

**Lucrările Simpozionului concurs județean
”Pași spre o nouă educație”, Ediția a IV-a,
februarie 2024**



ISSN 2810 – 1995

ISSN – L 2810 - 1995

CATEDRA
SUPLIMENT

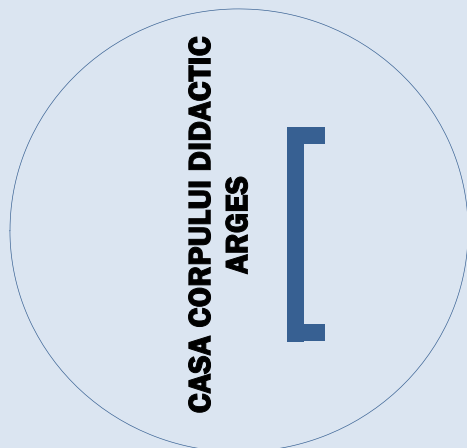
Publicație periodică de informație și cultură - ediție nouă online



Formează-te și vei putea forma!

CUPRINS

CU CE CĂLĂTORIM?	3
JOCURI INTERACTIVE ON LINE	4
CE ȘTIU DESPRE MINE ?	4
PRIMA MEA CARTE DE EDUCAREA LIMBAJULUI.....	5
PRINCIPIUL PARTICIPĂRII ACTIVE ȘI CONȘTIENȚA A ELEVULUI ÎN ACTIVITATEA DE PREDARE- ÎNVĂȚARE-EVALUARE	6
CÂND NE ARATĂM EMOȚIILE?.....	7
ADJECTIVUL	8
NOI RESURSE EDUCATIONALE.....	8
FĂ-MĂ SĂ RÂD!.....	9
ROLUL POVEȘTELOR ÎN VIAȚA PREȘCOLARILOR	10
PAINEA.....	11
SERBĂRILE ȘCOLARE -O ALTĂ FORMĂ DE EDUCAȚIE	12
COȘUL DULCE AL TOAMNEI	13
ZIUA INTERNAȚIONALĂ A OMULUI DE ZĂPADĂ	13
SUNETUL ȘI LITERA A	14
APLICAREA METODELOR MODERNE ÎN SCOPUL CREȘTERII CALITĂȚII ÎN EDUCAȚIE.....	15
ADP - CE NU SE POTRIVEȘTE?.....	16
ARTE VIZUALE ȘI ABILITĂȚI PRACTICE, TANGRAM-TEHNICI DE LUCRU	17
DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE LITERA ȘI SUNETUL O	18
EDUCAȚIA CA FENOMEN SOCIAL.....	19
PRIETENIA.....	20
IARNA JUCĂUȘĂ – PREZENTARE ÎN CANVA.....	21
SĂ FACEM CUNOȘTINȚĂ! – JOC DE SOCIALIZARE	22
EDUCAȚIA INCLUZIVĂ LA NIVELUL PREȘCOLAR	23
CUVINTE CU Î / Â	24
CINE A SPUS MIAU?	25
ECO-PUBELE PENTRU CLASA MEA	25
ADE: DPM “BUN VENIT LA GRĂDINIȚĂ” (scenetă)	26



CU CE CĂLĂTORIM?

Proiectul ”Cu ce călătorim!” s-a derulat pe o perioadă de o săptămână, constituind un prilej pentru preșcolarii din grupa mijlocie, de a-și îmbogăți cunoștințele referitoare la mijloacele de transport. Este o temă preferată de ei, dat fiind faptul că se întâlnesc permanent cu unele dintre acestea în viața de zi cu zi, cu altele în desene animate, la televizor etc. Am amenajat centrul tematic cu jucării reprezentând mijloace de transport aeriene, tereste și maritime. În urma discuțiilor, copiii s-au arătat interesați să afle mai multe informații despre mijloacele de transport sub forma proiectului ”Cu ce călătorim!”

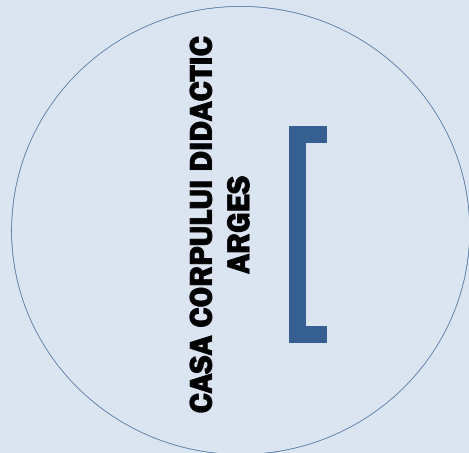
Am stabilit că la finalul proiectului vom realiza trei machete, câte una pentru fiecare categorie, în care vom folosi ceea ce vom descoperi și învăța pe parcursul săptămânii: despre categoriile de mijloace de transport, cântecul ”Autobuzul”, autobuze clasice versus moderne, jocuri interactive, diferite imagini cu mijloacele de transport existente, activități de colorare, diferite chestionare pe aceeași temă. Am cerut ajutorul părinților, printr-o scrisoare de intenție, pentru procurarea de materiale utile. Am avut surpriza să primim în clasă vizita unui unchi, agent rutier, care le-a prezentat copiilor uniforma și reguli de respectat pe stradă. Copiii au lucrat individual, pe echipe, în perechi, au fost coordonați să folosească materialele puse la dispoziție și să culegă informații.

Finalizarea proiectului: s-a realizat prin activitatea integrată ”Am călătorit pe uscat, pe apa și prin aer” ce a avut ca scop evaluarea proiectului și valorizarea muncii copiilor, pe parcursul acestuia. Popularizarea am făcut-o printr-o defilare filmată și prezentată ulterior în părinților.

Analizând rezultatele obținute în urma derulării acestui proiect, am constatat că obiectivele propuse au fost atinse. Evaluarea am desfășurat-o chiar prin activitatea integrată ”Am călătorit pe uscat, pe apa și prin aer” în cadrul căreia copiii au avut ocazia să enumere mijloace de transport, reguli de comportare când călătoresc, au construit pe cele preferate, motivând alegerea făcută. De asemenea, punctul culminant l-a constituit realizarea machetelor specifice cu materiale variate și completarea lor cu lucrări realizate pe parcursul proiectului. La final au defilat cu mijloacele de transport, le-au prezentat și au cântat. S-au făcut fotografii și s-au realizat expoziții cu lucrările preșcolarilor.



Prof. Monica Achim
Grădinița cu Program Normal Nr. 2 Orbeasca de Jos
Prof. Florentina Dimancea
Grădinița cu Program Normal Nr. 1 Orbeasca de Sus



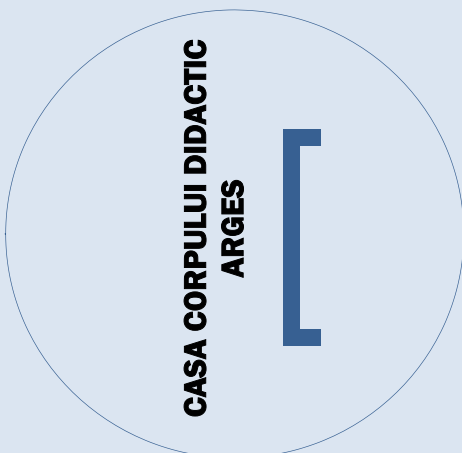
JOCURI INTERACTIVE ON LINE

Prof. Camelia BERCEA
Grădinița cu Program Prolungit Nord 1 - Rm Vâlcea

Materialul pe care eu îl propun pentru acest simpozion este un joc interactiv creat pe platforma worwall.net. Am descoperit această platformă din nevoia de a fi alături de copii și de a le menține interesul pentru activități în contextul pandemic, dar am folosit-o și când ne-am întors la grădiniță. Copiii sunt foarte încântați de acest tip de jocuri, și în același timp ne dezvoltăm și motricitatea fină învățând să folosim mouse-ul de la calculator.

Vă recomand cu căldură acest tip de jocuri interactive și vă garantez că vor reprezenta o încântare pentru copilași !

<https://wordwall.net/ro/resource/9848041>



CE ȘTIU DESPRE MINE ?

Prof. Ramona Ioana BULETEANU
Grădinița cu Program Prolungit Dumbrava minunată Pitești

Pentru a facilita procesul de învățare în cadrul activităților desfășurate online sincron și asincron, am încercat să creez scurte filme educative, captivante, apropiate de vârsta și nevoile preșcolarilor. În cadrul acestui material vă voi prezenta conținutul și obiectivele urmărite în cadrul filmului educativ „Ce știu despre mine? ”, utilizat în cadrul activităților Domeniului Știință, la grupa mică. Cu ajutorul acestui material am consolidat și evaluat cunoștințele preșcolarilor de grupă mică despre corpul uman.

Am urmărit atingerea următoarelor obiective:

- Identificarea părților componente ale corpului;
- Identificarea și denumirea celor cinci simțuri;
- Modul în care ne putem folosi de cele cinci simțuri.

Activitatea s-a desfășurat sub forma unui joc interactiv, în care preșcolarii și-au amintit părțile componente ale corpului, le-au denumit și au exemplificat cum se pot folosi de cele cinci simțuri.

Folosirea acestor modalități de desfășurare a activităților online, cu ajutorul filmelor educative s-a menținut interesul și s-a stimulat totodată dorința preșcolarilor de a participa la activități, fără să se simtă plictisiți.

Micuții preșcolari au putut parcurge materialele video în ritmul propriu, în funcție de nevoile și intereselor lor.



PRIMA MEA CARTE DE EDUCAREA LIMBAJULUI

Propoziții, silabe, sunete, litere
Grupa Mare - Domeniul Limbă și Comunicare

Prof. Corina Georgeta POSTELNICESCU

Prof. Ana NODEA

Prof. Irina OLTEANU

Grădinița cu Program Prelungit Aripi Deschise Pitești

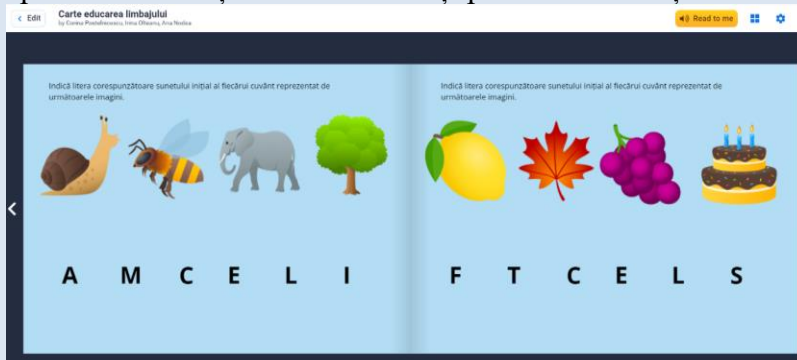
Această resursă educațională digitală este realizată în aplicația Book Creator. Este specifică activităților de educarea limbajului, grupă mare și aparține domeniului de dezvoltare a limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii.

Aplicația „Book Creator” este o aplicație permisivă și atractivă, care poate fi accesată la adresa web bookcreator.com, oferind posibilitatea să creăm cărți digitale pe diferite teme.

Am urmărit următoarele conținuturi: 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 descărca și în format PDF și poate fi utilizat și la tabla interactivă.



<https://read.bookcreator.com/axlOzSuEGycXmUdZwF35i9mhT0w1/ue6scUjbSvqAhXsb3uw3Cg>

Bibliografie:

Curriculum pentru educația timpurie 2019

- <https://www.youtube.com>
- https://www.google.com/search?q=images+clipart&oq=imagesclip&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqCQgBEAAYDRiABDIGCAAQRrg5MgkIARAAGA0

PRINCIPIUL PARTICIPĂRII ACTIVE ȘI CONȘTIENȚA A ELEVULUI ÎN ACTIVITATEA DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Prof. Claudia GHENA
Liceul Teoretic „Iulia Zamfirescu”-Mioveni

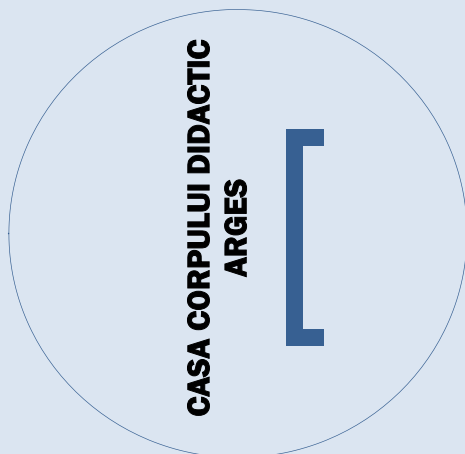
Copilul are nevoie să își cultive voința de acționare asupra cunoașterii, pentru a primi activ informațiile. O informație devine autentică în momentul în care individul este pus în situația de interogație sau acțiune propriu-zisă. Învățarea mecanică a informațiilor nu trebuie să fie niciodată încurajată. Înțelegerea cunoștințelor înainte ca acestea să fie stocate sau reproduse este esențială. Elevul are nevoie să dețină un cumul de cunoștințe achiziționate pe parcursul învățării, acesta trebuie să-și actualizeze diferențiat informațiile, să facă legături între ele și să renunțe la acelea cu care nu mai operează, creând noi ipoteze și explicații.

Atunci când jocul este folosit ca metodă de predare-învățare, cel mai important aspect al acestuia este că îi face pe copiii conștienți de faptul că se află

într-o situație de învățare. Învățătorul trebuie să stabilească foarte clar sarcinile didactice urmărite în cadrul jocului. Copilul are nevoie să știe ce rol va juca/interpreta în cadrul jocului, care sunt regulile jocului și care este tema stabilită. Toate acestea îl ajută pe copil în rezolvarea corectă a sarcinilor de joc și îi imprimă direcția necesară în acțiunea de joc. Un alt aspect important în reușita jocului este și pregătirea corespunzătoare a materialelor necesare pentru stimularea și motivarea elevilor.

Jocul are multiple valențe formative precum: îmbogățirea cunoștințelor și formarea capacităților, dezvoltarea atenției, a spiritului de observație, memoriei și imaginației, formarea motivației și a unei atitudini față de diverse activități, cultivarea spiritului de investigație, perseverență și spiritul cooperant.





CÂND NE ARATĂM EMOȚIILE?

Prof. Cristina DUMITRESCU

Prof. Dani

ela GRIGORE

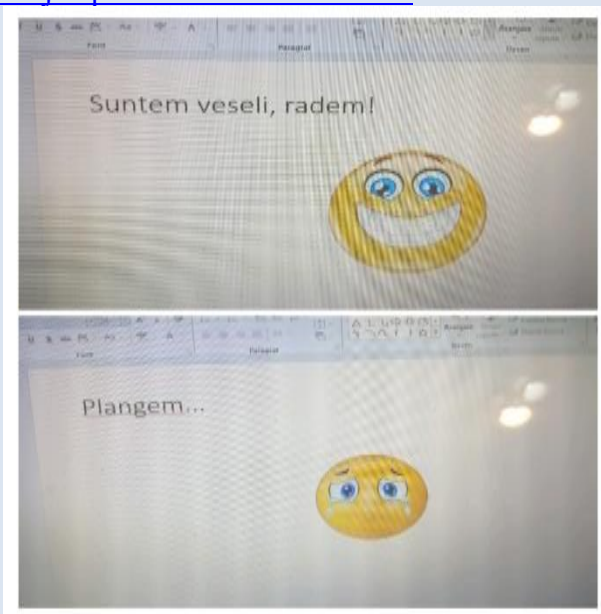
Grădinița cu Prelungit Primii Pași Pitești

Putem dezvolta inteligența emoțională a copilului ajutându-l să-și conștientizeze emoțiile, să le comunice și să le exprime adecvat, să recunoască emoțiile celorlalți, să reușească să-și amâne impulsurile pentru o recompensă viitoare. Copiii cu o inteligență emoțională dezvoltată sunt mai sociabili, mai optimiști, mai empatici, mai eficienți, mai responsabili, mai îndrăzneți, au capacități sporite de adaptare și de rezolvare a problemelor cu care se confruntă.

Îi învățăm pe copiii noștri să scrie, să citească, să vorbească politicos, să deseneze, să aibă grijă de sănătatea lor. O mulțime de lucruri care îi ajută să le fie bine. Însă, le vorbim prea puțin de un subiect esențial pentru starea lor de bine: emoțiile lor. Iată o activitate simplă, dar importantă, pe care o puteți realiza cu cel mic, cu scopul de a-l ajuta să înțeleagă ce sunt emoțiile, cum se manifestă ele la nivel de mimică și cum influențează comportamentul. Pentru captarea atenției aveți nevoie de coli și de creioane colorate.

Am pus pe videoproiector emoțiile: bucurie, tristețe, curiozitate, plans. Am discutat, cu copilul, despre fiecare emoție în parte. Apoi am luat o coală albă de hârtie și am desenat în centru, fața unui copil, după care am trasat mimica corespunzătoare primei emoții, bucurie: ochi rotunzi, sprâncene arcuite, zâmbet până la urechi. După care copilul trebuie să își amintească unele întâmplări în care s-a simțit foarte bucuros. De exemplu: „Ce ai făcut atunci când ai fost bucuros? Ai sărit? Ai bătut din palme? Ai râs zgomotos? Ai dansat? Ai îmbrățișat pe cineva?”, etc. Luați pe rând toate emoțiile și realizați același exercițiu.

[Ursulețul și emoțiile lui – Un joc psihoeducational atractiv](#)





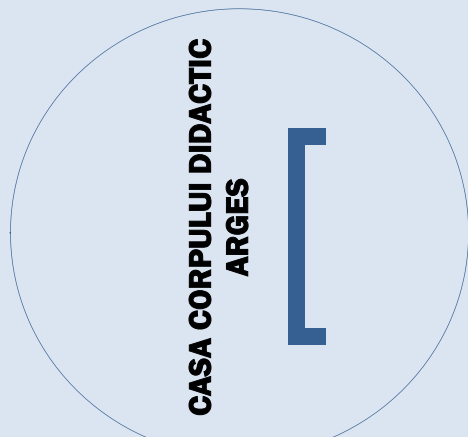
ADJECTIVUL

*Prof. Georgeta NEAGU
Prof. Cristina Georgiana PROFIROIU
Școala Gimnazială Prof. Paul Bănică Târgoviște*

Disciplină: Limba și literatura română
Sesizarea abaterilor din textele citite în vederea corectării acestora

Este o metodă de învățare prin care se urmărește ca un subiect să fie explorat din mai multe perspective.

Se cere elevilor prima oară să deschidă aplicația word art și fiecare să își aleagă o imagine și pe baza acesteia să găsească adjective potrivite. Se oferă ajutor elevilor în a căuta modalități diferite de scriere, de folosire a meniului acestei aplicații. Ei pot alege dacă să se repete cuvintele sau nu în cadrul imaginii alese. Înainte de a salva ceea ce au lucrat, aceștia pot vizualiza lucrarea și eventual pot aduce modificări.



NOI RESURSE EDUCATIONALE

*Prof. Andreea Elena GUGU-GHILĂ
Grădinița cu Program Prelungit Curcubeul Copilăriei, Craiova
Prof. Ghira Teodorina Alina
Grădinița cu Program Prelungit Curcubeul Copilăriei, Craiova*

„Noile resurse educaționale în tehnologie deschid uși către o lume de cunoaștere nelimitată și oportunități de învățare personalizate.” - Alan November

Invățarea digitală - dobândirea de cunoștințe și aptitudini folosind tehnologii digitale, cum ar fi cursurile asistate de calculator sau bazate pe Internet, accesate local sau prin rețele de bandă largă. Un mediu virtual de învățare (Virtual Learning Environment, VLE) este un set de instrumente de predare și învățare concepute pentru a extinde experiența de învățare a educabililor prin utilizarea instrumentelor TIC.

Wordwall este o platformă online care oferă o varietate de jocuri și activități interactive pentru a învăța și consolida cunoștințele într-o varietate de domenii, inclusiv matematică. Această platformă este potrivită pentru profesori și studenți și vă oferă posibilitatea de a vă crea propriile jocuri și de a accesa jocurile altor utilizatori. Jocurile Wordwall pot fi personalizate la nivelul și nevoile fiecărui elev și pot fi folosite în clasă sau acasă. Un mod distractiv și interactiv de a învăța și de a-ți aprofunda abilitățile.

Jocul didactic realizat prin intermediul platformei Wordwall se numește *Cunoaște animalul sălbatic* se realizează prin intermediul unei roate în care sunt ilustrate animale sălbatice. Apoi, vor primi indicii și întrebări despre animalul respectiv.

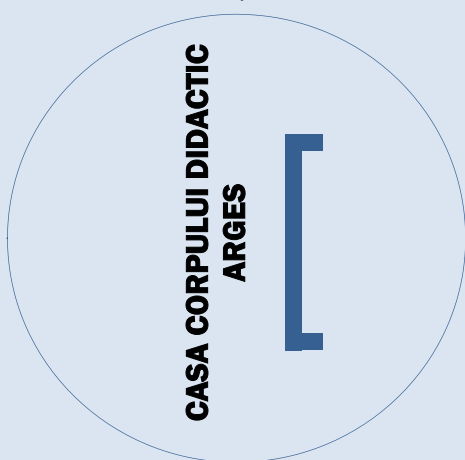
Scopul jocului este să răspunzi corect la întrebări pentru a aduna puncte și a avansa în aventura. Întrebările sunt despre habitatul animalului, dieta sa, comportamentul său sau alte detalii interesante.

Jocul cu animale sălbatice este o modalitate distractivă de a învăța despre aceste creaturi uimitoare și de a te simți ca un adevărat explorator al naturii. Sper că te vei bucura de aventura ta în sălbăci



Bibliografie:

1. Corlat S., *Metodologia utilizării Tehnologiilor Informaționale și de Comunicație în învățământul superior*. Chișinău, 2001



FĂ-MĂ SĂ RÂD!



ProFf. Mihaela IORDACHE
Liceul Teoretic" Mihai Viteazul" Vișina-Grădinița Izvoru

Propunător: Iordache Mihaela

Locul de desfășurare : Liceul Teoretic" Mihai Viteazul" Vișina-Grădinița Izvoru

Grupa: Mijlocie - „FLUTURAȘILOR”

Categoria de activitate: ALA (activități liber alese)

Mijloc de realizare: Joc distractiv

Denumirea jocului: „Fă-mă să râd!” (“Make me laugh!”)

Copiii, astăzi vom desfășura un joc foarte frumos numit: ”Fă-mă să râd!”. Pentru început vă voi explica jocul: Ne vom grupa câte trei: unul va sta pe scaun și încercă să păstreze o expresie severă sau pașnică care nu se schimbă. Ceilalți doi vor stă în ambele părți ale celui de pe scaun și rolul lor este să încerce să-l facă pe cel de pe scaun să radă. Nu li se permite să atingă persoana de pe scaun. Câștigă cel care rezistă cel mai mult fără să râdă, Rolurile se pot schimba.

Scopul:

- Dezvoltarea abilităților de actorie și a abilităților interpersonale;
- Recreerea copiilor și restabilirea bunei lor dispoziții;
- Dezvoltarea stimei de sine;

Dimensiuni ale dezvoltării:-Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate.

Comportamente vizate:

- utilizează mimica și gestică pentru realizarea de activități variate;
- manifestă încredere în adulții cunoscuți, prin exersarea interacțiunii cu aceștia;
- participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată

Obiective operaționale:

- O1- să-și coreleze mimica și gestică în funcție de sarcinile jocului;
- O2- să respecte regulile prevăzute de joc;

O3-să participe cu interes la joc păstrând ordinea și disciplina;

O4- să se joace împreună.

Strategii didactice:

a) **Metode și procedee didactice:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul;

b) **Mijloace de învățământ:** corpul prin gestică și mimica;

c) **Forme de organizare:** pe echipe.

Elemente de joc: gestică, mimica, încurajare, aplauze;

Bibliografie:

- „Curriculum pentru educație timpurie” 2019, M.E.N.

- Barbu H., Popescu E., Șerban F., *Activități de joc și recreativ-distractive. Manual pentru școlile normale*, E.D.P., București 1993



ROLUL POVEȘTELOR ÎN VIAȚA PREȘCOLARILOR

Prof. Leontina Ionela ROBU
Școala Gimnazială nr. 1 Valea Mare Pravăț
Grădinița cu program normal Gura Pravăț

„La orice vârstă, omul este o ființă care se hrănește cu povești. De aceea, avuția povestirilor, pe care au strâns-o oamenii de pe tot globul, din casă în casă, din secol în secol, fie în vorbă, fie și în scris, a depășit celelalte avuții omenești.” spunea scriitorul și filosoful indian Rabindranath Tagore.

De mici copii îndrăgim poveștile. Mai mult decât atât, aceste povești au rolul de a stimula educația și imaginația copiilor, care învață să descopere lumea minunată a cărților.

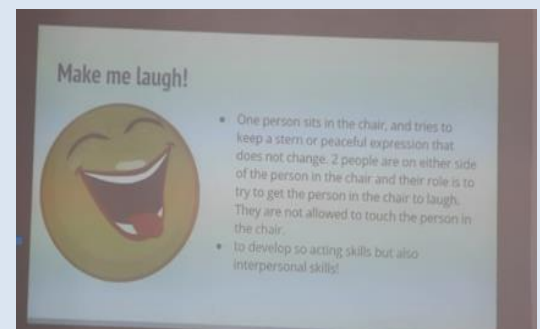
Poveștile îi permit copilului să pătrundă într-un univers fantastic, plin de mistere și cât se poate de fascinant. Această fascinație îl atrage și încet, încet cu fiecare poveste citită micul ascultător pătrunde în această lume.

Odată pătruns în această lume, cel mic începe să își dezvolte limbajul, dar și să își îmbogățească imaginația. Mai mulți, specialiști spun că poveștile îi ajută pe cei mici să crească frumos.

Citirea unei povești poate fi un moment deosebit de relaxant pentru cel mic. Unul dintre cele mai importante lucruri pe care cei mici le învață din povești este diferența dintre bine și rău. În povești ca și în basme, binele învinge întotdeauna. Cel mic va dobândi deprinderi pentru a realiza judecăți de valoare, precum și exprimarea propriilor sentimente într-un mod simplu.

Copilul poate învăța ce înseamnă prietenia și care sunt aspectele pozitive ale vieții. Mai mult, va încerca să fie mai prietenos, precum personajele din poveste, bun, prieten cu alți copii, de ajutor precum personajele din poveste.

Cu ajutorul personajelor de poveste, micuțul va reuși chiar să își depășească anumite fobii. Binele și răul sunt două concepte pe care cel mic le poate distinge acum încă din primii anișori de viață. Copilul înțelege că există anumite reguli și conduite ce se aplică în fiecare zi. Aceste reguli trebuie respectate, deoarece în lipsa lor nici

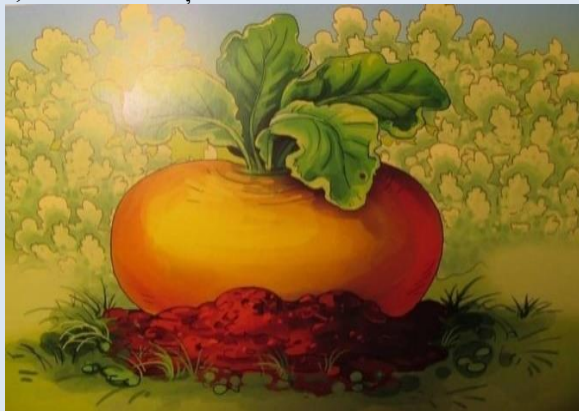


o societate nu poate funcționa. De asemenea, va înțelege că dacă nu respecti aceste reguli de conduită, devii personajul negativ, precum cel din poveste, iar personajul negativ întotdeauna suferă consecințele faptelor sale.

Datoria noastră este să aducem copilul în punctul de iubi poveștile, a le asculta cu plăcere, a răspunde copilului atunci când el nu înțelege firul poveștilor, expresiile sau cuvintele din text. Etapa următoare ar fi aceea de a încuraja copilul să urmeze comportamentele pozitive a personajelor favorite.

Citiți o poveste, vă jucați, îl ascultați ce vrea să vă povestească, îi răspundeți la întrebări, vorbiți despre personajele poveștii, despre emoții, bucurii, tristeți. Copiii pun întrebări, se bucură pentru victoria personajului cu care se identifică, devin triști sau îngrijorați atunci când personajul respectiv se află în dificultate și învață să își definească propriile emoții în raport cu anumite situații de viață.

Haideți să dăruim povești copiilor și să-i aducem către „A fost odată ca niciodată...”, deoarece rolul acestor expresii este să facă lumea copilăriei mai frumoasă, mai fericită și să construiască un viitor mai optimist.



CASA CORPULUI DIDACTIC
ARGEȘ

PAINEA

Prof. Liliana CURTEANU

Grădinița cu Program Prelungit „Floarea Soarelui”, Craiova Dolj

Primul popas pe drumul pâinii ne aduce la momentul pregătirii pământului pentru cultura grâului. Arătura se face cu mare rost. Semănatul la fel. Începând din septembrie, să poată dospi peste iarnă sub pământ. Vedeți voi, pâinea dospește încă din sămânță.

Coacerea grâului: roadele se văd târziu, abia anul viitor în vară, dar îți desfată privirea cât vezi cu ochii: galbenul desprins din soarele ce le-a rumenit transformă lanurile de grâu copt într-o mare de spice blonde, ordonate dar și rebele.

Timpul a venit ca gospodarii să înceapă strângerea grâului: Seceriș. Sub energia lui Cireșar și arșița lui Cuptor oamenii zoresc prin lanuri și gospodării, pregătind spicele pentru transformarea lor în făină: materia primă a pâinii.

Moștenire înțeleaptă și izvor de resurse meșteșugărești rafinate de-a lungul timpului de creativitatea și experiența morarilor, din tată în fiu, morăritul reprezintă ritualul sacru și important al transformării bobului de grâu în făină.

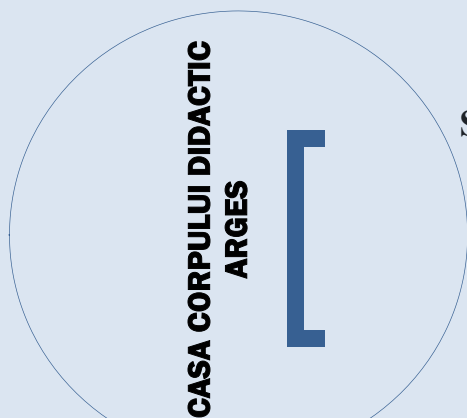
Pâinea de casă se face doar prin hărnicia mâinilor aprigi care plămădesc făina cu apă, sare, cu mare putere și cu spor de gătit pentru cei dragi. Se mai zice că făina din tot ce are grâul e mai bună și că maiaua naturală face minuni.

Impletitura din aluat în formă de cruce se face ca simbol al binecuvântării divine în semn de mulțumire pentru pâinea noastră cea de toate zilele. Se pune deasupra, la final, pentru a-ți aminti să-ți faci cruce înaintea de masă.

Aluatul îmbrățișat de tavă se bagă pe foc de lemn cu o lopată specială, cu braț lung, adânc în cuptorul din cărămizi de lut. Pâinea crește și se coace mai bine așa, pe foc mare într-o oră, două, timp de răgaz pentru gospodine.

Printre ultimele operațiuni prin care mai trece pâinea înainte să fie pusă pe masă se numără și ungerea cu slănină sau cu ulei. Se face după ce s-a scos din cuptor pentru un plus de savoare, când încă e caldă și aburul absoarbe aroma.

Drumul pâinii de la spic la vatră se încheie cu pregătirea unei mase tradiționale (începutul unei alte povești de altfel) binecuvântată de roadele pământului și de oamenii care au muncit pentru ele întreg anul, cu pâinea ca element central, simbol al belșugului ce trebuie prețuit zi de zi.



SERBĂRILE ȘCOLARE -O ALTĂ FORMĂ DE EDUCAȚIE

Prof. Loredana BĂLAȘA
Școala Gimnazială „I.C. Lăzărescu”- Țițești

Activitățile extrașcolare contribuie la formarea personalității elevului. Sunt importante și utile. Desfășurarea procesului instructiv-educativ constă în îmbinarea activităților școlare cu activități extracurriculare ce au numeroase valențe formative, permițând manifestarea creativității întregului grup de elevi, a relațiilor creative, astfel profesorul putându-și afirma spiritul inovator, creativitatea didactică, totodată atrăgându-i și pe elevi.

Dezvoltarea personalității elevilor este preocuparea primordială a profesorilor în scopul modelării întregii activități psihice a elevilor și a conduitei acestora conform cerințelor societății în care trăiesc.

Activitățile extracurriculare sunt activități complementare activităților de învățare realizate în clasă, urmăresc lărgirea și adâncirea informației, cultivă interesul pentru diferite ramuri ale științei, atrag individul la viața socială, la folosirea timpului liber într-un mod plăcut și util, contribuind la formarea personalității. În acest sens școala trebuie să fie deschisă spre acest tip de activitate care îmbracă cele mai variate forme.

În cadrul acestor activități elevii deprind folosirea diverselor surse informaționale, se autodisciplinează, învață să învețe, iar cadrul didactic poate să le influențeze dezvoltarea, să-i pregătească pentru viață. Aceste activități au ca scop dezvoltarea unor aptitudini speciale, antrenarea elevilor în activități cât mai variate și bogate în conținut, cultivarea interesului pentru activități socio-culturale, oferirea de suport pentru reușita școlară în ansamblul ei.



COȘUL DULCE AL TOAMNEI

Prof. Nicoleta- Georgeta MANOLE
Prof. Ileana Florentina GINAVAR

Materialul Proiect de activitate integrată: „Coșul dulce al toamnei”(ADP++ALA) este realizat în aplicația storyjumper și poate fi utilizat în desfășurarea activităților online, dar și a celor în format fizic.

Acesta este încadrată în tema anuală de studiu „ Când, cum și de ce se întâmplă? ” și are ca scop consolidarea unor deprinderi de ascultare și de înțelegere a unui text precum și consolidarea unor priceperi și deprinderi de lucru pentru realizarea unor lucrări practice prin lipire.

Pe parcursul desfășurării activităților propuse se va urmări atingerea următoarelor obiective operaționale:

- să rețină cel puțin trei cuvinte sau expresii noi din text folosindu-le în diferite contexte de comunicare;
- să redea pe scurt conținutul povestirii după imagini în ordinea desfășurării întâmplărilor;
- să identifice materialele puse la dispoziție;
- să lipească fructele în coș;
- să aplice cunoștințe și deprinderi anterior însușite în context noi de joc și învățare.



ZIUA INTERNAȚIONALĂ A OMULUI DE ZĂPADĂ

Prof. Maria Elisabeta NEGRU
Școala Gimnazială Traian Pitești

Ziaua Internațională a Omului de Zăpadă este sărbătorită de puțin timp și în țara noastră. Pentru a celebra alături de copii această zi, mi-am propus să realizez o activitate interdisciplinară, căutând o poveste aparte despre Nea Vasile și Zăpăcel fiind un punct de pornire mai ales în timpul orei de dezvoltare personală, la clasa pregătitoare. Personaj de literatură sau obiect de joacă, omul de zăpadă poate fi aducător de magie, motiv de bucurie și chiar instrument în dezvoltarea creativității micilor școlari sau preșcolari. Prima dată a fost sărbătorită pe data de 18 ianuarie 2011, însă data nu este aleasă întâmplător, întrucât cifra „1” arată ca un baston sau o mătură, iar cifra „8” reprezintă chiar forma omului de zăpadă.

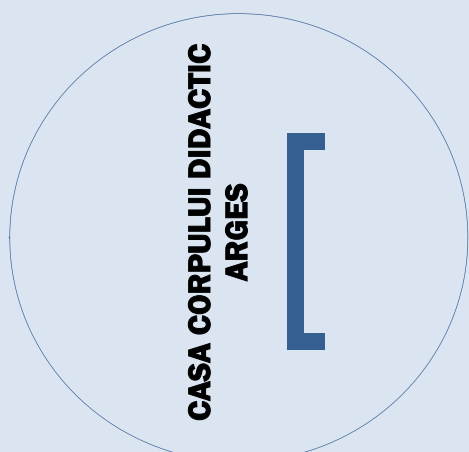
Elevii Clasei Pregătitoare B au dedicat toate activitățile din ziua respectivă acestui eveniment, într-un mod creativ : au vizionat materialul prezentat cunoscând emoțiile „Omului de zăpadă” au cântat, desenat și construit oameni de zăpadă din bulgări cu literele învățate, iar la matematică au descoperit câți nasturi îi lipsesc omului.

Timp de patru ore ne-am jucat pornind de la sărbătorirea Omului de Zăpadă. Câteva imagini din timpul activităților și link-ul pentru materialul propus:

<https://drive.google.com/file/d/1kcEX83GaYfO2fwGk4S9InVMOX1h3f4UE/view?usp=sharing>



Bibliografie: Cântece youtube, Tralala, materiale didactice Doamna Mariana pagina Facebook, Twikle



SUNETUL ȘI LITERA A

Prof. Andreia MIHALACHE
Școala Gimnazială Comișani Localitate - Comișani

În cadrul orei de comunicare în limba română, la clasa pregătitoare, de la Școala Gimnazială Comișani, elevii au avut ca subiect al lecției **Sunetul și litera a**. Pe parcursul orei, copiii vor învăța să pronunțe corect sunetele date, să identifice cuvinte care conțin **sunetul a** în poziție inițială, mediană și finală, să despartă în silabe cuvintele date, să identifice literele cunoscute în contexte diferite, realizând corespondența sunet-literă și să citească scurte cuvinte.

Tipul lecției a fost de transmitere de noi cunoștințe, forma de realizare- activitate integrată, scopul lecției-familiarizarea cu **sunetul a**, și **literele a mic și A mare de tipar**, strategia didactică- mixtă.

Metodele și procedeele didactice folosite au fost următoarele: conversația, explicația, observația, metoda fonetică analitico-sintetică, jocul didactic, demonstrația, exercițiul.

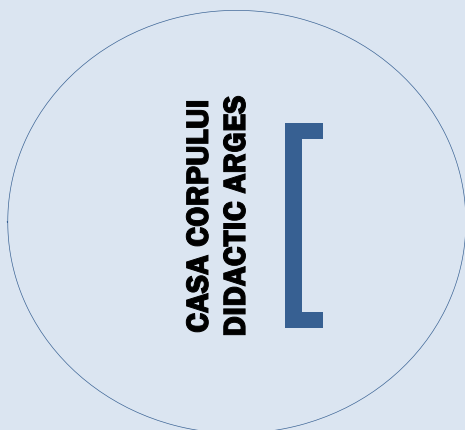
Forma de realizare a fost frontală, iar drept resurse temporale- 40 de minute.

Pentru a mă asigura că toți elevii vor înțelege ceea ce mi-am propus să realizez în ora de comunicare în limba română, le-am explicat acestora că vom descoperi cuvinte care conțin litera a, vom despartii aceste cuvinte în silabe, vom identifica poziția sunetului nou, vom desena **litera A** cu ajutorul creioanelor colorate, a cariocilor, a creioanelor grafice, vom utiliza plastilina pentru a realiza litera, iar la sfârșit, vom scrie silabe și cuvinte.

Am început prin a le arăta elevilor o planșă pe care era scris cuvântul **castron**. Am rugat un elev să despartă cuvântul în silabe, să precizeze numărul de silabe din care este format, iar mai apoi să spună unde se află poziția **sunetului a**. Am continuat prin a le afișa mai multe planșe pe care se aflau scrise cuvinte care începeau, conțineau sau se terminau cu **litera a**. Elevii citeau cuvintele aflate pe planșe, le despărțeau în silabe, urmând ca mai apoi să precizeze numărul acestora și poziția sunetului nou învățat.

La sfârșitul lecției, am conceput un joc pe platforma **Wordall**, cu **titlul Sunetul și litera a**, în care se află 24 de casete. Fiecare copil va spune un număr, iar în spatele casetei se află un cuvânt. Elevii vor citi rând, pe rând cuvintele, urmând să le despartă în silabe și să identifice poziția **sunetului a**.

Elevii au fost foarte încântați de această resursă creată.



APLICAREA METODELOR MODERNE ÎN SCOPUL CREȘTERII CALITĂȚII ÎN EDUCAȚIE

*Prof. Melania MINCIUNĂ
Prof. Florentina PUIU*

Grădinița cu program prelungit „Rază de Soare,, Pitești

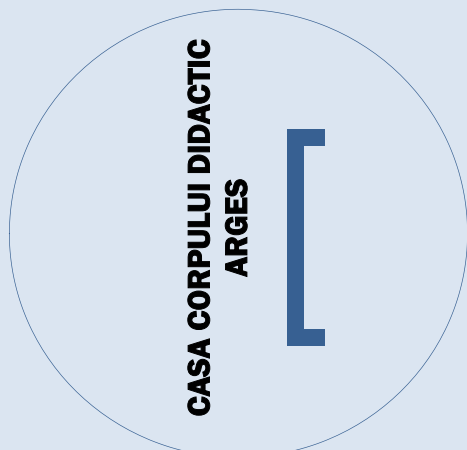
Noul curriculum pentru învățământul preșcolar aduce noi accente care pun în valoare dezvoltarea globală a personalității copilului. Un accent deosebit este acela al diversificării strategiilor de predare – învățare – evaluare, caracterizat prin folosirea de metode activ-participative, prin asigurarea de valențe formative ale jocului, ca activitate de bază a copilului. Pentru creșterea calității procesului instructiv-educativ din grădiniță, urmărim perfecționarea metodelor tradiționale, dar și introducerea unor metode și procedee educative.

În lucrarea prezentată am îmbinat metodele moderne prin prezentarea poveștii „Iedul cu trei capre,, la videtoprotector cu cele tradiționale- povestire după imagini, reușind astfel captarea atenției într-un mod plăcut și distractiv, preșcolarii fiind motivați să înțeleagă faptele descrise în poveste oferind un feed-back pozitiv.

Regândirea educației formale duce la schimbarea relației cu copii promovând un dialog reciproc, constructiv. 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.

Învățământul modern preconizează o metodologie axată pe acțiune, deci pe promovarea metodelor interactive care să solicite mecanismele gândirii, ale inteligenței, ale imaginației și creativității.





ADP - CE NU SE POTRIVEȘTE?

Prof. Alina NIȚU

Grădinița cu Program Normal Fierbinți-Șelaru

ADP ocupă un loc important în programul zilnic, de aceea vă propun un joc pentru întâlnirea de dimineață.

Competențe vizate:

- Educarea spiritului de echipă și competiție;
- Dezvoltarea capacității de exprimare orală corectă și coerentă;
- Descoperirea elementelor care nu corespund anotimpului respectiv;
- Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor.

Material didactic:

- ecusoane pentru cele patru echipe reprezentând anotimpurile (Toamnă, Iarnă, Primăvară, Vară); jetoane cu imagini reprezentative pentru cele patru anotimpuri; cutie-cadou, săculeț, clopoțel.

Desfășurarea jocului:

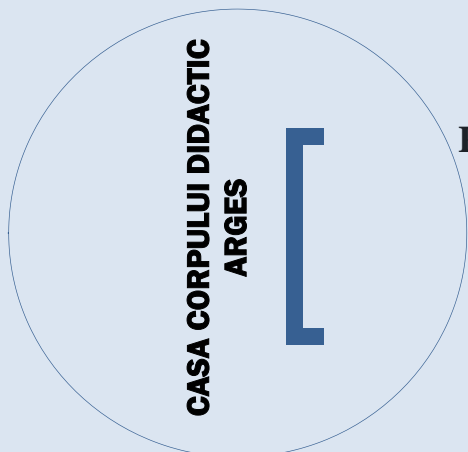
Jocul se desfășoară sub formă de concurs. Grupa de preșcolari se împarte în patru echipe cu ajutorul metodei „mâna oarbă” prin extragerea dintr-un săculeț a ecusoanelor reprezentând cele patru anotimpuri: Toamnă, Iarnă, Primăvară, Vară. Copiii se grupează la mese, în funcție de ecusonul extras.

Fiecare echipă primește într-o cutie-cadou, jetoane cu imagini reprezentative pentru anotimpul său, printre care se află și jetoane-intruși, care nu se potrivesc anotimpului respectiv.

La semnalul educatoarei (sunetul unui clopoțel), fiecare echipă va deschide cadoul, va identifica jetoanele și așază pe masă numai imaginile corespunzătoare, îndepărtând intrușii. Copiii fiecărei echipe trebuie să gândească și să coopereze între ei pentru a rezolva sarcina primită.

Prima echipă care rezolvă corect sarcina jocului este desemnată câștigătoare, va primi aplauze și posibilitatea să-și aleagă prima centrele de lucru, urmând ca celelalte echipe să continue jocul pentru obținerea locurilor II, III și IV, conform ordinii în care au terminat sarcina jocului.





ARTE VIZUALE ȘI ABILITĂȚI PRACTICE, TANGRAM-TEHNICI DE LUCRU

Prof. Marina Adelina OANCEA
Școala Gimnazială I.C. Lăzărescu Țițești

Disciplina Arte vizuale și abilități practice are rolul de a stimula imaginația, creativitatea, precum și gândirea abstractă. Aceasta contribuie la educarea elevilor în spiritual competenței cheie sensibilizare și exprimare culturală, care este recomandată la nivel european, prin: cultivarea sensibilității elevilor; aprecierea diversității exprimării artistice; recunoașterea rolului factorilor estetici în viața de fiecare zi; dezvoltarea abilităților creative ale elevilor și exersarea acestora în diferite contexte.

Pătratul Tangram este format din șapte figuri geometrice numite tanuri, care se decupează pentru a forma diverse figuri. Piesele acestea se asamblează prin alăturare, fără a fi suprapuse și fără a lăsa spațiu între ele.

1. Se decupează figurile geometrice.
2. Se asamblează modelul, fără a se lipi.
3. Se lipesc tanurile, fără a se suprapune.

Tangram este tehnica de lucru prin care se obțin forme diferite, prin decuparea, ansamblarea și lipirea celor șapte tanuri, după un anumit model.

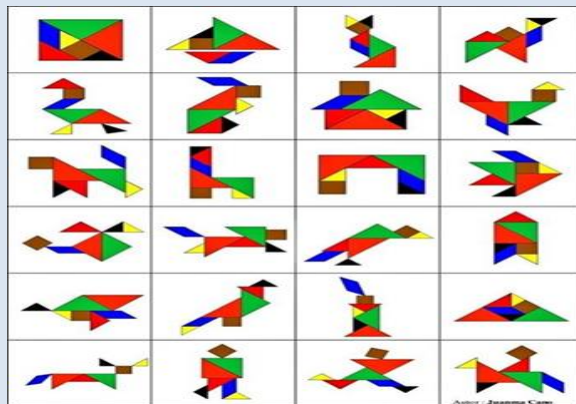
Folosind acest material am constatat că este foarte util pentru că: dezvoltă gândirea flexibilă, creativă; se aplică în practică noțiunile dobândite în lecții; se poate lucra individual, în perechi, în echipe; dezvoltă gândirea, spiritul de observație, atenția și îndemânarea. Prin simpla încercare de a construi cu ajutorul celor 7 piese, diferite animale, obiecte sau siluete îi putem ajuta pe copii să experimenteze succesul contribuind astfel la creșterea autoeficacității.

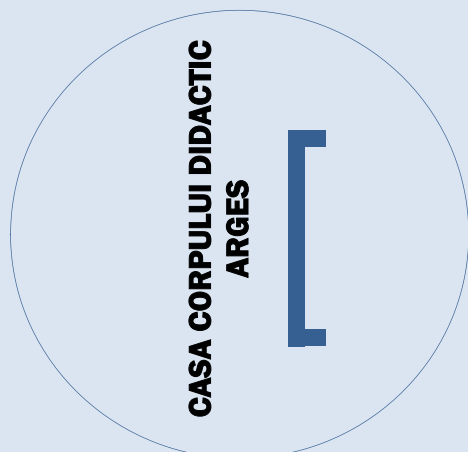
Jocul este util pentru copiii care întâmpină dificultăți la matematică, deoarece prin aranjarea pieselor de tangram se obține dezvoltarea gândirii logice, înțelegerea conceptului de formă, identificarea corectă a relațiilor spațiale dintre formele geometrice.

De asemenea, prin utilizarea formelor tangram, îi vom ajuta să-și dezvolte percepția, memoria vizuală, coordonarea ochi-mână.

Siluetele și obiectele obținute cu ajutorul tangramului pot constitui instrumente pentru dezvoltarea limbajului elevului. Prin realizarea unei lucrări de acest fel, elevii capătă încredere în propriile forțe.

Tangramul stimulează imaginația și logica cucerind prin simplitatea sa deopotrivă copiii și adulții, pe cei pasionați de matematică și pe cei cu înclinații artistice.





DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE LITERA ȘI SUNETUL O

Prof. Elena Mădălina OPROIU
Prof. Elena Simona VOICU
Prof. Maria Magdalena ANGHEL
Prof. Ruxandra Elena ARSENIE




Grădinița cu Program Prelungit Aripi Deschise Pitești

Această resursă educațională digitală este realizată în aplicația Book Creator. Este specific activităților de educarea limbajului, grupa mare și aparține domeniului de dezvoltare a limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii.

Aplicația „Book Creator” este o aplicație permisivă și atractivă, care poate fi accesată la adresa web bookcreator.com, oferind posibilitatea să creăm cărți digitale pe diferite teme. În cadrul acestei activități am urmărit: pronunțarea clară și corectă a sunetului O, dar și a tuturor sunetelor limbii române; îmbogățirea vocabularului activ și pasiv, ca urmare a experienței cognitive proprii și a transferului de informații în comunicarea dintre copii în colectivitatea preșcolară și dintre adult și copil în grădiniță, în familie, explicarea semnificației unor cuvinte noi, în forme accesibile înțelegerii copiilor.

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

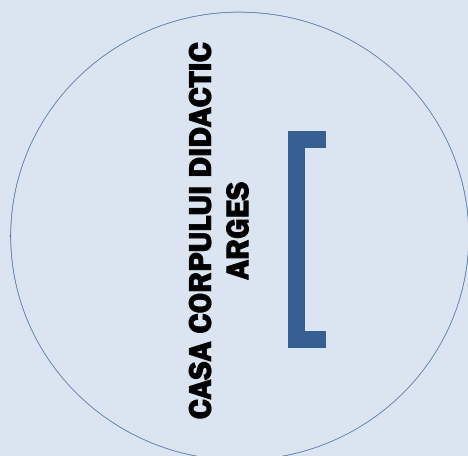
Grădinița rămâne prima treaptă a sistemului de învățământ căreia îi revine nobila sarcină de a organiza, cu mare grijă, experiențele de limbaj ale copilului, treapta unde comunicarea și limbajul oral au o importanță deosebită și unde se poate insista pe anumite deprinderi de pregătire a scrisului. Numai o experiență câștigată în vorbire își poate asigura trecerea către alte forme de limbaj mai complicate, cum sunt scrisul și cititul.

Denumeste cuvintele reprezentate în imaginile următoare. Cu ce sunet încep?	Denumeste cuvintele reprezentate în imaginile următoare. Cu ce sunet încep?	Denumeste imaginile. Indică imaginile ale căror cuvinte încep cu sunetul O.	Denumeste imaginile. Indică imaginile ale căror cuvinte încep cu sunetul O.
 OCHELARI	 OS		
 ORNITORINC	 OREZ		
 ORHIDEE	 OPT		
			

Bibliografie:

- [Curriculum pentru educația timpurie 2019](#)
- <https://www.twinkl.ro/resources/romania-teaching-resources>
- <https://www.youtube.com>

https://www.google.com/search?q=images+clipart&oq=imagesclip&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqCQgBEAAYDRiABDIGCAAQRRg5MgkIARAAGA0



EDUCAȚIA CA FENOMEN SOCIAL

Prof. Amalia PĂTRAȘCU
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 7, Alexandria

O persoană trebuie să fie bine educată pentru a merge înainte fără probleme în viața sa.
EDUCAȚIA SE REALIZEAZĂ ÎN TREI MODURI: EDUCAȚIE FORMALĂ, EDUCAȚIA NONFORMALĂ ȘI INFORMALĂ.

EDUCAȚIA FORMALĂ se realizează în instituțiile de învățământ și are scopul de a introduce elevii progresiv în paradigmele cunoașterii și de a le transfera tehnici prin care își vor asigura o anumită autonomie educativă.

Educația formală ajută la o asimilare permanentă a cunoștințelor și ușurează dezvoltarea unor aptitudini și introducerea persoanei în societate. Un aspect esențial al educației formale o constituie evaluarea, aceasta este de mare ajutor reușitei școlare.

EDUCAȚIA NONFORMALĂ se desfășoară în afara instituțiilor școlare, adică în spații aflate în relație de parteneriat cu școala. De fapt, acest tip de educație se referă la acele întruniri organizate în mod sistematic în afara sistemului formal pentru a răspunde unei mari varietăți de cerințe de învățare.

Conținutul și obiectivele sunt prevăzute în documente special elaborate ce prezintă o mare flexibilitate și sunt diferite după vârstă, sex, categorii socio-profesionale, interesul elevilor, aptitudinile lor.

EDUCAȚIA INFORMALĂ reprezintă acele procese educative nesistematice, neorganizate, nesubordonate unor obiective și finalități explicite, care au influență asupra individului. Aceasta poate reprezenta produsul experienței de viață a subiectului.

În societate, educația are trei mari funcții:

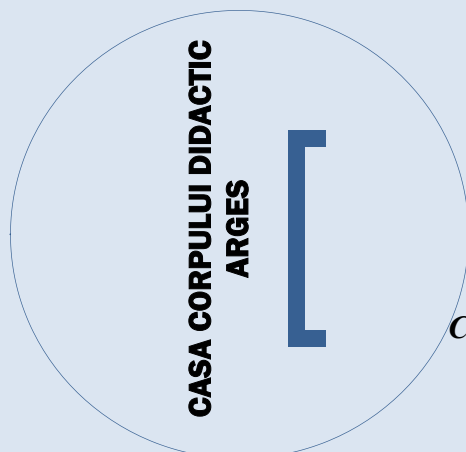
- Selectarea și transmiterea valorilor de la societate la individ; un asemenea transfer de valori se realizează și prin alte acțiuni și activități sociale.
- Dezvoltarea conștientă a potențialului biopsihic al omului ce răspunde unor nevoi individuale

Educația este un fenomen social care a însoțit istoria omenirii de la începuturile ei și va continua să existe de-a lungul existenței acesteia.

Bibliografie:

Bunescu, Ghe., Democratizarea educației și educația părinților, www.leducat.ro;

Ezechil, Liliana, Păiși Lăzărescu, Mihaela, Laborator preșcolar, Ed. V&I INTEGRAL, București, 2002;



PRIETENIA

Prof. psihopedagogie specială: Violeta PĂVĂLOIU

Prof. Psihopedagog: Sabina-Anda DATCU

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă "Sfânta Filofteia", Stefănești

În fiecare zi interacționăm cu ființele și obiectele care ne înconjoară. Așa apar relațiile, legăturile create între oameni sau între oameni și tot ce-i înconjoară.

Copilul reprezintă viitorul adult de mâine. De aceea familia, prietenia, educația reprezintă cărămida societății în care se clădesc valori, se formează oameni, se conturează personalități. Pornind de la această afirmație considerăm că prietenia este o temă importantă de abordat, în contextul unei societăți aflată în continuă schimbare de valori.

Tema se intitulează „Prietenia”. Competențele vizate pentru activitatea propusă au fost: asocierea emoțiilor de bază cu elemente simple de limbaj nonverbal și paraverbal; explorarea caracteristicilor necesare pentru a fi bun prieten; identificarea unor sarcini de lucru simple în contexte variate.

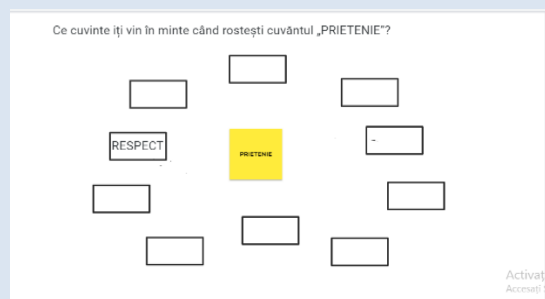
Introducerea în activitate se face prin decodificarea unui mesaj, prin aranjarea unor numere în ordine crescătoare, descoperind astfel cuvântul cheie al lecției: PRIETENIE. Apoi elevii vor asculta un cântec intitulat „Prietenia”.

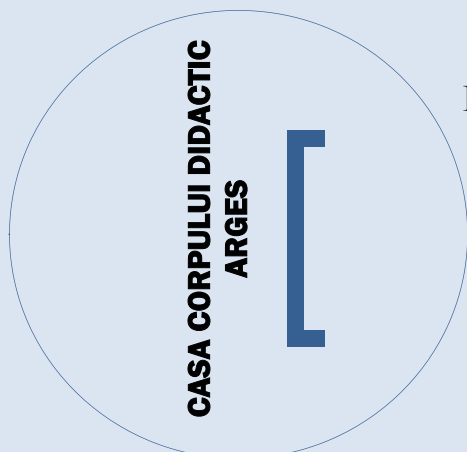
Am creat o tablă de tip Jamboard, punând în centrul acesteia cuvântul „prietenie” și multe casete libere unde elevii vor scrie câte un cuvânt ce le vine în minte când rostesc cuvântul „prietenie”. Se vor purta discuții pe baza alegerilor făcute.

În continuare am propus „Jocul prieteniei”, prin care elevii au de ales, prin intermediul jocului, imaginea corespunzătoare cerinței enunțate pe fiecare slide.

Am creat și un puzzle online pe platforma Jigsawplanet.com alegând o imagine ce sugerează un grup de copii, prieteni, elevii având ca sarcină să rezolve puzzle-ul.

Se încheie activitatea prin discuții despre ceea ce au realizat pe parcursul activității, evidențindu-se aspectele și importanța prieteniei în viața noastră.





IARNA JUCĂUȘĂ – PREZENTARE ÎN CANVA

Prof. Vasilica Narcisa POPESCU

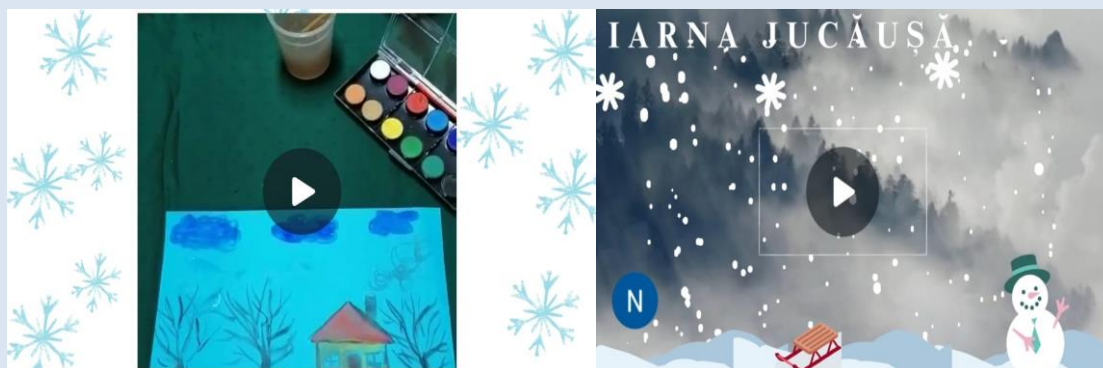
Prof. Maria Adelina COLȚEANU

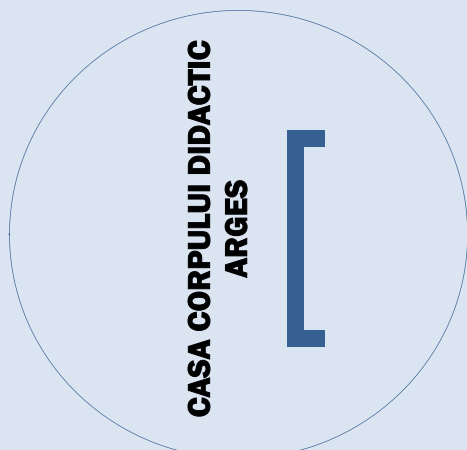
Grădinița cu Program Prelungit Albă ca Zăpada Pitești

Anotimpul iarna oferă prilej de bucurie copiilor deoarece aceștia se pot juca afară cu zăpadă și pot crea amintiri fantastice alături de prieteni, de colegi și de familie. Când nu pot sta pe afară copiii pot fi implicați în activități de interior, de învățare blended learning care să le amplifice cunoștințele despre anotimpul iarna și fenomenele specifice.

În cadrul materialului pentru simpozion - ”Iarna jucăușă”, prezentare realizată în Canva, este redată o activitate artistico-plastică cu pași metodici, ca o sursă de inspirație pentru copii. Pentru reactualizarea cunoștințelor legate de aspectele specifice anotimpului rece se utilizează jocuri de atenție, fișe de lucru, sau modalități de realizare a detaliilor prin desen, iar mai apoi prin pictură. Am ales o prezentare în Canva deoarece acest instrument digital îmi permite să adaug propriile filmări, imagini, sau să împrumut imagini și efecte vizuale, auditive din baza Canva, sau de pe internet, să mă înregistrez, să desenez, să-mi temporizez timpul, momentele, etc. Acest material interactiv se poate utiliza pe tabla interactivă, pe tablete, sau prin utilizarea videoproietorului. Copiii sunt antrenați atât în utilizarea tehnologiei la un mod interativ, constructiv, cât și în realizarea activităților propriu-zise de grădiniță specifice vârstei și raportate curriculumului preșcolar. Cu sprijin, copiii pot să creeze prezentări prin integrarea propriilor desene, fotografii, înregistrări, melodii, etc.

În prezent sunt foarte multe instrumente de sală digitală de un real ajutor pentru realizarea unei educații inovative de învățare blendet learning, printre care pot enumera: Bookcreator, Canva, AhaSlides, Baamboozle, Trello, ClassDojo, Google Lens, etc.





SĂ FACEM CUNOȘTINȚĂ! – JOC DE SOCIALIZARE

*Prof. Raluca Elena NICOLAE
C.S.E.I. ”Sfânta Filofteia”, Ștefănești*

Jocul, este începutul cunoașterii!
Jocul ne oferă oportunitatea de a învăța, de a experimenta, de a interacționa unii cu ceilalți și totodată posibilitatea de a împărtăși și de a afla informații despre noi dar și despre ceilalți. Școala oferă prilejul tuturor de a se dezvolta și de a întemeia noi prietenii, motiv pentru care jocul de socializare “Să facem cunoștință!” vine în întâmpinarea tuturor elevilor care se află într-un grup nou.

Obiective :

- facilitarea procesului de cunoaștere între elevi, de relaționare și socializare;
- cunoașterea și dezvoltarea capacității de autoprezentare;
- dezvoltarea capacității de accesare a informațiilor despre propria persoană și de informare cu privire la aspectele personale, colegilor de clasă.

Materiale necesare: Roata Prieteniei, bilețelele cu provocări și o minge sau orice obiect care poate fi pasat.

Participanți- colectivul clasei de elevi

Regula jocului:

Participanții se așează în cerc și pasează mingea/obiectul de la unul la altul. Cel care deține mingea spune: “Pe mine mă cheamă și îi dau mingea lui...”. Mingea se pasează de la un participant la altul, până când toți se prezintă. După ce toți și-au spus numele, cadrul didactic explică elevilor că pentru a ne împrieteni, este necesar să ne cunoaștem mai bine:”Roata de-o vei învăț/Un bilet vei nimeri/Noi cu drag vom asculta,/Despre tine vom afla!”.

Cadrul didactic solicită unui elev să vină să învârtă Roata Prieteniei, să extragă bilețul indicat de săgeată și să răspundă la afirmația de pe bilet.

Exemple de afirmații: “Mie îmi place să...., Sunt priceput la..., Mă bucur atunci când..., Desenul animat preferat este...., Îmi place să mănânc..., Jucăria sau jocul preferat este..., Dorința mea cea mai mare este..., Îmi este greu să ...” etc

După ce acesta a răspuns, pasează mingea unui alt coleg să răspundă și se continuă dându-se mingea din mână în mână, până când toți elevii au răspuns, împărtășind tuturor informații despre ei. Este rugat apoi un alt elev să învârtă de roată, să extragă bilețul indicat de săgeată, completează afirmația și pasează mingea altui coleg pentru a răspunde. Se continuă astfel jocul până la terminarea bilețelului.

Materiale necesare realizare Roata prieteniei: platou rotativ bambus, coli colorate, lipici, foarfecă. Ca resursă didactică, roata poate fi definită în funcție de obiectivul educațional urmărit (exemplu Roata numerelor, Roata emoțiilor, Roata anotimpurilor etc.).



EDUCAȚIA INCLUZIVĂ LA NIVELUL PREȘCOLAR

Educația de tip incluziv este o educație de calitate, accesibilă și care își îndeplinește menirea de a se adresa tuturor copiilor. Din ce în ce mai mulți copii care provin din medii defavorizate urmează o formă de învățământ. În cele mai multe țări se stipulează prin lege că toți copiii trebuie să beneficieze de educație.

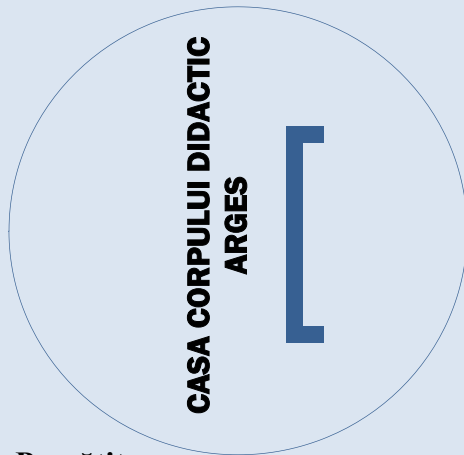
Grupul Român pentru Educație Incluzivă are ca obiectiv general conectarea României la eforturile internaționale în realizarea educației incluzive, susținerea și dezvoltarea modelului românesc și promovarea acestuia la nivel național și european. Integrarea educativă vizează reabilitarea și formarea persoanelor cu nevoi speciale, aflate în dificultate psihomotorie, de intelect, de limbaj, psihocomportamentală, senzorială, printr-o serie de măsuri de natură juridică, politică, socială, pedagogică.

În pedagogia contemporană există o preocupare intensă pentru găsirea căilor și mijloacelor optime de intervenție educativă, încă de la vârstele mici, asupra unei categorii cât mai largi de populație infantilă. Astfel, conștiința copiilor, de la cea mai fragedă vârstă, trebuie formată și dezvoltată, învățându-i pe aceștia că primirea copiilor „diferiți”, alături de toți ceilalți, trebuie făcută pentru dreptul fiecărui individ de a participa la acțiuni comune pentru dezvoltarea lui ulterioară, pentru a contribui și el la dezvoltarea comunității în care trăiește.

Educația incluzivă în grădiniță presupune integrarea și includerea tuturor copiilor indiferent de capacitățile și competențele de adaptare și de învățare, în mediul educațional. În acest sens, fiecare copil trebuie să fie sprijinit și să se lucreze în beneficiul tuturor. Oricare copil este înțeles ca un

Bibliografie:

- M.E.C., UNICEF; Ghid managerial – dezvoltarea practicilor incluzive în școli, București, 1999;
GHERGUȘ, A; Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale. Strategii de educație integrată, Iași, Editura Polirom, 2001;
UNGUREANU, D; Educația integrată și școala incluzivă, Timișoara, Editura de Vest, 2000;
VRĂȘMAȘ, E.; Educația copilului preșcolar, Editura ProHumanitas, București, 1999.



CUVINTE CU Î / Â

Clasa Pregătitoare

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplină: Comunicare în limba română

Tipul lecției: fixare și consolidare

Subiectul: Cuvinte cu î/â

Competențe generale:

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute

Competențe specifice:

1.3. Identificarea sunetului inițial și/ sau final dintr-un cuvânt, a silabelor și a cuvintelor din propoziții rostite clar și rar

3.1. Recunoașterea unor cuvinte uzuale, din universul apropiat, scrise cu litere mari și mici de tipar

Obiective operaționale:

Oc.1- Să citească în ritm propriu cuvintele din cadrul jocului;

Oc.2- Să identifice literele Î / Â;

Oc.3- Să așeze cuvintele în grupul corect;

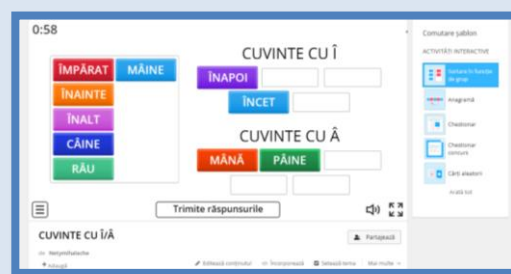
Modalitate de lucru:

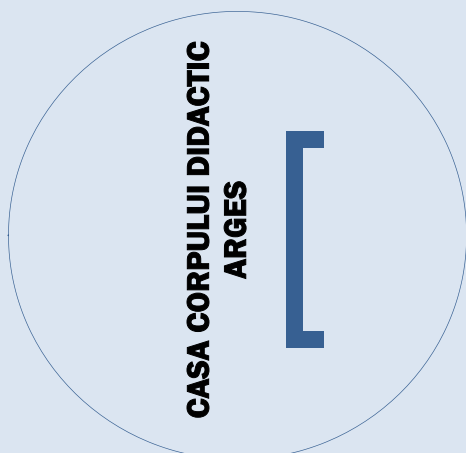
Elevii vor accesa aplicația Wordwall, vor selecta jocul „*CUVINTE CU Î/Â- Sortare în funcție de grup*”, după deschidere vor începe jocul.

Sarcina didactică: să aleagă aleatoriu un cuvânt, să îl citească în ritm propriu, să identifice litera Î sau Â, să așeze cuvântul în grupul corect. Va continua la fel cu celelalte cuvinte. Jocul se va încheia când va așeza toate cuvintele în grupul corect sau când va expira timpul de lucru.

La final vor verifica punctajele obținute și timpul de lucru.

<https://wordwall.net/ro/resource/68058880>





CINE A SPUS MIAU?

Prof. Mirela Nicoleta TEODORESCU

Prof. Denisa IONESCU

Grădinița cu Program Prelungit Albă ca Zăpada Pitești

Lectura educatoarei este una dintre activitățile de educare a limbajului cele mai plăcute copiilor, întrucât le satisface nevoia de cunoaștere și de afectivitate, le stimulează imaginația și constituie cadrul optim de exersare a capacităților de comunicare. Materialul PPT cu titlul "Cine a spus miau?" a fost folosit în cadrul activității de dezvoltare a limbajului de la grupa mare, în cadrul proiectului tematic "În lumea necuvântătoarelor" și oferă informații interesante pentru preșcolari.

Au fost prezentate imagini care să le capteze interesul în primul rând în plan vizual. Imaginile au fost însoțite de povestirea educatoarei, astfel încât la sfârșitul activității copiii au reușit să rețină titlul, personajele și ordinea desfășurării acțiunii. Activitatea a fost foarte interesantă și atractivă pentru preșcolari, care și-au arătat măiestria în repovestirea acesteia. La repovestire am folosit imagini printate. Preșcolarii au fost activi în timpul activității, au participat cu interes demonstrând înțelegerea acestuia.



ECO-PUBELE PENTRU CLASA MEA

Prof. Maria Claudia TOMESCU

Școala Gimnazială Mihai Eminescu Pitești Argeș

Oactivitate practic-aplicativă, pentru disciplina arte vizuale și abilități practice, este ECO PUBELE PENTRU CLASA MEA.

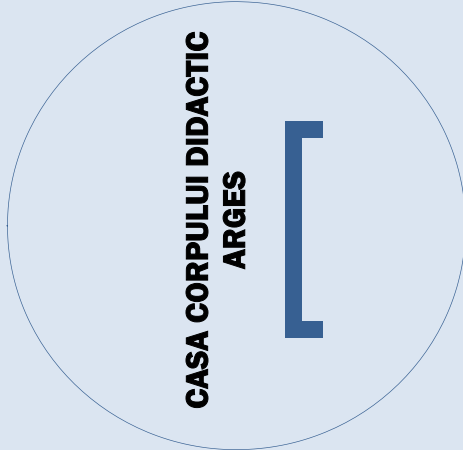
Activitatea debutează cu prezentarea Programului Mondial Eco Școala, a beneficiilor și obiectivelor programului. Tema poluării mediului înconjurător, a efectelor negative asupra vieții, vor fi explicate pe înțelesul copiilor, cu ajutorul unor filmulețe și imagini sugestive. Elevii înțeleg necesitatea Reducerii, Reutilizării, Reciclării (cei trei R), în viața de zi cu zi. Urmează activitatea practic- aplicativă, de realizarea pubelelor ecologice pentru deșeuri reciclabile. Elevii vor fi împărțiți în cinci echipe. Se vor explica și urma etapele de lucru:

- 1) Vopsirea cutiilor de carton, conform codului de culori, specific colectării diferențiate a deșeurilor;
- 2) Decuparea simbolurilor ecologice;
- 3) Decorarea pubelelor cu mesaje și simboluri ecologice;

4) Sortarea deșeurilor pentru fiecare pubeză.

Cele cinci pubele care se obțin la finalul orei, vor fi utilizate zilnic în sala de clasă.

Implicarea elevilor în activitățile practice, cu valențe eco-civice, duce la rezultate remarcabile în conștientizarea nevoii permanente de a se implica în păstrarea unui mediu înconjurător sănătos, la școală, acasă, în comunitate. Produsele finale, devin utile. Lucrul pe echipe creează o sudură puternică între elevi.

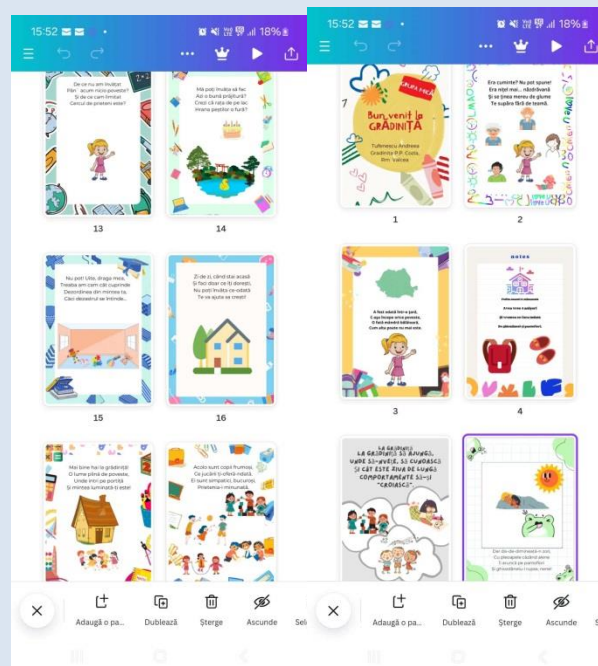


ADE: DPM “BUN VENIT LA GRĂDINIȚĂ” (scenă)

Prof. Andreea Maria TUFENESCU
Grădinița cu Program Prelungit Cozia Râmnicu Vâlcea

Sceneta prezentată este, de fapt, o poveste în versuri, în care se pune accent pe reducerea abandonului școlar, pe atragerea copiilor preșcolari către grădiniță.

Fetița din scenetă reprezintă modelul copilului răsfățat, care face doar ceea ce îi place, nu ascultă, nu are reguli, nu știe să se comporte civilizată. La un moment dat, se instaurează în mintea fetei curiozitatea, dorința aprigă de a cunoaște, de a înțelege și explora lumea din jur, motiv pentru care aceasta începe să-și pună tot felul de întrebări. De asemenea, descoperă că este singură, fără prieteni. Soluția acestei probleme apare imediat, și anume participarea la activitățile din grădiniță, împreună cu alți copii. Prezentată ca un loc minunat, unde ne jucăm, învățăm, explorăm și ne facem mulți prieteni, grădinița ajunge să o atragă pe fetiță și, până la urmă, decide să meargă.



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!