie Cantemir. Spre finalul lecției cu ajutorul unei hărți mentale au aflat care dintre aceștia este considerat fondatorul Bucureștiului modern și care dintre ei a fost un cunoscut cărturar, muzician, filosof, geograf și istoric. Schița proiectului de lecție:

Aria curriculară: Om și societate

Disciplina: Istorie

Unitatea de învățare: Epoci, evenimente și personalități

Subiectul lecției: Personalități marcante în istoria medievală, mari susținători ai culturii: Dimitrie Cantemir și Constantin Brâncoveanu

Tipul lecției: mixtă

Competențe specifice:

- 1.2. Localizarea în spațiu a evenimentelor istorice;
- 2.1. Identificarea de surse istorice utilizând o varietate de instrumente, inclusiv tehnologiile de informare și comunicare;
- 2.3 Identificarea, pe baza surselor, a cauzelor, a consecințelor și a elementelor care s-au schimbat sau nu într-o anumită perioadă de timp;
- 4.1. Determinarea semnificației unor evenimente din trecut și din prezent.

Obiective operaționale:

- O1: Să identifice portretele celor doi domnitori învățați;
- O2: Să folosească noțiunile istorice folosite în contexte noi de învățare;
- O3: Să localizeze în timp domniile celor doi mari făuritori de cultură și principalele lor acțiuni prin care s-au remarcat;
- O4: Să aprecieze realizările acestor domnitori din punct de vedere politic-cultural și rolul acestor personalități în evoluția țării noastre;
- O5: Să localizeze în spațiu statele în care au domnit și confruntările militare la care au participat statele care au influențat evoluția Țărilor Române;

Strategia didactică:

- a) metode: conversația, expunerea, explicația, exercițiul, povestire, problematizarea
- b) mijloace: material ppt, planșe, fișă de lucru, harta mentală;
- c) forme de organizare: frontal, pe grupe.

Bibliografie:

Vasile Dinu, Paul Didiță –Istorie manual alternativ, Ed. Carminis, 2020

Manual de istorie, clasa a IV-a , Ed. CD PRESS, 2021

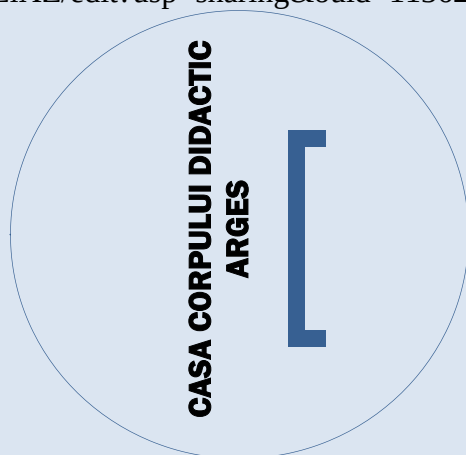
<https://historia.ro/search?q=constantin+brancoveanu>

<https://historia.ro/search?q=dimitrie+cantemir>

<https://muzeulvirtual.ro/imagini/constantin-brancoveanu>

Imagini online Google cu domnitorii

Link proiect de lecție: <https://docs.google.com/document/d/14XU6ZrqMJ4AUCsI52pDOPmpdHx-1ZiXZ/edit?usp=sharing&ouid=113627153771929034381&rtpof=true&sd=true>



POVEȘTILE – LUMEA MAGICĂ A COPILOR - Prințesa Clara și Tărâmul Magic

*Dumitrescu-Ioana Cristina
G.P.P. „Primii Pași”, Pitești*

Poveștile sunt o parte importantă din viața fiecărui copil. Ele deschid porți către lumi fantastice, unde imaginația nu are limite, iar învățarea devine o adevărată aventură. Prin povești, copiii descoperă personaje curajoase, prieteni sinceri și lecții valoroase de viață. Unul dintre cele mai mari beneficii ale poveștilor este stimularea creativității. Pe lângă aceasta, ele contribuie la dezvoltarea limbajului și a gândirii critice. Fiecare poveste ascultată este o ocazie de a învăța cuvinte noi, de a urmări un fir logic și de a face legături între evenimente.

În același timp, poveștile îi ajută pe copii să înțeleagă mai bine emoțiile. Prin identificarea cu personajele, ei trăiesc diverse stări afective și învață să își exprime sentimentele. Totodată, poveștile transmit valori importante precum prietenia, curajul și bunătatea. Cititul poveștilor este și un moment de apropiere între părinți și copii. Acest timp petrecut împreună le oferă celor mici sentimentul de siguranță și iubire, esențial pentru o dezvoltare sănătoasă.

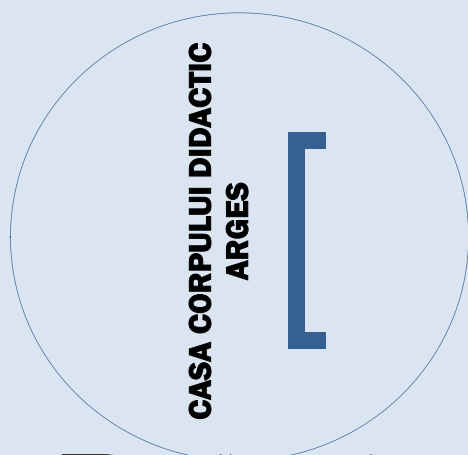
Descriere: Clara pornește într-o aventură magică pentru a descoperi culorile curcubeului și a readuce bucuria în regat. În călătoria sa, întâlnește prieteni care o ajută să găsească soluții.

Obiective:

- Stimularea imaginației și creativității.
- Promovarea prieteniei și a cooperării.
- Familiarizarea cu conceptele de culori și natură.

Poveștile sunt cheia către o lume magică pentru copii. Ele dezvoltă imaginația, îmbogățesc vocabularul și îi învață lecții valoroase despre prietenie, curaj și bunătate. În plus, poveștile îi ajută să înțeleagă emoțiile și să-și exprime sentimentele. Fiecare poveste este o ocazie de a explora noi lumi, de a învăța lucruri interesante și de a dezvolta gândirea critică. Totodată, cititul poveștilor este un moment de conectare emoțională, oferindu-le copiilor siguranță și iubire. Prin magie și aventură, poveștile îi ajută să viseze, să descopere și să crească frumos.

În concluzie, poveștile sunt mai mult decât simple relatări – ele sunt cheia către o copilărie bogată în imaginație, cunoaștere și emoții. Prin magia lor, fiecare copil poate învăța, visa și crește frumos.



POVEȘTILE INCURAJEAZĂ COPIII - VRUM-VRUM, MAȘINA CURAJOASĂ

Grigore Daniela
G.P.P. „Primii Pași”, Pitești

Poveștile sunt un instrument minunat pentru dezvoltarea copiilor, având multiple beneficii, atât cognitive, cât și emoționale. Iată de ce sunt ele atât de importante:

- **Stimularea imaginației și creativității**

Poveștile îi ajută pe copii să exploreze lumi noi, să-și imagineze personaje fantastice și să găsească soluții la situații inedite.

- **Dezvoltarea limbajului și a vocabularului**

Ascultând povești, copiii învață cuvinte noi și formează structuri de propoziții mai complexe. Povestirea stimulează și abilitatea de a pune întrebări și de a exprima idei.

- **Învățarea valorilor și a lecțiilor de viață**

Prin povești, copiii descoperă importanța prieteniei, curajului, generozității și adevărului. Personajele devin modele care îi inspiră să se comporte frumos.

- **Dezvoltarea emoțională**

Poveștile îi ajută pe copii să înțeleagă și să gestioneze emoțiile, fie ele de bucurie, teamă, curiozitate sau tristețe. Recunoașterea emoțiilor personajelor îi ajută să-și înțeleagă mai bine propriile trăiri.

- **Îmbunătățirea memoriei și a atenției**

Ascultarea poveștilor și urmărirea firului narativ contribuie la creșterea capacității de concentrare și la dezvoltarea memoriei.

- **Dezvoltarea gândirii critice**

Poveștile îi încurajează pe copii să anticipeze ce urmează, să analizeze acțiunile personajelor și să facă legături logice între evenimente.

- **Conectare emoțională și timp de calitate**

Cititul împreună cu părinții sau educatorii creează momente speciale și oferă copiilor sentimentul de siguranță și iubire.

- **Educație culturală și cunoașterea lumii**

Poveștile deschid porți către diferite culturi, tradiții și moduri de viață, ajutând copiii să înțeleagă diversitatea lumii în care trăim.

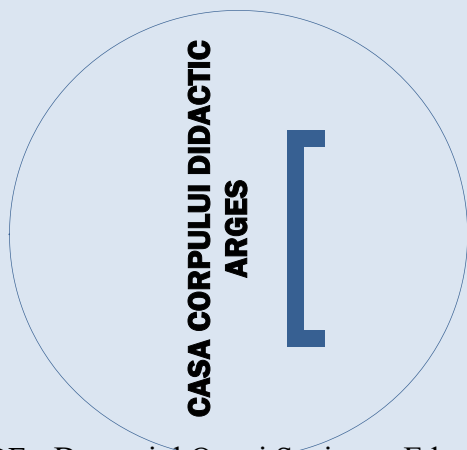
Vrum-Vrum, mașina curajoasă

Descriere: Povestea urmărește aventurile unei mici mașinuțe roșii, Vrum-Vrum, care își învinge teama de ploaie pentru a traversa un pod alunecos și a-și ajuta prietenii.

Obiective:

- Dezvoltarea curajului și încrederea în sine.
- Încurajarea cooperării și ajutorului reciproc.
- Introducerea ideii că teama poate fi depășită.

În concluzie, poveștile sunt mai mult decât simple relatări – ele sunt cheia către o copilărie bogată în imaginație, cunoaștere și emoții. Prin magia lor, fiecare copil poate învăța, visa și crește frumos.



REGULILE GRUPEI

*Prof. învă. Preșcolar Radu A Elena
Grădinița cu P.P. Inocența, Găești*

ADE - Domeniul Om și Societate-Educație pentru societate

Tema -Regulile grupei

Joc - Învârtă roata –Wordwall, grupa mare

1. Respectarea regulilor jocului

Jucătorii trebuie să respecte regulile stabilite de organizare

Jocul are un timp limitat pentru răspunsuri

2. Participare activă și fair-play

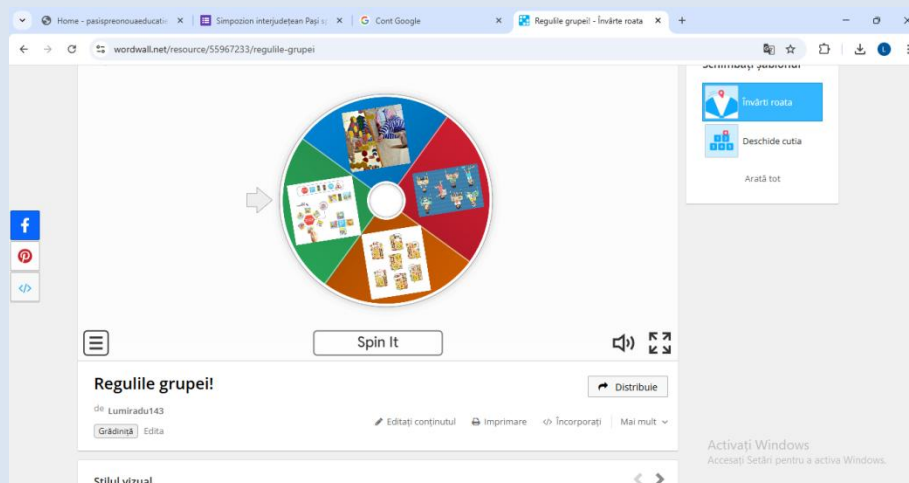
Toți jucătorii trebuie să răspundă

3. Urmărirea scorului și a obiectivelor

Jucătorii pot primi puncte pentru răspunsurile corecte

4. Distracție și învățare!

Scopul jocului este de a învăța și de a distra. Chiar dacă nu câștigi, important este să participi și să îți îmbunătățești cunoștințele.



MAGIA PRIMĂVERII – CARTE CU FIȘE DE LUCRU

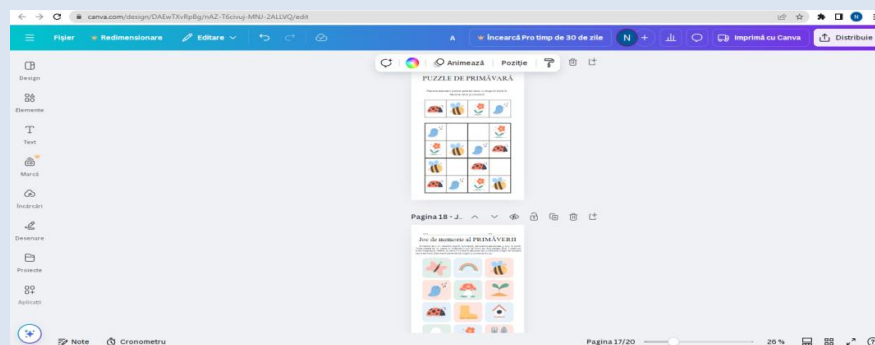
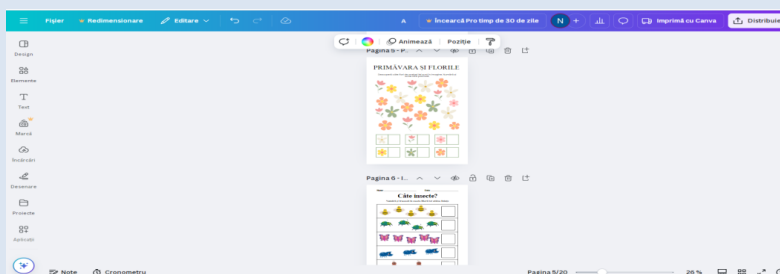
Prof. educație timpurie, Popescu Vasilica Narcisa
Prof. educație timpurie, Colțeanu Maria Adelina
G.P.P. "Albă ca Zăpada", Pitești

„Magia primăverii” – este unul dintre proiectele pe care noi educatoarele alegem să îl desfășurăm la grupă în anii de preșcolaritate. Acestui proiect i se substituie teme ce urmăresc să stimuleze interesul și curiozitatea preșcolarilor în descoperirea și investigarea mediului înconjurător, în identificarea fenomenelor și transformărilor naturii și a lumii vii, în găsirea unor soluții reale și eficiente pentru conservarea și protejarea naturii și a resurselor planetei.

Editarea la final de proiect tematic a unei cărți cu fișe de lucru prin intermediul instrumentelor digitale și inovatoare, oferă un real suport în completarea actului didactic deoarece copiii adoră să se joace, să răspundă provocărilor și să dovedească tuturor cunoștințele pe care le-au acumulat. Instrumentele digitale precum ”canva” sunt de mare ajutor în redactarea de fișe, hărți tematice, puzzle-uri, prezentări cu efecte vizuale și auditive, etc, materiale ce se pot folosi atât pe diferite dispozitive precum tableta, telefonul, tabla interactivă din clasă, dar și fizic, prin imprimarea acestora și introducerea în centrele de interes în timpul activităților liber alese, sau în activitățile didactice în momentele de obținere a performanței, asigurarea retenției și a transferului, evaluare.

”Magia primăverii – cartea cu fișe de lucru” – se poate folosi în cadrul activităților liber alese în centrele de interes precum Știință, Bibliotecă, Joc de masă, Artă și conține 20 de fișe de lucru cu diferite sarcini de lucru precum scriere grafică pe linie punctată, jocul umbrelor, numerație, raportarea numărului la cantitate și a cantității la număr, mai multe, mai puține cu un element, joc de memorie, sudoku cu elemente de primăvară, desen cu temă dată, etc.

Materialele didactice create cu ajutorul instrumentelor digitale sunt extrem de utile și personalizează activitatea profesorului. Utilizându-le, copilul exersează, iar - „A învăța făcând” – devine din ce în ce mai mult unul dintre principiile de bază ale învățământului contemporan. Aristotel spunea că „ceea ce urmează să facem după ce am învățat, învățăm numai făcând”.



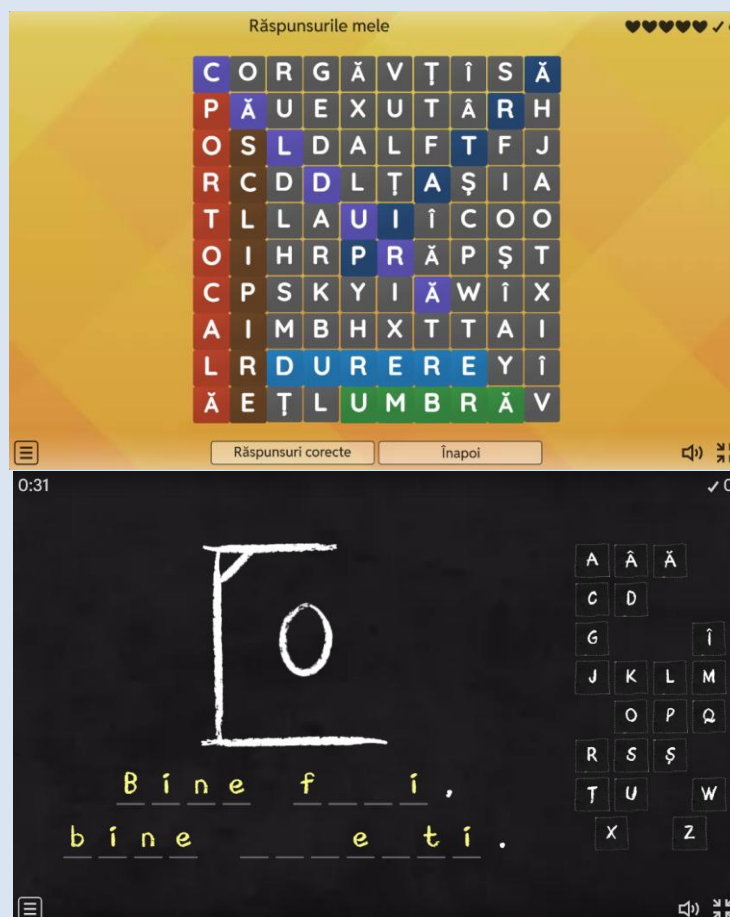
LEUL ȘI ȘORICELUL – ACTIVITĂȚI ÎN WORDWALL

*Prof. învă. primar Tomulescu Alexandra-Camelia
Școala Gimnazială Nr. 1 Budeasa*

Pentru a aprofunda înțelegerea fabulei "Leul și șoricelul" de Lev Tolstoi, se pot desfășura mai multe activități interactive pe platforma Wordwall. Acestea includ jocuri educative, menite să dezvolte gândirea critică și să consolideze cunoștințele despre text.

Printre activitățile desfășurate se numără: roata cu întrebări pe baza textului, formarea unor perechi de cuvinte cu sens asemănător sau opus, găsirea în text a unor propoziții care se termină cu diferite semne de punctuație, careu de cuvinte, realizarea unor propoziții cu anumite cuvinte folosind un alt sens față de cel din text, aranjarea cuvintelor în propoziții și jocul "Spânzurătoarea", cu ajutorul căruia se identifică morala fabulei.

La final, există un joc de ordonare a evenimentelor unde elevii pot aranja momentele în ordinea desfășurării lor, consolidând astfel structura narativă. Aceste activități au făcut învățarea mai atractivă și au stimulat participarea activă a elevilor.



CUNOAȘTEREA MEDIULUI - DȘ-VULPEA - observare

*Prof. educație timpurie TEODORESCU MIRELA NICOLETA
GPP Albă ca Zăpada, Pitești*

Cunoașterea mediului contribuie la dezvoltarea cognitivă, afectivă și morală a copiilor. Prin activitățile de observare a cunoașterii mediului, atent organizate, am pus accent pe formarea deprinderilor practic-aplicative. Observarea constituie principalul mijloc de a transmite copiilor cunoștințele despre lumea înconjurătoare. Principalul obiectiv al observărilor este acela de a îmbogăți cunoștințele copiilor, de a le forma reprezentări clare și precise, de a le dezvolta și organiza gândirea. **VULPEA -observare**

Moment organizatoric: Am aerisit sala de grupă, am pregătit scăunelele pentru copii.

Captarea atenției: Am realizat-o cu ajutorul aplicației ARLOOPA prin care am proiectat o vulpe în mijlocul grupei noastre.

Reactualizarea cunoștințelor: Am adresat întrebări scurte despre animalele sălbatice din pădurile țării noastre.

Anunțarea temei și a obiectivelor: Am anunțat tema zilei.

Dirijarea învățării: Am realizat observarea propriu zisă a vulpii proiectate, folosind în același timp și imaginile din prezentare.

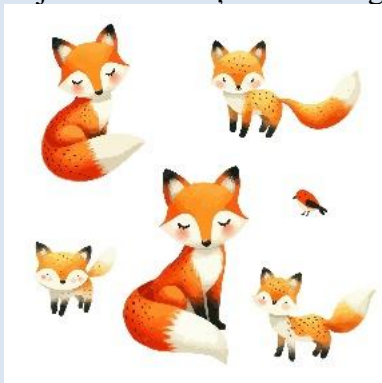
Obținerea performanței: Am realizat-o cu ajutorul metodei Explozia stelară, folosind întrebările "Cine?", "Unde?", "Cum?", "De ce?", "Când?".

Asigurarea conexiunii inverse: Am fixat tema activității, subliniind mediul de viață și hrana vulpii.

Evaluarea: Am face aprecieri generale și individuale asupra modului în care au participat la activitate.

Metode și procedee: observația, conversația, explicația, exercițiul

Mijloace de învățământ: imagini sugestive, telefon, calculator, steluțe decupate.



Supliment Revista Catedra - editie online

Redacția suplimentului revistei CATEDRA

Coordonator revistă:

Prof. Ana BADEA, director CCD Argeș

Membrii colectivului de redacție:

Maria Magdalena ANGHEL, profesor metodist CCD Argeș

Floarea BÂRLOGEANU, profesor metodist CCD Argeș

Mihaela CRIVAC, profesor metodist CCD Argeș

Georgeta TOMA, profesor metodist CCD Argeș

Valentina Marilena ANDRONE, informatician CCD Argeș

Mirela Mariana ȘUFARIU, bibliotecar CCD Argeș

Design și machetare:

Inf. Valentina Marilena ANDRONE

Coperta:

Bibl. Mirela Mariana ȘUFARIU

Responsabilitatea asupra conținutului articolelor și a dreptului de publicare a fotografiilor revine în exclusivitate autorilor!