

EDUCATIE ' DESCHISĂ

• *Revista profesorului inovator* •



Articolele sunt primite în cadrul
etapei 5, Universul copilăriei,
a Proiectului Internațional Educație Deschisă

EDUCAȚIE DESCHISĂ

• Revista profesorului inovator •

ISSN 3008-3516 ISSN-L 3008-3516

COLECTIVUL DE REDACȚIE

EDITOR ȘEF:

Prof. Ana-Maria Sasu (Spania)

COORDONATORI:

Prof. Cecilia Stan-Tomescu (Spania)

Prof. Mihaela Manciu (România)

Prof. Livia Topor (România)

Prof. Nicoleta Nagy (România)

Prof. Ileana Creț (România)

Prof. Ionela Văduva (România)

Conf. Dr. Arsene Igor
(Rep. Moldova)

Revista apare în format digital, fiind înregistrată cu ISSN la Biblioteca Națională a României. Materialele publicate aparțin cadrelor didactice participante la proiectul Educație Deschisă și reflectă opiniile și experiențele lor profesionale.

Toate materialele din acest număr sunt protejate de drepturi de autor. Reproducerea integrală sau parțială a conținutului este permisă doar cu acordul scris al coordonatorului revistei.

Copyright © 2026– Centro de Educación Abierta



ADRESA REDACȚIEI

Aleea Barajul Bicz, nr. 5
Sector 3, București



Cuprins profesori colaboratori

1. Cornea Sofica - Școala Gimnazială „Grigore Antipa” Tulcea	5
2. Bundy Alina - Colegiul Tehnic „Henri Coandă”, Timișoara	11
3. Bundy Alina - Colegiul Tehnic „Henri Coandă”, Timișoara	19
4. Ileana Faur - Liceul Tehnologic Transporturi Auto	24
5. Arsene Igor - Conferențiar universitar, doctor în știința sportului și educației fizice	26
6. Andronic Alina - Liceul Teologic Penticostal Betel, Oradea	46
7. Hendea Alina Raluca - Școala Gimnazială Tășnad	49
8. Boca Dana-Emilia - Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu” – Târgu Mureș	52
9. Pricolici Mihaela - Colegiul Național „Ion C. Brătianu” Pitești	54
10. Alina Ugran - Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”, Târgu Mureș	60
11. Tărbîță Luminița Elena - Colegiul Tehnologic Spiru Haret, Piatra-Neamț, Neamț	64
12. Voinea Elena - Școala Profesională Anastase Simu Cireșu	66
13. Manoliu Roxana-Ioana - Școala Gimnazială Specială „Constantin Păunescu” Iași, Județul Iași	69
14. Dima Florentina - Școala „Nicolae Iorga”, Bacău	89
15. Liliana Ola - Școala Gimnazială Nr.1 IP	90
16. Denisa Ganea-Popa - Colegiul Economic Administrativ Iași	102
17. Constantin Ioana - Pielmuș Vremaroiu Marina Cristina - Școala Gimnazială Specială Târgoviște	109
18. Vasilache Camelia - Școala Gimnazială Nr. 2/GPP Nr. 29 Timișoara	113
19. Voinea Elena - Școala Profesională Anastase Simu Cireșu	115
20. Alina Ugran - Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”, Târgu Mureș	117
21. Grecu Mihaela - Școala Profesională Specială, Emil Gârleanu” Galați	121
22. Cioabă Cornelia Mădălina - Școala Gimnazială „Constantin Negreanu”	123
23. Dima Vasile - Colegiul Tehnic „Miron Costin” Roman	126
24. Alina-Camelia Șuşnea - Liceul Tehnologic De Științe Aplicate Arad	131
25. Constantin Ioana; Pielmuș Vremaroiu Marina Cristina - Școala Gimnazială Specială Târgoviște	134
26. Szölösi Adina-Teodora - Școala Gimnazială „Avram Iancu” Dej	138

27. Stancu Elena - Școala Gimnazială Brezoaia-Brezoele	141
28. Popa Ecaterina - Școala Profesională Comuna Petricani	144
29. Petcu Alexandra - Școala Gimnazială „Manolache Costache Epureanu”	149
30. Raluca Igna - Liceul Teoretic „Mihai Viteazul”	151
31. Bărbușu Claudia Elena - Liceul Tehnologic „Liviu Rebreanu” Mozăcenii	153
32. Ceucă-Diaconescu Monica - Colegiul “Ștefan Odobleja” Craiova	155
33. Serban Nicoleta Mariana - Școala Gimnazială Achim Popescu	156
34. Urdeș Mihaela Maria - Liceul Hercules Băile Herculane	157
35. Văidean Alina Rodica - Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă Nr. 2, Târgu Mureș	159
36. Iakab Anamaria Tatiana - Școala Gimnazială „Avram Iancu”, Structura Grădinița Cu Program Prelungit Step By Step, Baia Mare, Maramureș	163
37. Mitrea Aurora - Școala Profesională Specială „Emil Gârleanu”	166
38. Prună Ioana - Grădinița Cu Program Prelungit Nr. 6, Structură Grădinița Cu Program Prelungit Nr. 18 Buzău	168
39. Sabina Ionela Brânzaru - Școala Gimnazială Șelaru, Județul Dâmbovița	171
40. Cincheza Florina-Oana - Liceul „Hercules” Băile Herculane	174
41. Siminescu Petronela - Școala Primară Horga, Județul Vaslui	176
42. Mărăcineanu Rodica - Școala Gimnazială „Căpitan Aviator Mircea T. Bădulescu”, Buzău	177
43. Vișan Nadia-Cristina - Școala Gimnazială „Mihail Kogălniceanu” Sebeș Alba	179
44. Petrescu Letiția Paraschiva - Școala Gimnazială Constantin Negreanu	185
45. Constantin Georgeta - Liceul Teoretic Constantin Angelescu, Ianca, Jud. Brăila	187
46. Suci Alina - Natalia - Liceul Tehnologic Special Dej	191
47. Alina Mihăilescu - C.N.I. Matei Basarab Rm. Vâlcea	197
48. Pascal Luiza Lavinia - Liceul Cu Program Sportiv „Cetate” Deva	199
49. Nechita Monica - Școala Gimnazială Țifești	199
50. Rusu Mariana, G.P.P. Nicolae Romanescu, Craiova, Dolj	200
51. Modoian Andreea, Școala Gimnazială Nicolae Titulescu, Ploiești	209

Editorial

Prof. Ana-Maria Sasu, Coordonator Proiect Educație Deschisă

„Numărul 3 al revistei Educație Deschisă reunește contribuții valoroase ale unor cadre didactice care, prin activitatea lor, demonstrează că școala rămâne un spațiu viu, dinamic și profund uman. Diversitatea materialelor publicate în acest număr reflectă preocuparea constantă a profesorilor pentru adaptarea educației la nevoile reale ale elevilor, pentru valorificarea resurselor moderne și pentru construirea unor contexte de învățare relevante, incluzive și creative.

Articolele, proiectele didactice, fișele descriptive RED, studiile de caz și exemplele de bune practici incluse în această ediție evidențiază o realitate esențială: profesorul de astăzi nu este doar transmițător de informații, ci organizator de experiențe de învățare, ghid, mentor, creator de resurse și facilitator al dezvoltării personale a elevilor. Fie că vorbim despre integrarea inteligenței artificiale în procesul didactic, despre educația media, despre resurse educaționale deschise, despre activități interdisciplinare, despre joc, artă, sport, incluziune sau intervenție personalizată, toate materialele au în comun aceeași direcție: dorința de a face educația mai apropiată de copil și mai conectată la lumea în care acesta trăiește.

Acest număr aduce împreună cadre didactice din școli diferite, din cicluri de învățământ variate și din domenii diverse, oferind o imagine amplă asupra modului în care educația poate fi regândită prin colaborare, deschidere și responsabilitate profesională. Fiecare material publicat poartă amprenta muncii unui profesor care caută soluții, adaptează metode, creează contexte, valorifică tehnologia și, mai ales, rămâne atent la nevoile elevilor săi.

Revista Educație Deschisă își propune să fie mai mult decât o publicație educațională. Ea este un spațiu de întâlnire între profesori, idei și practici pedagogice, un loc în care experiențele din clasă devin resurse pentru alți colegi, iar munca didactică primește vizibilitate și apreciere pe care le merită. Într-un sistem educațional aflat într-o continuă transformare, astfel de inițiative contribuie la consolidarea unei comunități profesionale bazate pe sprijin reciproc, încredere și schimb de bune practici.

Numărul de față confirmă faptul că educația deschisă nu înseamnă doar acces la resurse, ci și disponibilitatea de a împărtăși, de a învăța unii de la alții și de a construi împreună. Este o invitație la reflecție, la colaborare și la asumarea unui rol activ în dezvoltarea unei școli mai flexibile, mai incluzive și mai conectate la realitatea contemporană.

Le mulțumim tuturor autorilor care au contribuit la realizarea acestui număr al revistei Educație Deschisă. Prin materialele transmise, fiecare dintre ei aduce în fața cititorilor nu doar o experiență didactică, ci și o dovadă de implicare, profesionalism și generozitate educațională.

Cu încredere în puterea colaborării și în valoarea profesorului care construiește zi de zi educația viitorului, vă invităm să parcurgeți paginile acestui număr și să descoperiți idei, resurse și exemple care pot inspira noi contexte de învățare.

Prof. Ana-Maria Sasu
Coordonator Proiect Educație Deschisă

PLAN DE INTERVENȚIE PERSONALIZAT AL ELEVULUI CU C.E.S. INTEGRAT ÎN SISTEMUL DE MASĂ

Profesor itinerant și de sprijin CORNEA SOFICA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „GRIGORE ANTIPA” TULCEA

Disciplina : Limba și literatură română și matematică

Clasa: a VII-a

Plan de intervenție personalizat

Echipa de lucru:

Profesor limba română: D. A.

Profesor matematică: L. N.

Consilier școlar: Z. E.

Certificate de orientare școlară și profesională nr.230/ 11.08.2022-31.08.2026

Probleme cu care se confruntă copilul (rezultatele evaluării complexe):

Grad de handicap: grav cu asistent personal

Diagnostic: Autism infantil atipic. Tulburare hiperckinetică cu deficit de atenție. Întârziere mentală moderată cu tulburări de comportament. Disfuncție social accentuată. Supraponderal.

Concluzii rezultate în urma evaluării psihologice: IQ 60/58 Dezvoltare psihică inegală. Autism infantile atipic

Concluzii în urma evaluării educaționale: vocabularul este mediu dezvoltat cu o exprimare geoaie și incorectă din punct de vedere gramatical.

Priorități pentru perioada 2026-2028

- creșterea motivației școlare;
- respectarea stilului de învățare;
- consolidarea deprinderilor de calcul matematic, însușirea tablei înmulțirii, utilizarea operațiilor cu numere naturale, întregi, cu fracții ordinare și zecimale, specific nivelului clasei;
- stimularea și exersarea limbajului oral;
- dezvoltarea vocabularului;
- dezvoltarea capacității mnezice, a atenției voluntare;
- stimulare cognitivă în școală și mediul de trai;
- susținere și suport afectiv din partea cadrelor didactice și a părinților;
- atragera în activități sociale utile care presupune cooperare

Structura programului de intervenție personalizat pentru anul școlar 2025-2026

Obiective	Continuturi	Metode si mijloace de realizare	Perioada de intervenție	Criterii minimale de apreciere a progreselor	Metode si instrumente de evaluare
1.1.Rezumarea, pe baza informațiilor explicite, a unor pasaje din diverse tipuri de texte orale narativi, monologate și dialogate; 1.2.Prezentarea unor informații, idei, sentimente și puncte de vedere în texte orale, participând la discuții pe diverse teme sau pornind de la textele citite/ascultate 4.1.Utilizarea structurilor sintactice și morfologice de bază ale limbii române standard pentru înțelegerea și exprimarea corectă și precisă a intențiilor comunicative	-Înlănțuirea clară a ideilor într-un mesaj oral -alcătuirea unor propoziții și fraze corecte din punct de Vedere grammatical -identificarea ideilor principale după citirea globală a unui text -folosirea unor tehnici/strategii de lucru cu textul/cartea	-exercițiul		-desprinderea semnificației globale a unui mesaj ascultat (30-50 de cuvinte sau 3-5 fraze) -corectitudinea exprimării/respectarea normelor limbii literare -rezumarea orală a unui text narativ cunoscut -caracterizarea orală a unui personaj dintr-un text narativ dat	Fise de lucru Manual digitale-vizualizare manuale

2.1.Corelarea informațiilor explicite din texte literare și nonliterare, continue, discontinue și multimodale 2.3.Prezentarea unor răspunsuri personale pe marginea unor texte diverse -relatarea unor întâmplări personale, cu inserarea unor fragmente descriptive	-alcătuirea unor propoziții și fraze corecte din punct de vedere gramatical, folosind corect semnele ortografice și de punctuație	-exercițiul		-respectarea succesiunii faptelor; -coerența exprimării-claritatea și logica frazelor, succesiunea ideilor; -respectarea în redactarea unui text a regulilor de despărțire a cuvintelor în silabe și a regulilor ortografice și depunctuație studiate	Fișe de lucru Manual digitale
3. Să redacteze textul scris de diverse forme	-identificarea ideilor principale după citirea globală a unui text; -folosirea unor tehnici de lucru cu textul/carta	Formularea ideilor principale și a celor secundare dintr-un text citit/ascultat		-identificarea a trei momente ale subiectului unei opere epice date(expozițiunea, personajele, cadrul spatial și temporal; intriga; punctul culminant); -identificarea modurilor de expunere dintr-o narațiune data (narațiunea,dialogul)	Fișe de lucru Lecții și teste Limba și literatură română clasa VII-a

1.1. Identificarea numerelor naturale în contexte variate; 2.1. Efectuarea de calcule cu numere naturale folosind operațiile aritmetice și proprietățile acestora	-Adunarea numerelor naturale; -Scăderea numerelor naturale; -Înmulțirea numerelor naturale	-exerciții cu numere naturale (operații de adunare, scădere, înmulțire)		-scrierea și citirea numerelor naturale; -efectuarea de operații de adunare, scădere, înmulțire, împărțire a numerelor naturale; -tabla înmulțirii	Fișe de lucru
1.2. Identificarea fracțiilor ordinare sau zecimale în contexte variate 2.2. Efectuarea de calcule cu fracții folosind proprietățile aritmetice	-fracții echiunitare, subunitare, supraunitare; -aflarea unei fracții dintr-un număr natural; -fracții echivalente- amplificarea și simplificarea fracțiilor; -adunarea și scăderea unor fracții ordinare care au aceeași Numitor	-exerciții cu numere raționale		-scrierea și citirea fracțiilor ordinare; -amplificarea fracțiilor; -simplificarea fracțiilor; -aducerea la același numitor	Fișe de lucru Pauza de mate

2.3.Utilizarea instrumentelor geometrice pentru a măsura sau pentru a construi configurații geometrice 3.3.Determinarea perimetrelor, a ariilor (pătrat,dreptunghi)	-dreapta, segmental de dreaptă, măsurarea unui segment de dreaptă; -unghiul, triunghiul, patrulaterul, cercul,; prezentare prin descriere și desen; -recunoașterea elementelor lor:laturi, unghiuri, diagonal, centrul și raza cercului; -unități de măsură pentru lungime; perimetre; transformări; -unități de măsură pentru timp;transformări	-exerciții de desenare a figurilor geometrice; -exerciții de calculare a perimetrelor figurilor geometrice; - transformări		-desenarea figurilor geometrice; -calcularea perimetrelor; -transformări	Fișe de lucru Pauza de mate Trusa geometrică
--	---	--	--	--	--

Evaluare anuală-S34/35

Metode cu impact ridicat:

-**pozitiv**: Folosirea planșelor vizuale-crearea unor planșe vizuale cu instrucțiuni pas cu pas;
Integrarea resurselor educaționale deschise, a instrumentelor digitale, a manualelor digitale;

Antrenarea în activități extrașcolare-implicarea elevului în activități care să-i stimuleze interesele și abilitățile sociale;

Revizuirea programului de intervenție educațional-terapeutică (în funcție de rezultatele evaluărilor periodice):

-Analiza progresului:

a) compararea datelor -compar rezultatele obținute la evaluarea finală cu cele de la evaluarea inițială pentru a identifica tendințe și domenii care necesită îmbunătățiri;

b) identificarea lacunelor-determin zonele în care elevul nu a înregistrat progresul așteptat și analizez cauzele posibile;

Actualizarea planului de intervenție personalizat -actualizarea obiectivelor și strategiilor pe baza datelor și feed-back-lui colectat;

Rolul și modul de implicare a părinților în program

Elevul are handicap grav cu asistent personal.Mama este și facilitator, însoțește elevul la toate orele de curs și facilitează relațiile elevului cu toate cadrele didactice.

PROIECT DE LECȚIE

Profesor **BUNDY ALINA**

Colegiul Tehnic „Henri Coandă”, Timișoara

CLASA: a X-a

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare

DISCIPLINA: Limba și literatura română

TEMA LECȚIEI: *Moara cu noroc*, de Ioan Slavici

TIPUL LECȚIEI: Lecție de însușire de noi cunoștințe

COMPETENȚE GENERALE:

2. Situatrea în context a textelor studiate prin raportare la epocă sau la curente culturale / literare
3. Argumentarea orală sau în scris a unor opinii în diverse situații de comunicare

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 2.1. Utilizarea strategiilor de lectură în vederea înțelegerii adecvate a textelor studiate
- 2.2. Compararea viziunii despre lume, despre condiția umană sau despre artă reflectate în texte literare, nonliterare sau în alte arte
- 3.1. Identificarea și explicarea relațiilor dintre opera literară studiată și contextul cultural în care a apărut aceasta
- 3.3. Identificarea unor conexiuni între literatura română și cea universală

COMPETENȚE DERIVATE:

- C1. Încadrarea în specie literară a operei lui Ioan Slavici
- C2 Identificarea tipologiei nuvelei- nuvelă realistă și psihologică
- C3 Identificarea temei nuvelei
- C4 Explicarea titlului nuvelei
- C5 Identificarea reperelor spațio-temporale

STRATEGIA DIDACTICĂ

METODE DIDACTICE: conversația, conversația euristică, întrebarea deschisă, prezentarea, explicația, exercițiul de recunoaștere, problematizarea.

MIJLOACE DIDACTICE: laptop/computer/tabletă/, caiete, fișe de lucru, videoproiector.

FORME DE ORGANIZARE: frontală, individuală, pe grupe.

EVALUARE: aprecieri verbale, observarea sistematică a elevilor.

BIBLIOGRAFIE:

Emanuela Ilie, *Didactica Limbii și literaturii române*, Editura Polirom, 2014

Programa școlară pentru Limba și Literatura română, clasa a XI-a, elaborată în cadrul

M.E.C, 2006

Adrian Costache, Florin Ionita, *Limba și literatura română manual pentru clasa a X-a*, Ed. Art Group Editorial, 2009.

SCENARIUL DIDACTIC

Momentele lecției Timp	C.D.	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Strategia didactică			Evaluare
				Metode și procedee	Mijloace didactice	Forme de organizare	
Moment organizatoric 2 min		Profesorul notează absenții și asigură climatul potrivit desfășurării orei.	Se pregătesc pentru oră.	Conversația	Catalog	Frontală	
Captarea atenției 5 min	C1	Profesorul derulează o secvență din filmul <i>La moara cu noroc</i> , adaptat după romanul lui Ioan Slavici. Profesorul adresează întrebări: ați recunoscut scena de film? Care este romanul după care s-a realizat acest film?	Elevii urmăresc secvențele și răspund întrebărilor profesorului.	Conversația euristică Întrebarea deschisă	Laptop videoproiector	Frontală	Observarea sistematică a elevilor Aprecieri verbale

Anunțarea temei și a obiectivelor 3 min		Profesorul anunță titlul lecției: <i>Moara cu noroc</i> , de Ioan Slavici , și obiectivele: încadrarea în spe- cie literară a operei, încadrare în tipologie a nuvelei, indentificarea temei nuvelei, explicarea titlului nuvelei, identificarea reperelor spațio-temporale.	Elevii notează titlul lecției în caiete.	Comunicarea	Caiete	Frontală	
Dirijarea învățării 25 min	C2 C3 C4 C5 C6	Profesorul prezintă contextul în care a apărut nuvela, tipologia nuvelei. Toate aceste informații sunt susținute de o prezentare PowerPoint.	Elevii sunt atenți și iau notițe. Citesc explicațiile din caiet când sunt numiți.	Prezentarea Explicația	Laptop, video- proiector Caiete	Frontală	Observarea sistematică a elevilor
Asigurarea feedback-ului 13 min	C6	Profesorul împarte elevii în 4 grupe și le distribuie fișe de lucru. Aceștia le rezolvă, apoi fiecare grupă își prezintă fișa. (Anexa 1)	Elevii citesc textul și răspund întrebărilor.	Exercițiul de recunoaștere Problematizarea	Caiete	Pe grupe	Observarea sistematică a elevilor Aprecieri verbale

Anunțarea temei pentru acasă 2 min		Profesorul indică tema pentru acasă. Elevii trebuie să realizeze un eseu de minimum 150 de cuvinte, în care să argumenteze dacă banii aduc sau nu fericirea.	Elevii notează tema.	Conversația	Caiete	Frontală	Observarea sistematică a elevilor Aprecieri verbale
---	--	--	----------------------	-------------	--------	----------	--

Anexa 1

„Moara cu noroc”- de Ioan Slavici

Clasa a X-a

Grupa 1:

Se dă textul:

„ - Omul să fie mulțumit cu sărăcia sa, căci dacă e vorba, nu bogăția, ci liniștea colibei tale te face fericit. Dar voi să faceți după cum vă trage inima, și Dumnezeu să vă ajute și să vă acopere cu aripa bunătăților sale [...].

-Vorbă scurtă, răspunse Ghiță, să rămânem aici, să cârpesc cizmele oamenilor, care umblă toată săptămâna în opinci ori desculți, iară dacă duminica e noroi, duc cizmele în mână până la biserică, și să ne punem pe prispa casei la soare, privind eu la Ana, Ana la mine, amândoi la copilaș, iară dumneata la tustrei. Iacă liniștea colibei”.

Răspundeți la următoarele întrebări, formulate pe baza fragmentului dat:

1. Care este meseria lui Ghiță?
2. Care este sensul cuvântului „sărăcie” și al structurii „liniștea colibei” în accepția soacrei și a lui Ghiță?
3. Din ce cauză este nemulțumit Ghiță de viața sa?
4. Ce trăsături de caracter ale lui Ghiță, respectiv ale soacrei, se desprind din fragmentul dat?

„Moara cu noroc”-Ioan Slavici

Clasa a X-a

Grupa 2:

Se dă textul:

„...acești trei ani atârnav de Lică. Dacă se punea bine cu dânsul, putea să-i meargă de minune, căci oamenii ca Lică sunt darnici. E vorba numai ce va fi cerând Lică pentru ceea ce dă.

Ghiță întâia oară în viața lui ar fi voit să n-aibă nevastă și copii, pentru ca să poată zice: „Prea puțin îmi pasă!”. Se gândea la câștigul pe care l-ar putea face în tovărășie cu Lică, vedea banii grămadă înaintea sa și i se împăinjeneau parcă ochii: de dragul acestui câștig ar fi fost gata să-și pună pe un an, doi capul în primejdie...Avea însă nevastă și copii și nu putea să facă ce-i plăcea”.

Răspundeți la următoarele întrebări, formulate pe baza fragmentului dat:

1. Explică sensul expresiei „a-și pune capul în primejdie”.
2. Transcrie un fragment care evidențiază atracția puternică a lui Ghiță față de bani.
3. Care sunt gândurile lui Ghiță referitoare la familia sa?
4. Care este concluzia meditației lui Ghiță?

„Moara cu noroc”-Ioan Slavici

Clasa a X-a

Grupa 3:

Se dă textul:

„Dacă Lică ar fi fost alt om, el n-ar fi stătut așa, cu privirea pierdută în vânt, ci s-ar fi bucurat de vederea femeii frumoase, care-l privea oarecum pierdută și speriată de bărbăția înfățișării lui.

-Ungurul a murit? întrebă el când văzu pe Ghiță.

-Da!

-Și tu ai venit în locul lui?

-Da!

-De la Sfântul Gheorghe?

-Da, răspunse Ghiță, aruncând o privire furișată asupra femeilor, ca să vadă dacă ele nu cumva se turbură.

-E Ghiță, ginere-meu – grăi bătrâna – și, mulțumită lui Dumnezeu, ne merge bine de când suntem aici.

Lică își apucă zâmbind mustața între buze.

-Aici – zise el – aici le merge bine la toți oamenii cu minte. N-ai decât să te pui bine cu toată lumea”.

Răspundeți la următoarele întrebări, formulate pe baza fragmentului dat:

1. Care sunt raporturile care se stabilesc între Ghiță și Lică încă de la prima lor întâlnire?
2. Ce trăsături ale lui Lică reies din fragmentul dat?
3. Comentați dialogul dintre Ghiță și Lică.
4. Care este semnificația ultimei replici a lui Lică?

„Moara cu noroc”-Ioan Slavici

Clasa a X-a

Grupa 4:

Se dă textul:

„Când [Pintea] ajunse la murgul lui Lică, calul îi sări speriat în lături.

-Un cal?! Murgul lui Lică! strigă el sărind din scări. Sfinte Doamne, încotro s-a dus? Îmi scapă, iar îmi scapă! La deal n-a putut să meargă, fiindcă l-aș fi văzut.

[...] Lică se văzu trecând prin zarea focului pe care îl pusese la Moara cu noroc, pentru ca să arunce vina păcatului său asupra lui Dumnezeu, făcând lumea să creadă că a trăsnit.

[...] El se îndreptă, încât părea îndoit așa de înalt ca mai nainte, privi împregiurul său, își ținti ochii la un stejar uscat ce stetea la depărtare de vreo cincizeci de pași, scrâșni din dinți, apoi își încordă puterile și se repezi înainte.

Pintea îl găsi cu capul sfărâmat la tulpina stejarului și rămase neclintit și cuprins de fior în loc.

-A scăpat! zise el într-un târziu. Dar asta nu are s-o afle nimeni în lume”.

Răspundeți la următoarele întrebări, formulate pe baza fragmentului dat:

1. Care este starea sufletească a lui Pintea în fragmentul dat?
2. Explică gesturile lui Lică dinaintea sinuciderii.
3. De ce se sinucide Lică?
4. Comentați cuvintele lui Pintea din finalul fragmentului.

PROIECT DIDACTIC

Profesor BUNDY ALINA

Colegiul Tehnic „Henri Coandă”, Timișoara

CLASA: a IX- a

DISCIPLINA: Limba și literatura română

UNITATEA DE CONȚINUT: Aventură, călătorie

TITLUL: Textul publicitar

TIPUL LECȚIEI: însușire de noi cunoștințe

COMPETENȚE GENERALE:

1. Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în diferite situații de comunicare
2. Folosirea modalităților de analiză tematică, structurală și stilistică în receptarea diferitelor texte literare și nonliterare
3. Argumentarea în scris și oral a unor opinii în diverse situații de comunicare.

COMPETENȚE SPECIFICE:

- utilizarea adecvată a achizițiilor lingvistice în receptarea diverselor texte;
- 1.3. exprimarea orală sau în scris a propriilor reacții și opinii privind textele receptate;
 - 2.4. analizarea componentelor structurale și expresive ale textelor literare studiate și discutarea rolului acestora în tratarea temelor;
 - 2.6. aplicarea conceptelor de specialitate în analiza și discutarea textelor literare studiate;
 - 3.3. argumentarea unui punct de vedere privind textele studiate.

COMPETENȚE DERIVATE:

1. însușirea informațiilor despre textul publicitar;
2. identificarea unui text publicitar ;
3. identificarea structurii unui text publicitar;
4. realizarea unui text publicitar.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

Metode și procedee: dialogul, expunerea, conversația euristică, explicația, observația, analiza de text, exemplul, exercițiul.

Metode: Brainstorming, învățarea prin descoperire,

Resurse educaționale: manualul, tabla, calculator, video-proiectorul, caietele elevilor, coli A3, carioci.

Forme de organizare: activitate frontală, alternativ cu activitatea independentă individuală sau activitate combinată, activitate pe grupe.

Sistemul de evaluare:

Forme de evaluare: orală, interevaluarea.

Metode de evaluare:

- observarea sistematică a elevilor;
- aprecierea verbală pe tot parcursul activității;

Timp: 50 de minute

Bibliografie:

1. ACADEMIA ROMÂNĂ. Institutul de Lingvistică „Iorgu Iordan”.1998. *Dicționarul explicativ al limbii române*. București: Univers enciclipedic;
2. COSTACHE, Adrian, IONIȚĂ, Florin, LASCĂR, M., N., SĂVOIU, Adrian. 2008. *Limba și literatura română, Manual pentru clasa a IX-a*, București: Art.

SCENARIUL DIDACTIC

Etaple lecției/ Timp	OB.	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee	Forma de organizare	Mijloace de învățământ	
1.Moment organizatoric 2'		Consemnarea prezenței elevilor. Asigurarea condițiilor optime pentru desfășurarea lecției.	Elevii salută, răspund solicitărilor profesorului, se pregătesc pentru începerea orei de limba și literatura română	Dialogul	Frontală	Catalogul	Observarea sistematică
2.Captarea atenției 13'		Profesorul verifică tema pentru acasă. Profesorul discută cu elevii despre lecția predată ora trecută și recapitulează câteva aspecte despre comunicare. Profesorul propune spre vizionare un material ce conține o reclamă și un anunț publicitar. (Anexa 1)	Elevii citesc tema realizată acasă. Elevii răspund întrebărilor profesorului. Vizionează materialul propus de profesor.	Conversația euristică Învățarea prin descoperire	Frontală Frontală	Tabla Calculator videoproiector	Observarea sistematică Aprecieri verbală
3. Anunțarea temei și a obiectivelor (1 – 2 min) 2'		Elevii identifică tipul de text, și anume textul publicitar, cu ajutorul profesorului. Se anunță tema și obiectivele lecției.	Elevii sunt atenți la tema lecției pe care urmează să o facă.	Expunerea	Frontală	Tabla Caietele elevilor	Aprecieri verbală Observarea sistematică

4. Dirijarea învățării. 27'		Profesorul prezintă principalele trăsături ale unui text publicitar. (Anexa 2) Apoi, le cere elevilor să citească textul din manual și să identifice câteva trăsături ale textului publicitar. Profesorul împarte elevii în patru grupe și le cere să realizeze o reclamă la un produs ales de ei.	Prezintă reclama în fața clasei.	Învățarea prin descoperire	Frontală În perechi	Tabla Caietele elevilor	Aprecieri verbală Observarea sistematică
5. Fixarea și consolidarea. Asigurarea feedback-ului 5'		Profesorul le solicită elevilor să rezolve un test de autoevaluare. (Anexa 3)	Elevii rezolvă testul și anunță fiecare punctajul obținut.	Conversația euristică Explicația	Individuală Frontală		Observarea sistematică Aprecieri verbală
6. Aprecierea activității elevilor și încheierea activității 1'		Aprecierile verbale s-au făcut treptat, pe parcursul întregii lecții, dar și la sfârșitul orei.	Elevii sunt mulțumiți.	Conversația	Frontal	-	Aprecieri verbală
7. Sarcini de lucru pentru acasă 2'		Profesorul le comunică elevilor tema pentru acasă: <i>Realizează un anunț publicitar despre ofertele unei agenții de turism..</i>	Își notează tema în caiete. Elevii cer eventuale lămuriri în legătură cu tema primită.	Conversația Explicația	Frontală Individuală	Caietele elevilor	Observarea sistematică

Anexa 3

Test de autoevaluare

Alege varianta corectă:

1. Textul publicitar este specific:

- a) stilului beletristic
- b) stilului publicistic
- c) stilului științific

2. Se adresează:

- a) doar copiilor
- b) unui public variat
- c) doar adulților

3. Presupune mai multe limbaje:

- a) cuvânt, muzică, imagini
- b) doar imagini
- c) doar muzică

4. Are scop:

- a) informativ și persuasiv
- b) doar informativ
- c) doar persuasiv

5. Vocabularul este:

- a) bogat, variat
- b) sărac

Pentru fiecare răspuns corect vei primi 1,8 puncte.
Vei primi din oficiu 1 punct.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ

Joc tradițional adaptat elevilor de astăzi

Prof. ILEANA FAUR

Denumirea jocului: Rațele și vânătorii (variantă modernă)

Clasa: III–VI

Durata: 15 minute

Locul desfășurării: Sala de sport sau curtea școlii

Scop

Dezvoltarea vitezei de reacție, a coordonării și a spiritului de echipă.

Materiale

- 2 mingi moi din burete;
- Conuri pentru delimitarea terenului.

Desfășurarea jocului

1. Se delimitează un teren dreptunghiular.
2. Se aleg 4–6 „vânători”, iar ceilalți elevi sunt „rațe”.
3. Vânătorii stau în afara terenului și încearcă să atingă rațele cu mingea, fără a lovi capul.
4. Rațele se deplasează alergând și evită mingile.
5. Dacă un elev este atins sub nivelul umerilor, merge la zona provocărilor.

Adaptarea modernă

Elevul extrage un cartonaș și rezolvă o provocare în 30 de secunde:

- De exemplu :
 - spune 5 animale sălbatice;
 - rezolvă un calcul ($36 + 27$);
 - numește 3 capitale;
 - mimează un sport;
 - spune cine a fost X scriitor (Mihai Eminescu, Ion Creangă...)
 - spune un cuvânt în limba engleză și traducerea lui.

Dacă răspunde corect, revine imediat în joc.

Reguli

- Se folosesc doar mingi moi.
- Nu se aruncă spre cap.
- Se respectă fair-play-ul și indicațiile profesorului.

Câștigători

Câștigă echipa care acumulează cele mai multe puncte și are cei mai mulți jucători activi la final.

Competențe dezvoltate

- coordonare motrică;
- atenție și viteză de reacție;
- colaborare;
- gândire rapidă;
- consolidarea cunoștințelor școlare.

JOCURI DE MIȘCARE PENTRU CLASELE I-II, JOCURI TRADIȚIONALE ADAPTATE ȘI ACTIVITĂȚI INTERACTIVE

Conferențiar universitar, doctor în știința sportului și educației fizice,
ARSENE Igor

JOCUL 1. ȘTAFETA CULORILOR

Categoria: Joc de mișcare și atenție

Scopul didactic:

- dezvoltarea vitezei de reacție;
- consolidarea recunoașterii culorilor;
- dezvoltarea spiritului de echipă.

Organizare. Elevii sunt împărțiți în 2–4 echipe și se aliniază în șir. La aproximativ 8–10 metri sunt așezate cercuri sau cartonașe colorate.

Desfășurarea jocului. Profesorul ridică un cartonaș colorat (de exemplu, verde). Primul elev din fiecare echipă aleargă până la culoarea corespunzătoare, o atinge și revine, predând ștafeta colegului următor.

Câștigă echipa care finalizează prima traseul fără greșeli.

Reguli

- se pornește numai la semnal;
- se atinge doar culoarea indicată;
- elevul următor pleacă numai după atingerea mâinii.

Variante

- folosirea numerelor sau literelor în locul culorilor;
- integrarea unor exerciții (săritură, mers pe vârfuri, mers lateral).



JOCUL 2. COMOARA PRIETENIEI

Categoria: Joc cooperativ

Scopul didactic

- dezvoltarea colaborării;
- comunicarea eficientă;
- orientarea în spațiu.

Organizare. Profesorul ascunde prin sala de sport sau curtea școlii mai multe cartonașe cu imagini, litere sau indicii.

Desfășurarea jocului. Elevii lucrează în echipe. Fiecare echipă caută indiciile, iar la final trebuie să formeze un cuvânt sau un mesaj.

Exemple:

- PRIETENIE
- SPORT
- RESPECT
- BUCURIE

Echipa care finalizează corect primește titlul de „Exploratorii zilei”.

Reguli

- membrii echipei nu se despart;
- fiecare copil trebuie să transporte cel puțin un cartonaș;
- nu se iau indiciile altor echipe.

Variante

- folosirea codurilor QR;
- integrarea unor ghicitori înainte de fiecare indiciu.



JOCUL 3. ROBOTUL ISTET

Categoria: Activitate interactivă și digitală

Scopul didactic

1. dezvoltarea gândirii logice;
2. orientarea spațială;
3. cooperarea.

Organizare. Pe podea se trasează o grilă (4×4 sau 5×5). Un elev este „robotul”, iar ceilalți sunt programatorii.

Desfășurarea jocului. Elevii oferă instrucțiuni simple:

5. înainte
6. înapoi
7. stânga
8. dreapta

Robotul trebuie să ajungă la obiectiv respectând comenzile primite.

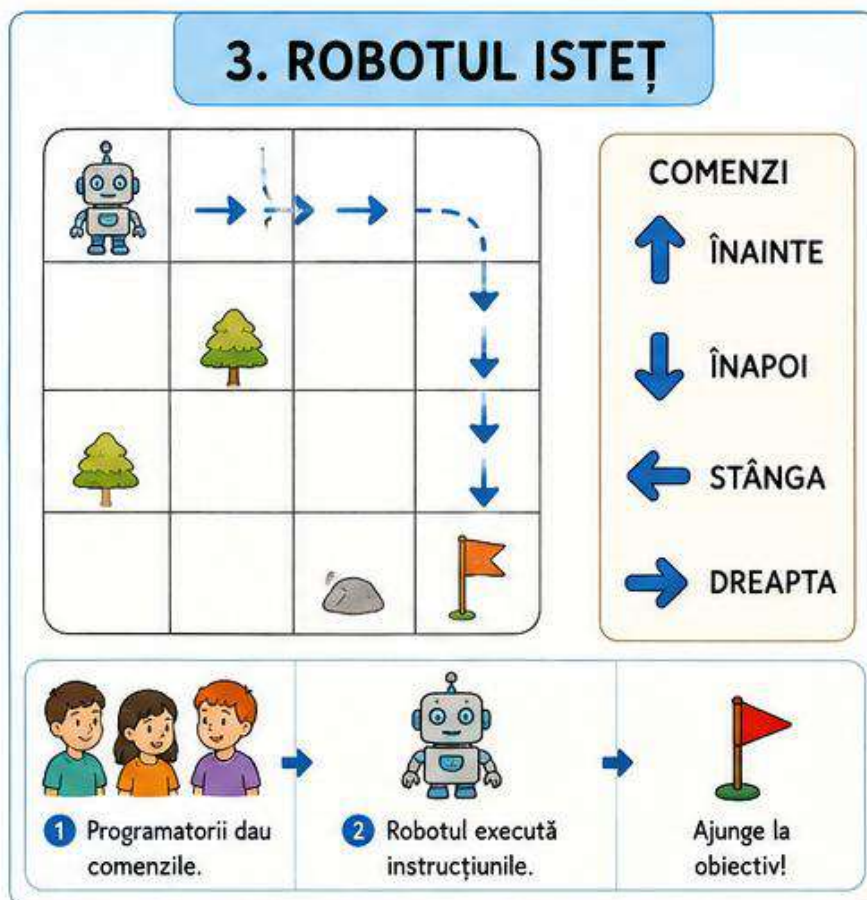
Dacă există tabletă sau tablă interactivă, traseul poate fi proiectat digital.

Reguli

5. comenzile se dau pe rând;
6. robotul execută exact instrucțiunile;
7. nu sunt permise atingerile.

Variante

1. obstacole pe traseu;
2. colectarea unor obiecte;
3. utilizarea aplicației Scratch Junior sau Bee-Bot.



JOCUL 4. MINGEA COMPLIMENTELOR

Categoria: Joc pentru incluziune și stare de bine

Scopul didactic

- ❖ dezvoltarea încrederii în sine;
- ❖ exprimarea emoțiilor;
- ❖ consolidarea relațiilor dintre colegi.

Organizare. Elevii formează un cerc.

Desfășurarea jocului. Profesorul oferă o minge unui elev.

Elevul spune un compliment sau o apreciere despre colegul căruia îi aruncă mingea.

Exemple:

- ❖ „Îmi place că mă ajuți.”
- ❖ „Ești un bun coleg.”
- ❖ „Îți mulțumesc că ai fost atent.”

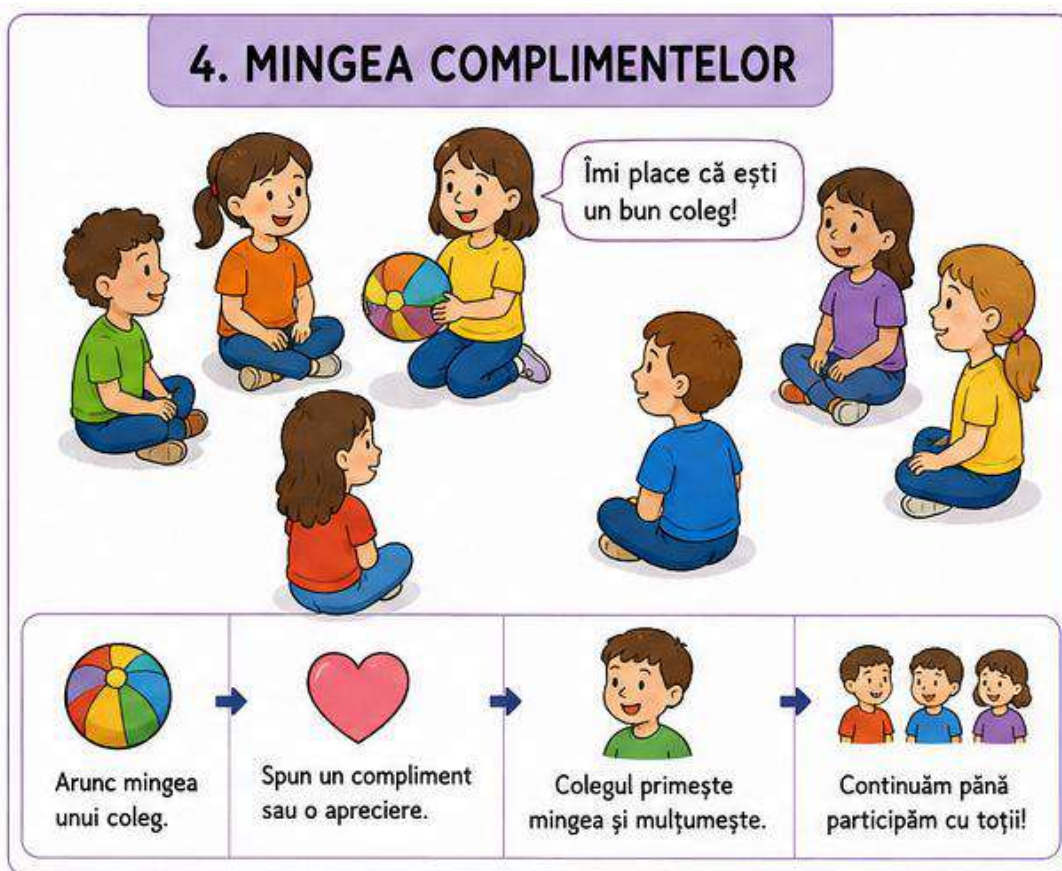
Jocul continuă până când toți copiii au participat.

Reguli

- ❖ se folosesc doar exprimări pozitive;
- ❖ fiecare elev primește și oferă mingea;
- ❖ se vorbește pe rând.

Variante

- folosirea cartonașelor cu emoții;
- completarea propoziției „Astăzi mă bucur pentru că...”.



JOCUL 5. PĂDUREA FERMECATĂ

Categoria: Joc tradițional adaptat

Scopul didactic

- dezvoltarea echilibrului;
- coordonarea mișcărilor;
- imaginația.

Organizare. În sala de sport sunt așezate cercuri, jaloane și bănci care reprezintă elemente ale unei păduri.

Desfășurarea jocului. Profesorul spune o poveste:

„Traversăm pădurea fermecată fără să atingem mlaștina.”

Copiii:

- merg pe bancă (podul);
- sar din cerc în cerc (pietrele);
- ocolesc jaloanele (copacii);
- trec pe sub o sfoară (tunelul).

La final ajung la „comoară”.

Reguli

4. traseul se respectă integral;
5. nu se împinge colegul;
6. fiecare așteaptă rândul.

Variante

5. traseu contra cronometru;
6. realizarea traseului în perechi;
7. introducerea unor provocări matematice sau de citire la fiecare stație.



JOCURI DE MIȘCARE PENTRU CLASELE III-IV / JOCURI TRADIȚIONALE ADAPTATE ȘI ACTIVITĂȚI INTERACTIVE

JOCUL 1. ȘTAFETA PROVOCĂRILOR

Categoria: Joc de mișcare și dezvoltare cognitivă

Scopul didactic

1. dezvoltarea vitezei și îndemânării;
2. stimularea gândirii rapide;
3. dezvoltarea spiritului de echipă.

Organizare. Elevii sunt împărțiți în 2–4 echipe. La 10–12 metri de linia de start sunt amplasate jaloane și un coș cu cartonașe care conțin provocări (exerciții motrice, calcule simple, ghicitori sau întrebări).

Desfășurarea jocului. La semnal, primul elev aleargă până la coș, extrage un cartonaș și rezolvă provocarea. După răspunsul corect sau executarea exercițiului, revine și predă ștafeta colegului următor.

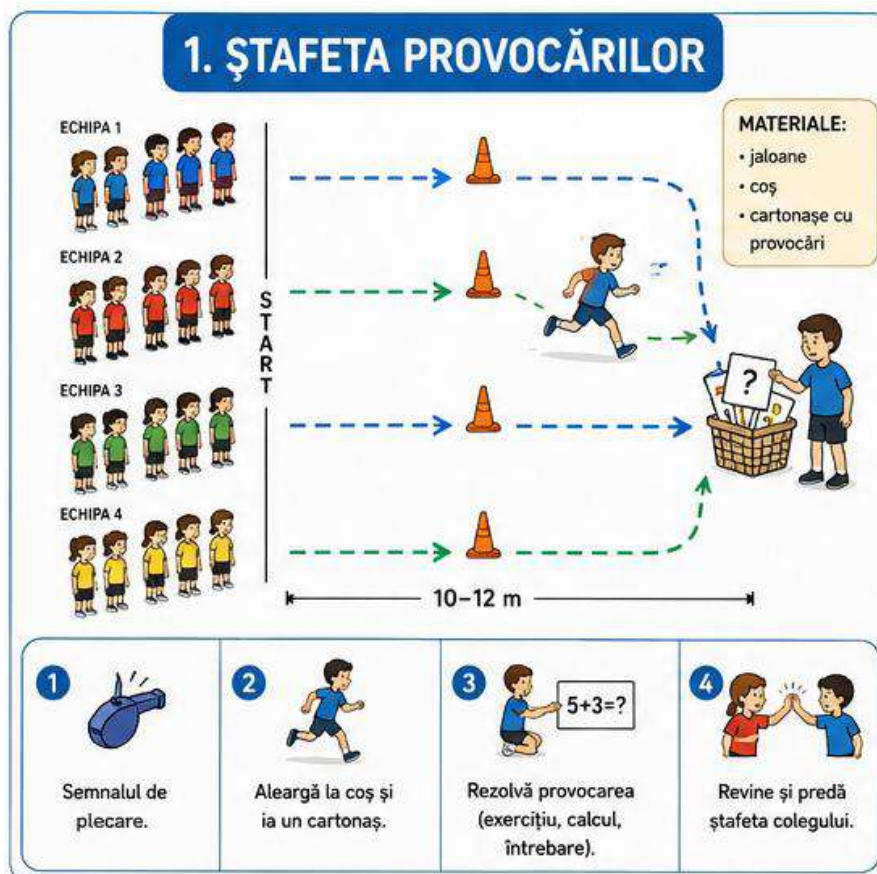
Câștigă echipa care finalizează corect toate provocările în cel mai scurt timp.

Reguli

1. se pornește numai la semnal;
2. fiecare provocare trebuie rezolvată înainte de întoarcere;
3. ștafeta se predă prin atingerea mâinii colegului.

Variante

6. provocări matematice;
7. exerciții de echilibru;
8. exerciții de coordonare.



JOCUL 2. VÂNĂTOAREA DE COMORI CU CODURI QR

Categoria: Activitate interactivă și digitală

Scopul didactic

- d) dezvoltarea colaborării;
- e) utilizarea responsabilă a tehnologiei;
- f) orientarea în spațiu.

Organizare. Profesorul amplasează în sala de sport sau în curtea școlii coduri QR. Elevii lucrează în echipe și utilizează o tabletă sau un telefon pentru scanare.

Desfășurarea jocului. După scanarea fiecărui cod QR, echipa primește o provocare:

- d) un exercițiu motric;
- e) o ghicitoare;
- f) o întrebare;
- g) un indiciu către următoarea stație.

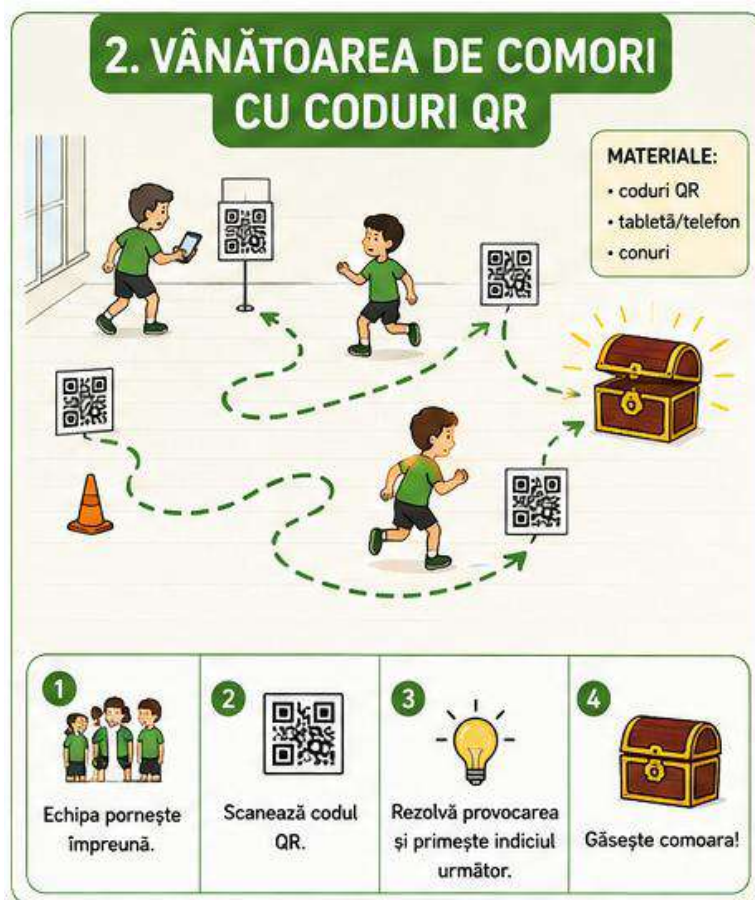
Ultimul cod conduce la comoară.

Reguli

- d) echipa se deplasează împreună;
- e) fiecare membru participă la rezolvarea sarcinilor;
- f) nu se interferează cu traseul celorlalte echipe.

Variante

- d) fără dispozitive digitale (indicii pe hârtie);
- e) introducerea unor probe sportive.



Jocul 3. Labirintul echipei

Categoria: Joc cooperativ

Scopul didactic

- c) dezvoltarea comunicării;
- d) orientarea spațială;
- e) cooperarea.

Organizare. Se amenajează un labirint folosind jaloane, cercuri și benzi.

Un elev are ochii acoperiți, iar colegii îl ghidează verbal.

Desfășurarea jocului. Elevul trebuie să parcurgă labirintul doar după indicațiile echipei:

- înainte;
- stânga;
- dreapta;
- oprește.

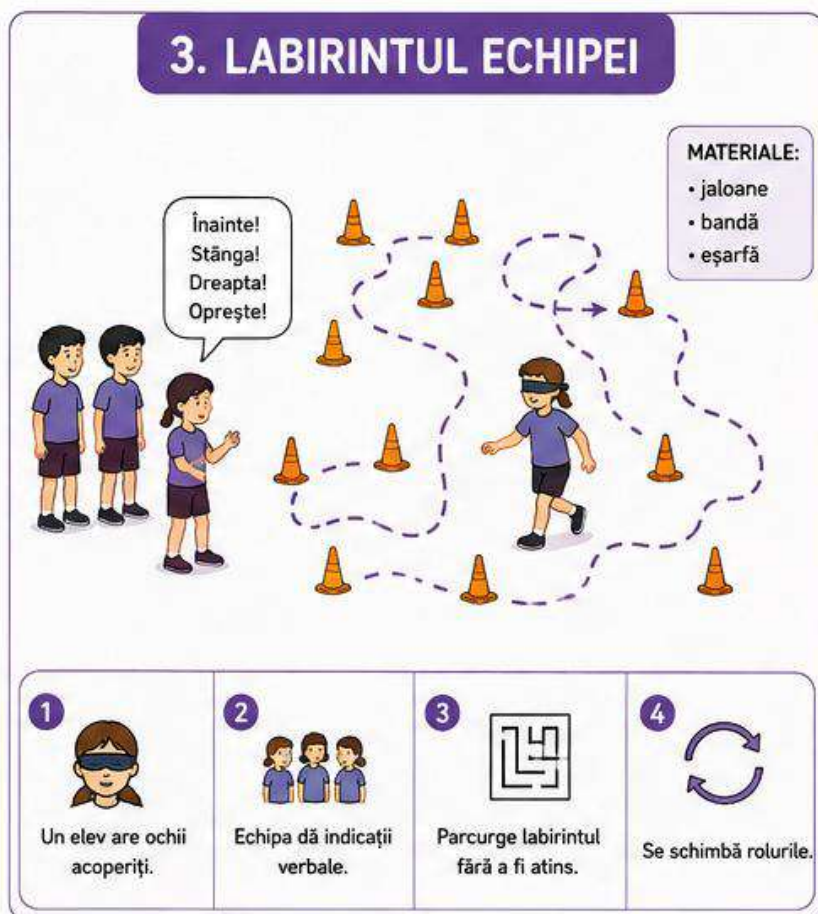
După terminarea traseului, alt elev devine explorator.

Reguli

- nu sunt permise atingerile;
- indicațiile se oferă calm și clar;
- se respectă traseul.

Variante

- două echipe simultan;
- introducerea unor obiecte care trebuie colectate.



Jocul 4. Capturează steagul

Categoria: Joc tradițional adaptat

Scopul didactic

- dezvoltarea vitezei;
- elaborarea strategiilor;
- cooperarea în echipă.

Organizare. Terenul este împărțit în două zone egale.

Fiecare echipă are un steaguleț amplasat în propria bază.

Desfășurarea jocului. Elevii încearcă să pătrundă în terenul advers și să captureze steagul fără să fie atinși.

Dacă sunt atinși, rămân pe loc până când sunt salvați de un coleg.

Câștigă echipa care aduce prima steagul advers în propria bază.

Reguli

- nu se împinge;
- se respectă limitele terenului;
- steagul nu se aruncă.

Variante

- două steaguri;
- trasee cu obstacole;
- limită de timp.
-



JOCUL 5. CONSTRUCTORII DE PODURI

Categoria: Joc de cooperare

Scopul didactic

- dezvoltarea creativității;
- colaborarea în echipă;
- coordonarea mișcărilor.

Organizare

Fiecare echipă primește:

- cercuri;
- saltele;
- bănci;
- frânghii;
- jaloane.

Desfășurarea jocului. Echipa trebuie să construiască un traseu sigur ("podul") folosind materialele primite.

După finalizare, toți membrii trebuie să traverseze fără să atingă solul dintre obstacole.

Câștigă echipa care construiește cel mai sigur și eficient traseu.

Reguli

- toate materialele trebuie utilizate;
- fiecare elev participă la construcție;
- traseul se parcurge în ordine.

Variante

- limită de timp;
- transportul unei mingi pe parcurs;
- construcție după un plan desenat.

5. CONSTRUCTORII DE PODURI

MATERIALE:

- bănci
- cercuri
- saltele
- frânghii
- conuri

JOCURI DE MIȘCARE PENTRU CLASELE V-VI / JOCURI TRADIȚIONALE ADAPTATE ȘI ACTIVITĂȚI INTERACTIVE

JOCUL 1. MISIUNEA ECHIPEI

Categoria: Joc cooperativ și strategic

Scopul didactic

- dezvoltarea colaborării;
- planificarea strategiilor;
- dezvoltarea vitezei de reacție.

Organizare. Sala sau terenul este împărțit în mai multe stații.

La fiecare stație există o provocare:

- motrică;
- logică;
- de coordonare.

Elevii lucrează în echipe.

Desfășurarea jocului. Fiecare echipă primește o hartă.

Elevii trebuie să rezolve provocările în ordinea indicată.

La final primesc piesa finală care completează misiunea.

Reguli

- echipa nu se desparte;
- fiecare membru rezolvă cel puțin o probă;
- toate stațiile trebuie parcurse.

Variante

- timp limitat;
- coduri QR;
- probe sportive suplimentare.



JOCUL 2. ȘTAFETA INTELIGENȚEI

Categoria: Joc de mișcare și dezvoltare cognitivă

Scopul didactic

- dezvoltarea vitezei;
- luarea rapidă a deciziilor;
- cooperarea.

Organizare. La capătul traseului sunt amplasate cartonașe numerotate.

Desfășurarea jocului. Elevul aleargă până la cartonaș.

Primește o întrebare:

- geografie;
- matematică;
- sport;
- cultură generală.

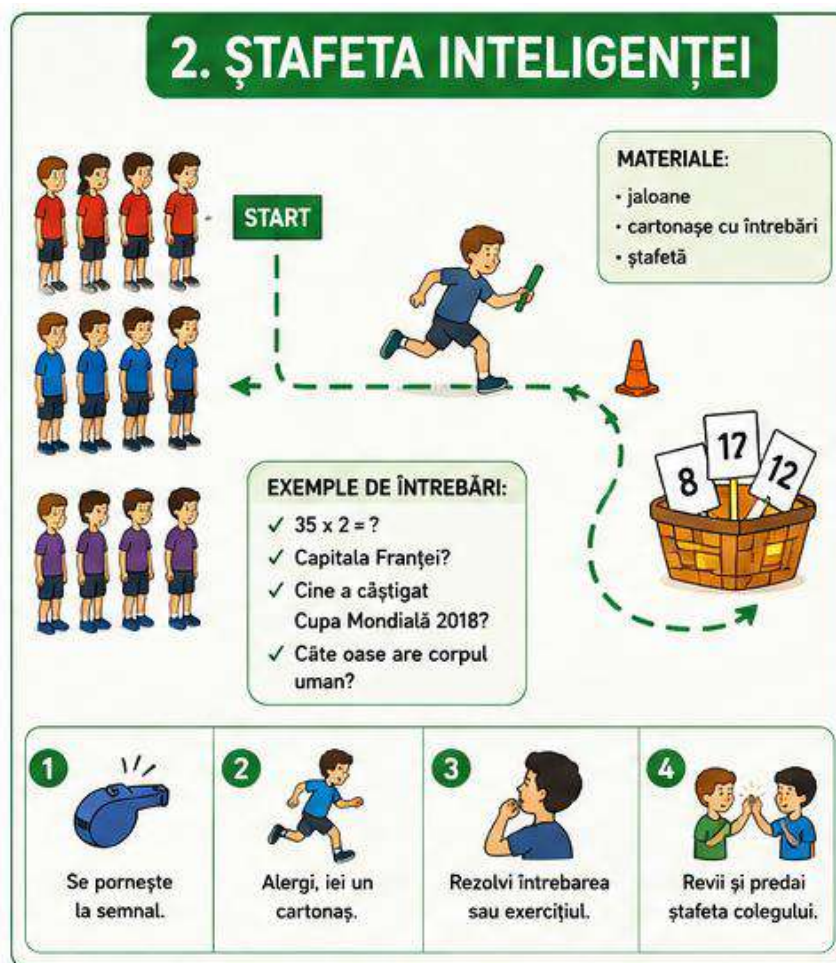
După răspunsul corect revine și predă ștafeta.

Reguli

- răspunsul trebuie oferit înainte de întoarcere;
- ștafeta se transmite prin atingerea mâinii;
- nu se consultă celelalte echipe.

Variante

- exerciții fizice suplimentare;
- întrebări digitale pe tabletă.



JOCUL 3. LABIRINTUL TACTIC

Categoria: Joc de orientare

Scopul didactic

- orientarea în spațiu;
- comunicarea eficientă;
- gândirea strategică.

Organizare. Se construiește un traseu cu:

- jaloane;
- bănci;
- cercuri;
- frânghii.

Un elev conduce echipa verbal.

Desfășurarea jocului. Elevii trebuie să transporte o minge prin labirint fără să atingă obstacolele.

La fiecare etapă rolurile se schimbă.

Reguli

- nu se ating jaloanele;
- se respectă traseul;
- comunicarea trebuie să fie clară.

Variante

- doi conducători;
- cronometrare;
- traseu cu obstacole mobile.



JOCUL 4. CUCEREȘTE FORTĂREAȚA

Categoria: Joc tradițional adaptat

Scopul didactic

- dezvoltarea vitezei;
- elaborarea tacticilor;
- colaborarea.

Organizare. Două echipe.

Fiecare echipă își apără propria fortăreață (cerc mare cu steguleț).

Desfășurarea jocului. Elevii trebuie:

- să pătrundă în terenul advers;
- să atingă fortăreața;
- să revină fără a fi atinși.

Fiecare atingere aduce un punct.

Reguli

- fără contact fizic;
- nu se împinge;
- se respectă limitele terenului.

Variante

- două fortărețe;
- obstacole;
- limită de timp.

4. CUCEREȘTE FORTĂREAȚA

MATERIALE:

- stegulețe
- jaloane (opțional)

1 Fiecare echipă are steagul în propria fortăreață.

2 Încercați să pătrundeți în terenul advers.

3 Atingeți fortăreața și întoarceți-vă în siguranță.

4 Dacă ești atins, rămăi pe loc până ești salvat.

5 Echipa cu cele mai multe puncte câștigă!

JOCUL 5. CONSTRUCTORII VIITORULUI

Categoria: Activitate STEM și joc de cooperare

Scopul didactic

- creativitatea;
- rezolvarea de probleme;
- coordonarea.

Organizare. Fiecare echipă primește:

- cercuri;
- frânghii;
- jaloane;
- saltele;
- bănci.

Desfășurarea jocului. Elevii proiectează și construiesc un traseu pe care întreaga echipă trebuie să îl parcurgă.

La final fiecare echipă prezintă soluția construită.

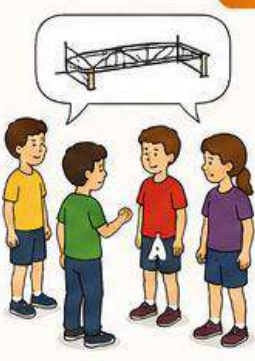
Reguli

- toate materialele trebuie utilizate;
- fiecare elev contribuie;
- traseul trebuie să fie sigur.

Variante

- construire contra cronometru;
- transportul unei mingi;
- prezentarea proiectului în fața clasei.

5. CONSTRUCTORII VIITORULUI



MATERIALE:

- bănci
- cercuri
- saltele
- frânghii
- jaloane

 1 Echipa primește materialele.	 2 Planificați și construiți traseul „pod”.	 3 Toți membrii traversează fără să atingă solul.	 4 Traseul trebuie să fie sigur și eficient.	 5 Prezentarea echipei și desemnarea câștigătorilor.
---	---	---	--	--

JOCURI DE MIȘCARE PENTRU CLASELE V-VI / JOCURI TRADIȚIONALE ADAPTATE ȘI ACTIVITĂȚI INTERACTIVE

JOCUL 1. „CAPTURAREA CODULUI SECRET”

Categoria: Joc cooperativ, strategie și viteză

Scopul didactic

- dezvoltarea gândirii strategice;
- îmbunătățirea vitezei de reacție;
- cooperarea în echipă.

Organizare. Terenul este împărțit în 3–4 zone. În fiecare zonă sunt ascunse cartonașe cu fragmente de cod (litere, cifre sau simboluri). Echipele pornesc din baze diferite.

Desfășurarea jocului. Echipele trebuie să caute fragmentele de cod și să le aducă în baza proprie. După colectare, trebuie să reconstruiască mesajul final.

Reguli

- se transportă un singur cartonaș per deplasare;
- nu se blochează adversarii;
- câștigă echipa care finalizează codul corect prima.

Variante

- coduri matematice sau sportive;
- traseu cu obstacole;
- timp limitat pentru fiecare rundă.



JOCUL 2. „PUNTEA ECHILIBRULUI”

Categoria: Joc de coordonare și echilibru

Scopul didactic

- dezvoltarea echilibrului static și dinamic;
- coordonarea mișcărilor;
- lucrul în echipă.

Organizare. Se amenajează un traseu cu bănci, cercuri și linii pe sol. Echipele parcurg traseul pe rând.

Desfășurarea jocului. Elevii trebuie să traverseze „puntea” fără să atingă zonele interzise. La final, transportă un obiect (minge, con) până la capătul traseului.

Reguli

- nu se sare peste etape;
- dacă un elev greșește, revine la startul etapei;
- se respectă ordinea echipei.

Variante

- traseu în perechi;
- ochii parțial acoperiți (cu ghidare verbală);
- cronometrare.



JOCUL 3. „VÂNĂTOAREA DE STRATEGII”

Categoria: Joc intelectual-motric

Scopul didactic

- dezvoltarea gândirii tactice;
- rezolvarea rapidă a sarcinilor;
- cooperarea.

Organizare. Pe teren sunt plasate stații cu sarcini diferite (logice, sportive, creative). Fiecare stație are un punctaj.

Desfășurarea jocului. Echipele aleg liber traseul și rezolvă sarcinile pentru a acumula puncte. Strategia de alegere a stațiilor este esențială.

Reguli

- fiecare stație se poate vizita o singură dată;
- timpul este limitat;
- punctajul final decide câștigătorul.

Variante

- stații ascunse;
- probe fizice suplimentare;
- bonusuri pentru rezolvări rapide.



JOCUL 4. „APĂRĂTORII CONULUI”

Categoria: Joc de opoziție și viteză

Scopul didactic

- dezvoltarea reacției rapide;
- lucrul în echipă;
- capacitatea de anticipare.

Organizare. Fiecare echipă are un „con-simbol” plasat în centrul unei zone.

Desfășurarea jocului. Echipele încearcă să atingă conul advers și să-l protejeze pe al lor. Jucătorii pot intercepta adversarii fără contact fizic.

Reguli

- nu se permite contactul fizic;
- conul trebuie să rămână stabil;
- jucătorii eliminați revin după 1 minut.

Variante

- mai multe conuri;
- zone de protecție limitate;
- puncte bonus pentru apărare reușită.



JOCUL 5. „MISIUNEA SINCRONIZĂRII”

Categoria: Joc de coordonare și ritm

Scopul didactic

- dezvoltarea sincronizării mișcărilor;
- cooperare;
- atenție și concentrare.

Organizare. Echipele stau în linie. În fața lor există un traseu scurt cu exerciții motrice (sărituri, alergare, schimbări de direcție).

Desfășurarea jocului. Echipa trebuie să parcurgă traseul în mod sincronizat, respectând un ritm stabilit (bătăi din palme sau semnal sonor).

Reguli

- toți membrii trebuie să execute simultan;
- pierderea sincronului înseamnă reluarea secvenței;
- se respectă traseul.

Variante

- schimbarea ritmului în timpul jocului;
- execuție cu mingea;
- includerea elementelor acrobatice simple.



CREAREA DE TESTE TIP GRILĂ – CLUBUL DE LECTURĂ

Profesor învățământ primar – **ANDRONIC ALINA**
LICEUL TEOLOGIC PENTICOSTAL **BETEL**, Oradea

Clasa: a II-a A

An școlar: 2025-2026

SECȚIUNE:

- ◆ Crearea de fișe de lucru/fișe de feedback/jocuri didactice și chestionare/teste interactive care sprijină dezvoltarea și colaborarea strategică

Pentru a transforma cititul în ceva palpitant și atrăgător în rândul micilor școlari, am introdus, începând cu clasa a II-a, o carte de povești pentru fiecare lună de școală, la *Clubul de lectură* al clasei. Scopul este acela de a dezvolta calitatea actului educațional, îmbinând lectura cu tehnologia, în contextul unei lumi aflate în continuă schimbare, dar și pentru a le arăta copiilor cum putem folosi tabletele sau telefoanele în scop educațional. Astfel, după lecturarea cărții, acasă, individual, evaluarea cunoștințelor se face printr-un test grilă desfășurat la clasă, pe tablete (fiecare elev primește o tabletă cu cont pe SOCRATIVE), unde au de răspuns la 18 întrebări din lectura citită, fiecare răspuns corect la întrebare valorând 0.5 puncte. La sfârșitul testului, copiii care răspund corect la toate întrebările acumulează un total de 9 puncte+un punct din oficiu.

Model de test grilă pentru cartea lunii iunie 2026: *Un urs pe nume Paddington*, de Michael Bond

1. Cum se numea ursulețul înainte de a primi numele Paddington?

- a) Peru
- b) Brown
- c) nu avea nume
- d) Michael

Răspuns corect: c

2. Unde l-au găsit soții Brown pe Paddington?

- a) în parc
- b) la gară
- c) la școală
- d) la grădina zoologică

Răspuns corect: b

3. Cum se numea gara unde a fost găsit ursulețul?

- a) Victoria
- b) Waterloo
- c) Paddington
- d) London Bridge

Răspuns corect: c

4. Din ce țară provenea Paddington?

- a) Canada
- b) Peru
- c) Brazilia

d) Mexic

Răspuns corect: b

5. Cine l-a adoptat pe Paddington?

- a) Familia Smith
- b) Familia Wilson
- c) Familia Brown
- d) Familia Green

Răspuns corect: c

6. Cum îl chema pe tatăl familiei Brown?

- a) Henry
- b) Jonathan
- c) David
- d) George

Răspuns corect: a

7. Care era numele celor doi copii?

- a) Jane și Charles
- b) Judy și Jonathan
- c) Judy și Henry
- d) July și Jonathan

Răspuns corect: b

8. Ce purta aproape zilnic Paddington?

- a) o umbrelă
- b) o eșarfă
- c) o pălărie modernă verde
- d) o pălărie veche roșie

Răspuns corect: d

9. Ce avea prins de gât Paddington când a fost găsit?

- a) o fundiță
- b) o etichetă
- c) un fluier
- d) o cheie

Răspuns corect: b

10. Ce scria pe etichetă?

- a) "Sunt un urs cuminte."
- b) "Vă rog să aveți grijă de acest urs!"
- c) "M-am rătăcit."
- d) "Sunt din Peru."

Răspuns corect: b

11. Cine era mătușa lui?

- a) Lucy
- b) Martha
- c) Anne

d) Rose

Răspuns corect: a

12. Cum este descris Paddington cel mai adesea?

- a) răutăcios
- b) timid și nepoliticos
- c) curios și bine intenționat
- d) nepăsător

Răspuns corect: c

13. Ce provoacă Paddington cel mai des?

- a) certuri
- b) probleme și încurcături amuzante
- c) furtuni
- d) concursuri

Răspuns corect: b

14. Cu ce sumă a fost premiat tabloul de pictură al domnului Brown?

- a) un cec de zece lire
- b) un cec de șapte lire
- c) un cec de cinci lire
- d) un cec de opt lire

Răspuns corect: a

15. În ce oraș trăiește familia Brown?

- a) Liverpool
- b) Manchester
- c) Londra
- d) Oxford

Răspuns corect: c

16. Cum reacționează familia Brown față de Paddington?

- a) îl ignoră
- b) îl trimite înapoi în Peru
- c) îl primește cu drag în familie
- d) se teme de el

Răspuns corect: c

17. Ce calitate îl face pe Paddington să fie îndrăgit de toată lumea?

- a) bogăția
- b) curajul și bunătatea
- c) forța fizică
- d) îmbrăcămintea

Răspuns corect: b

18. Care este mesajul textului?

- a) Călătoriile sunt periculoase.
- b) Doar oamenii perfecți sunt acceptați.
- c) Prietenia, bunătatea și acceptarea celor diferiți sunt importante.
- d) Animalele nu pot fi membri ai unei familii.

Răspuns corect: c

DE LA OBSERVAȚIE LA CREAȚIE – O EXPERIENȚĂ PRACTICĂ ÎN INDUSTRIA MOBILEI

PROF. HENDEA ALINA RALUCA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ TĂȘNAD

Activitatea: Vizită de explorare la o unitate economică de prelucrare a lemnului (fabrică de canapele)

Unitatea de învățare: Materiale lemnoase

Tema: Realizarea produselor din materiale lemnoase

Locația: S. C. Polipol Mobilă S.R.L Foieni

Grup țintă: elevii clasei a VII-a A

Competențe operaționale:

- observarea și înțelegerea etapelor și a fluxului de lucru implicat în fabricarea canapelelor, de la selecția materialelor și tăierea țesăturilor până la asamblarea finală și controlul calității;
- familiarizarea cu diferitele materiale folosite în fabricarea canapelelor, cum ar fi lemnul, spuma, țesăturile și elementele de susținere; înțelegerea tehnologiile și echipamentele utilizate în procesul de producție;
- explorarea unei game de stiluri, modele și variante de canapele produse în fabrică; dezvoltarea cunoștințelor despre diferitele opțiuni de design și configurare disponibile în industria canapelelor;
- cunoașterea standardelor și a procedurilor de calitate aplicate în fabrica de canapele și observarea modului în care sunt respectate acestea în procesul de producție; aici se poate include și identificarea detaliilor și a caracteristicilor care definesc o canapea de calitate;
- descoperirea politicii fabricii privind aspectele de mediu și etică, cum ar fi utilizarea materialelor reciclabile sau durabile și condițiile de muncă ale angajaților; înțelegerea angajamentului fabricii față de practici responsabile din punct de vedere social și de mediu;
- comunicarea cu membrii echipei fabricii de canapele, adresarea de întrebări legate de procesul de producție, materiale, tehnologii sau alte aspecte specifice care interesează; încurajarea dialogului și înțelegerea mai profundă a informațiilor relevante;
- sintetizarea informațiilor și integrarea acestora într-o înțelegere mai amplă a procesului de producție al canapelelor și a industriei în ansamblu.

Produse finale și rezultate obținute: taburet cu spațiu de depozitare

Metode de evaluare: le se solicită participanților să realizeze un taburet cu spațiu de depozitare care să reflecte experiența lor la fabrică de canapele. Aceasta poate oferi o perspectivă creativă și personală asupra vizitei și poate evidenția aspectele semnificative pentru fiecare participant.

Parteneri:

- S. C. Polipol Mobilă S.R.L Foieni

Materiale:

- lemn: principalul material folosit pentru a crea structura taburetului și compartimentul de depozitare;
- accesorii de asamblare, cum ar fi cuișoare sau dibluri;
- vatelină tapițerie;
- stofă pentru tapițat;
- bandă scai;
- ciocan;
- pistol cu capse.

Descrierea activității:

În data de 27.02.2026, am avut o activitate deosebită, care a constat în vizitarea sediului unității Polipol din localitatea Foieni. Scopul principal al acestei vizite a fost familiarizarea elevilor cu procesul de producție și aplicarea normelor de protecție a muncii într-un mediu industrial. Activitatea a inclus, de asemenea, o componentă practică - confecționarea unui taburet.

La începutul activității, elevii au fost întâmpinați de angajații unității, care le-au furnizat echipamentul de protecție necesar în astfel de situații. Echipa de la Polipol a avut grijă să le ofere elevilor instrucțiuni privind utilizarea echipamentului de protecție și le-au prezentat normele de protecția muncii care trebuie respectate într-un mediu industrial.

După familiarizarea cu normele de protecție a muncii, elevii au avut oportunitatea de a vizita unitatea de producție a Polipol. Această vizită le-a permis să vadă direct etapele procesului de producție al canapelelor și să înțeleagă tehnologiile și echipamentele utilizate în fabricație. Personalul de la Polipol a fost disponibil pentru a răspunde întrebărilor elevilor și pentru a le oferi informații suplimentare despre procesul de producție.

Partea practică a activității a constat în confecționarea unui taburet. Elevii au avut ocazia de a pune în practică cunoștințele și abilitățile dobândite în timpul vizitei și au fost ghidați de către personalul de la Polipol. Utilizând materialele și instrumentele adecvate, elevii au asamblat și au decorat propriul taburet. Această experiență practică le-a oferit o perspectivă concretă asupra procesului de fabricație și le-a dezvoltat abilitățile practice.

La finalul activității, elevii au avut o bucurie deosebită să ia acasă taburetul pe care le-au confecționat. Aceasta a reprezentat o recompensă pentru efortul lor și un obiect personal care le va aminti mereu de această experiență educativă și interactivă.

Această activitate a fost un succes, oferind elevilor oportunitatea de a învăța într-un mediu real și de a dobândi cunoștințe practice în domeniul producției și protecției muncii. Aceasta a contribuit la dezvoltarea lor personală și la înțelegerea mai profundă a proceselor industriale.

Dovezi:



ROLUL PROFESORULUI ÎN ERA DIGITALĂ: PREDAREA CU INTE- LIGENȚĂ ARTIFICIALĂ

Prof. BOCA DANA-EMILIA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LIVIU REBREANU” – TÂRGU MUREȘ

În ultimul deceniu, școala a traversat una dintre cele mai rapide transformări din istoria sa. De la manualul tipărit la platformele digitale, de la tabla clasică la tablă interactivă, de la lecția transmisă frontal la învățarea colaborativă online — totul s-a schimbat. Iar odată cu apariția inteligenței artificiale (AI), rolul profesorului nu doar că se reinventează, ci capătă o complexitate și o profunzime fără precedent.

1. Profesorul – arhitect al învățării, nu furnizor de informații

În era digitală, elevii au acces la mai multă informație decât oricând. AI poate genera explicații, exemple, exerciții, proiecte sau chiar simulări. Dar ceea ce nu poate face este să ofere **sens, direcție și criterii de calitate**.

Profesorul devine astfel:

4. **curator al informației**, alegând ce este relevant și valoros;
 5. **designer al experiențelor de învățare**, nu doar al conținutului;
 6. **ghid**, care ajută elevul să navigheze printre resurse, instrumente și provocări.
- AI poate genera conținut. Profesorul generează **învățare**.

2. Predarea cu AI – un parteneriat, nu o înlocuire

Inteligența artificială nu vine să înlocuiască profesorul, ci să îi ofere timp, claritate și sprijin. Folosită responsabil, AI devine un **asistent pedagogic** care:

9. propune idei de lecții,
10. creează variante de exerciții,
11. oferă explicații alternative,
12. ajută la diferențierea sarcinilor,
13. automatizează activități repetitive.

Astfel, profesorul poate investi mai mult în ceea ce contează cu adevărat: **relația cu elevii, feedbackul personalizat, motivația și dezvoltarea competențelor reale**.

3. Profesorul – garantul eticii și al gândirii critice

Într-o lume în care AI poate produce texte, imagini sau răspunsuri în câteva secunde, elevii au nevoie de un adult care să îi învețe:

8. să verifice sursele,
9. să identifice erorile,
10. să recunoască biasurile,
11. să folosească tehnologia în mod responsabil,
12. să nu confunde „rapid” cu „corect”.

Profesorul devine **gardianul eticii digitale**, cel care modelează comportamente și atitudini, nu doar competențe tehnice.

4. Profesorul – facilitator al creativității augmentate

AI nu limitează creativitatea, ci o amplifică. Elevii pot:

4. genera idei,
5. testa ipoteze,
6. crea proiecte multimedia,
7. simula situații reale,

8. explora domenii noi.

Dar pentru ca aceste experiențe să fie autentice, profesorul trebuie să creeze **contextul, scopul și criteriile**. Creativitatea elevilor crește atunci când profesorul îi învață **cum să pună întrebări bune**, nu doar cum să obțină răspunsuri rapide.

5. Profesorul – mentor al învățării pe tot parcursul vieții

În era digitală, competențele se schimbă rapid. Profesorul nu mai este doar un specialist într-o disciplină, ci un model de:

- ❖ adaptabilitate,
- ❖ curiozitate,
- ❖ învățare continuă,
- ❖ deschidere către tehnologie,
- ❖ colaborare.

Elevii învață nu doar din ceea ce predăm, ci și din **felul în care noi învățăm**.

6. Predarea cu AI – o oportunitate pentru o școală mai umană

Paradoxal, tehnologia ne aduce mai aproape de esența educației: **omul care învață de la om**.

AI poate prelua sarcinile tehnice, dar nu poate înlocui:

- ❖ empatia,
- ❖ intuiția,
- ❖ încurajarea,
- ❖ umorul,
- ❖ relația autentică dintre profesor și elev.

Într-o lume digitală, profesorul rămâne **inima procesului educațional**.

Concluzie

Rolul profesorului în era digitală nu este diminuat, ci amplificat. AI nu este un rival, ci un instrument puternic care, folosit cu discernământ, poate transforma predarea într-o experiență mai eficientă, mai creativă și mai umană.

Profesorul rămâne:

- ❖ **expertul pedagogic,**
- ❖ **mentorul,**
- ❖ **creatorul de sens,**
- ❖ **ghidul etic,**
- ❖ **liderul învățării.**

Iar predarea cu AI devine nu doar o competență tehnică, ci o **artă pedagogică a viitorului**.

PROIECT DIDACTIC

Prof. PRICOLICI MIHAELA
COLEGIUL NAȚIONAL „ION C. BRĂȚIANU” PITEȘTI

CLASA: a IX a

OBIECTUL : FIZICA

SUBIECTUL: FORTA DEFORMATOARE SI FORTA ELASTICA

TIPUL.: predare- învățare-evaluare

POZIȚIA LECȚIEI ÎN MODUL: Unitatea de învățare **Tipuri de forte**

Competente generale:

- 1.Cunoasterea si intelegerea fenomenelor fizice , a terminologiei , a conceptelor , a legilor si a metodelor specifice domeniului; explicarea functionarii si utilizarii unor produse ale tehnicii intalnite in viata de zi cu zi;
- 2.Investigarea stiintifica experimentală si teoretică;
- 3.Rezolvarea de probleme practice si teoretice prin metode specifice;
- 4.Comunicarea folosind limbajul stiintific;
- 5.Protectia propriei persoane , a celorlalti si a mediului inconjurator

Competente specifice:

- CS₁ – să enunțe principiile mecanicii newtoniene;
- CS₂ – să definească principalele tipuri de forțe și să scrie relațiile matematice de calcul a modulelor acestora, precizând semnificația mărimilor care intervin;
- CS₃ – să recunoască și să reprezinte grafic forțele care acționează într-o situație concretă;
- CS₄ – să rezolve probleme simple aplicând principiile mecanicii.

Strategii didactice:

a. mijloace de învățământ:

- Schema de recapitulare: teste, manual, culegeri, tablă, cretă.

b. metode de învățământ:

- Conversația de fixare-sistematizare, algoritmizarea.

c. forme de activitate:

- Frontal, pentru reactualizarea cunoștințelor..
- Individual, pentru rezolvarea problemelor.

d. metode de evaluare:

- Verificare curentă orală
- Observarea sistematică a elevilor.

TIPURI DE INTERACȚIUNI : profesor-elev, elev- profesor , elev-elev.

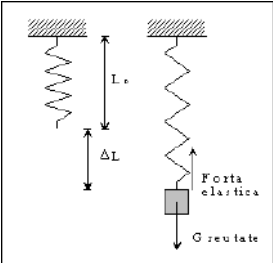
TIPURI, FORME, STRATEGII ȘI INSTRUMENTE DE EVALUARE : formativă, auto-evaluarea, interevaluarea în cadrul grupului

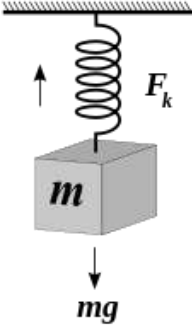
RESURSE:

- a) **pedagogice (metode și procedee):** conversația, problematizarea, experimentul
- b) **materiale :** fișe de lucru individuale și pe grupe, computer(e), sistem de proiecție videoproiector, imprimantă, materiale necesare realizării experimentelor

Tehnologie-software: Browser de Internet, Software de e-mail, Tehnoredactare ;

Sucesiunea activităților de instruire

Nr. Crt.	Eveniment Didactic	Durata (min.)	Activitatea de instruire		Obiective
			Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	
1.	Moment organizatoric	2	- verificarea prezenței, captarea atenției	- se pregătesc pentru lecție	
2.	Reactualizarea cunoștințelor anterior însușite “Principiile mecanicii newtoniene. Tipuri de forțe”	3	- prezintă schema de recapitulare Anexa 1 Pe tablă apare ciorchinele conform anexă 2	- urmăresc schema de recapitulare	
3.	Enunțarea obiectivelor operaționale	20	Introduce notiunea de deformare elastică și plastică: Întinderea elasticului, comprimarea resortului, răsucirea buretelui, încovoierea riglei sunt deformări elastice ale corpurilor. Deformarea elastică a unui corp este cu atât mai mare cu cât forța deformatoare este mai mare. Observație: Dacă forța deformatoare depășește o anumită limită corpul nu se mai deformează elastic, ci plastic. Resortul se alungeste în urma interacțiunii cu corpurile suspendate. Forța deformatoare (F) datorită interacțiunii corpurilor suspendate cu Pământul, este proporțională cu masa corpurilor. Alungirea resor-	- răspund la întrebări - notează în caiete  - identifică tipurile de forțe care acționează în situații concrete.	O ₂ O ₃

			tului este deci proporțională cu forța deformatoare. Raportul dintre forța deformatoare și alungirea resortului este constant și îl numim constanta elastică a resortului (k): $k = F/\Delta l$; $[K]_{SI} = N/m$ Deformarea elastică a unui corp este proporțională cu forța deformatoare. Un caz particular de deformare elastică a unui corp este întinderea. Alungirea unui corp (Δl) este direct proporțională cu forța deformatoare (F): $F = k \cdot \Delta l$, unde: k este constanta elastică a corpurilor; $\Delta l = l - l_0$; -l este lungimea corpului deformat; -l_0 este lungimea corpului nedeformat.		
4.	Rezolvarea unor probleme cu diferite tipuri de forțe	20	- prezintă fișa cu probleme-anexa 3 - numește elevi pentru rezolvarea problemelor la tablă - dă o problemă pentru rezolvare individuală	- ies la tablă pentru rezolvarea problemelor	O₃ O₄
5.	Evaluarea	4	- apreciază și notează elevii care s-au făcut remarcați în timpul lecției		O₁ O₂ O₃ O₄
6.	Încheierea lecției	1	- dă tema pentru acasă (terminarea fișei de lucru)	- notează tema	

ANEXA 3

Numele și prenumele elevului

.....

Fișă de lucru

Tipuri de forte

Clasa a IX-a

Probleme propuse:

1. Un resort elastic se alungește cu $\Delta l = 3 \text{ cm}$, dacă de el se suspendă un corp de masă $m = 150 \text{ g}$.

Calculează constanta elastică a resortului Se dă: $g = 10 \text{ N/kg}$

2. Două resorturi cu constantele de elasticitate $k_1 = 200 \text{ N/m}$ și $k_2 = 300 \text{ N/m}$ sunt legate: a) în serie; b) în paralel.

Determinați constanta de elasticitate a sistemului de resorturi.

3. Două corpuri de mase $m_1 = 2 \text{ kg}$ și $m_2 = 1 \text{ kg}$ sunt legate între ele printr-un resort de constantă elastică $k = 200 \text{ N/m}$ și sunt așezate pe o masă orizontală. De corpul m_2 se leagă un fir care este trecut peste un scripete ideal fixat la capătul mesei. La capătul firului se leagă un corp de masă $m_3 = 2 \text{ kg}$ ca în figura alăturată. Neglijând frecarea dintre corpuri și masă, determinați:

A. accelerația sistemului de corpuri;

a. 4 m/s^2 b. 3 m/s^2 c. $5,5 \text{ m/s}^2$

8 m/s^2

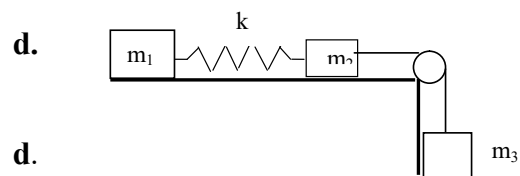
B. tensiunea din fir;

a. 8 N b. 12 N c. 15 N

140 N

C. alungirea resortului.

a. 2 cm b. $3,5 \text{ cm}$ c. 4 cm d. 10 cm



FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

I. DATE GENERALE

Titlul resursei educaționale deschise: FORTA DEFORMATOARE SI FORTA ELASTICA

- **Autor: PRICOLICI MIHAELA**
- **Instituția: COLEGIUL NAȚIONAL „ION C. BRĂȚIANU”**
- **Disciplina: FIZICĂ**
- **Clasa / Nivel: a IX-a**
- **Tipul resursei: PLAN DE LECȚIE**
- **Format: (PDF / Word / Canva / link / video etc.) - Word**

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate:

CS₁ – să enunțe principiile mecanicii newtoniene;

CS₂ – să definească principalele tipuri de forțe și să scrie relațiile matematice de calcul a modulelor acestora, precizând semnificația mărimilor care intervin;

CS₃ – să recunoască și să reprezinte grafic forțele care acționează într-o situație concretă;

CS₄ – să rezolve probleme simple aplicând principiile mecanicii.

- **Obiective / rezultate ale învățării:** Cunoasterea si intelegerea fenomenelor fizice , a terminologiei , a conceptelor , a legilor si a metodelor specifice domeniului; explicarea functionarii si utilizarii unor produse ale tehnicii intalnite in viata de zi cu zi

Concepte cheie: Investigarea stiintifica experimentală si teoretică;

Rezolvarea de probleme practice si teoretice prin metode specifice;

Comunicarea folosind limbajul stiintific;

- **Durata estimată: o oră**
- **Nivel de dificultate: mediu**

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: Introduce notiunea de deformare elastica si plastica, reprezentarea corectă a forței deformatoare și elastice, introduce expresia matematică a forței deformatoare, rezolvare de probleme care fixează noțiunile studiate.

- **Scopul resursei:** Cunoasterea si intelegerea fenomenelor fizice , a terminologiei , a conceptelor , a legilor si a metodelor specifice domeniului; explicarea functionarii si utilizarii unor produse ale tehnicii intalnite in viata de zi cu zi
- **Mod de utilizare:** clasă
- **Resurse necesare:** proiector, fișe de lucru, etc.

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

- Elemente agregate / surse utilizate: (link-uri, imagini, aplicații)
- Cuvinte-cheie: forta deformatoare, alungire
- Interdisciplinaritate: (opțional)

V. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

- Sugestii metodice: (cum poate fi adaptată)
- Adaptare pentru nevoi diverse: (diferențiere / CES)
- Extensii posibile: (alte activități)
- Observații ale autorului:

PROIECT DE LECȚIE

PROF. ALINA UGRAN

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LIVIU REBREANU”, TÂRGU MUREȘ

Disciplina: Limba și literatura română

Clasa: a VI-a

Unitatea de învățare: Elemente de construcție a comunicării

Titlul lecției: NOȚIUNI DE FONETICĂ

Tipul lecției: Predare–învățare–evaluare

Durata: 50 minute

COMPETENȚE SPECIFICE

Conform programei școlare pentru Limba și literatura română, clasa a VI-a:

- Identificarea și utilizarea corectă a elementelor de construcție a comunicării în diverse contexte.
- Aplicarea noțiunilor de fonetică în receptarea și producerea mesajelor orale și scrise.
- Dezvoltarea capacității de analiză a structurii fonetice a cuvintelor.

OBIECTIVE DE ÎNVĂȚARE

La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili să:

Cognitive

- Să definească noțiunile de fonetică, sunet și literă.
- Să identifice vocalele, consoanele și semivocalele din cuvinte date.
- Să distingă între sunet și literă.
- Să despartă corect în silabe cuvinte uzuale.

Formative

- Să colaboreze eficient în activități de grup.
- Să utilizeze instrumente digitale pentru consolidarea cunoștințelor.

Atitudinale

- Să manifeste interes pentru studiul limbii române și pentru exprimarea corectă.

METODE ȘI PROCEDEE DIDACTICE

Metode moderne

- Învățarea prin descoperire
- Brainstorming
- Think–Pair–Share (Gândește–Lucrează în perechi–Prezintă)
- Învățarea colaborativă
- Joc didactic
- Quiz interactiv (Kahoot, Wordwall, LearningApps)
- Turul galeriei

Procedee

- Conversația euristică
- Explicația
- Exercițiul
- Problematizarea
- Observarea dirijată

FORME DE ORGANIZARE

- Frontală
- Individuală
- Pe perechi
- Pe grupe

MATERIALE NECESARE

7. Manualul școlar
8. Fișe de lucru
9. Tablă și markere
10. Laptop și videoproiector
11. Prezentare PowerPoint
12. Cartonaje cu cuvinte
13. Telefon/tabletă pentru quiz online
14. Platformă educațională (Kahoot/Wordwall)

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

1. Moment organizatoric (2 min)

14. Salutul.
15. Verificarea prezenței.
16. Pregătirea materialelor.

2. Captarea atenției (5 min)

Activitate:

Profesorul afișează cuvintele:

școală, iepure, caiet, copil

Întrebare:

„Din ce sunt alcătuite aceste cuvinte?”

Elevii formulează răspunsuri referitoare la litere și sunete.

Se anunță tema lecției:

„Astăzi vom descoperi noțiuni de fonetică și vom învăța cum sunt alcătuite cuvintele din limba română.”

3. Actualizarea cunoștințelor (5 min)

Brainstorming:

Elevii răspund la întrebări:

13. Ce este o literă?
14. Unde întâlnim literele?
15. Ce este un sunet?
16. Cum percepem sunetele?

Profesorul notează ideile esențiale pe tablă.

4. Dobândirea noilor cunoștințe (15 min)

Explicație și conversație euristică

Fonetica

Fonetica este ramura limbii care studiază sunetele.

Sunetul

Sunetul este unitatea sonoră a limbii.

Litera

Litera este semnul grafic care reprezintă un sunet.

Clasificarea sunetelor

Vocale

a, ă, â, e, i, î, o, u

Consoane

b, c, d, f, g etc.

Semivocale

i, u, e, o (în anumite situații)

Profesorul oferă exemple și explică diferența dintre:

9. sunet și literă;

10. vocală și consoană.

5. Activitate practică pe grupe (10 min)

Metoda: Turul galeriei

Fiecare grup primește un cartonaș cu un cuvânt:

- ❖ floare
- ❖ copilărie
- ❖ iepure
- ❖ școală

Sarcina:

- ❖ Numărați literele.
- ❖ Numărați sunetele.
- ❖ Identificați vocalele.
- ❖ Despărțiți în silabe.

La final, grupurile își prezintă soluțiile.

6. Consolidarea cunoștințelor (8 min)

Joc digital – Quiz interactiv

Exemple de itemi:

- ❖ Fonetica studiază:
 - a) propozițiile
 - b) sunetele ✓
 - c) părțile de vorbire
- ❖ În cuvântul „mare”, vocalele sunt:
 - a) a, e ✓
 - b) m, r
 - c) m, a
- ❖ Câte silabe are cuvântul „copilărie”?
 - a) 3
 - b) 5 ✓
 - c) 6

7. Evaluare sumativă (3 min)

Fișă de evaluare

I. Completează enunțurile:

- Fonetica este ramura limbii care studiază _____.
- Litera este semnul _____ al unui sunet.

II. Identifică vocalele din cuvintele:

- școală
- prieten

III. Desparte în silabe:

- vacanță
- elev

Barem orientativ

7. Itemul I – 2 puncte
8. Itemul II – 4 puncte
9. Itemul III – 4 puncte
Total: 10 puncte

8. Încheierea lecției (2 min)

Reflecție rapidă – Metoda „Semaforul”

Elevii ridică:

8. verde – am înțeles foarte bine;
9. galben – mai am nelămuriri;
10. roșu – am nevoie de explicații suplimentare.

Se formulează concluziile lecției și se oferă feedback.

TEMA PENTRU ACASĂ

4. Scrie 10 cuvinte și precizează:
- a. numărul de litere;
 - b. numărul de sunete;
 - c. vocalele și consoanele.
5. Realizează un mini-poster digital sau pe hârtie cu titlul **„Sunetele limbii române”**, folosind exemple proprii.

Rezultatul așteptat

Elevii identifică și utilizează corect noțiunile de bază ale foneticii (sunet, literă, vocală, consoană, semivocală), aplicându-le în analiza unor cuvinte și în situații de comunicare orală și scrisă.

VALOAREA ARTEI ÎN FORMAREA PERSONALITĂȚII ELEVULUI

Prof. înv. primar TĂRÎȚĂ LUMINIȚA ELENA
COLEGIUL TEHNOLOGIC SPIRU HARET, PIATRA-NEAMȚ, NEAMȚ

Integrarea artelor – pictură, muzică, dans, teatru și alte forme de expresie artistică – în procesul educațional contribuie în mod decisiv la dezvoltarea personală și emoțională a elevilor. Artă stimulează deschiderea către nou, consolidează stima de sine și dezvoltă creativitatea, oferind fiecărui copil posibilitatea de a-și descoperi și valorifica propriul potențial. Din cele mai vechi timpuri, ea a reprezentat un mijloc fundamental de exprimare liberă, de comunicare și de conectare între oameni. Prin contactul cu arta, elevii învață să fie empatici, toleranți și lipsiți de prejudecăți, înțelegând mai bine lumea și pe cei din jur. Eliminarea artei din viața școlară ar însemna, de fapt, eliminarea unei componente esențiale a educației.

„Succesul școlar se raportează la totalitatea rezultatelor elevilor atât în ceea ce privește nivelul de pregătire științifică, cât și dezvoltarea capacității intelectuale, formarea unor trăsături de personalitate, a interesului și a motivației elevilor față de învățatură, a capacității de a se instrui, de a deveni...” (I. Cerghit, I. T. Radu, 1992). În acest context, se ridică firesc întrebarea: în ce măsură depinde succesul școlar de implicarea cadrelor didactice? Într-o societate caracterizată de ritm alert, în care părinții au tot mai puțin timp, iar copiii sunt tot mai atrași de mediul virtual, școala trebuie să răspundă prin metode de învățare inovatoare și creative. Profesorii au responsabilitatea de a adapta demersul educațional la nevoile actuale ale elevilor, de a le valorifica aptitudinile și de a-i încuraja permanent.

Artă modelează gândirea și sensibilitatea copilului, contribuind la dezvoltarea armonioasă a personalității sale. Prin culoare, sunet, mișcare și cuvânt, elevii își exprimă emoțiile, dorințele și aspirațiile. Astfel, artă devine un limbaj universal care facilitează comunicarea și relaționarea, indiferent de limba sau cultura de proveniență.

Dansul, de exemplu, influențează profund latura emoțională a copilului. El contribuie la depășirea timidității, la diminuarea unor dificultăți comportamentale și la dezvoltarea spiritului de echipă. Prin ritm și mișcare, dansul favorizează comunicarea nonverbală și reduce

barierele culturale. Muzica, la rândul ei, trezește emoții, stimulează memoria, atenția și imaginația și cultivă perseverența, sensibilitatea și trăsăturile morale.

Activitățile dramatice au un rol important în dezvoltarea relațiilor interpersonale și în implicarea afectivă a elevilor în actul comunicării. Prin teatru, copiii își îmbogățesc vocabularul, își dezvoltă spontaneitatea, autocunoașterea și autocontrolul și își consolidează interesul pentru lectură într-un cadru relaxant și motivant.

Deși nu este întotdeauna asociat cu arta, sportul completează această dezvoltare echilibrată. El formează ambiția, curajul, disciplina, onestitatea, modestia și spiritul de echipă. Practicarea constantă a activităților fizice favorizează relațiile pozitive dintre elevi și profesori și susține menținerea unui echilibru psihic sănătos.

În concluzie, arta, în toate formele sale, reprezintă un instrument educațional indispensabil. Ea nu doar completează educația academică, ci o îmbogățește, contribuind la formarea unor persoane echilibrate, creative, empatică și deschise către lume. A exclude arta din educația unui copil înseamnă, în esență, a priva educația însăși de una dintre cele mai valoroase dimensiuni ale sale.

Bibliografie:

- Șchiopu, Ursula, Verza, Emil, "Psihologia vârstelor", E.D.P., București, 1981
Cucoș, Constantin, „Pedagogie”, Editura Polirom, Iași, 1999
Sălăvăstru, D., „Psihologia educației”, Editura Polirom, Iași, 2002
Crețu, C., „Psihopedagogia succesului”, Editura Polirom, Iași, 1997

JOCUL – PRINCIPALA MODALITATE DE ÎNVĂȚARE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

**Prof. VOINEA ELENA
ȘCOALA PROFESIONALĂ ANASTASE SIMU CIREȘU**

Educația timpurie reprezintă etapa în care se formează bazele dezvoltării cognitive, sociale, emoționale și fizice ale copilului. În grădiniță, jocul constituie principala formă de organizare a activităților și cea mai eficientă modalitate prin care copilul învață. Prin joc, preșcolarii explorează mediul, comunică, experimentează și își dezvoltă creativitatea într-un climat sigur și atractiv.

Activitățile ludice stimulează dezvoltarea limbajului, a atenției, memoriei și gândirii logice. Jocurile de rol îi ajută pe copii să înțeleagă relațiile dintre oameni, să manifeste empatie și să își exprime emoțiile într-un mod adecvat. În același timp, jocurile de construcție și cele matematice contribuie la dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor și la formarea noțiunilor de bază.

Profesorul pentru educație timpurie are rolul de facilitator al învățării. Acesta organizează experiențe de învățare adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor, creează un climat pozitiv și valorifică interesele fiecărui preșcolar. Observarea permanentă a progresului permite adaptarea strategiilor didactice și sprijinirea fiecărui copil în ritmul propriu.

Utilizarea metodelor interactive, precum învățarea prin descoperire, conversația euristică, experimentul, brainstormingul, jocurile didactice și activitățile pe centre de interes, contribuie la implicarea activă a copiilor. Aceste metode dezvoltă autonomia, inițiativa și dorința de a învăța, oferind fiecărui copil posibilitatea de a participa și de a reuși.

Integrarea resurselor digitale în educația timpurie poate aduce beneficii importante atunci când este realizată echilibrat și responsabil. Tabla interactivă, aplicațiile educaționale și materialele multimedia completează activitățile clasice și sporesc motivația copiilor, fără a înlocui experiențele directe și jocul liber.

Parteneriatul dintre grădiniță și familie reprezintă un element esențial al succesului educațional. Comunicarea permanentă, implicarea părinților în proiecte și activități, precum și susținerea învățării acasă contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului și la consolidarea deprinderilor dobândite în grădiniță.

De asemenea, proiectele educaționale, activitățile extracurriculare și colaborarea cu instituțiile comunității oferă copiilor experiențe autentice de învățare. Participarea la acțiuni de voluntariat, activități ecologice, vizite tematice și evenimente culturale dezvoltă spiritul civic, responsabilitatea și respectul pentru mediul înconjurător.

În concluzie, jocul rămâne fundamentul educației timpurii și cea mai eficientă cale prin care copilul descoperă lumea. Prin utilizarea unor metode moderne, prin colaborarea cu familia și prin crearea unui mediu educațional stimulat, profesorul contribuie la formarea unor copii încrezători, autonomi și pregătiți pentru integrarea cu succes în învățământul primar.

Educația timpurie reprezintă etapa în care se formează bazele dezvoltării cognitive, sociale, emoționale și fizice ale copilului. În grădiniță, jocul constituie principala formă de organizare a activităților și cea mai eficientă modalitate prin care copilul învață. Prin joc, preșcolarii explorează mediul, comunică, experimentează și își dezvoltă creativitatea într-un climat sigur și atractiv.

Activitățile ludice stimulează dezvoltarea limbajului, a atenției, memoriei și gândirii logice. Jocurile de rol îi ajută pe copii să înțeleagă relațiile dintre oameni, să manifeste empatie și să își exprime emoțiile într-un mod adecvat. În același timp, jocurile de construcție și cele matematice contribuie la dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor și la formarea noțiunilor de bază.

Profesorul pentru educație timpurie are rolul de facilitator al învățării. Acesta organizează experiențe de învățare adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor, creează un climat pozitiv și valorifică interesele fiecărui preșcolar. Observarea permanentă a progresului permite adaptarea strategiilor didactice și sprijinirea fiecărui copil în ritmul propriu.

Utilizarea metodelor interactive, precum învățarea prin descoperire, conversația euristică, experimentul, brainstormingul, jocurile didactice și activitățile pe centre de interes, contribuie la implicarea activă a copiilor. Aceste metode dezvoltă autonomia, inițiativa și dorința de a învăța, oferind fiecărui copil posibilitatea de a participa și de a reuși.

Integrarea resurselor digitale în educația timpurie poate aduce beneficii importante atunci când este realizată echilibrat și responsabil. Tabla interactivă, aplicațiile educaționale și materialele multimedia completează activitățile clasice și sporesc motivația copiilor, fără a înlocui experiențele directe și jocul liber.

Parteneriatul dintre grădiniță și familie reprezintă un element esențial al succesului educațional. Comunicarea permanentă, implicarea părinților în proiecte și activități, precum și susținerea învățării acasă contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului și la consolidarea deprinderilor dobândite în grădiniță.

De asemenea, proiectele educaționale, activitățile extracurriculare și colaborarea cu instituțiile comunității oferă copiilor experiențe autentice de învățare. Participarea la acțiuni de voluntariat, activități ecologice, vizite tematice și evenimente culturale dezvoltă spiritul civic, responsabilitatea și respectul pentru mediul înconjurător.

În concluzie, jocul rămâne fundamentul educației timpurii și cea mai eficientă cale prin care copilul descoperă lumea. Prin utilizarea unor metode moderne, prin colaborarea cu familia și prin crearea unui mediu educațional stimulat, profesorul contribuie la formarea unor copii încrezători, autonomi și pregătiți pentru integrarea cu succes în învățământul primar.

PROIECT DE ACTIVITATE

PROFESOR PSIHOPEDAGOG: MANOLIU ROXANA-IOANA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ SPECIALĂ „CONSTANTIN PĂUNESCU” IAȘI, JUDEȚUL
IAȘI

Clasa: a IX-a A

Descrierea colectivului:

Colectivul este format din 9 elevi, dintre care 7 elevi frecventează cursurile conform programului școlar stabilit la nivelul instituției, iar 2 elevi sunt școlarizați la domiciliu. Vârstele cronologice ale elevilor sunt cuprinse între 16 și 18 ani, toți prezentând deficiență mintală severă și deficiențe asociate, precum Sindrom Down, tulburări din spectrul autist (TSA), obezitate și diabet.

Din punct de vedere al comunicării și limbajului, elevii prezintă un vocabular activ expresiv sărac, manifestat prin emiterea de sunete, silabe și cuvinte izolate, în ritmul propriu de dezvoltare. Comunicarea verbală este susținută și completată de limbajul nonverbal, mimi-co-gestual și, după caz, de limbajul mimico-gestual structurat (LMG), utilizat cu precădere de elevii proveniți din căsuțe de tip familial. Înțelegerea mesajelor simple este realizată cu sprijin vizual și verbal, iar răspunsurile sunt adesea condiționate de nivelul de atenție și de starea emoțională a elevilor.

Interacțiunea dintre elevi se desfășoară, în general, adecvat nivelului de dezvoltare, aceștia manifestând comportamente de cooperare, își împart obiecte și materiale sub îndrumare și se sprijină reciproc în realizarea activităților propuse. Conflictele apar rar și sunt, de regulă, determinate de factori perturbatori externi, modificări ale rutinei sau de creșterea nivelului de oboseală și fatigabilitate. Elevii răspund pozitiv la structurarea activităților și la intervențiile educaționale bazate pe reguli clare și rutine stabile.

Din punct de vedere al achizițiilor academice, elevii sunt organizați pe două niveluri de funcționare:

- **Nivelul I** – elevii pot denumi obiecte și imagini și pot scrie independent sau pe suport punctat, în ritm propriu, cu sprijin diferențiat;
- **Nivelul II** – elevii utilizează pictograme pentru recunoaștere și comunicare, scriu pe suport punctat și realizează sarcinile cu sprijin constant.

În ansamblu, colectivul necesită un demers educațional individualizat, centrat pe dezvoltarea comunicării funcționale, a autonomiei personale și sociale, precum și pe menținerea unui climat securizant, predictibil și adaptat particularităților fiecărui elev.

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Abilități de comunicare și limbaj

Unitatea de învățare: Comunicarea nonverbală

Subiectul activității: Cuvintele încalcite ale fetei răătăcite

Tipul activității: Lecție de (re)sistematizare, consolidare și fixare a cunoștințelor

Scopul lecției: Identificarea numărului de sunete, silabe și formarea cuvintelor mono/bisilabice;

Obiective operaționale:

– Cognitive:

Oc1: Să recunoască caracteristicile iernii în jetonul extras. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă fiecare elev recunoaște cu/fără minim o caracteristică;

Oc2: Să identifice personajele din povestea audiată. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă fiecare elev identifică cu/fără sprijin minim 2 personaje din povestea audiată;

Oc3: Să denumească în ritm propriu jetoanelor extrase. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă fiecare elev denumește în ritm propriu minim un jeton extras;

Oc4: Să despartă în silabe în ritm propriu denumirea jetoanelor extrase. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă fiecare elev desparte în silabe cu/fără sprijin în ritm propriu minim un cuvânt;

Oc5: Să identifice numărul de silabe a cuvintelor despățite. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă fiecare elev identifică cu/fără sprijin numărul silabelor a minim un cuvânt;

Oc6: Să formeze cuvinte din două/trei silabe date separat. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii formează cu/fără sprijin un cuvânt bi/trisilabic;

Oc8: Să identifice sunetele/literele fiecărui cuvânt corespunzător imaginii din rebus. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă fiecare elev identifică cu/fără sprijin 1-3 sunetele/litere dintr-un cuvânt;

Obiective cognitive diferențiate:

Oc7: Să formeze perechi de vocalele. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevul formează cu/ fără sprijin minim 2 perechi de vocale;

– Psihomotorii:

Op1: Să scrie pe tabla interactivă cuvintele mono/bisilabice obținute cu ajutorul literelor amestecate. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă fiecare elev cu/fără sprijin pe tabla interactivă minim un cuvânt;

Op2: Să ordoneze cronologic firului narativ imaginile corespunzătoare poveștii. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii ordonează cu/fără sprijin cronologic jumătate din imaginile poveștii;

Op3: Să lipescă în rebus literele, pentru formarea cuvintelor. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii lipesc cu/fără sprijin literele corespunzătoare imaginii din rebus;

Op4: Să utilizeze într-o manieră corespunzătoare instrumentele de lucru. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii folosesc instrumentele de lucru cu/fără sprijin pe jumătate din suprafața de dată.

Op5: Să păstreze o postură adecvată în bancă pe parcursul întregii activități. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii păstrează poziția adecvată în bancă pentru cel puțin 50% din durata desfășurării activității.

– Afective:

Oa1: Să își manifeste interesul pentru lecție prin participare activă. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii participă activ la cel puțin un exercițiu pe parcursul lecției.

Oa2: Să manifeste o atenție activă față de subiectul lecției. Obiectivul este realizat la nivel minim dacă elevii îndeplinesc sarcinile propuse fără să le fie distrasă atenția pe parcursul a cel puțin 50% din timpul alocat activității.

Metode și procedee: conversația, explicația, observația, demonstrația, exercițiul, metoda fonetică analitică sintetică

Mijloace de învățământ: tablă interactivă, tabla magnetică;

Materiale didactice: Imagini cu caracteristicile iernii, Plic colorat, Poveste cu *Fetița de pe tărâmul necunoscut*, jetoane cu prenumele elevilor, scobitori, plastilină, imagini personaje poveste, tablă, magneți, imagini poveste, lipici, imagini diverse (pentru despărțire în silabe), litere;

Loc de desfășurare: sala de clasă;

Resurse:

- Umane: 7 elevi;
- Temporale: 45 de minute;
- Spațiale: sala de clasă;

Forme de organizare: frontală, individuală;

- **Bibliografie**
- Cucos, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
- Gherguț, A. (2016). *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe educaționale speciale. Strategii diferențiate și incluzive în educație*. Iași: Editura Polirom.
- Ministerul Educației. (2017). *Programa școlară pentru disciplina Abilități de comunicare și limbaj – învățământ special*.
- Vrașmaș, T. (2018). *Educația incluzivă și școala pentru toți*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Wordwall. Disponibil la: <https://wordwall.net>
- LearningApps. Disponibil la: <https://learningapps.org>
- Pinterest. Disponibil la: <https://www.pinterest.com>

Momentele activității	Timp	Ob. op.	Demersul instructiv-educativ		Metode	Mijloce de învățământ	Evaluare
			Activitatea cadrului didactic	Activitatea elevilor			
I.Moment organizatoric	1-2 min.	Op ₅ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic pregătește materialele necesare desfășurării activității;	Elevii se așează în bănci și așteaptă începerea orei;	Observația directă	Text poveste, imagini poveste, tablă, magneți, lipici litere, tablă interactivă;	Observarea directă a comportamentului elevilor;
II.(Re)actualizare a cunoștințelor asimilate anterior	3 min.	Oc ₁ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic solicită elevilor să recunoască caracteristicile iernii pe suport vizual; <i>Cerință de lucru:</i> Recunoașteți caracteristicile iernii din imaginile date;	Elevii recuosc caracteristicile iernii pe suport vizual;	Observația sistematică Conversația Explicația Exercițiul	Imagini cu caracteristicile iernii	Evaluez capacitatea de a recunoaște pe suport vizual caracteristicile iernii; <i>(Anexa nr.1)</i>
	5 min.	Op ₁ , Op ₄ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic explică elevilor sarcina didactică de la tabla interactivă. <i>Cerință de lucru:</i> Formați corect cuvintele pe baza literelor amestecate. Link exercițiu: https://wordwall.net/resource/6541138/formarea-cuvintelor-din-3-4-litetre Aplicația WordWall	Elevii formează cuvinte la tabla interactivă.	Conversația Explicația Demonstrația Exercițiul	Tablă interactivă;	Evaluez capacitatea de a forma cuvinte din literele amestecate; <i>(Anexa nr.2)</i>

III. Captarea atenției elevilor	3 min.	Op ₄ , Oa ₂	Cadrul didactic va citi povestea <i>Fetița de pe tărâmul necunoscut</i> ;	Elevii sunt atenți și urmăresc cu interes firul narativ al poștii citite de cadrul didactic;.	Observația sistematică	Poveste cu <i>Fetița de pe tărâmul necunoscut</i>	Evaluez capacitatea de a urmări cadrul didactic pe parcursul unui fir narativ; (<i>Anexa nr.3</i>)
IV. Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor operaționale	2 min.	Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic le va dezvălui elevilor subiectul lecției și obiectivele urmărite și va pune câte un licurici cu prenumele fiecărui elev pe masă;	Elevii ascultă cu atenție și fiecare își identifică prenumele licuriciului;	Conversația Explicația	Scobitori Plastilină Jeton Licurici cu prenume	Evaluez capacitatea de a asculta cu atenție cadrul didactic și de a-și recunoaște prenumele; (<i>Anexa nr.4</i>)
V. Dirijarea învățării	3 min.	Oc ₂ , Oa ₁ , Oa ₂ Op ₄	Cadrul didactic solicită elevilor să identifice personajele din povestea citită. <i>Cerință de lucru:</i> Care sunt personajele din povestea citită și care este numele lor?	Elevii vor identifica pe imagini personajele din poveste și le vor așeza pe tabla magnetică;	Explicația Exercițiul	Imagini cu personajele din poveste Magneți, tablă	Evaluez capacitatea de a identifica pe imagini personajele din povestea audiată. (<i>Anexa nr. 5</i>)
	7 min.	Op ₂ , Oa ₁ , Oa ₂ Op ₄	Cadrul didactic ghidează elevii să așeze imaginile în ordinea cronologică a firului narativ al poveștii citite; <i>Cerință de lucru:</i> Ordonăți în ordinea cronologică evenimentele poveștii.	Elevii vor așeza imaginile în ordinea cronologică a firului narativ al poveștii citite;	Explicația Demonstrația Exercițiul	Planșe cu imagini din poveste Magneți	Evaluez capacitatea de a așeza imaginile în ordinea cronologică a firului narativ al poveștii citite; (<i>Anexa nr.6</i>)
VI. Fixarea cunoștințelor asimilate în etapa anterioară	6 min.	Oc ₃ , Oc ₄ , Oc ₅ , Op ₁ , Op ₄ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic solicită fiecărui elev să privească cu atenție extrase, să despartă în silabe cuvintele și să identifice numărul lor; <i>Cerințe de lucru:</i> – Ce vezi în imagine? – Desparte în silabe cu-	Elevii denumesc imaginile, despart în silabe și identifică numărul lor;	Explicația Demonstrația Exercițiul Metoda fonetică analitică sintetică	Jetoane imagini	Evaluez capacitatea de a denumi imaginile, de a despărți în silabe și identifică numărul lor; (<i>Anexa nr. 7</i>)

			vântul. – Câte silabe are cuvântul despărțit?				
VII. Obținerea performanței	6 min.	Oc ₆ , Op ₁ , Op ₂ , Op ₄ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic solicită elevilor să construiască cuvinte din 1-2-3 silabe; <i>Cerință de lucru:</i> Formați cuvinte cu ajutorul silabelor; Link exercițiu: https://learningapps.org/display?v=p0u08f8zj21 Aplicația learning apps	Elevii vor forma cuvinte cu ajutorul silabelor date;	Exercițiul Demonstrația Conversația	Tablă interactivă;	Evaluez capacitatea de a forma cuvinte cu ajutorul silabelor date; (Anexa nr.8) Evaluez capacitatea de a să formeze perechi de vocale;
		Oc ₇ , Oa ₁ , Oa ₂	Nivelul II				
			Cadrul didactic solicită elevului să formeze perechi de vocale cu ajutorul imaginilor; <i>Cerință de lucru:</i> Formați perechi de vocale; Link exercițiu: https://learningapps.org/watch?v=poog71pxn26 Aplicația learning apps	Elevul formează perechi de vocale;			
VIII. Asigurarea retenției și a transferului	7 min.	Oc ₈ , Op ₃ , Op ₄ , Op ₅ , Oa ₁ , Oa ₂	Cadrul didactic solicită elevilor să identifice sunetele fiecărui cuvânt corespunzător imaginii, după să lipească literele în rebusul dat; <i>Cerință de lucru:</i> ○ Ce sunete are fiecare cuvânt?	Fiecare elev va identifica sunetele fiecărui cuvânt corespunzător imaginii, după va lipi literele în rebusul dat și vor identifica cuvântul cheie	Conversația	Fișă A2 cu rebus necompletat Lipici Litere mari de tipar	Evaluez capacitatea de (Anexa nr. 9, 10, 11)

			○ Lipiți literele în rebusul dat; ○ Care este cuvântul cheie?	pentru a descuia prima ușa din palatul vrăjitoare;		
IX. Feed-back	2 min.	Op ₄ , Oa ₂	Cadrul didactic va aprecia activitatea fiecărui elev;	Elevii vor asculta cu atenție feedback-ul activităților și vor primi abțipilduri cu <i>Licurici</i> ;	Conversația	Aprecieri verbale Recompensă (<i>Anexa nr. 12</i>)

Anexa nr.1¹

-Imagini caracteristicele iernii



Anexa nr.2 - LINK APLICAȚIE WORD WALL

<https://wordwall.net/resource/6541138/formarea-cuvintelor-din-3-4-litetre>

¹ ETAPA II. (Re)actualizarea cunoștințelor asimilate anterior

0:35

✓ 0



A

T

A

F

☰

◀ 1 of 5 ▶



Formați corect cuvintele pe baza literelor amestecate.

 Distribuie

0:59

✓ 8



F

A

T

A

☰

◀ 1 of 5 ▶



Formați corect cuvintele pe baza literelor amestecate.

 Distribuie

Anexa nr.3 POVESTEA *Fetița de pe tărâmul necunoscut*
(CREAȚIE PROPRIE)

Fetița de pe tărâmul necunoscut

Odată, pe un tărâm îndepărtat trăia o familie regală, care aveau o fețiță. Era tare frumoasă, isteță în toate ce o înconjoara și era foarte prietenoasă. Era un loc unde pacea dăinuia, oamenii erau fericiți și copiii prietenoși.

Într-o zi fetița era împreună cu prietenele ei și au găsit un cățeluș în regat. Acesta era foarte jucăuș și a ieșit afară, iar fetița a fugit singură după el. Tot a fugit...a fugit și deodată a ajuns într-un tărâm necunoscut. Oare unde a ajuns.....?

A ajuns pe tărâmul unei vechi prietene de familie, Vräji-Vräji, care era foarte rea, de urâtă nu mai zic, vă închipuiți voi, dragi copii și urmărea să se răzbune pe familia regală, din cauza unui conflict mai vechi din tinerețe.

Fetița foarte tristă și confuză nu știa ce se întâmplă.

– Vai.....unde sunt, unde mă aflu, părinții mei.....prietenele mele.....cățelușul, nu-i niciunul?!

Se afla într-un un loc rece, întunecos și fără prea multă culoare.

-Haaaaaa....de când urmăream acest moment. Să-l văd eu pe tatăl tău cum reușește să te ia înapoi.Vei fi servitoarea mea de acum. Hai treci la treabă, sunt multe de făcut.

- Dar nu știu măcar cum te cheamă și sunt mică pentru atâta treabă, ce-mi dai să fac, spuse fetița printre lacrimi.

Vräji-Vräji dispăru, nici nu a stat la vorbă prea mult, iar fetița a rămas singură, se gândea cum să găsească soluții. Îi veneau în minte tot felul de idei care mai de care, dar vrăjitoarea părea de neînvins. Dar deodată a apărut o lumină ce nu știa de unde venea. Erau niște licurici foarte luminoși și gata să o ajute pe fetiță, ca să ajungă acasă.

-Cine sunteți voi?

- Noi suntem licuricii Binelui, care venim mereu în ajutorul tuturor copiilor.

-Vreau să ajung repede la părinții mei, dar vrăjitoarea cea rea.....nu știu cum o să reușesc. Pe voi cum vă cheamă ?

-Noi suntem Licurici Dumitru, Licurici Ionela, Licurici Elena, Licurici Denisa, Licurici Codrin, Licurici Diana, Licurici Doamna. Ne adunăm superputerile și împreună vom reuși. Pe tine cum te cheamă, fetiță?

- Mi-am uitat numele, nici nu sunt îmbracată pentru frigul care este aici, nu știu unde mă aflu.....simt că sunt pierdută.

Atunci licuricii au început să roiască în cerc mare luminos deasupra capului fetei pentru a o mai înveseli. După aceștia i-au spus care este planul de a ieși din palatul vrăjitoarei.

Palatul era foarte mare, avea **patru uși** înalte și grele. Ca să iasă din palat era nevoie ca fiecare ușă să fie descuiată. Singura șansă este ca licuricii să rezolve mai multe activități corecte, pentru a găsi cheia potrivită pentru fiecare ușă.

Așa că fetița împreună cu licuricii au pornit în marea aventură de a reuși să iasă din palatul vrăjitoarei.

Anexă nr. 4 JETOANE LICURICI CU PRENUMELE FIECĂRUI ELEV



IONELA



DIANA



DUMITRU



CODRIN

DENISA



ELENA



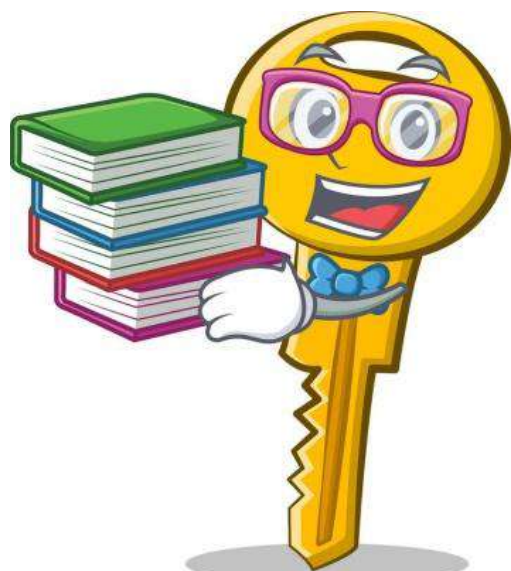
DOAMNA ROXANA

DOAMNA DANIELA



Anexa nr. 5 -**PERSONAJELE POVEȘTII**





CHEIA 1



CHEIA 2



CHEIA 3

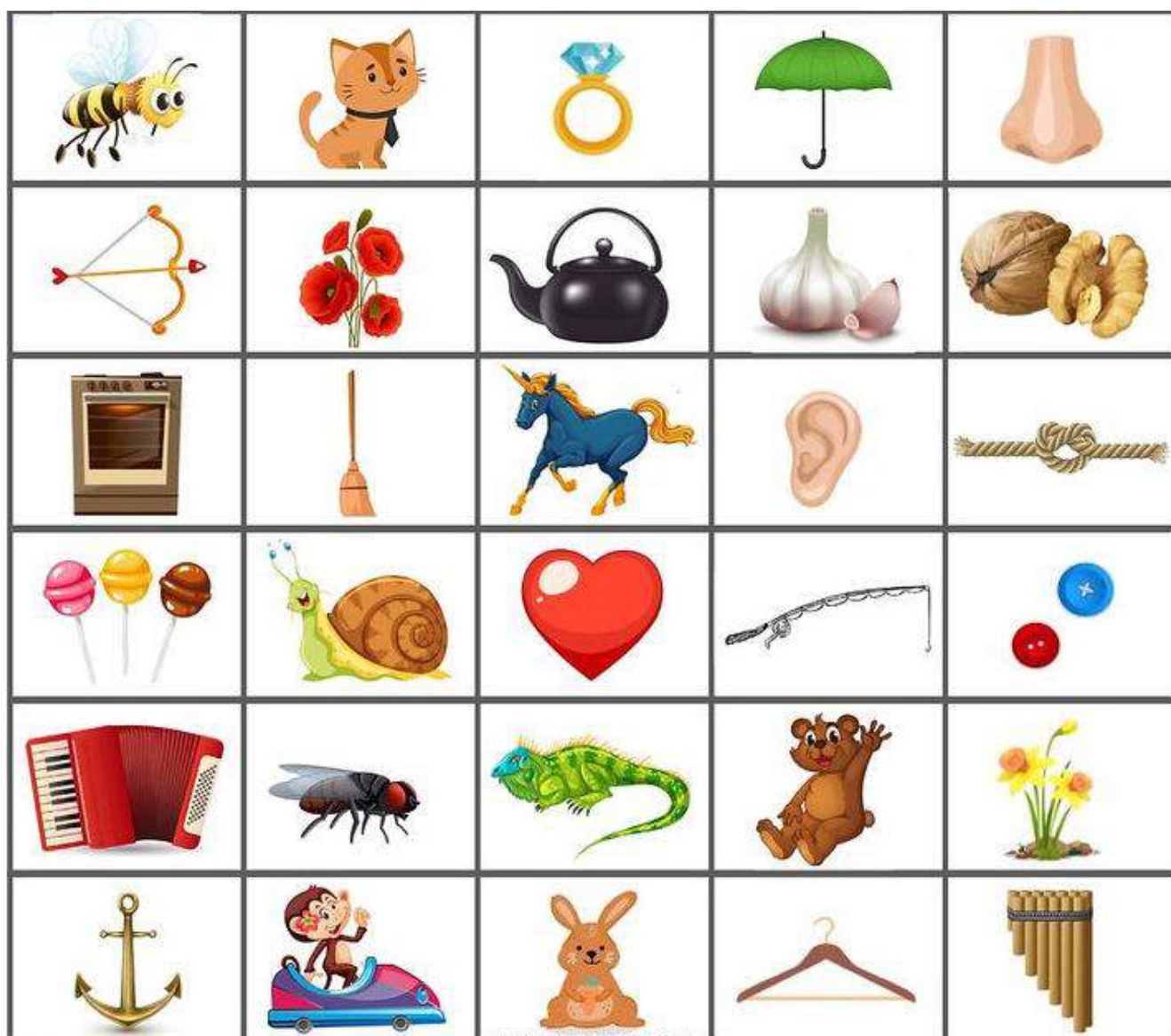


CHEIA 4

Anexa nr. 6 -POVESTEA ÎN IMAGINI

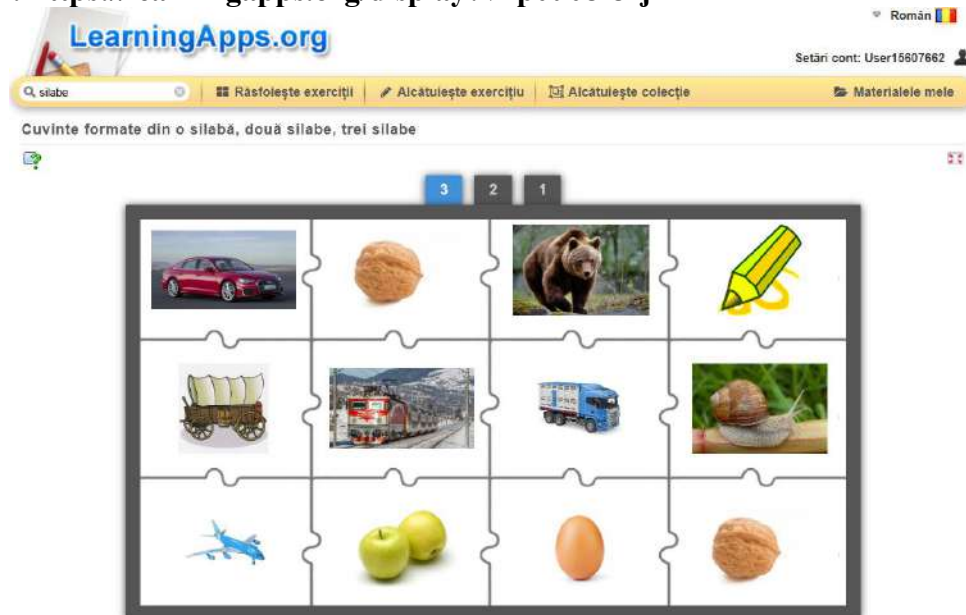


Anexa nr. 7- Imagini pentru denumirea lor, despărțire în silabe și identificarea numărului lor.



Anexa nr. 8- LINK APLICAȚIE LEARNING APPS

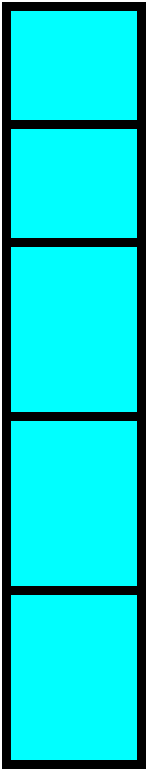
Nivelul I: <https://learningapps.org/display?v=p0u08f8zj21>



Nivelul II: <https://learningapps.org/watch?v=poog71pxn26>



Anexa nr. 9 -Rebus



Anexa nr.10 - Soluția la cheia primei uși

licurici	L	I	C	U	R	I	C	I
fetita	F	E	T	I	Ț	A		
				drum	D	R	U	M
			luna	L	U	N	A	
	palat	P	A	L		A	T	

Cuvântul cheie

I	A	R	N	A
---	---	---	---	---

Anexa nr.11 -Litere pentru rebus

L	I	C	U	R	I	C
F	E	T	I	Ț	A	
				D	R	U

L U N A
P A L A T

Anexa nr.12- Recompensa ABȚIPILDURI LICURICI



IONELA



DIANA



DUMITRU



CODRIN

DOAMNA ROXANA



DOAMNA DANIELA



ELENA



DOAMNA DIRECTOR

„CUFĂRUL AMINTIRILOR”

Profesor DIMA FLORENTINA
ȘCOALA „NICOLAE IORGA”, BACĂU

MOTTO

„Eu sunt copilul.
Tu ții în mâinile tale destinul meu.
Tu determini, în cea mai mare măsură,
Dacă voi reuși sau voi eșua în viață!
Dă-mi, te rog, acele lucruri care să mă îndrepte spre fericire.
Educă-mă, te rog, ca să pot fi o binecuvântare pentru lume!”
(din Child's Appels, Mamie, Gene Cole)

Misiunea de dascăl este cea mai nobilă și mai frumoasă meserie din lume, dar în același timp este o meserie foarte grea. De câte ori în decursul carierei mele didactice m-am lovit de greutățile inerente meseriei mi-am adus aminte de înțelepciunea celui care a scris aceste cuvinte mai sus enunțate și astfel misiunea mea de suflet, de a aduce reușita în calea micilor învățăcei, a fost cea care mi-a călăuzit cariera didactică.

De cele mai multe ori ne concentrăm în demersul nostru școlar pe evaluări, dovezi scrise și rezultate măsurabile, însă de cele mai multe ori pentru elevi este mai important drumul parcurs și starea emoțională, ei fiind adânc ancorați în realitățile lor imediate, elevii dorind să vadă produsul mănunchilor lor, vor să atingă ceea ce au muncit și să se mândrească cu rezultatele muncii lor. Motiv pentru care am ales la început de clasa pregătitoare să dau o temă minunată.

În primele zile de școală, solicit elevii să scrie și să deseneze ce știu și ce au învățat în grădiniță, iar la finalul clasei a IV-a în una din temele de final de an școlar le solicit să scrie o scrisoare adresată mie, doamna lor învățătoare, ca mărturie peste timp. Ambele lucrări le păstrez și plastificiez.

La ultima noastră întâlnire elevi- părinți vor primi din „Cufărul amintirilor” cele două răvașe, prima lor fișă din școală, și primul lor desen alături de scrisoarea lor către mine, astfel le vom citi împreună și le vom împărtăși cu părinții. Intensitatea trăirilor noastre emoționale este greu de descris în cuvinte. Aceste amintiri le păstrez în format electronic, și le înmânez la finalul clasei a VIII-a, pentru momentele de la festivitatea de final de ciclul gimanazial, ca amintire dragă sufletului lor de copil, dar și ca resursă prețioasă.

PROIECT DIDACTIC

**Profesor pentru învățământul primar, LILIANA OLA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 IP**



CLASA: Pregătitoare

ARIA CURRICULARĂ: Consiliere și orientare

DISCIPLINA: Dezvoltare personală

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: ”Să cunoaștem animalele domestice”

SUBIECTUL: Animăluțele mătușii

TIPUL LECTIEI: mixtă

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

DISCIPLINE INTEGRATE: DP, AVAP, MEM, CLR.

SCOP/ OBIECTIV FUNDAMENTAL: Dezvoltarea unei atitudini pozitive față de animale, dezvoltarea spiritului de cooperare în diferite situații de învățare

COMPETENȚE GENERALE:

2. Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și adulți cunoscuți

COMPETENȚE SPECIFICE VIZATE:

DP

2.1. Recunoașterea emoțiilor de bază în situații simple, familiare;

2.3. Explorarea caracteristicilor ființelor și obiectelor preferate și a interacțiunii simple cu acestea;

AVAP

2.2. Exprimarea ideilor și trăirilor personale, în aplicații simple, specifice artelor vizuale;

MEM:

1.3. Ordonarea numerelor în concentrul 0-31, folosind poziționarea pe axa numerelor;

3.1. Descrierea unor fenomene/procese/structuri repetitive simple din mediul apropiat, în scopul identificării unor regularități;

3.2. Manifestarea grijii pentru comportarea corectă în relație cu mediul familiar din mediul apropiat;

CLR

1.1. Identificarea semnificației globale a unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar și rar;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Elevii la sfârșitul orei vor fi capabili să:

O1 – Să identifice denumirile animalelor domestice din „Săculețul fermecat”

O2- Să recunoască animalele din povestea citită și să evidențiezecomportamentul mătușii față de animalele ei

O3- Să denumească minim trei acțiuni de îngrijire ale animalelor pe care le pot face oamenii;

O4- Să realizeze corespondența dintre animale și foloasele oferite oamenilor;

O5- Să-și exprime opinia în legătură cu diverse situații sociale;

STRATEGII DIDACTICE:

RESURSE

Procedurale:

✓ *Metode și procedee:* conversația,povestirea, observația, explicația, exercițiul, jocul, metoda cubului.

✓ *Forme de organizare:* frontală , individuală, pe grupe;

Materiale:

✓ Video-proiector, calculator, , fișe de lucru, creioane colorate, cub cu sarcini, imagini sugestive, săculeț fermecat, machetă, tablă interactivă, laptop

Umane: 13 elevi

Temporale: 50 minute (35 activitate propriu-zisă + 15 minute activitate recreativă)

Bibliografice:

- „Programa pentru disciplinele Matematică și explorarea mediului, Comunicare în limba română, Dezvoltare personală, Muzică și mișcare, aprobată prin ordinul ministrului Nr. 3418/19.03.2013

- Dezvoltare personală, Alexandra Manea, Clara Ruse, Claudia Matache, Editura Delta Cart Internațional-Pitești, 2016

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Secvențele pedagogice	Obiective operaționale	Conținutul instructiv-educativ	Strategii didactice			Evaluare (instrumente și indicatori)
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	Mod de organizare	
1. Moment organizatoric (5')		- Se pregătesc materialele necesare unei bune desfășurări a lecției și climatul de încredere reciprocă pentru reușita actului didactic.	Conversația		Frontală	Observarea sistematică a comportamentului elevilor
2. Captarea atenției	O1	Se va realiza cu ajutorul unei surprize descoperite de copii: "Săculețul cu surprize!". "-Vă rog să fiți atenți la mine! -Toată lumea va trebui să închidă ochii până când număr la 3, apoi îi deschideți!" Voi extrage din săculeț un element surpriză pe care va trebui să-l recunoașteți și să-l denumiți."	Conversația	Macheta Siluetele animalelor săculeț	Frontală	Aprecieri verbale

		Elementele scoase vor fi așezate pe macheta ”Ferma animalelor”. Adresez câteva întrebări elevilor: Învățătoarea”-Cum se numesc animalele care trăiesc pe lângă casa omului?- Elevii:”-Animalele care trăiesc pe lângă casa omului se numesc animale domestice” -”De ce este important să avem animale pe lângă casă? Elevii:”-Pentru că ne aduc foloase!” Învățătoarea?”-Ce fel de foloase ne aduce vaca? Elevii:”-Vaca ne dă lapte și carne” Învățătoarea:”-Așa este! Dar pisica este folositoare la casa omului?” Elevii:”-Daaaa!” Învățătoarea:”-De ce credeți că este folositoare?”				
--	--	---	--	--	--	--

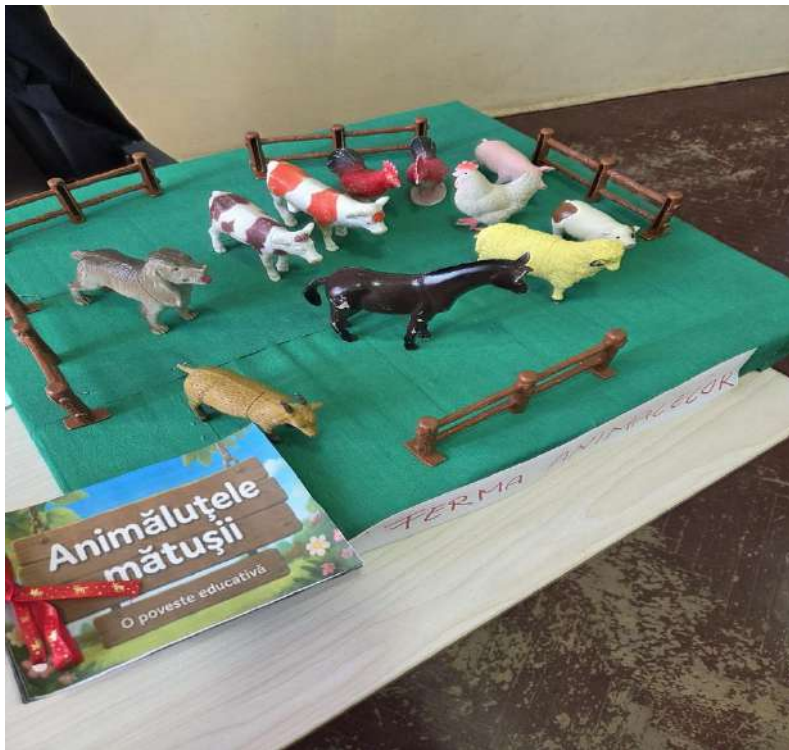
		Elevii:”- Este folositoare pentru că prinde șoareci!” Învățătoarea:”-Dar găina, ne este folositoare? Elevii”-Daaa, pentru că ne dă ouă!” Învățătoarea:”-Bravo copii, așa este!”				
3. Verificarea cunoștințelor	O2	Solicite elevilor să spună ce fel de animale au acasă. ”-Ce fel de animale aveți acasă?” ”-De ce este important să avem animale pe lângă casă?” ”-Pentru a afla cât de bine cunoașteți animalele domestice, v-am pregătit un joc.! Jocul se numește: ”Ghici ce e?”! Pentru acest joc ne vom folosi de tabla interactivă:”	Conversația joc	Tabla inter-activă	Frontală	Evaluarea formativă

		<u>Animale domestice-joc - Quiz</u>				
4. Anunțarea temei și a obiectivelor (1')		Elevii sunt informați cu privire la titlul lecției „ Animăluțele mătușii”. În cadrul acesteia vom descoperi despre cum trebuie să avem grijă de animale, cum să ne comportăm cu acestea. De asemenea, prezint ceea ce doresc ca fiecare elev să știe la sfârșitul lecției (obiectivele operaționale).	Conversația euristică povestirea Explicația		Frontală	
5.Transmiterea/însușirea noilor cunoștințe (20')	O3	Le citesc elevilor povestea educativă:”Animăluțele mătușii!”. Pentru fixarea conținutului poveștii, adresez câteva întrebări, solicitându-le copiilor să răspundă în propoziții clare și corecte: 1. Cum s-a numit povestea ascultată? 2. Cine locuia la țară și avea o fermă mică?	Conversația	Carte cu poveste Video-proiector Filmuleț	Frontală Individuală	Observarea

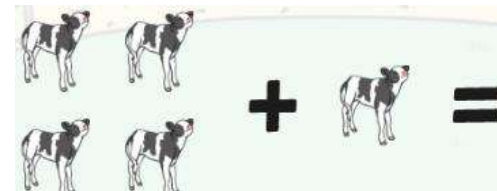
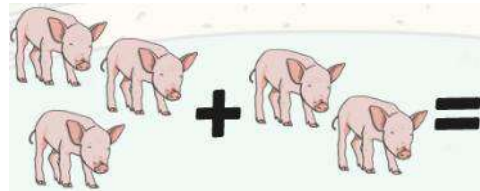
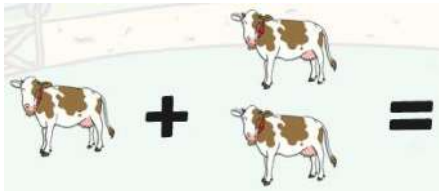
	04	3. Ce avea ea la fermă? 4. Cum se comporta ea cu acestea? 5. Oare de ce le îngrijea și le iubea?” Le propun elevilor să descrie și ei cum au grijă de animalul lor de companie sau cel din curtea bunicii lor, după caz. Ce foloase vă aduc aceste animale? Le propun elevilor un joc „Cum procedăm dacă...” prin care trebuie să își expună părerea referitoare la diverse situații. Grija față de animale- Cum procedăm dacă...? - Chestionar (word-wall.net) Elevii primesc o fișă (Anexa 1).	Jocul explicația	Fișe de lucru Creioane colorate	Frontală	sistematică a elevilor

6. Fixarea cunoștințelor (15')	O5	Se rezolvă câteva sarcini prin metoda cubului. Colectivul se împarte în 6 grupe. Fiecare grupă primește o sarcină pe care trebuie să o rezolve. La final se vor verifica oral răspunsurile (Anexa 2).	Exercițiul Conversația Explicația Metoda cubului	Cub cu sarcini	Pe grupe	
7. Evaluare/aprecieri- criterii (1')		La finalul lecției vom stabili împreună cu copiii îndemnul zilei: "Să îngrijim și să iubim animalele!", adresându-le următoarele întrebări :,-Despre ce am discutat noi astăzi? Ce trebuie să reținem noi? - Să iubim și să îngrijim animalele!" Acestui îndemn i se potrivește proverbul: "Să ocrotești cu bunătate, în cale-ți orice vietate!" "Felicitari, dragi copii! Ați fost foarte activi azi!" Face aprecieri verbale asupra participării elevilor la lecție.	Conversația euristică		Frontală	Evaluarea formativă

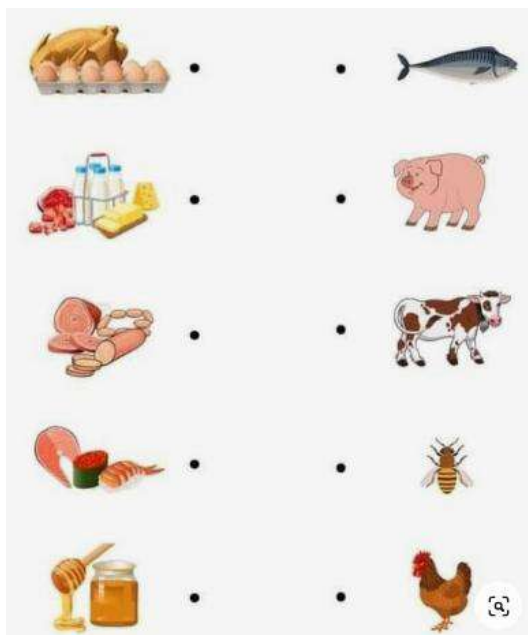
ANEXA 1- FIȘĂ DE LUCRU



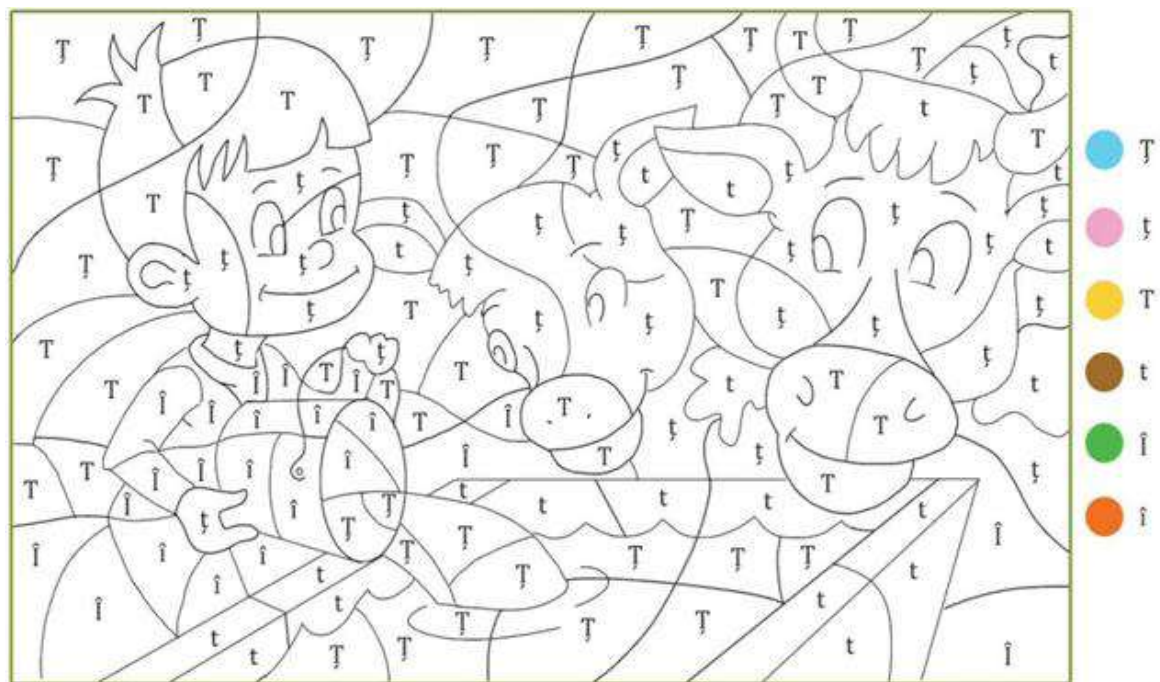
1. OBSERVĂ IMAGINILE ȘI SCRIE REZULTATUL POTRIVIT:



2. UNEȘTE FIECARE ANIMAL CU FOLOASELE PE CARE NI LE OFERĂ.



3. COLOREAZĂ IMAGINEA RESPECTÂND CODUL CULORILOR. ASTFEL VEI AFLA CUM ÎNGRIJEȘTE ȚIRIAC ANIMALELE



DESCRIE
Cum arată animalul tău domestic preferat?



COMPARĂ
Care este diferența dintre animalele sălbatice și cele domestice?



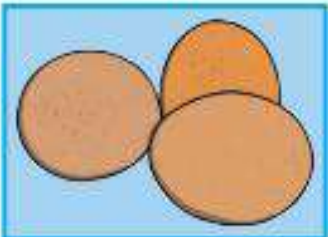
ASOCIAZĂ
Asociază animalul domestic preferat cu sunetele pe care le emite. Imită-l!



ANALIZEAZĂ
Ce munci au bunicii de îndeplinit în gospodărie?



APLICĂ
Cum putem consuma ouăle?



ARGUMENTEAZĂ
De ce este importantă creșterea animalelor?



POSTMODERNISMUL ȘI POEZIA COTIDIANULUI: GHID DE ANALIZĂ STILISTICĂ ȘI INTERTEXTUALITATE (MIRCEA CĂRTĂRESCU)

PROF. DENISA GANEA-POPA,
COLEGIUL ECONOMIC ADMINISTRATIV IAȘI

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

I. DATE GENERALE

- h) **Disciplina:** Limba și literatura română
- i) **Clasa / Nivel:** Clasa a XII-a, profil Tehnologic
- j) **Tipul resursei:** Lecție
- k) **Format:** Word
- l) **Link-ul resursei:**
<https://docs.google.com/document/d/11rVc3y5bj9nUe88Fj1GtQY7tltr-6w-xQbXMTyFR64/edit?usp=sharing>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

- g) **Competențe specifice vizate:**
 - a. Identificarea și analiza trăsăturilor estetice ale postmodernismului în texte poetice reprezentative.
 - b. Analiza comparativă a două viziuni artistice pornind de la elemente tematice și compoziționale comune.
- h) **Obiective / rezultate ale învățării:**
 - a. O1: să precizeze trăsăturile esteticii postmoderniste;
 - b. O2: să recunoască trăsăturile liricii postmoderniste în configurația poeziei, ilustrându-le cu exemple;
 - c. O3: să aplice conceptele operaționale specifice textului poetic (titlu, incipit, relații de opoziție și de simetrie, motive poetice, figuri semantice, elemente de prozodie, poezie epică/ lirică, instanțele comunicării în textul poetic);
 - d. O4: să compare două viziuni artistice, pornind de la elemente tematice și compoziționale comune;
 - e. O5: să identifice particularități ale poeziei cotidianului: parodia, intertextualitatea și livrescul;
 - f. O6: să argumenteze prezența acestor particularități în textele literare.
- i) **Concepte cheie:** Postmodernism, Poezia cotidianului, Intertextualitate, Parodie, Livresc, Diagrama Venn.
- j) **Durata estimată:** 50 de minute (Lecție de recapitulare și sistematizare)
- k) **Nivel de dificultate:** Mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

- f) **Scurtă descriere:** Resursa constă într-un set integrat de activități structurate pe ateliere (grupe de lucru), vizând analiza textului postmodernist prin tehnica ciorchinului, urmată de o analiză stilistică aplicată pe textul „Docoement olograf” (Mircea Cărtărescu) și o diagramă Venn comparativă între „Poema chiuvetei” și „Luceafărul” de Mihai Eminescu.

- g) **Scopul resursei:** Sistematizarea cunoștințelor despre curentele literare de secol XX și dezvoltarea competențelor de identificare a registrelor stilistice (colocvial, epistolar, retoric) și a inserturilor parodice.
- h) **Mod de utilizare:** Clasă (Activitate frontală îmbinată cu activitate pe grupe) și Individual (pentru transfer și autoevaluare).
- i) **Instrucțiuni pentru utilizare:**
 - a. Se folosește metoda ciorchinului pentru activarea cunoștințelor anterioare.
 - b. Elevii sunt împărțiți în 5 grupe, fiecare primind sarcini specifice pe fișa de lucru (G1 - Limbaj, G2 - Prozodie, G3 - Compoziție, G4 - Semnificație, G5 - Atitudinea eului liric).
 - c. Se completează Diagrama Venn pentru evaluarea formativă a intertextualității.
- j) **Resurse necesare:** Tablă, fișe de lucru (Anexa 1 și Anexa 2), fișă de autoevaluare, texte suport din volumul *Poeme de amor* de Mircea Cărtărescu.

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

- f) **Elemente agregate / surse utilizate:** Fragmente și repere din volumele lui Mircea Cărtărescu (*Poeme de amor*, *Aer cu diamante*, *Postmodernismul românesc*) și repere critice semnate de Nicolae Manolescu, Eugen Simion și Gheorghe Grigurcu.
- g) **Cuvinte-cheie:** Cărtărescu, cotidian, parodie caragialiană, eminescianism, ironie.
- h) **Interdisciplinaritate:** Istoria culturii și mentalităților (trecerea de la modernismul înalt la cultura pop/postmodernism).

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

- **Licență:** © Denisa Ganea-Popa, 2026. Această resursă este distribuită sub licența Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0. Resursă educațională deschisă (RED) – utilizabilă exclusiv în scop didactic și non-comercial.

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

- **Sugestii metodice:** Profesorul va acționa ca un facilitator/moderator în timpul lucrului pe grupe, ghidând elevii să observe singuri contrastul dintre banalitatea trăirii și complexitatea formulei culturale (livrescul).
- **Adaptare pentru nevoi diverse:** Pentru elevii care au nevoie de sprijin suplimentar, Fișa nr. 1 conține cuvinte-cheie gata subliniate în text (ex: *arhoanda*, *mangafaua*, *tuta sola*), trimițând direct la textul sursă parodiat (Caragiale/Eminescu).
- **Extensii posibile:** Redactarea unui eseu de 10-15 rânduri pornind de la afirmația lui Gh. Grigurcu: „Textul e purtător de texte așa cum ochiul este purtător al imaginilor Lumii”.
- **Observații ale autorului:** Activitatea bazată pe identificarea inserturilor comice și parodice stimulează puternic interesul elevilor de profil tehnologic, de obicei mai puțin atrași de lirismul abstract academic.

Teme	T.	conținutul lecției	strategii didactice			
			Forme de organizare a învățării	Resurse materiale	Resurse procedurale	
Organizarea	2	Asigurarea condițiilor necesare bunei desfășurări a lecției (pregătirea manualelor, a fișelor, a cretei, buretelui, etc.)	Frontală	Tabla Instrumente de scris Cretă Burete	Conversația	
izarea el nterior	10	Se realizează un ciorchine al postmodernismului	Frontală	Tabla Cretă	Ciorchinele Conversația Explicația	rea c
a temei velor	2	Lecția de azi va consta în sistematizarea cunoștințelor referitoare la postmodernism prin aplicație pe două poezii.			Conversația	
atentiei	1	Sa aflam impreuna modalitatea prin care sunt parodiate unele teme literare aferente curentelor culturale precedente!	Frontala		Conversatia	
rea rii	20	Elevii vor primi fișe de lucru Li se precizează sarcinile: Sunt prezentate sarcinile de învățare cuprinse în fișa de lucru nr.1, elevii fiind îndrumați să identifice registrele stilistice utilizate în cadrul discursului, tema, motive literare, să ilustreze prin exemple din text trasaturile postmodernismului. Sunt prezentate sarcinile de învățare cuprinse în fișa de lucru nr. 2, elevii fiind îndrumați să identifice elementele de intertextualitate. Se vor surprinde elementele ce diferențiază cele două texte literare și cele care fac trecerea de la unul la celălalt și se vor folosi definițiile procedeele de intertextualitate, parodie și livresc, pentru a se contura specificul viziunii artistice aparținând lui Mircea Cărtărescu. În prezentarea sarcinilor de învățare și în dirijarea învățării se are în vedere activitatea diferențiată. Se formează grupele Se negociază soluțiile Se prezintă soluțiile grupurilor de către un membru desemnat de grup Pe parcursul prezentărilor, se intervine în discuție, se fac precizările /corectările/ observațiile /completările necesare: – După cum se poate observa, tex-	Activitate în grupuri	Tabla Caiete Fișe de lucru	Conversația Exercițiul Analiza stilistică Dezbateră Explicația Discuția frontală	Supr lucr în ca lor ș tutur vare de lu

te	T.	conținutul lecției	strategii didactice			
			Forme de organi- zare a învățării	Resurse mate- riale	Resurse procedurale	
		tul utilizează diferite tipuri de discurs, de la cel epistolar, marcat prin formule-standard, de adresare și de post-scriptum, la cel retoric, înalt și patetic din invocațiile retorice:”Ci vino tu, stare măreață a sufletului” sau la cel colocvial „Mi-am făcut unghiile cu sidef....” – Sunt perfect recognoscibile inserturile caragieliene (document, ambetată, mangafaua, mița, strada...bis), precum și cel eminescian (De ce nu vii tu? vină!”), cărora li se adaugă sintagma italienească „Tuta sola” și termenul cu parfum fanariot „arhonda” – Este evidentă voluptatea poetului de a mânui cuvintele și clișeele literare-glorioase și în evident contrast cu banalitatea trăirii – Poezia se înscrie, prin tematică, liricii erotice, dar sentimentul de dragoste evocat este unul erodat de „plictis” și „dezgust”, fiind lipsit de intensitatea trăirii și neîn-nobilat de transecndență, de idealitate – În plus, elementul comic, reactualizat prin caragialisme pare să erodeze lirismul, forțându-i până la extrem capacitățile de expresie – Singura voluptate pe care o evocă poezia este cea a manipulării cuvintelor, a etalării unor atitudini, gesturi și vorbe ”literaturizate”, consacrate prin operele literare anterioare – Ironia, prozaismul, elementul comic și cel sublim parodiate, banalul precum și balansul prin acest melanj de atitudini, timpuri și citate sunt în măsură să dovedească distanțarea poetului față de trăirea proprie și, în același timp, față de modelele literare asimilate Elevii vor observa cum se concretizează sau se reiau elemente ale poemului filozofic „Luceafărul” de Mihai Eminescu în poezia postmodernă „Poema chiuvetei” de Mircea				Obs

te	T.	conținutul lecției	strategii didactice			
			Forme de organi- zare a învățării	Resurse mate- riale	Resurse procedurale	
performan- asig- -back-		Cărtărescu (temă, motive, structuri compoziționale, sintagme, citate, caracteristici ale speciei). Vor face distincția între utilizarea formală a elementelor menționate și imprimarea unei alte semnificații privind abordarea tematică de către intenția auctorială prin prisma parodiei și a livrescului. Diferențele și similitudinile vor fi trecute în fișa cu diagrama Venn, urmând ca, prin conversație frontală, să se stabilească forma finală a acesteia pe tablă. Se va stabili, așadar, modul în care se manifestă creativitatea lui Mircea Cărtărescu la nivelul limbajului, structurii prozodice și compoziției, semnificațiilor și atitudinii eului liric. Elevii vor lucra pe grupe pentru rezolvarea sarcinilor de lucru prezentate anterior și își vor prezenta răspunsurile frontal, printr-un raportor, răspunsuri notate pe tablă de profesor.				rență Ches elev Core puns
a reten- sferului	15	Pentru a dovedi înțelegerea procedeelelor artistice discutate ca particularități ale poeziei cotidianului, elevilor li se sugerează realizarea unei scurte creații poetice, de minim 4 versuri, pornind de la un vers sau o imagine artistică ce i-a impresionat în textele discutate. După realizarea fiecărei sarcini de învățare se vor face aprecieri în legătură cu nivelul activității (general sau individual) elevilor și se va face referire la calitatea răspunsurilor. Se vor sugera soluții în cazul nereușitei învățării și se va avea în vedere permanent eliminarea erorilor și a lacunelor. În vederea asigurării retenției și transferului, se vor comenta eventualele greșeli și se vor completa cu noi precizări și lămuriri. Elevii vor fi solicitați să completeze fișa de auto-evaluare și li se propune următoarea temă pentru acasă: Scrie un eseu, de 10-15 rânduri, despre <i>limbajul poeziei cotidianului</i>, pornind de la una din următoarele afirmații: „Textul e purtător de texte așa cum ochiul este purtător al imaginilor Lumii” (Gh. Grigurcu, <i>Existența poeziei</i>)	Individua- lă	Caietele elevilor Tabla	Explicația Conversația Analiza comparativă	

Anexa 1

FIȘĂ DE LUCRU nr. 1

„Docoment olograf
dragă iubitule,
sunt tuta sola în camera mea cu icoane pe sticlă, sunt
ambetată, ci vino tu, stare măreață a sufletului, pe
motocicletă, pe bițicu, pe limuzină, mangafaua a
plecat la fetești. De ce nu vii tu? Vină!
mi-am făcut unghiile cu sidef, am chef, arhonda, am
chef.....
p.s. Adu și banda cu kenny rogers,
auguri, mița, strada blănarului 16 bis.
Ce servitute, ce dezgust
ce dezgust,
Ce plictis.....”

- ❖ Notează, între paranteze, numele autorului căruia tu crezi că îi aparține creația, precum și titlul creației.
- ❖ Enumeră tipul/tipurile de discurs utilizat/utilizate.
- ❖ Precizează registrele stilistice utilizate în cadrul discursului.
- ❖ Precizează sinonime pentru fiecare dintre cuvintele următoare: olograf , mangafa , arhonda, servitute , dezgust.
- ❖ Enumeră tema/temele și motivele acestei creații.
- ❖ Evidențiază procedeele artistice/figurile de stil care conferă expresivitate poeziei.
- ❖ Precizează tipurile de lirism prezente în poezie.
- ❖ Încadrează creația într-unul dintre curentele literare studiate, argumentându-ți opțiunea prin precizarea și ilustrarea a cel puțin patru trăsături.

Anexa 2

FISA DE LUCRU nr.2

Cum se manifestă creativitatea autorului față de modelul cultural la care se raportează?

Grupa 1 – limbajul

Discutați motivele, câmpurile semantice și registrele stilistice ale textului.

Grupa 2 – structura prozodică

Alegeți, completați și argumentați:

Structura prozodică

- depășește modelul original prin ...
- combină modele diferite

Grupa 3 – compoziția

Alegeți și argumentați:

Compoziția textului urmărește modelul cultural prin:

- secvențe
- ilustrarea planurilor terestru și cosmic
- ipostaze/ voci lirice
- prezența narativului

Grupa 4 – semnificația

Alegeți și argumentați:

Semnificațiile textului sunt:

- ❖ nuanțate/ accentuate;
- ❖ delimitate/ diferențiate;
- ❖ contextualizate diferit;
- ❖ replică la modelul cultural.

Grupa 5 – atitudinea eului liric

Care este atitudinea eului liric vizavi de abordarea temei iubirii?

- reconsiderare
- valorizare
- demitizare

STUDIU DE CAZ

Prof. logoped: CONSTANTIN IOANA

Prof. logoped :PIELMUȘ VREMARIOIU MARINA CRISTINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ SPECIALĂ TÂRGOVIȘTE

- gen: M;
- vârsta cronologică: 11 ani;
- diagnostic: tipul de deficiență mintală: moderată, QI = 57;

Dezvoltare psihomotorie:

- fără dificultăți în executarea mișcărilor grosiere de bază, precum mersul, manipularea obiectelor, instrumentelor de lucru;

- conduite și structuri perceptiv-motrice de formă, mărime, culoare, de spațiu formate;
- dificultăți de orientare și organizare spațio-temporală (nu ordonează în succesiunea potrivită lunile anului, nu respectă totdeauna cronologia evenimentelor în timpul unor relații);

- exces de mobilitate;
- instabilitate psihomotorie;
- dificultăți în relaxarea voluntară.

Percepțiile: analiza și sinteza perceptivă pripite, lacunare, uneori lipsite de precizie.

Reprezentările: sărace ca volum și completitudine, lipsite de dinamism și flexibilitate.

Gândirea:

- dificultăți de abstractizare și generalizare;
- incapacitate de a se desprinde de concretul nemijlocit;
- dificultăți majore în realizarea transferului experienței și a aplicării în situații noi a cunoștințelor însușite;
- dificultăți în realizarea conexiunilor.

Memoria:

- preponderant mecanică, reproductivă;
- capabil de a înțelege, fixa și reda cuvinte-cheie, noțiuni simple, de a stoca informații pe termen lung.

Imaginația:

- săracă, preponderent reproductivă;
- realizarea combinărilor imaginative este sprijinită de suport vizual.

Limbaajul și comunicarea:

- Limbajul verbal:

- vorbire lipsită de coloratură stilistică, deși vocabularul este la un nivel satisfăcător de dezvoltare;
- poartă o conversație pe un subiect din sfera sa de interes sau pe o temă dată, cu agramatisme;
- bună capacitate de înțelegere a cerințelor de lucru, a mesajelor transmise, putând reacționa adecvat;
- dificultăți de concentrare a atenției (necesită repetări ale mesajelor).

- Limbajul citit-scris:

- prezintă tulburări ale limbajului citit-scris (dislexo-disgrafie);
- scrie macrodimensionat, nerespectând spațiul grafic al caietului, cu ritm precipitat, cu erori, cu omisiuni, adăugiri, confuzii de grafeme;
- nu cunoaște ortogramele și nu folosește corespunzător semnele de punctuație;
- citește precipitat, silabisit, cu erori, lipsit de expresivitate, nerespectând intonația dată de semnele de punctuație;
- redă conținutul unui text cunoscut citit uneori corect, alteori cu erori.

Atenția: fluctuantă, nesuținută în timp, cu frecvente distrageri, caracterizată de insuficientă concentrare și stabilitate, cu fixare pe anumite aspecte esențiale sau nu.

Motivația: extrinsecă, afectivă.

Afectivitatea: imaturitate afectivă.

Socializarea:

- comportament manifest oscilant;
- stabilește cu unii colegi relații de dominare, dar fără a fi agresiv, și cu alții relații de subordonare;
- uneori este tolerat de grupul clasei, alteori este respins;
- interacționează cu ceilalți colegi în timpul jocurilor și are inițiativă în desfășurarea lor;
- manifestă expresivitate emoțională în diferite contexte situaționale.

Autonomia personală și socială:

- formate deprinderi elementare de autonomie personală și socială;
- se deplasează singur pe traseul casă-școală și retur.

Concluzii:

Valorificarea maximă a posibilităților individuale, antrenarea funcțiilor psihice restante, crearea unui climat stimulatив din punct de vedere educațional, pot conduce la formarea

unor abilități, deprinderi și comportamente care să-i permită o integrare școlară și socială cât mai înalt funcțională (în limita deficienței).

Date obținute în timpul aplicării testelor și pe parcursul derulării programului de intervenție:

- manifestări în timpul testării: interes fluctuant, frecvent distras de factori perturbatori;

- rezultate individuale la testare:

Test	Rezultate individuale						Punctaj maxim	Procentajul lotului					
1. Proba Rey (memoria auditivă a cuvintelor) - punctaj	Fa za 1	Fa za 2	F a z a 3	Fa za 4	F a z a 5	F a z a 6	15	Fa za 1	F a z a 2	F a z a 3	F a z a 4	F a z a 5	Fa za 6
	7 46%	6 40%	5 33%	8 53%	10 66%	13 86%		28%	37%	48%	48%	53%	81%
2. Proba de repetare de numere	în ordine directă		în ordine inversă				5	în ordine directă		în ordine inversă			
	3 60%		2 40%					33%		27%			
3. Proba de repetare de propoziții	1 50%						2	31%					
4. Proba de memorare verbal-logică	5 45%						11	30%					
5. Proba de asociere - timp	mecanică 4 (50%) 9 min		logică 8 (100%) 8 min				8	mecanică 40% 6-17 min		logică 61% 6-11 min			

La nivelul subiectului, s-au constatat următoarele:

- fluctuație în rezultatele obținute la probele de memorie, explicată prin faptul că a manifestat un interes fluctuant pentru sarcina de memorat, agitație psihomotorie incontrolabilă, fiind frecvent distras de factori perturbatori: gânduri, persoane, obiecte din spațiul apropiat;

- preocupare pentru finalizarea cerințelor, nepunând accent pe calitatea reproducerilor, ci pe cantitate, pe ideea de a termina;

- verbalizare în exces frecventă;

- lipsa efortului voluntar,

- superficialitate.

- la unele probe, a obținut rezultate foarte bune, atingând pragul maxim al reușitei;

- la alte probe, fie s-a situat la limita inferioară, fie într-o zonă intermediară;

- în decursul derulării intervenției, fie nu și-a fixat un scop mnezic, fie l-a pierdut imediat la acțiunea factorilor distractori;

- rezultatele nu reflectă exploatarea potențialului individual de care acesta dispune.

La nivel organizatoric:

- elevul a fost inclus în programul de stimulare a memoriei cu o frecvență de 2 ori pe săptămână;

- scopul a fost de a fi învățat să memoreze, adică să organizeze materialul de memorat, să realizeze diferite asocieri pentru materialul de encodat, să reproducă informații cât mai exact;

- complexitatea sarcinilor a fost graduală; la început au fost fragmentate și, apoi, expuse complet: să observe, să rețină, să reactualizeze itemi pe baza unui suport vizual sau auditiv, să fixeze un scop mnezic ("voi ține minte 6 cuvinte"), să realizeze dirijat/independent diferite asocieri, sublinieri, scheme, etc.;

- pentru reglarea motivațională și pentru inhibiția voluntară a comportamentelor inutile a fost utilizată metoda recompensei, care și-a dovedit utilitatea în diverse situații mnezice.

Concluzii:

- comparația rezultatelor școlare pre / post program a evidențiat o evoluție pozitivă în sensul că, după antrenamentul mnezic, acestea au fost superioare;

- intervenția personalizată și-a atins scopul și trebuie continuată prin activități de exercitare a memoriei.

Bibliografie:

ROȘAN, A., (coord.), (2015), *Psihopedagogie specială. Modele de evaluare și intervenție*, Iași, Ed. Polirom.

SILLAMY, N., (1996), *Dicționar de psihologie*, București, Ed. Univers Enciclopedic.

METODE INOVATIVE DE PREDARE ÎN GRĂDINIȚĂ

VASILACHE CAMELIA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ nr. 2/GPP nr. 29 TIMIȘOARA

Folosirea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrări ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță.

Învățarea asistată de calculator reprezintă o cale de instruire eficientă. Experiențele cognitive și de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia trebuie să fie în concordanță cu mediul educațional din care provin ei. Prin aceste activități, oferim copiilor șanse egale la educație, indiferent de mediul în care cresc și se dezvoltă.

Prin utilizarea calculatorului, procesul de predare-învățare-evaluare capătă noi dimensiuni și caracteristici, permite transmiterea de noi cunoștințe și sugerează semnificațiile acestora. Strategiile de predare-învățare folosite pot sprijini și stimula procesele învățării active. Cunoașterea este un drum ce se deschide pe măsură ce înaintăm. Procesul de învățare devine mai interesant și mai plăcut prin intermediul calculatorului. Imaginile viu colorate, însoțite de texte sugestive, permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoștințe generale crește, pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile și ajungând până la cunoașterea de poezii, cântece, precum și a unor proverbe și zicători. Noțiunile elementare, cum ar fi animale domestice și sălbatice, anotimpuri etc., încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le învețe mult mai ușor.

Soft-urile sunt bine structurate, copilul poate alege orice etapă din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului, sau poate repeta anumite secvențe, pentru a ajunge să cunoască și să înțeleagă toate noțiunile cuprinse în jocul respectiv.

Soft-ul educațional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv și interactiv. De exemplu, folosind dorința copilului de a citi, este invitat într-o „Călătorie misterioasă la bibliotecă”, unde are mai multe variante de joc. Preșcolarii își pot consolida cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. Personajul îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran, să compare forma și mărimea cărților prin alăturare vizuală și apoi să le așeze pe rafturile bibliotecii. Imaginile individuale se prezintă pe rând și copilul trebuie să facă apel, fie la imaginea de ansamblu care i se prezintă când greșește, fie la cunoștințele dobândite anterior. Jocul se desfășoară interactiv, calculatorul îl sfătuiește pe cel ce se joacă, să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou, dacă a greșit. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu strigăte de bucurie, aplauze și laude, pentru că a așezat corect cărțile pe rafturi.

Programul are mai multe variante de joc: repară jucăria (trebuie asamblate piesele lipsă și apoi colorate după dorința copilului), matematică cu personaje din povești cunoscute, ghicitori, labirint, construcții (căsuța greierașului), ghicește indicii (personajul este ascuns și trebuie găsit dând clic pe fiecare cifră. După ce rezolvă toate sarcinile, copilul este laudat,

aplaudat și primește recompensă o medalie). În alte jocuri interactive, este recompensat cu o diplomă pe care își scrie numele sau cu lucrarea pe care a avut de asamblat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează și are opțiunea de a le imprima.

Unul dintre obiectivele importante ale învățământului preșcolar este pregătirea pentru școală, cu multe aspecte pe care le îmbracă: motivațional, intelectual, afectiv, fizic, completate și prin activități comune, complementare, individuale, în care este utilizat calculatorul, ca mijloc de învățământ integrat în acestea. Folosind tastele, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, numele și prenumele, învață mult mai ușor cifrele și rezolvă probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități, într-un mod foarte plăcut de ei.

Metoda instruirii asistate de calculator oferă accesul comod și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, este o metodă nouă și eficientă de predare-învățare-evaluare a cunoștințelor și de formare permanentă.

Jocurile de orientare de tip labirint îl ajută pe copil să folosească tastele de deplasare stânga-dreapta, sus-jos, să-și dezvolte viteza de reacție, coordonarea oculo-motorie, dar și spiritul de competiție, capacitatea de a acționa individual.

Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situația de a rezolva sarcini, care altfel ar părea inaccesibile, iar atmosfera plăcută de lucru, caracterul ludic al acțiunii, posibilitatea îndreptării greșelilor, „stimulentele” primite: încurajări, aplauze, imagini cadou, diplome de învingător, medalii, situarea în fruntea clasamentului, melodii, îi creează copilului emoții pozitive, bucuria că a rezolvat singur o sarcină și îl responsabilizează, trecând de la învățarea pasivă la cea activă, în care își însușește cunoștințe, acționând într-o strânsă relație de comunicare interactivă calculator-copil.

Rolul unui program de învățare este de a formula sarcini, de a oferi scheme de abordare a informației, de a realiza feedbackul, dar și de a motiva copilul pentru continuarea instruirii.

Pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuințele și nevoile lui de dezvoltare.

JOCUL – PRINCIPALA MODALITATE DE ÎNVĂȚARE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

VOINEA ELENA
ȘCOALA PROFESIONALĂ ANASTASE SIMU CIREȘU

Educația timpurie reprezintă etapa în care se formează bazele dezvoltării cognitive, sociale, emoționale și fizice ale copilului. În grădiniță, jocul constituie principala formă de organizare a activităților și cea mai eficientă modalitate prin care copilul învață. Prin joc, preșcolarii explorează mediul, comunică, experimentează și își dezvoltă creativitatea într-un climat sigur și atractiv.

Activitățile ludice stimulează dezvoltarea limbajului, a atenției, memoriei și gândirii logice. Jocurile de rol îi ajută pe copii să înțeleagă relațiile dintre oameni, să manifeste empatie și să își exprime emoțiile într-un mod adecvat. În același timp, jocurile de construcție și cele matematice contribuie la dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor și la formarea noțiunilor de bază.

Profesorul pentru educație timpurie are rolul de facilitator al învățării. Acesta organizează experiențe de învățare adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor, creează un climat pozitiv și valorifică interesele fiecărui preșcolar. Observarea permanentă a progresului permite adaptarea strategiilor didactice și sprijinirea fiecărui copil în ritmul propriu.

Utilizarea metodelor interactive, precum învățarea prin descoperire, conversația euristică, experimentul, brainstormingul, jocurile didactice și activitățile pe centre de interes, contribuie la implicarea activă a copiilor. Aceste metode dezvoltă autonomia, inițiativa și dorința de a învăța, oferind fiecărui copil posibilitatea de a participa și de a reuși.

Integrarea resurselor digitale în educația timpurie poate aduce beneficii importante atunci când este realizată echilibrat și responsabil. Tabla interactivă, aplicațiile educaționale și materialele multimedia completează activitățile clasice și sporesc motivația copiilor, fără a înlocui experiențele directe și jocul liber.

Parteneriatul dintre grădiniță și familie reprezintă un element esențial al succesului educațional. Comunicarea permanentă, implicarea părinților în proiecte și activități, precum și susținerea învățării acasă contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului și la consolidarea deprinderilor dobândite în grădiniță.

De asemenea, proiectele educaționale, activitățile extracurriculare și colaborarea cu instituțiile comunității oferă copiilor experiențe autentice de învățare. Participarea la acțiuni de voluntariat, activități ecologice, vizite tematice și evenimente culturale dezvoltă spiritul civic, responsabilitatea și respectul pentru mediul înconjurător.

În concluzie, jocul rămâne fundamentul educației timpurii și cea mai eficientă cale prin care copilul descoperă lumea. Prin utilizarea unor metode moderne, prin colaborarea cu familia și prin crearea unui mediu educațional stimulat, profesorul contribuie la formarea unor copii încrezători, autonomi și pregătiți pentru integrarea cu succes în învățământul primar.

Educația timpurie reprezintă etapa în care se formează bazele dezvoltării cognitive, sociale, emoționale și fizice ale copilului. În grădiniță, jocul constituie principala formă de organizare a activităților și cea mai eficientă modalitate prin care copilul învață. Prin joc,

preșcolarii explorează mediul, comunică, experimentează și își dezvoltă creativitatea într-un climat sigur și atractiv.

Activitățile ludice stimulează dezvoltarea limbajului, a atenției, memoriei și gândirii logice. Jocurile de rol îi ajută pe copii să înțeleagă relațiile dintre oameni, să manifeste empatie și să își exprime emoțiile într-un mod adecvat. În același timp, jocurile de construcție și cele matematice contribuie la dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor și la formarea noțiunilor de bază.

Profesorul pentru educație timpurie are rolul de facilitator al învățării. Acesta organizează experiențe de învățare adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor, creează un climat pozitiv și valorifică interesele fiecărui preșcolar. Observarea permanentă a progresului permite adaptarea strategiilor didactice și sprijinirea fiecărui copil în ritmul propriu.

Utilizarea metodelor interactive, precum învățarea prin descoperire, conversația euristică, experimentul, brainstormingul, jocurile didactice și activitățile pe centre de interes, contribuie la implicarea activă a copiilor. Aceste metode dezvoltă autonomia, inițiativa și dorința de a învăța, oferind fiecărui copil posibilitatea de a participa și de a reuși.

Integrarea resurselor digitale în educația timpurie poate aduce beneficii importante atunci când este realizată echilibrat și responsabil. Tabla interactivă, aplicațiile educaționale și materialele multimedia completează activitățile clasice și sporesc motivația copiilor, fără a înlocui experiențele directe și jocul liber.

Parteneriatul dintre grădiniță și familie reprezintă un element esențial al succesului educațional. Comunicarea permanentă, implicarea părinților în proiecte și activități, precum și susținerea învățării acasă contribuie la dezvoltarea armonioasă a copilului și la consolidarea deprinderilor dobândite în grădiniță.

De asemenea, proiectele educaționale, activitățile extracurriculare și colaborarea cu instituțiile comunității oferă copiilor experiențe autentice de învățare. Participarea la acțiuni de voluntariat, activități ecologice, vizite tematice și evenimente culturale dezvoltă spiritul civic, responsabilitatea și respectul pentru mediul înconjurător.

În concluzie, jocul rămâne fundamentul educației timpurii și cea mai eficientă cale prin care copilul descoperă lumea. Prin utilizarea unor metode moderne, prin colaborarea cu familia și prin crearea unui mediu educațional stimulat, profesorul contribuie la formarea unor copii încrezători, autonomi și pregătiți pentru integrarea cu succes în învățământul primar.

PROIECT DE LECȚIE

Prof. ALINA UGRAN

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LIVIU REBREANU”, TÂRGU MUREȘ

Disciplina: Limba și literatura română

Clasa: a VI-a

Unitatea de învățare: Elemente de construcție a comunicării

Titlul lecției: NOȚIUNI DE FONETICĂ

Tipul lecției: Predare–învățare–evaluare

Durata: 50 minute

COMPETENȚE SPECIFICE

Conform programei școlare pentru Limba și literatura română, clasa a VI-a:

- Identificarea și utilizarea corectă a elementelor de construcție a comunicării în diverse contexte.
- Aplicarea noțiunilor de fonetică în receptarea și producerea mesajelor orale și scrise.
- Dezvoltarea capacității de analiză a structurii fonetice a cuvintelor.

OBIECTIVE DE ÎNVĂȚARE

La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili să:

Cognitive

- Să definească noțiunile de fonetică, sunet și literă.
- Să identifice vocalele, consoanele și semivocalele din cuvinte date.
- Să distingă între sunet și literă.
- Să despartă corect în silabe cuvinte uzuale.

Formative

- Să colaboreze eficient în activități de grup.
- Să utilizeze instrumente digitale pentru consolidarea cunoștințelor.

Atitudinale

- Să manifeste interes pentru studiul limbii române și pentru exprimarea corectă.

METODE ȘI PROCEDEE DIDACTICE

Metode moderne

- Învățarea prin descoperire
- Brainstorming
- Think–Pair–Share (Gândește–Lucrează în perechi–Prezintă)
- Învățarea colaborativă
- Joc didactic
- Quiz interactiv (Kahoot, Wordwall, LearningApps)
- Turul galeriei

Procedee

- Conversația euristică
- Explicația
- Exercițiul
- Problematizarea
- Observarea dirijată

FORME DE ORGANIZARE

- Frontală
- Individuală
- Pe perechi
- Pe grupe

MATERIALE NECESARE

15. Manualul școlar
16. Fișe de lucru
17. Tablă și markere
18. Laptop și videoproiector
19. Prezentare PowerPoint
20. Cartonase cu cuvinte
21. Telefon/tabletă pentru quiz online
22. Platformă educațională (Kahoot/Wordwall)

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

1. Moment organizatoric (2 min)

17. Salutul.
18. Verificarea prezenței.
19. Pregătirea materialelor.

2. Captarea atenției (5 min)

Activitate:

Profesorul afișează cuvintele:

școală, iepure, caiet, copil

Întrebare:

„Din ce sunt alcătuite aceste cuvinte?”

Elevii formulează răspunsuri referitoare la litere și sunete.

Se anunță tema lecției:

„Astăzi vom descoperi noțiuni de fonetică și vom învăța cum sunt alcătuite cuvintele din limba română.”

3. Actualizarea cunoștințelor (5 min)

Brainstorming:

Elevii răspund la întrebări:

17. Ce este o literă?
18. Unde întâlnim literele?
19. Ce este un sunet?
20. Cum percepem sunetele?

Profesorul notează ideile esențiale pe tablă.

4. Dobândirea noilor cunoștințe (15 min)

Explicație și conversație euristică

Fonetica

Fonetica este ramura limbii care studiază sunetele.

Sunetul

Sunetul este unitatea sonoră a limbii.

Litera

Litera este semnul grafic care reprezintă un sunet.

Clasificarea sunetelor

Vocale

a, ă, â, e, i, î, o, u

Consoane

b, c, d, f, g etc.

Semivocale

i, u, e, o (în anumite situații)

Profesorul oferă exemple și explică diferența dintre:

11. sunet și literă;
12. vocală și consoană.

5. Activitate practică pe grupe (10 min)

Metoda: Turul galeriei

Fiecare grup primește un cartonaș cu un cuvânt:

- ❖ floare
- ❖ copilărie
- ❖ iepure
- ❖ școală

Sarcina:

- ❖ Numărați literele.
- ❖ Numărați sunetele.
- ❖ Identificați vocalele.
- ❖ Despărțiți în silabe.

La final, grupurile își prezintă soluțiile.

6. Consolidarea cunoștințelor (8 min)

Joc digital – Quiz interactiv

Exemple de itemi:

- ❖ Fonetica studiază:
 - a) propozițiile
 - b) sunetele ✓
 - c) părțile de vorbire
- ❖ În cuvântul „mare”, vocalele sunt:
 - a) a, e ✓
 - b) m, r
 - c) m, a
- ❖ Câte silabe are cuvântul „copilărie”?
 - a) 3
 - b) 5 ✓
 - c) 6

7. Evaluare sumativă (3 min)

Fișă de evaluare

I. Completează enunțurile:

- Fonetica este ramura limbii care studiază _____.
- Litera este semnul _____ al unui sunet.

II. Identifică vocalele din cuvintele:

- școală
- prieten

III. Desparte în silabe:

- vacanță
- elev

Barem orientativ

- 10. Itemul I – 2 puncte
- 11. Itemul II – 4 puncte
- 12. Itemul III – 4 puncte

Total: 10 puncte

8. Încheierea lecției (2 min)

Reflecție rapidă – Metoda „Semaforul”

Elevii ridică:

- 11. verde – am înțeles foarte bine;
- 12. galben – mai am nelămuriri;
- 13. roșu – am nevoie de explicații suplimentare.

Se formulează concluziile lecției și se oferă feedback.

TEMA PENTRU ACASĂ

- 6. Scrie 10 cuvinte și precizează:
 - a. numărul de litere;
 - b. numărul de sunete;
 - c. vocalele și consoanele.
- 7. Realizează un mini-poster digital sau pe hârtie cu titlul „**Sunetele limbii române**”, folosind exemple proprii.

Rezultatul așteptat

Elevii identifică și utilizează corect noțiunile de bază ale foneticii (sunet, literă, vocală, consoană, semivocală), aplicându-le în analiza unor cuvinte și în situații de comunicare orală și scrisă.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. psihopedagog **GRECU MIHAELA**
ȘCOALA PROFESIONALĂ SPECIALĂ,, EMIL GÂRLEANU” GALAȚI

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** „Adevărul despre tutun și puterea de a spune NU”
- **Autor:** prof. psihopedagog Grecu Mihaela
- **Instituția:** Școala Profesională Specială,, Emil Gârleanu” Galați
- **Disciplina:** Evaluare și consiliere psihopedagogică, psihodiagnoză
- **Clasa / Nivel:** a VII-a și a VIII-a, Nivel gimnazial-CES
- **Tipul resursei:** prezentare
- **Format:** PDF și link
- **Link-ul resursei**
https://drive.google.com/file/d/1GPzKwqV2e_BmMvwUb1FXS3rPQUyBt9qp/view?usp=sharing

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

- ❖ **Competențe specifice vizate:** Formarea unor comportamente și reacții emoționale adecvate diferitelor contexte socio-educative

Obiective / rezultate ale învățării:

Până la sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili:

- ❖ Să definească în termeni simpli ce înseamnă adicția.
- ❖ Să identifice minimum trei efecte vizibile și invizibile ale fumatului asupra sănătății.
- ❖ Să aplice cel puțin o tehnică asertivă de refuz în fața presiunii grupului.

Concepte cheie:

- Adicție - dependență fizică și psihologică
- Nicotină / Țigări electronice (vaping)
- Presiunea grupului - anturajul
- Asertivitate - abilitatea de a refuza respectuos, dar ferm
- **Durata estimată:** 25 -30 minute
- **Nivel de dificultate:** mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: „Adevărul despre tutun și puterea de a spune NU” este o resursă educativă dedicată informării corecte a elevilor, a conștientizării efectelor reale ale fumatului și ale consumului de tutun. Ea explică pe înțelesul tuturor riscurile asupra sănătății, dependența pe care o creează nicotina și consecințele pe termen scurt și lung. Resursa ajută adolescenții și preadolescenții să recunoască presiunea anturajului și să găsească modalități ferme, dar respectuoase, de a refuza.

23. **Scopul resursei:** Scopul ei este să dezvolte gândirea critică și capacitatea de a lua decizii sănătoase. Urmărește concret prevenirea inițierii în fumat și întărirea încrederii în sine. De asemenea, promovează un stil de viață responsabil și alegeri care protejează sănătatea proprie și a celor din jur.
24. **Mod de utilizare:** clasă / individual / pe grupe
25. **Instrucțiuni pentru utilizare:** nu implică instrucțiuni speciale

26. **Resurse necesare:**videoproiector,tablă,markere

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

20. **Elemente agregate / surse utilizate:** (link-uri, imagini, aplicații)

21. **Cuvinte-cheie:**adicție,tutun

22. **Interdisciplinaritate:**poate fi folosită în opțiunile pentru sănătate din cadrul ariei curriculare Științe/ Consiliere

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

Adevărul despre tutun și puterea de a spune NU

Autor: Grecu Mihaela

Anul: 2026

Această Resursă Educațională Deschisă (RED) este pusă la dispoziție sub licența:

Creative Commons Atribuire – Necomercial – Distribuie în Condiții Identice 4.0 Internațional (CC BY-NC-SA 4.0)

[Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Drepturi acordate

Modalitate recomandată de atribuire

Grecu Mihaela (2026). „Adevărul despre tutun și puterea de a spune NU” – Resursă Educațională Deschisă (RED), licențiată sub Creative Commons Atribuire–Necomercial–Distribuie în Condiții Identice 4.0 Internațional (CC BY-NC-SA 4.0).

© Grecu Mihaela, 2026

Material destinat utilizării în scop educațional, didactic și de formare, cu respectarea condițiilor licenței CC BY-NC-SA 4.0.

EDUCAȚIA MEDIA CA INSTRUMENT DE REZILIENȚĂ INFORMAȚIONALĂ ÎN EDUCAȚIA FIZICĂ ȘI SPORT

PROF. CIOABĂ CORNELIA MĂDĂLINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”

În era digitală, elevii sunt expuși la o cantitate vastă de informații, ceea ce face ca educația media să devină esențială. Aceasta nu doar că îi ajută să navigheze prin informațiile disponibile, dar le oferă și instrumentele necesare pentru a deveni consumatori critici și responsabili ai media. În contextul educației fizice și sportului, educația media poate contribui semnificativ la dezvoltarea rezilienței informaționale a elevilor.

Educația media îi învață pe elevi să analizeze, să evalueze și să interpreteze informațiile din diverse surse. Aceasta dezvoltă abilități esențiale, precum gândirea critică, care sunt necesare pentru a face față provocărilor din viața cotidiană. În sport și educația fizică, unde informațiile și tendințele se schimbă rapid, abilitatea de a distinge între sursele credibile și cele necredibile este crucială.

Reziliența informațională se referă la capacitatea individului de a se adapta și a face față unei avalanșe de informații. Prin educația media, elevii învață să gestioneze stresul informațional, să prioritizeze datele relevante și să ia decizii informate. Aceste abilități sunt esențiale în sport, unde performanța poate fi influențată de calitatea și tipul de informații pe care sportivii le consumă.

Aplicarea Educației Media în Educația Fizică

1. Crearea unui Mediu Informatizat

Pentru a integra educația media în orele de educație fizică, profesorii pot utiliza platforme digitale pentru a distribui resurse educaționale. Acestea pot include articole, video-uri sau podcasturi care discută despre tehnici de antrenament, nutriție sau prevenirea accidentărilor. Elevii pot fi încurajați să cerceteze și să prezinte informații din diverse surse, promovând astfel gândirea critică.

2. Proiecte de Grup

Activitățile de grup pot facilita discuțiile despre sursele de informații. Elevii pot colabora pentru a analiza articole sau studii de caz legate de sport. Aceasta nu doar că le dezvoltă abilitățile de lucru în echipă, dar le și permite să își exprime opiniile și să își apere punctele de vedere în fața colegilor.

3. Evaluarea Critică a Informațiilor

Profesorii pot organiza sesiuni de evaluare a informațiilor, unde elevii sunt învățați să verifice sursele de informație și să identifice posibilele prejudecăți sau erori. Acest lucru le va oferi elevilor instrumentele necesare pentru a face alegeri informate, atât în educația fizică, cât și în viața de zi cu zi.

În concluzie, educația media este un instrument valoros în dezvoltarea rezilienței informaționale a elevilor în cadrul educației fizice și sportului. Prin integrarea acesteia în curriculum, profesorii pot ajuta elevii să devină consumatori informaționali critici, capabili să navigheze cu succes în peisajul complex al informațiilor moderne. Astfel, educația fizică nu doar că îi pregătește pe elevi pentru sport, dar le oferă și abilități esențiale pentru viața de zi cu zi.

Profesorii pot integra educația media în orele de educație fizică prin următoarele metode:

1. Utilizarea Resurselor Digitale

- **Platforme Online:** Folosirea site-urilor web, aplicațiilor și platformelor educaționale pentru a oferi elevilor acces la informații despre sport, nutriție și tehnici de antrenament.
- **Videoclipuri și Documentare:** Proiectarea de materiale video care să ilustreze tehnici corecte de exerciții, interviuri cu sportivi sau documentare despre istoria sporturilor.

2. Activități de Cercetare

- **Proiecte de Grup:** Elevii pot realiza cercetări pe teme specifice legate de sport (de exemplu, efectele antrenamentului asupra sănătății) și să prezinte rezultatele colegilor.
- **Analiza Articolelor:** Îndrumarea elevilor să citească și să analizeze articole de specialitate, învățând să identifice sursele credibile și să discute despre informațiile găsite.

3. Discuții și Dezbateri

- Organizarea de dezbateri pe teme controversate din lumea sportului (de exemplu, utilizarea suplimentelor alimentare) pentru a încuraja gândirea critică și exprimarea argumentată a opiniilor.

4. Crearea de Conținut

- **Bloguri sau Vloguri:** Încurajarea elevilor să creeze bloguri sau vloguri despre experiențele lor în sport, oferind o platformă pentru a-și exprima gândurile și a împărtăși informații.
- **Prezentări Multimedia:** Elevii pot realiza prezentări folosind software-uri de editare video sau prezentare, învățând să comunice eficient informațiile.

5. Evaluarea Informațiilor

- **Ateliere de Evaluare a Sursei:** Organizarea de sesiuni în care elevii învață cum să verifice sursele de informație, să identifice fake news și să dezvolte abilități de discernământ.

6. Îmbinarea Teoriei cu Practica

- **Studii de Caz:** Analizarea unor studii de caz din sport (de exemplu, strategii de antrenament ale sportivilor de elită) și discutarea impactului acestora asupra performanței.

7. Activități Interactive

- **Jocuri și Simulări:** Utilizarea jocurilor educaționale sau a simulărilor care să ajute elevii să înțeleagă conceptele de educație media într-un mod interactiv și distractiv.

Prin aceste metode, profesorii pot crea un mediu de învățare care dezvoltă nu doar abilitățile fizice ale elevilor, ci și competențele lor media, esențiale în societatea modernă.

Bibliografie

27. **Buckingham, D.** (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity Press.
28. **Hobbs, R.** (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. The Aspen Institute.
29. **Jenkins, H.** (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
30. **Kirk, D., & Macdonald, D.** (2001). *Teacher's Perceptions of the Role of Physical Education in the Curriculum*. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 6(2), 105-119.
31. **Lankshear, C., & Knobel, M.** (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. Peter Lang Publishing.
32. **Leu, D. J., Forzani, E. M., & Timbrell, A.** (2013). *The New Literacies: A Dual-Level Theory of Literacy Learning*. In *Handbook of Adolescent Literacy Research* (pp. 422-439). Guilford Press.
33. **Miller, C. C., & Baird, D.** (2014). *Physical Education and the Role of Media in Sports*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 85(6), 35-42.
34. **Palfrey, J., & Gasser, U.** (2008). *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. Basic Books.
35. **Potter, W. J.** (2013). *Media Literacy*. SAGE Publications.
36. **Sefton-Green, J.** (2013). *Learning at the Edge: Digital Literacy, Creative Learning and the Role of New Technologies in Education*. *Education, Media and Culture*, 8(1), 1-14.

Resurse Online

23. **Common Sense Education** - [Digital Citizenship Curriculum](#)
24. **MediaSmarts** - [Media Literacy Resources](#)
25. **The Aspen Institute** - [Report on Digital and Media Literacy](#)

Aceste lucrări și resurse oferă o bază solidă pentru explorarea intersecției dintre educația media și educația fizică, contribuind la dezvoltarea abilităților critice ale elevilor în epoca digitală.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. DIMA VASILE
COLEGIUL TEHNIC „MIRON COSTIN” ROMAN

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** Utilizarea informațiilor de pe Internet
- **Autor:** Dima Vasile
- **Instituția:** Colegiul Tehnic „Miron Costin” Roman
- **Disciplina:** Tehnologia Informației și a Comunicațiilor
- **Clasa / Nivel:** XI-a / Liceu
- **Tipul resursei:** lecție și prezentare
- **Format:** (PDF / Word / Canva / link / video etc.) PDF cu link.
- **Link-ul resursei**
-

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

- **Competențe specifice vizate:**
Utilizează informații de pe Internet.
- **Obiective / rezultate ale învățării:**
 - Crearea unor portofolii pe o structură dată, utilizând informații de pe Internet.
 - Organizarea, structurarea informației digitale și crearea unui produs digital coerent.
- **Durata estimată:** 2 sau 3 ore.
- **Nivel de dificultate:** mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

37. Scurtă descriere:

- Resursa propusă conține un set de activități aplicative destinate dezvoltării competențelor digitale ale elevilor prin utilizarea informațiilor de pe Internet în realizarea unor produse digitale complexe.
- Elevii vor crea un portofoliu cu o structură dată pentru a crea documente (cereri, oferte, rapoarte, articole), prezentări, pliante publicitare, formulare și șabloane (facturi, chitanțe), integrând text, imagini, tabele și elemente grafice.
- Activitățile sunt concepute pentru a forma deprinderi de lucru digital, de a exercita selecția, evaluarea și organizarea informațiilor online, precum și comunicarea între aplicații (trimitere prin e-mail, fax digital, Intranet).
- Această resursa sprijină formarea competențelor de prelucrare a informației, crearea de conținut digital și etică în utilizarea Internetului.

38. Scopul resursei:

Resursa urmărește:

- ❖ dezvoltarea capacității elevilor de a identifica, selecta și evalua informații relevante de pe Internet;
- ❖ formarea competențelor de creare a documentelor digitale pe o structură dată;
- ❖ exersarea abilităților de integrare a elementelor multimedia în produse TIC;
- ❖ aplicarea principiilor de organizare logică a conținutului într-un portofoliu digital;
- ❖ utilizarea comunicării între aplicații (export, trimitere, integrare);
- ❖ stimularea creativității și a gândirii algoritmice în realizarea produselor digitale.

39. **Mod de utilizare:**

- ❖ **La clasă** – activități ghidate, demonstrații, exerciții practice.
- ❖ **Individual** – realizarea portofoliului digital ca temă sau proiect.
- ❖ **Online** – utilizarea platformelor colaborative pentru colectarea și organizarea informațiilor.
- ❖ **Pe grupe** – realizarea de oferte, pliante, articole sau prezentări în echipă, cu distribuirea sarcinilor.

40. **Instrucțiuni pentru utilizare:**

- ❖ Stabilirea structurii portofoliului – **profesorul oferă elevilor un model clar (cuprins, secțiuni, cerințe).**
- ❖ Selectarea temei – **elevii aleg un subiect pentru document, ofertă, pliant, articol sau prezentare.**
- ❖ Căutarea informațiilor – **elevii identifică surse online credibile, aplicând criterii de evaluare.**
- ❖ Organizarea conținutului – **elevii structurează informațiile în documentul digital conform cerințelor.**
- ❖ Integrarea elementelor multimedia – **imagini, tabele, grafice, hyperlinkuri.**
- ❖ Crearea produsului final – **document, pliant, prezentare, formular, articol de revistă.**
- ❖ Comunicarea între aplicații – **trimiterea produsului prin e-mail, export PDF, transmitere la fax digital.**
- ❖ Evaluare și reflecție – **profesorul oferă feedback, elevii explică alegerile făcute.**

41. **Resurse necesare:**

- ❖ calculatoare/laptopuri cu acces la Internet;
- ❖ aplicații de editare (Word, Writer, Google Docs), aplicații de prezentare (PowerPoint, Impress);
- ❖ aplicații pentru realizarea de pliante (Canva, Publisher);
- ❖ editor de formulare și șabloane;
- ❖ cont de e-mail pentru comunicarea între aplicații;

- ❖ proiector pentru demonstrații;
- ❖ fișe de lucru cu structura portofoliului;
- ❖ imagini, tabele, grafice selectate de elevi din surse online.

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

26. **Elemente agregate / surse utilizate:** (link-uri, imagini, aplicații)

- ❖ **Motoare de căutare** – Google, Bing, DuckDuckGo, Yahoo Search, StartPage (pentru identificarea informațiilor relevante).
- ❖ **Enciclopedii și platforme de informare** – Wikipedia, Britannica, Edu.ro, platforme educaționale deschise.
- ❖ **Platforme de imagini libere** – Pixabay, Unsplash, Pexels, FreeImages (pentru imagini fără drepturi de autor).
- ❖ **Editoare de text** – Microsoft Word, Google Docs, LibreOffice Writer (pentru redactarea documentelor).
- ❖ **Aplicații de prezentare** – PowerPoint, Google Slides, LibreOffice Impress.
- ❖ **Aplicații grafice** – Canva, Publisher, Crello (pentru pliante, afișe, materiale promoționale).
- ❖ **Servicii de comunicare digitală** – e-mail, fax digital, platforme Intranet (pentru transmiterea documentelor).
- ❖ **Aplicații de conversie și export** – PDFCreator, SmallPDF, iLovePDF (pentru exportul produselor digitale).
- ❖ **Interdisciplinaritate**
- ❖ **Limba română** – redactarea articolelor, formularea textelor clare, coerență stilistică.
- ❖ **Matematică** – utilizarea tabelelor, grafice, calcule în oferte și rapoarte.
- ❖ **Economie** – realizarea ofertelor, facturilor, chitanțelor, analizelor de produse/servicii.
- ❖ **Educație vizuală** – designul pliantelor, afișelor, prezentărilor.
- ❖ **Educație civică** – etica utilizării Internetului, respectarea drepturilor de autor.

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

- ❖ **Tipul resursei: Resursă educațională deschisă (RED)** – utilizabilă în scop didactic, necomercial, cu obligativitatea menționării autorului și distribuirea eventualelor adaptări sub aceeași licență.
- ❖ **Drepturi de utilizare:**
- ❖ **Resursa poate fi copiată, distribuită, adaptată și integrată în activități didactice.**
- ❖ **Utilizarea este permisă doar în scopuri educaționale, fără exploatare comercială.**

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

- ❖ **Sugestii metodice:** (cum poate fi adaptată)
- ❖ Resursa poate fi adaptată în funcție de nivelul clasei și de ritmul de lucru al elevilor.
- ❖ Se recomandă utilizarea unei abordări graduale: de la exerciții simple de căutare a informațiilor și organizare a conținutului, până la realizarea unor produse digitale complexe (documente, prezentări, pliante).
- ❖ Profesorul poate integra demonstrații scurte, urmate de activități practice, pentru a facilita transferul de la teorie la aplicare.
- ❖ Este utilă alternarea activităților individuale cu cele pe grupe, pentru a stimula colaborarea și comunicarea digitală.
- ❖ Adaptare pentru nevoi diverse: (diferențiere / CES)
- ❖ Pentru elevii cu ritm de lucru diferit sau cu cerințe educaționale speciale, se recomandă:
 - ❖ oferirea unor modele predefinite de documente și prezentări;
 - ❖ utilizarea unor instrucțiuni pas cu pas, clare și vizuale;
 - ❖ împărțirea sarcinilor în etape mici, ușor de gestionat;
 - ❖ utilizarea aplicațiilor intuitive (ex.: Canva, Google Docs) pentru elevii cu dificultăți de organizare;
 - ❖ sprijin individual în etapa de selectare a informațiilor și verificare a surselor;
 - ❖ activități de tip „peer-support”, unde elevii avansați îi sprijină pe colegii lor.
- ❖ Resursa permite diferențiere atât pe nivel cognitiv, cât și pe stil de învățare (vizual, verbal, practic).
- ❖ Extensii posibile: (alte activități)
- ❖ Resursa poate fi extinsă prin:
 - ❖ realizarea unui portofoliu digital complet (documente, prezentări, pliante, formulare);
 - ❖ crearea unui mini-site sau blog cu articole redactate de elevi;
 - ❖ proiecte interdisciplinare (ex.: ofertă economică, pliant turistic, articol cultural);
 - ❖ integrarea unor activități de comunicare între aplicații – trimiterea documentelor prin e-mail, export PDF, transmitere la fax digital;
 - ❖ realizarea unor șabloane reutilizabile (facturi, chitanțe, rapoarte) pentru proiecte viitoare;

- ❖ activități de evaluare colegială (peer-review) pentru articole, prezentări sau pliante.

13. Observații ale autorului:

- ❖ Resursa este concepută pentru a dezvolta competențe digitale funcționale, necesare elevilor în contextul actual al societății informaționale.
- ❖ Accentul cade pe autonomie, responsabilitate digitală și creativitate, nu doar pe reproducerea mecanică a informațiilor.
- ❖ Activitățile propuse permit elevilor să înțeleagă că Internetul este un instrument educațional valoros, dar utilizarea lui necesită discernământ, etică și capacitatea de a selecta informații relevante.
- ❖ Recomand ca profesorii să încurajeze reflecția asupra procesului de lucru, nu doar asupra produsului final, pentru a consolida competențele de învățare pe termen lung.

VII. PREZENTAREA ACTIVITĂȚII DE ÎNVĂȚARE PROPUSE ELEVILOR

- ❖ Activitatea de învățare propusă urmărește consolidarea și extinderea competențelor digitale formate în gimnaziu (căutarea informațiilor pe Internet, organizarea datelor, redactarea de texte simple, utilizarea aplicațiilor de bază) și aprofundate în clasele a IX-a și a X-a (structurarea documentelor, realizarea prezentărilor, integrarea elementelor multimedia, comunicarea între aplicații).
- ❖ Elevii sunt ghidați să utilizeze informațiile de pe Internet în mod responsabil, selectând surse credibile și integrând conținutul în produse digitale realizate pe o structură dată.
- ❖ Activitatea include o serie de aplicații practice, cu rol de remediere aplicativă, prin care elevii creează documente precum cereri, oferte, caiete de sarcini, pagini de fax, rapoarte, studii sau scrisori oficiale, respectând normele de redactare și formatul profesional.
- ❖ Pe baza informațiilor online, elevii elaborează prezentări digitale, oferte de produse sau servicii, pliante publicitare, formulare și șabloane (facturi, chitanțe, rapoarte), exersând organizarea logică a conținutului și integrarea elementelor vizuale.
- ❖ Activitatea valorifică competențele de comunicare digitală, prin utilizarea opțiunilor de transmitere între aplicații și echipamente (e-mail, fax digital, Intranet), consolidând abilitățile de colaborare și partajare a resurselor. Elevii sunt încurajați să redacteze articole de revistă folosind text, imagini, desene și tabele, dezvoltând creativitatea, gândirea critică și capacitatea de a produce conținut digital original.
- ❖ Prin caracterul său aplicativ, activitatea contribuie la formarea competențelor digitale funcționale, necesare elevilor în contexte reale de comunicare, documentare și prezentare, integrând armonios noțiunile predate în gimnaziu și în primii ani de liceu.

DINCOLO DE MOBILITATE. EXPERIENȚA ERASMUS+ CA RESURSĂ PENTRU DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII ȘI

ÎNVĂȚAREA DESCHISĂ

Prof. ALINA-CAMELIA ȘUȘNEA
LICEUL TEHNOLOGIC DE ȘTIINȚE APLICATE ARAD

Rezumat

Societatea actuală impune reconsiderarea rolului școlii, care nu mai poate fi privită exclusiv ca un spațiu al transmiterii cunoștințelor, ci ca un mediu deschis în care elevii construiesc sensuri pornind de la experiențe autentice. Programul Erasmus+ oferă astfel de contexte de învățare experiențială, favorizând dezvoltarea competențelor profesionale, interculturale și sociale. Totuși, impactul unei mobilități nu trebuie evaluat doar prin competențele tehnice dobândite în timpul stagiului, ci și prin capacitatea elevilor de a reflecta asupra experiențelor trăite și de a le transforma în resurse pentru propria dezvoltare.

Lucrarea propune un model de valorificare pedagogică a mobilităților Erasmus+ în cadrul orelor de limba și literatura română, pornind de la experiența proiectului **T.E.C.H.N.O. – Training, Education, Cooperation and Horizons for New Opportunities**, implementat de Liceul Tehnologic de Științe Aplicate Arad. Se demonstrează că jurnalul de călătorie, scrierea reflexivă, storytelling-ul, descrierea literară și reportajul pot transforma experiența profesională într-un instrument de dezvoltare a creativității, a competențelor de comunicare și a identității europene.

Cuvinte-cheie: educație deschisă, Erasmus+, creativitate, scriere creativă, jurnal de călătorie, storytelling, competențe de comunicare, învățare experiențială.

Educația deschisă – de la transmiterea informației la construirea experienței

Educația se află astăzi într-un proces amplu de redefinire. Ritmul accelerat al schimbărilor tehnologice, accesul permanent la informație și mobilitatea profesională impun dezvoltarea unor competențe care depășesc simpla acumulare de cunoștințe. În acest context, conceptul de **educație deschisă** promovează o viziune asupra învățării bazată pe flexibilitate, colaborare, interdisciplinaritate și conectarea permanentă a școlii cu lumea reală.

Învățarea autentică presupune participarea elevului la experiențe concrete, în care cunoștințele dobândite în clasă sunt puse în practică și reinterpretate prin reflecție personală. Astfel, școala încetează să mai fie un spațiu izolat și devine un mediu conectat la comunitate, la mediul economic și la dimensiunea europeană a educației.

Programul Erasmus+ ilustrează în mod exemplar această schimbare de paradigmă. Mobilitățile internaționale oferă elevilor posibilitatea de a învăța în contexte profesionale reale, de a colabora cu specialiști din alte țări și de a experimenta forme diferite de organizare socială și culturală. În același timp, acestea favorizează dezvoltarea autonomiei, a spiritului critic și a responsabilității, competențe esențiale pentru cetățeanul european al secolului XXI.

În cazul învățământului profesional și tehnic, beneficiile sunt evidente. Elevii își dezvoltă competențele specifice calificării, observă tehnologii moderne și înțeleg standardele europene de calitate. Totuși, valoarea unei mobilități nu poate fi redusă exclusiv la

dimensiunea tehnică. Fiecare experiență de învățare produce transformări personale care depășesc obiectivele profesionale inițiale.

Mobilitatea Erasmus+ – o experiență care modelează identitatea elevului

Participarea la o mobilitate internațională reprezintă, pentru mulți elevi, primul contact direct cu o altă cultură, cu alte modele educaționale și cu alte modalități de organizare a muncii. În cazul proiectului **T.E.C.H.N.O.**, implementat de Liceul Tehnologic de Științe Aplicate Arad, experiența profesională desfășurată în Portugalia a depășit cadrul stagiului practic și s-a transformat într-un autentic proces de dezvoltare personală.

Activitățile desfășurate în cadrul centrelor de formare profesională CEPRA, FEU VERT și HERTZ au permis elevilor să observe tehnologii moderne din domeniul auto și să participe la activități specifice calificării lor. În același timp, contactul cu un mediu profesional diferit a presupus adaptare, comunicare, colaborare și asumarea responsabilităților într-un context multicultural.

Dincolo de activitatea desfășurată în ateliere, mobilitatea a însemnat și descoperirea unui nou spațiu cultural. Vizitarea Lisabonei, a orașelor Sintra și Cascais sau a promontoriului Cabo da Roca a oferit elevilor ocazia de a observa patrimoniul istoric și cultural european și de a reflecta asupra propriei identități.

Pentru numeroși participanți proveniți din medii vulnerabile, aceasta a reprezentat prima călătorie în afara României. Emoția întâlnirii cu o altă cultură, utilizarea unei limbi străine în contexte autentice și depășirea dificultăților inerente unei experiențe internaționale au contribuit la dezvoltarea încrederii în sine și a autonomiei.

Aceste transformări sunt greu de măsurat prin instrumente tradiționale de evaluare, însă devin vizibile în modul în care elevii își relatează experiențele, își exprimă emoțiile și își proiectează propriul parcurs educațional și profesional.

Majoritatea studiilor dedicate mobilităților Erasmus analizează dezvoltarea competențelor profesionale, lingvistice sau interculturale. Mai puțină atenție este acordată modului în care experiențele trăite pot fi valorificate ulterior în activitatea didactică, în special în cadrul disciplinelor umaniste.

În opinia noastră, adevărata valoare educativă a unei mobilități începe după întoarcerea elevilor în școală. Experiența acumulată devine materie primă pentru reflecție, dialog și creație, iar profesorul are rolul de a transforma această experiență într-un instrument de învățare.

Din această perspectivă, profesorul de limba și literatura română dispune de numeroase posibilități de valorificare pedagogică a mobilității. Călătoria, întâlnirea cu alteritatea, descoperirea unor spații culturale și confruntarea cu situații noi constituie teme fundamentale ale literaturii universale și, în același timp, experiențe autentice trăite de participanții la proiectele Erasmus+.

Mobilitatea încetează astfel să fie doar un stagiul profesional și devine un text care poate fi citit, interpretat și rescris. Elevul nu mai este doar participant la un proiect european, ci devine autorul propriei experiențe, capabil să transforme faptele trăite în narațiune, reflecție și creație.

Valorificarea experiențelor de mobilitate prin activități de scriere creativă

Experiențele dobândite în cadrul mobilităților Erasmus+ oferă profesorilor oportunitatea de a transforma învățarea experiențială într-un demers didactic interdisciplinar, în care competențele de comunicare și creativitatea sunt dezvoltate prin activități de scriere autentică. Călătoria nu reprezintă doar o deplasare într-un alt spațiu geografic, ci și o experiență de cunoaștere, reflecție și construire a identității personale. Din această perspectivă, activitățile desfășurate în timpul și după mobilitate pot constitui puncte de plecare pentru realizarea unor produse scrise care valorifică atât experiența profesională, cât și dimensiunea culturală a proiectului.

Una dintre cele mai eficiente modalități de valorificare didactică este **jurnalul de călătorie**. Acesta îmbină elemente de narațiune, descriere și reflecție, oferindu-le elevilor posibilitatea de a consemna impresii, emoții, observații și situații semnificative întâlnite pe parcursul mobilității. Redactarea jurnalului stimulează exprimarea liberă, dezvoltă vocabularul și capacitatea de analiză, iar experiențele trăite devin suport pentru înțelegerea propriului proces de învățare. Totodată, jurnalul contribuie la dezvoltarea competențelor metacognitive, deoarece îi determină pe elevi să reflecteze asupra modului în care experiențele profesionale și culturale le influențează valorile și perspectivele asupra viitorului.

O altă strategie didactică eficientă este utilizarea **studiului de caz**. Situațiile reale întâlnite în timpul stagiilor de practică pot fi analizate și discutate în cadrul activităților școlare, stimulând gândirea critică și capacitatea de argumentare. De exemplu, experiențele privind utilizarea tehnologiilor moderne în service-urile auto, colaborarea în echipe multiculturale sau aplicarea principiilor dezvoltării durabile pot constitui studii de caz relevante, prin intermediul cărora elevii identifică probleme, propun soluții și formulează concluzii argumentate. Astfel, experiența concretă devine obiect al reflecției și al învățării colaborative.

De asemenea, **textul argumentativ** reprezintă un instrument valoros pentru dezvoltarea gândirii critice și a competențelor de comunicare. Pornind de la experiența mobilității, elevii pot dezbate teme precum: „*Călătoriile contribuie la dezvoltarea personală?*”, „*Mobilitățile Erasmus+ pregătesc mai bine tinerii pentru piața muncii?*” sau „*Educația se realizează doar în sala de clasă?*”. Elaborarea unor astfel de texte presupune formularea unei opinii, selectarea argumentelor relevante și susținerea acestora prin exemple concrete din experiența proprie, transformând învățarea într-un proces activ și reflexiv.

Integrarea jurnalului de călătorie, a studiului de caz și a textului argumentativ în activitatea didactică demonstrează că mobilitățile Erasmus+ nu se limitează la dezvoltarea competențelor profesionale, ci devin resurse educaționale complexe, capabile să stimuleze creativitatea, gândirea critică și competențele de comunicare. În acest mod, experiența de mobilitate continuă și după încheierea stagiului, fiind valorificată în sala de clasă prin activități care contribuie la formarea unor elevi autonomi, reflexivi și implicați în propriul proces de învățare.

STUDIU DE CAZ

PROF. CONSTANTIN IOANA

PROF. PIELMUȘ VREMAROIU MARINA CRISTINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ SPECIALĂ TÂRGOVIȘTE

- gen: M;
- vârsta cronologică: 11 ani;
- diagnostic: tipul de deficiență mintală: moderată, QI = 57;

Dezvoltare psihomotorie:

- fără dificultăți în executarea mișcărilor grosiere de bază, precum mersul, manipularea obiectelor, instrumentelor de lucru;
- conduite și structuri perceptiv-motrice de formă, mărime, culoare, de spațiu formate;
- dificultăți de orientare și organizare spațio-temporală (nu ordonează în succesiunea potrivită lunile anului, nu respectă totdeauna cronologia evenimentelor în timpul unor relații);
- exces de mobilitate;
- instabilitate psihomotorie;
- dificultăți în relaxarea voluntară.

Percepțiile: analiza și sinteza perceptivă pripite, lacunare, uneori lipsite de precizie.

Reprezentările: sărace ca volum și completitudine, lipsite de dinamism și flexibilitate.

Gândirea:

- dificultăți de abstractizare și generalizare;
- incapacitate de a se desprinde de concretul nemijlocit;
- dificultăți majore în realizarea transferului experienței și a aplicării în situații noi a cunoștințelor însușite;
- dificultăți în realizarea conexiunilor.

Memoria:

- preponderant mecanică, reproductivă;
- capabil de a înțelege, fixa și reda cuvinte-cheie, noțiuni simple, de a stoca informații pe termen lung.

Imaginația:

- săracă, preponderent reproductivă;
- realizarea combinărilor imaginative este sprijinită de suport vizual.

Limbajul și comunicarea:

- Limbajul verbal:

- vorbire lipsită de coloratură stilistică, deși vocabularul este la un nivel satisfăcător de dezvoltare;

- poartă o conversație pe un subiect din sfera sa de interes sau pe o temă dată, cu agramatisme;

- bună capacitate de înțelegere a cerințelor de lucru, a mesajelor transmise, putând reacționa adecvat;

- dificultăți de concentrare a atenției (necesită repetări ale mesajelor).

- Limbajul citit-scriș:

- prezintă tulburări ale limbajului citit-scriș (dislexo-disgrafie);

- scrie macrodimensionat, nerespectând spațiul grafic al caietului, cu ritm precipitat, cu erori, cu omisiuni, adăugiri, confuzii de grafeme;

- nu cunoaște ortogramele și nu folosește corespunzător semnele de punctuație;

- citește precipitat, silabisit, cu erori, lipsit de expresivitate, nerespectând intonația dată de semnele de punctuație;

- redă conținutul unui text cunoscut citit uneori corect, alteori cu erori.

Atenția: fluctuantă, nesuștinută în timp, cu frecvente distrageri, caracterizată de insuficientă concentrare și stabilitate, cu fixare pe anumite aspecte esențiale sau nu.

Motivația: extrinsecă, afectivă.

Afectivitatea: imaturitate afectivă.

Socializarea:

- comportament manifest oscilant;

- stabilește cu unii colegi relații de dominare, dar fără a fi agresiv, și cu alții relații de subordonare;

- uneori este tolerat de grupul clasei, alteori este respins;

- interacționează cu ceilalți colegi în timpul jocurilor și are inițiativă în desfășurarea lor;

- manifestă expresivitate emoțională în diferite contexte situaționale.

Autonomia personală și socială:

- formate deprinderi elementare de autonomie personală și socială;

- se deplasează singur pe traseul casă-școală și retur.

Concluzii:

Valorificarea maximă a posibilităților individuale, antrenarea funcțiilor psihice restante, crearea unui climat stimulat din punct de vedere educațional, pot conduce la formarea unor abilități, deprinderi și comportamente care să-i permită o integrare școlară și socială cât mai înalt funcțională (în limita deficienței).

Date obținute în timpul aplicării testelor și pe parcursul derulării programului de intervenție:

- manifestări în timpul testării: interes fluctuant, frecvent distras de factori perturbatori;

- rezultate individuale la testare:

Test	Rezultate individuale						Punctaj maxim	Procentajul lotului					
1. Proba Rey (memoria auditivă a cuvintelor) - punctaj	Fa za 1	Fa za 2	F a z a 3	Fa za 4	F a z a 5	F a z a 6	15	Fa za 1	F a z a 2	F a z a 3	F a z a 4	F a z a 5	Fa za 6
	7 46%	6 40%	5 33%	8 53%	10 66%	13 86%		28%	37%	48%	48%	53%	81%
2. Proba de repetare de numere	în ordine directă		în ordine inversă				5	în ordine directă		în ordine inversă			
	3 60%		2 40%					33%		27%			
3. Proba de repetare de propoziții	1 50%						2	31%					
4. Proba de memorare verbal-logică	5 45%						11	30%					
5. Proba de asociere - timp	mecanică 4 (50%) 9 min		logică 8 (100%) 8 min				8	mecanică 40% 6-17 min		logică 61% 6-11 min			

La nivelul subiectului, s-au constatat următoarele:

- fluctuație în rezultatele obținute la probele de memorie, explicată prin faptul că a manifestat un interes fluctuant pentru sarcina de memorat, agitație psihomotorie incontrolabilă, fiind frecvent distras de factori perturbatori: gânduri, persoane, obiecte din spațiul apropiat;

- preocupare pentru finalizarea cerințelor, nepunând accent pe calitatea reproducerilor, ci pe cantitate, pe ideea de a termina;

- verbalizare în exces frecventă;

- lipsa efortului voluntar,

- superficialitate.

- la unele probe, a obținut rezultate foarte bune, atingând pragul maxim al reușitei;

- la alte probe, fie s-a situat la limita inferioară, fie într-o zonă intermediară;
- în decursul derulării intervenției, fie nu și-a fixat un scop mnezic, fie l-a pierdut imediat la acțiunea factorilor distractori;
- rezultatele nu reflectă exploatarea potențialului individual de care acesta dispune.

La nivel organizatoric:

- elevul a fost inclus în programul de stimulare a memoriei cu o frecvență de 2 ori pe săptămână;
- scopul a fost de a fi învățat să memoreze, adică să organizeze materialul de memorat, să realizeze diferite asocieri pentru materialul de encodat, să reproducă informații cât mai exact;
- complexitatea sarcinilor a fost graduală; la început au fost fragmentate și, apoi, expuse complet: să observe, să rețină, să reactualizeze itemi pe baza unui suport vizual sau auditiv, să fixeze un scop mnezic ("voi ține minte 6 cuvinte"), să realizeze dirijat/independent diferite asocieri, sublinieri, scheme, etc.;
- pentru reglarea motivațională și pentru inhibiția voluntară a comportamentelor inutile a fost utilizată metoda recompensei, care și-a dovedit utilitatea în diverse situații mnezice.

Concluzii:

- comparația rezultatelor școlare pre / post program a evidențiat o evoluție pozitivă în sensul că, după antrenamentul mnezic, acestea au fost superioare;
- intervenția personalizată și-a atins scopul și trebuie continuată prin activități de exercitare a memoriei.

Bibliografie:

ROȘAN, A., (coord.), (2015), *Psihopedagogie specială. Modele de evaluare și intervenție*, Iași, Ed. Polirom.

SILLAMY, N., (1996), *Dicționar de psihologie*, București, Ed. Univers Enciclopedic.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. SZÖLÖSI ADINA-TEODORA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „AVRAM IANCU” DEJ

I. DATE GENERALE

1. Titlul resursei educaționale deschise:

Test de evaluare – Înmulțirea numerelor naturale în concentrul 0–10 000

2. Autor: SZÖLÖSI ADINA-TEODORA
3. Instituția: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „AVRAM IANCU” DEJ
4. Disciplina: Matematică
5. Clasa: a III-a
6. Tipul resursei: test de evaluare
7. Format: Word
8. Link-ul resursei: -

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

- Competențe specifice vizate:

Efectuarea de operații de înmulțire cu numere naturale în concentrul 0–10 000

Aplicarea ordinii efectuării operațiilor

Rezolvarea de probleme folosind operații aritmetice

Utilizarea strategiilor de calcul

- Obiective / rezultate ale învățării:

- Să efectueze corect înmulțiri cu numere naturale;
- Să aplice proprietățile operațiilor în calcule;
- Să respecte ordinea efectuării operațiilor;
- Să rezolve probleme simple și compuse folosind înmulțirea;
- Să exprime rezolvarea prin exerciții matematice.

- Concepte cheie:

- Înmulțirea numerelor naturale
- Ordinea operațiilor
- Proprietăți ale înmulțirii

- Nivel de dificultate: mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

– **Scurtă descriere:**

Resursa reprezintă un test de evaluare destinat elevilor de clasa a III-a, care vizează consolidarea și verificarea competențelor de calcul înmulțirea numerelor naturale în centrul 0–10 000. Itemii sunt variați și includ exerciții de calcul direct, probleme aplicative, exerciții de tip descompunere și utilizarea proprietăților înmulțirii.

Testul solicită elevilor să aplice corect algoritmi de calcul și să utilizeze gândirea logică în rezolvarea sarcinilor.

– **Scopul resursei:**

Evaluarea nivelului de însușire a operației de înmulțire și a capacității elevilor de a aplica cunoștințele în contexte variate.

– **Mod de utilizare:**

La clasă, individual (evaluare sumativă)

– **Instrucțiuni pentru utilizare:**

- Se explică cerințele fiecărui exercițiu
- Elevii rezolvă independent sarcinile

– **Resurse necesare:**

- Fișe tipărite
- Instrumente de scris

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

– **Elemente agregate / surse utilizate:**

Programa școlară pentru Matematică – clasa a III-a

– **Cuvinte-cheie:**

înmulțire, numere naturale, calcul, probleme, clasa a III-a

– **Interdisciplinaritate:**

Comunicare în limba română (înțelegerea enunțurilor)

V. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice:

Testul poate fi precedat de exerciții de consolidare sau activități interactive. Se recomandă discutarea strategiilor de rezolvare după evaluare.

Adaptare pentru nevoi diverse:

Simplificarea numerelor pentru elevii cu dificultăți

Oferirea de suport (exemple rezolvate parțial)

Timp suplimentar pentru elevii cu CES

Extensii posibile:

Crearea de probleme de către elevi

Activități de lucru în perechi pentru verificare

Jocuri didactice cu operații

Observații ale autorului:

Testul permite evaluarea atât a calculului mecanic, cât și a gândirii logice matematice.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. STANCU ELENA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ BREZOAIA-BREZOAIELE

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** Litera și sunetul a
- **Autor:** STANCU ELENA
- **Instituția:** ȘCOALA GIMNAZIALĂ BREZOAIA-BREZOAIELE
- **Disciplina:** Comunicare în limba română
- **Clasa / Nivel:** Clasa I – învățământ primar
- **Tipul resursei:** Fișă de lucru interactivă
- **Format:** Word / PDF
- **Link-ul resursei:** <https://docs.google.com/document/d/1isd7OnQuZOr-lthLR0ecXmmlSjlgxrfj/edit#heading=h.glt6ulcs2kf>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate

(Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română – clasa I)

- **1.3.** Identificarea unor sunete, silabe și cuvinte în enunțuri rostite cu claritate;
- **4.1.** Scrierea literelor, silabelor, cuvintelor și propozițiilor scurte.

Obiective / rezultate ale învățării

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să recunoască litera mare și mică de mână A, a;
- să identifice sunetul a la începutul unor cuvinte uzuale;
- să asocieze sunetul a cu litera corespunzătoare;
- să traseze corect litera de mână A, a;
- să scrie corect litera de mână A, a, respectând direcția și sensul trasării.

Concepte-cheie

- sunetul a
- litera de mână A, a
- cuvânt

Durata estimată

45 minute

Nivel de dificultate - Scăzut

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere

Resursa educațională este destinată elevilor din clasa I și sprijină învățarea literei și a sunetului **a**. Activitățile propuse urmăresc identificarea auditivă a sunetului în cuvinte familiare, recunoașterea literei de mână **A, a**, asocierea dintre sunet și grafem, precum și exersarea trasării și a scrierii corecte. Fișa include exerciții de observare, identificare, încercuire, colorare, trasare și scriere, adaptate particularităților de vârstă ale elevilor. Activitățile sunt organizate gradual, de la recunoaștere la scriere independentă, favorizând formarea deprinderilor de alfabetizare.

Scopul resursei

Dezvoltarea deprinderilor de recunoaștere, pronunțare, trasare și scriere a literei de mână **A, a**, precum și identificarea sunetului **a** în contexte familiare de comunicare.

Mod de utilizare

- activitate frontală;
- activitate individuală;
- activitate diferențiată;
- activitate remedială;
- consolidare și exersare.

Instrucțiuni pentru utilizare

- Profesorul prezintă modelul grafic al literei de mână **A, a**.
- Elevii identifică auditiv sunetul **a** în cuvinte cunoscute.
- Elevii recunosc și încercuiesc litera de mână în contexte diferite.
- Elevii colorează imaginile corespunzătoare cuvintelor care conțin sunetul **a**.
- Se realizează exerciții de trasare a literei.
- Se exersează scrierea independentă a literei de mână.
- Activitatea se încheie prin autoevaluare și feedback.

Resurse necesare

- fișa de lucru;
- creion;
- creioane colorate;
- tablă;
- suport demonstrativ cu modelul literei de mână;
- Videoproiector/tabla digitală (opțional).

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate

- 42. Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română – clasa I;
- 43. Manual școlar aprobat de Ministerul Educației;
- 44. Materiale didactice elaborate de autor.

Cuvinte-cheie

clasa I, comunicare în limba română, litera și sunetul a, litera de mână, alfabetizare, scriere

Interdisciplinaritate

- 9. Arte vizuale și abilități practice – colorare și trasare;
- 10. Dezvoltare personală – exprimarea emoțiilor și încrederea în propriile forțe.

V. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice

Resursa poate fi utilizată în etapa de dobândire a noilor achiziții, în activități frontale, individuale sau diferențiate. Activitățile de scriere utilizează exclusiv litera de mână **A, a**, specifică procesului de alfabetizare din clasa I. Se recomandă alternarea activităților orale cu cele grafice pentru menținerea atenției și a motivației elevilor.

Adaptare pentru nevoi diverse

- 21. modele grafice mărite;
- 22. trasare pe contur;
- 23. sarcini diferențiate;
- 24. sprijin individual pentru elevii cu CES;
- 25. utilizarea suportului vizual.

Extensii posibile

- 14. jocuri de identificare a sunetului **a**;
- 15. exerciții suplimentare de scriere;
- 16. realizarea unui panou tematic al clasei dedicat literei **A, a**;
- 17. activități de consolidare în centre de lucru.

Observațiile autorului

Resursa urmărește formarea și consolidarea deprinderilor de alfabetizare prin activități accesibile și atractive, adaptate particularităților de vârstă ale elevilor din clasa I, cu accent pe învățarea literei de mână și pe relația dintre sunet și grafem.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. POPA ECATERINA

ȘCOALA PROFESIONALĂ COMUNA PETRICANI

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** „Adunări și scăderi cu numere naturale 0–10”
- **Autor:** Popa Ecaterina
- **Instituția:** Școala Profesională Comuna Petricani
- **Disciplina:** Matematică și explorarea mediului
- **Clasa / Nivel:** Clasa I – învățământ primar
- **Tipul resursei:** Lecție interactivă / resursă educațională digitală / joc didactic / evaluare interactivă
- **Format:** PDF interactiv realizat în platforma Livresq
- **Link-ul resursei:** <https://library.livresq.com/details/6a05faf811510f00087073bb>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate

- Efectuarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0–10.
- Utilizarea numerelor naturale în contexte practice și situații din viața cotidiană.
- Dezvoltarea capacității de observare, comparare și rezolvare de exerciții matematice simple.
- Aplicarea operațiilor matematice în jocuri și activități interactive.
- Formarea gândirii logice și a atenției prin activități matematice atractive.

Obiective / rezultate ale învățării

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să efectueze corect adunări și scăderi cu numere naturale de la 0 la 10;
- să identifice semnele „+” și „-” și semnificația acestora;
- să rezolve exerciții și probleme simple folosind imagini și obiecte;

- să utilizeze noțiunile matematice în situații practice;
- să participe activ la jocuri didactice matematice;
- să dezvolte încrederea în propriile capacități de calcul.

Concepte cheie

- Adunarea
- Scăderea
- Numere naturale 0–10

Durata estimată

- 45–50 minute (activitate desfășurată în cadrul unei ore de Matematică și explorarea mediului)

Nivel de dificultate

Scăzut – mediu

Resursa este adaptată particularităților de vârstă ale elevilor din clasa I și utilizează metode intuitive și jocuri interactive pentru facilitarea învățării.

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere

Resursa educațională digitală „Adunări și scăderi cu numere naturale 0–10” este concepută pentru elevii din clasa I și urmărește formarea deprinderilor de calcul matematic prin activități interactive, exemple intuitive și jocuri didactice. Materialul include explicații teoretice accesibile, exerciții de adunare și scădere, imagini sugestive, activități de asociere, întrebări interactive și evaluări finale.

Resursa facilitează învățarea prin joc și explorare, utilizând exemple din viața de zi cu zi pentru a ajuta elevii să înțeleagă mai ușor conceptele matematice. Activitățile propuse dezvoltă gândirea logică, atenția, spiritul de observație și capacitatea de rezolvare a problemelor simple. Materialul este atractiv vizual și adaptat nivelului de dezvoltare al elevilor din ciclul primar.

Scopul resursei

Scopul principal al resursei este dezvoltarea competențelor matematice de bază privind efectuarea operațiilor de adunare și scădere în centrul 0–10, prin metode interactive și activități atractive care stimulează participarea activă a elevilor.

Mod de utilizare

- activitate frontală la clasă;
- activitate individuală;
- activitate pe grupe;
- utilizare online sau în format digital;
- activitate remedială sau de consolidare.

Instrucțiuni pentru utilizare

- Profesorul prezintă elevilor lecția interactivă utilizând videoproiectorul sau tabla interactivă.
- Elevii urmăresc explicațiile și exemplele ilustrate.
- Se rezolvă exercițiile propuse individual sau în echipe.
- Profesorul poate utiliza jocurile interactive pentru consolidarea noțiunilor.
- Elevii completează activitățile de evaluare și oferă feedback asupra lecției.
- Resursa poate fi utilizată și acasă pentru recapitulare și exersare suplimentară.

Resurse necesare

45. calculator/laptop;
46. videoproiector sau tablă interactivă;
47. conexiune la internet;
48. platforma Livresq;
49. fișe de lucru;
50. obiecte concrete pentru exerciții demonstrative (jetoane, creioane, bile etc.).

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate

11. platforma educațională Livresq;
12. imagini educaționale interactive;

13. exerciții și jocuri matematice;
14. materiale digitale pentru învățământ primar;
15. activități interactive de evaluare.

Cuvinte-cheie

adunare, scădere, numere naturale, matematică, clasa I, joc didactic, exerciții interactive, învățare digitală, calcul matematic, resursă educațională digitală

Interdisciplinaritate

26. Matematică și explorarea mediului;
27. Comunicare în limba română;
28. Dezvoltare personală;
29. TIC – utilizarea resurselor digitale educaționale.

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

Licență

Această resursă educațională este distribuită sub licența:

Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Drepturi de autor

© Popa Ecaterina, 2026

Resursa educațională deschisă poate fi utilizată în scop didactic, adaptată și distribuită conform condițiilor licenței Creative Commons.

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice

Se recomandă utilizarea resursei într-un mod interactiv, alternând explicațiile teoretice cu exercițiile practice și jocurile matematice. Profesorul poate adapta ritmul activităților în funcție de nivelul clasei și poate utiliza materiale concrete pentru facilitarea înțelegerii noțiunilor matematice.

Adaptare pentru nevoi diverse

18. exercițiile pot fi simplificate pentru elevii cu dificultăți de învățare;
19. pot fi oferite exerciții suplimentare pentru elevii avansați;
20. utilizarea imaginilor și a obiectelor concrete facilitează înțelegerea conceptelor;

21. resursa poate fi utilizată și în activități remediale sau de recuperare.

Extensii posibile

- ❖ realizarea unor fișe suplimentare de lucru;
- ❖ organizarea unor concursuri matematice pe echipe;
- ❖ integrarea jocurilor digitale interactive;
- ❖ crearea unor activități practice folosind obiecte din mediul înconjurător;
- ❖ utilizarea resursei pentru recapitulare și evaluare.

Observații ale autorului

Resursa a fost realizată pentru a transforma procesul de învățare a matematicii într-o activitate plăcută și accesibilă elevilor din clasa I. Activitățile interactive și exemplele intuitive contribuie la dezvoltarea gândirii matematice și la formarea unei atitudini pozitive față de învățare.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. PETCU ALEXANDRA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MANOLACHE COSTACHE EPUREANU”

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** „Corpul Uman”
- **Autor:** Petcu Alexandra
- **Instituția:** Școala gimnazială „Manolache Costache Epureanu”
- **Disciplina:** Dezvoltare Personală, Comunicare în limba română, Matematică și explorarea Mediului
- **Clasa / Nivel:** Clasa Pregătitoare, învățământ primar
- **Tipul resursei:** Lecție interactivă
- **Format:** link
- **Link-ul resursei**
<https://author.livresq.com/workshop/693708e0aad2c30009d1a3a5>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

❖ **Competențe specific vizate:**

- să localizeze organele majore (creier, inimă, plămâni, stomac) la nivel general, fără detalii anatomice complexe.



- să înțeleagă funcțiile de bază (de ce avem nevoie de ochi, picioare, inimă etc.)

-

- Să identifice cele 5 simțuri și rolul lor.

-

- **Obiective / rezultate ale învățării:**

Elevii vor fi capabili să recunoască și să localizeze elemente fizice care țin de corpul uman și să identifice utilitatea lor, precum și diferențele dintre lumea animal și cea umană.

Concepte cheie:

Ființele se aseamănă dar se și deosebesc.

Acest material ne va oferi posibilitatea să cunoaștem corpul uman .

Vom găsi informații interesante, vom cânta și ne vom cunoaște mai bine.

- **Durata estimată:** 2 ore
- **Nivel de dificultate:** mediu / ridicat

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: Lecția interactivă este creată pentru a oferi elevilor posibilitatea să înțeleagă și să integreze mai bine informațiile despre corpul uman.

Scopul resursei: integrarea și utilizarea informațiilor în contexte de viață.

Mod de utilizare: Prezentare frontală, completare digitală

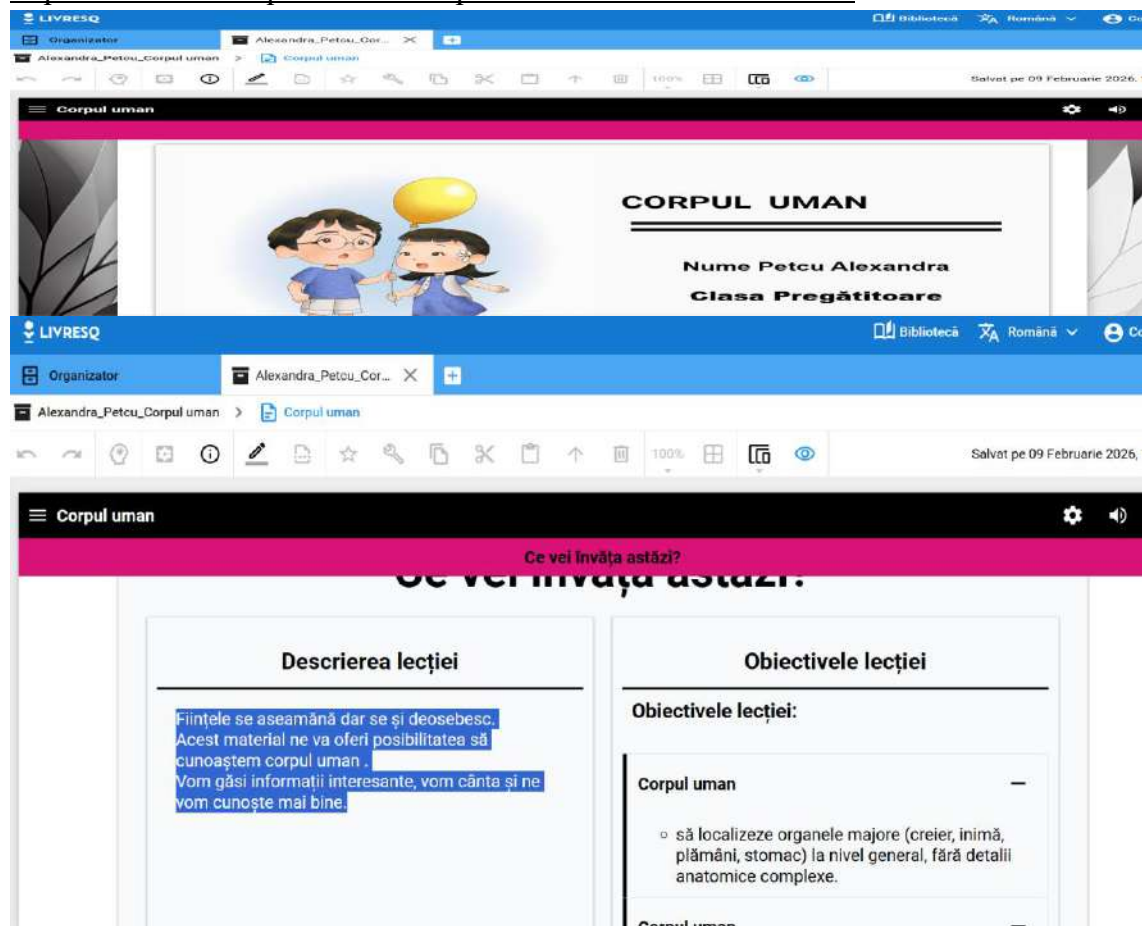
Instrucțiunipentru utilizare: La clasă pe parcursul a două ore.

Resurse necesare: tablă digitală interactivă

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surseutilizate:(link-uri, imagini, aplicații)

<https://author.livresq.com/workshop/693708e0aad2c30009d1a3a5>



Cuvinte-cheie:corpul uman

Interdisciplinaritate: MEM, CLR, MM

V. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice: poate fi adaptată atât în predare la clasa pregătitoare cât și ca lecție de consolidare sau evaluare la casele I și a II-a

Adaptare pentru nevoi diverse: Lecția prin caracterul ei atractiv poate fi extrem de utilă, eficientă și pentru elevii cu CES

Extensiiposibile:Educație fizică – mișcări ale corpului uman

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. RALUCA IGNA
LICEUL TEORETIC “MIHAI VITEAZUL”

DATE GENERALE

Titlul resursei educaționale deschise: Writing Informal Letters

Autor: RALUCA IGNA

Instituția: Liceul Teoretic “Mihai Viteazul”

Disciplina: Lb engleză

Clasa / Nivel: a IXa

Tipul resursei: Prezentare

Format: pptx

Link-ul resursei

ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate:

- redactarea unor mesaje scrise simple și coerente în limba engleză;
- utilizarea corectă a formulelor de adresare și încheiere într-o scrisoare;
- exprimarea ideilor, opiniilor și informațiilor personale în contexte de comunicare scrisă.

Obiective / rezultate ale învățării:

13. elevii vor identifica structura unei scrisori (informale/formale);
14. elevii vor utiliza formule adecvate de salut și încheiere;
15. elevii vor redacta o scrisoare scurtă respectând regulile de organizare și coerență;
16. elevii vor folosi vocabular și expresii specifice corespondenței scrise.

Concepte cheie:

- a. structura scrisorii;
- b. comunicare scrisă;
- c. formule de politețe.

Durata estimată: 30 min

Nivel de dificultate: mediu

DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: Prezentare Power-point realizată pentru sintetizarea metodelor de redactare a unor scrisori informale, adaptând forma mesajului la situația de comunicare în funcție de stilul informal folosit de interlocutor

Scopul resursei: didactic

Mod de utilizare: în clasă / individual

Instrucțiuni pentru utilizare: profesorul poate proiecta slide-urile pe tablă, sau le distribuie, sau le poate folosi ca punct de plecare pentru alcătuirea unei lecții pe o platformă gen Kahoot!

Resurse necesare: Smartphone/tabletă/laptop/smartboard

ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate: (link-uri, imagini, aplicații)

Cuvinte-cheie: letter writing, writing informal letter

RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice: resursa poate fi folosită ca atare sau simplificată/ori adăugate slide-uri cu alte tipuri de scrisori

Adaptare pentru nevoi diverse: pentru elevii cu CES se pot simplifica exemplele sau exercițiile

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. BĂRBUȚU CLAUDIA ELENA
LICEUL TEHNOLOGIC "LIVIU REBREANU" MOZĂCENI

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** STOP BULLYING!
- **Autor:** Bărbuțu Claudia Elena
- **Instituția:** Liceul Tehnologic "Liviu Rebreanu" Mozăceni
- **Disciplina:** consiliere și orientare
- **Clasa / Nivel:** a VIII-a
- **Tipul resursei:** lecție interactivă
- **Format:** digital (link)
- **Link-ul resursei :** <https://library.livresq.com/details/6a3acfa49576410009209cef>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate:

2.1. Manifestarea empatiei în raport cu diferențele individuale și de grup

2.2. Exprimarea asertivă în interacțiuni, școlare, familiale și comunitare

- **Obiective / rezultate ale învățării:**

1. **Definirea** noțiunii de bullying și diferențierea de un conflict obișnuit.

2. **Identificarea** formelor de bullying: fizic, verbal, social și cyberbullying.

3. **Analizarea** efectelor bullying-ului asupra persoanelor implicate și asupra climatului școlar.

4. **Dezvoltarea** atitudinii de respect, empatie și responsabilitate față de colegi.

- **Concepte cheie:** bullying, victima, agresor
- **Durata estimată:** 50 min
- **Nivel de dificultate:** mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: Această resursă educațională deschisă abordează fenomenul bullying-ului în mediul școlar, cu accent pe înțelegerea impactului emoțional al comportamentelor agresive. Elevii analizează situații concrete, identifică formele de bullying și rolurile implicate (victimă, agresor, martor). Activitatea include exerciții interactive, discuții ghidate și o activitate demonstrativă care evidențiază efectele cuvintelor jignitoare. Resursa promovează empatia, respectul și responsabilitatea socială. Este concepută pentru a sprijini crearea unui climat școlar sigur și incluziv. Activitățile sunt adaptate vârstei elevilor din clasa a VIII-a și încurajează reflecția personală.

Scopul resursei: Dezvoltarea conștientizării asupra fenomenului de bullying și formarea unor comportamente prosoziale bazate pe respect, empatie și comunicare non-violentă, precum și prevenirea comportamentelor agresive în mediul școlar și online.

Mod de utilizare:

- ☐ în clasă (activitate frontală și pe grupe)
- ☐ poate fi adaptată și pentru activități online sincron sau asincron

Instrucțiuni pentru utilizare:

- ☐ Introduce tema printr-un icebreaker sau discuție scurtă despre respect.
- ☐ Prezintă noțiunile de bază despre bullying și formele sale.
- ☐ Aplică o activitate interactivă (ex. studiu de caz sau joc de rol).
- ☐ Realizează activitatea demonstrativă pentru impact emoțional și reflecție.
- ☐ Coordonează discuția de reflecție finală.
- ☐ Concluzionează cu mesaje de prevenire și responsabilizare.

Resurse necesare: tablă / videoproiector, coli mari (flipchart sau A3), foarfecă, bandă adezivă, markere

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate: video Salvati Copiii România
<https://www.youtube.com/watch?v=IJbhmDpj8wk>

Cuvinte-cheie: bullying, respect, empatie, climat școlar, agresiune, victimă, martor, prevenirea violenței,

Interdisciplinaritate:

- a. **Educație civică / Educație socială** – drepturi, responsabilitate, reguli de conviețuire
- b. **Psihologie (elemente de dezvoltare personală)** – emoții, empatie, comportamente
- c. **Informatică** – siguranța online și cyberbullying
- d. **Limba și literatura română** – exprimarea argumentată, redactarea de mesaje și texte reflexive
- e. **Arte vizuale** – realizarea de afișe și mesaje anti-bullying

V. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice: Lecția poate fi adaptată în funcție de nivelul clasei (gimnaziu mic vs. clasa a VIII-a) prin simplificarea sau aprofundarea studiilor de caz.

Adaptare pentru nevoi diverse:

- f. Pentru elevii cu dificultăți de învățare: fișe simplificate, cu imagini și exemple concrete.
- g. Pentru elevii cu CES: activități bazate pe situații vizuale, jocuri de rol și sprijin din partea colegilor.

Extensii posibile: Crearea unui afiș sau campanie anti-bullying la nivel de școală.

Observații ale autorului: Această resursă educațională deschisă este concepută pentru a sprijini formarea unui climat școlar pozitiv și sigur, prin dezvoltarea empatiei și a responsabilității sociale. Activitățile propuse urmăresc nu doar transmiterea de informații, ci și schimbarea atitudinilor și comportamentelor elevilor. Se recomandă ca profesorul să gestioneze cu atenție componenta emoțională a activităților, asigurând un climat de siguranță psihologică și respect reciproc. Resursa poate fi utilizată flexibil, în funcție de contextul clasei și de nevoile elevilor.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. CEUCĂ-DIACONESCU MONICA
COLEGIUL “ȘTEFAN ODOBLEJA” CRAIOVA

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** Test cuplaje mecanice
- **Autor:** CEUCĂ-DIACONESCU MONICA
- **Instituția:** COLEGIUL “ȘTEFAN ODOBLEJA” CRAIOVA
- **Disciplina:** M3- ORGANE DE MAȘINI
- **Clasa / Nivel:** a IX-a
- **Tipul resursei:** test de evaluare
- **Format:** link
- **Link-ul resursei** <https://forms.gle/fGbDuaUAmnKatXfQ7>
- **II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ**
- **Competențe specifice vizate:** identificarea tipurilor de cuplaje mecanice; identificarea părților componente ale cuplajelor mecanice
- **Obiective / rezultate ale învățării:** definirea cuplajelor mecanice; clasificarea cuplajelor mecanice; precizarea părților componente ale cuplajelor mecanice
- **Concepte cheie:** cuplaje permanente, intermitente, fixe , mobile
- **Durata estimată:** 30 min
- **Nivel de dificultate:** mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: Testul de evaluare poate să fie integrat în cadrul lecției după ce au fost prezentate noțiunile generale

Scopul resursei: identificarea cuplajelor mecanice și a părților componente ale acestora

Mod de utilizare: (clasă /online)

Instrucțiuni pentru utilizare: profesorul va trimite link ul elevilor sau va încărca pe platforma google classroom acest link

Resurse necesare: calculator/tableta/telefon

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

16. **Elemente agregate / surse utilizate:** (link-uri, imagini, aplicații)
17. **Cuvinte-cheie:** cuplaje
18. **Interdisciplinaritate:**

V. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice: testul de evaluare poate fi utilizat și de elevii de la clasele mai mari, se poate utiliza și la o lecție de recapitulare

Adaptare pentru nevoi diverse: itemii au fost proiectați gradual

Extensii posibile: se poate utiliza și la CDLurile care au conținutul axat pe cuplaje mecanice

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. SERBAN NICOLETA MARIANA
SCOALA GIMNAZIALA ACHIM POPESCU

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** Fabula in inavatamantul prescolar
- **Autor:** Serban Nicoleta Mariana
- **Instituția:** Scoala Gimnaziala Achim Popescu
- **Disciplina:** Educarea limbajului
- **Clasa / Nivel:** Prescolar
- **Tipul resursei:** Prezentare
- **Format:** (PDF / Word / Canva / link / video etc.) link
- **Link-ul resursei** <https://library.livresq.com/details/6981ecc523666e00091d7fd0>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

- **Competențe specifice vizate:** dezvoltarea limbajului
- **Obiective / rezultate ale învățării:** Sa invete ce este fabula
- **Concepte cheie:** fabula, morala
- **Durata estimată:** 5 minute
- **Nivel de dificultate:** scazut

III. DESCRIEREA RESURSEI

- **Scurtă descriere:** Prezentarea fabulelelor care se pot preda la gradinita
- **Scopul resursei:** Dezvoltarea limbajului
- **Mod de utilizare:** clasa
- **Instrucțiuni pentru utilizare:** se prezinta materialul
- **Resurse necesare:** proiector, laptop

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

- **Elemente agregate / surse utilizate:** (link-uri, imagini, aplicații)
- **Cuvinte-cheie:** fabula, greiere, morala

V. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

- **Sugestii metodice:** pot fi adaugate fabule
- **Adaptare pentru nevoi diverse:** (diferențiere / CES)
- **Extensii posibile:** Cunoasterea mediului.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. URDEȘ MIHAELA MARIA
LICEUL HERCULES BĂILE HERCULANE

I. DATE GENERALE

Titlul resursei educaționale deschise: Fișă de lucru – Adjectivul

Autor: Urdeș Mihaela Maria

Instituția: Liceul Hercules Băile Herculane

Disciplina: Limba și literatura română

Clasa / Nivel: Clasa a VII-a, gimnaziu

Tipul resursei: Fișă de lucru

Format: Word / PDF

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate:

Identificarea și utilizarea corectă a adjectivului în diverse contexte de comunicare;

Analizarea valorii expresive a adjectivului în texte literare și nonliterare;

Aplicarea normelor gramaticale în redactarea unor enunțuri proprii.

Obiective / rezultate ale învățării:

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

să recunoască adjectivele dintr-un text;

să stabilească acordul adjectivului cu substantivul determinat;

să clasifice adjectivele după criterii date;

să utilizeze adjectivele în redactarea unor enunțuri și descrieri proprii.

Concepte cheie: adjectiv, acord gramatical, descriere

Durata estimată: 50 minute

Nivel de dificultate: Mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere:

Resursa constă într-o fișă de lucru destinată elevilor de clasa a VII-a pentru consolidarea cunoștințelor despre adjectiv. Activitățile propuse urmăresc identificarea adjectivelor în contexte variate, realizarea acordului cu substantivul și utilizarea lor corectă în comunicare. Fișa include exerciții de recunoaștere, completare, transformare și redactare creativă. Structura exercițiilor permite atât verificarea cunoștințelor teoretice, cât și dezvoltarea exprimării scrise. Resursa poate fi utilizată atât în activitatea de predare-învățare, cât și pentru consolidare sau evaluare formativă.

Scopul resursei:

Dezvoltarea competențelor gramaticale și de exprimare corectă prin utilizarea adecvată a adjectivului în comunicarea orală și scrisă.

Mod de utilizare:

Activitate frontală, individuală sau pe grupe; utilizare la clasă ori online.

Instrucțiuni pentru utilizare:

Profesorul distribuie fișa elevilor.

Se explică cerințele fiecărui exercițiu.

Elevii rezolvă individual sau în echipe.

Exercițiile sunt corectate frontal și discutate.

Profesorul oferă feedback și exemple suplimentare.

Resurse necesare: fișe de lucru tipărite sau digitale; manual școlar; tablă / videoproiector; instrumente de scris.

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate:

Programa școlară pentru Limba și literatura română – gimnaziu;

Manual școlar aprobat MEC;

Dicționar explicativ al limbii române.

Cuvinte-cheie:

adjectiv, acord, gramatică, limba română, clasa a VII-a, fișă de lucru

Interdisciplinaritate:

Educație artistică și educație pentru comunicare prin redactarea unor descrieri creative.

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

Resursă educațională deschisă (RED) – utilizabilă în scop didactic.

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice:

Fișa poate fi utilizată pentru predare, consolidare sau evaluare formativă. Exercițiile pot fi adaptate pentru activități interactive, jocuri didactice sau învățare prin cooperare.

Adaptare pentru nevoi diverse:

Pentru elevii cu CES se pot simplifica cerințele și reduce numărul exercițiilor. Elevii avansați pot primi sarcini suplimentare de redactare creativă sau analiză gramaticală.

Extensii posibile:

realizarea unei compuneri descriptive;

jocuri de identificare a adjectivelor;

exerciții digitale interactive pe platforme educaționale.

Observații ale autorului:

Resursa urmărește dezvoltarea exprimării corecte și creative, prin activități accesibile și atractive pentru elevii de gimnaziu.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. VĂIDEAN ALINA RODICA
CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ NR. 2,
TÂRGU MUREȘ

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** Presentare
- **Autor:** Văidean Alina Rodica
- **Instituția:** Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă Nr. 2, Târgu Mureș
- **Disciplina:** Abilități de comunicare și limbaj
- **Clasa / Nivel:** I-IV Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate
- **Tipul resursei:** Presentare
- **Format:** Canva
- **Link-ul resursei** <https://canva.link/x5f8umrluoarpho>
-

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

- **Competențe specifice vizate:**

- Înțelegerea și transmiterea de mesaje simple prin limbaj expresiv;
- Identificarea semnificației unor imagini care prezintă întâmplări, evenimente familiare;
- Participarea la dialoguri scurte, dirijate, în situații de comunicare uzuale

- **Obiective / rezultate ale învățării:**

- ❖ să urmărească firul unei povești prezentate oral și vizual;
- ❖ să identifice personajele principale din poveste;
- ❖ să răspundă la întrebări simple legate de conținutul poveștii;
- ❖ să recunoască și să denumească elemente specifice sărbătorii Crăciunului (Moș Crăciun, jucării, cadouri, pitici, reni);
- ❖ să își exprime emoțiile și preferințele legate de poveste;
- ❖ să participe activ la discuții și jocuri tematice;
- ❖ să își dezvolte atenția și capacitatea de concentrare;
- ❖ să coopereze cu colegii în cadrul activităților de grup;
- ❖ să utilizeze formule simple de comunicare și politețe specifice sărbătorilor.

- **Concepte cheie:** Crăciun, Moș Crăciun, jucării
- **Durata estimată:** 45 min
- **Nivel de dificultate:** mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere:

Prezentarea realizată în Canva are ca temă „Povestea lui Moș Crăciun” și este destinată copiilor, în special celor cu cerințe educaționale speciale (CES). Materialul este conceput într-o manieră atractivă, interactivă și accesibilă, utilizând imagini sugestive, culori vii și texte scurte, adaptate nivelului de înțelegere al copiilor.

Prezentarea urmărește familiarizarea copiilor cu semnificația sărbătorii Crăciunului și cu personajul Moș Crăciun, stimulând atenția, imaginația, comunicarea și participarea activă. Conținutul include personaje specifice sărbătorilor de iarnă, momente din poveste și activități interactive care facilitează învățarea prin joc și poveste.

Prin intermediul acestei prezentări, copiii își dezvoltă vocabularul, capacitatea de ascultare și exprimare, precum și abilitățile socio-emoționale, într-un climat educativ plăcut și motivant.

Scopul resursei:

Scopul acestei resurse educaționale digitale realizate în Canva este de a facilita înțelegerea și receptarea poveștii „Moș Crăciun” de către copiii cu cerințe educaționale speciale (CES), prin utilizarea unor materiale vizuale atractive și adaptate nivelului lor de dezvoltare.

Resursa urmărește stimularea atenției, dezvoltarea limbajului și a comunicării, precum și formarea unor comportamente socio-emoționale pozitive, prin intermediul poveștii și al activităților interactive.

Mod de utilizare: la clasă, online, individual, pe grupe

Instrucțiuni pentru utilizare:

Prezentarea se utilizează în cadrul activităților didactice frontale sau individuale.

Cadrul didactic va prezenta imaginile și textul într-un ritm adaptat nivelului de înțelegere al copiilor.

Se recomandă explicarea termenilor necunoscuți și implicarea activă a copiilor prin întrebări simple și discuții.

După fiecare secvență a poveștii, copiii pot fi încurajați să descrie imaginile, să identifice personajele sau să exprime emoții și preferințe.

Resursa poate fi completată cu activități practice tematice (colorare, colaj, jocuri de rol, cântece de Crăciun).

Resurse necesare: laptop, videoproiector, tabletă

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate: Platforma online Canva

Cuvinte-cheie: Moș Crăciun

Interdisciplinaritate:

Comunicare și limbaj: dezvoltarea vocabularului tematic; formularea de răspunsuri simple; ascultarea și înțelegerea poveștii.

Educație socio-emoțională: exprimarea emoțiilor și sentimentelor; dezvoltarea empatiei, bunătații și generozității; stimularea relațiilor pozitive între copii.

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

Licență: (© Vaidean Alina, 2026)

Această resursă este distribuită sub licența Canva

<https://canva.link/x5f8umr1uoarpho>

Resursă educațională deschisă (RED) – utilizabilă în scop didactic)

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice:

Asociere imagine–cuvânt (Moș, sanie, ren, cadou)

Colorează personajele din poveste

Ordine imagini (înainte / după călătoria lui Moș Crăciun)

Întrebări simple: „Unde locuiește Moș Crăciun?”

Joc de rol (Moș Crăciun / spiriduș)

Adaptare pentru nevoi diverse: Diferențiere

Extensii posibile:

Atelier de creație: confecționarea unei felicitări pentru Moș Crăciun.

Dramatizare: „Atelierul spiridușilor” sau „Cursa renilor”.

Proiect colectiv: „Cum să fim și noi mici Moși Crăciuni” – activitate de donații sau voluntariat.

Observații ale autorului:

Materialul a fost conceput pentru elevi cu Cerințe Educaționale Speciale din ciclul primar (clasele I–IV), având ca scop facilitarea înțelegerii unei povești cunoscute prin adaptarea conținutului la niveluri diferite de dezvoltare cognitivă și lingvistică.

Limbajul utilizat este simplificat, cu propoziții scurte, vocabular accesibil și repetitiv, pentru a sprijini înțelegerea și memorarea. Au fost evitate structurile abstracte sau complexe, care pot crea dificultăți de procesare.

Materialul are un puternic suport vizual, recomandându-se utilizarea imaginilor sugestive (Moș Crăciun, reni, sanie, cadouri, Polul Nord), pentru a susține învățarea multisenzorială și pentru a crește atenția și implicarea elevilor.

Activitatea poate fi utilizată în contexte variate: ore de comunicare în limba română, dezvoltare personală sau activități integrate tematice de Crăciun. Ea favorizează dezvoltarea vocabularului, înțelegerea secvențială a evenimentelor și exprimarea orală.

Prin această abordare diferențiată se urmărește creșterea accesibilității conținutului, stimularea participării active și dezvoltarea încrederii în învățare a elevilor cu CES.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. IAKAB ANAMARIA TATIANA

Școala Gimnazială „Avram Iancu”,
Structura Grădinița cu Program Prelungit Step by Step
Baia Mare, Maramureș

I. DATE GENERALE

Titlul resursei educaționale deschise: Titlul resursei: „ Aventura Broaștei

Țestoase -Ajută broasca țestoasă să ajungă de pe plajă la apă “– Joc interactiv

Autor: *Iakab Anamaria Tatiana*

- **Instituția:** Școala Gimnazială „Avram Iancu”, Structura Grădinița cu Program Prelungit Step by Step Baia Mare, Maramureș
- **Disciplina:** Domeniul Științe / Domeniul Om și societate
- **Clasa / Nivel:** Grupa Mare/ preșcolae

Tipul resursei: Joc interactiv

- **Format:** Canva / link /
- **Link-ul resursei:** <https://iakabanamaria.my.canva.site/>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

❖ **Competențe specifice vizate:**

- ❖ Dezvoltarea gândurilor logice
- ❖ Orientarea în spațiu
- ❖ Rezolvarea problemelor simple
- ❖ Manifestarea perseverenței și a autonomiei

- **Obiective / rezultate ale învățării:**

Copilul va fi capabil să:

- recunoască animale
- identifice traseul corect într-un spațiu dat
- ia decizii simple în funcție de cerință
- ducă la bun sfârșit o sarcină de lucru
- manifeste interes și implicare activă

Concepte cheie:

Creșterea interesului pentru învățare, dezvoltarea gândirii logice, colaborare.

Fixarea cunoștințelor prin jocuri

- **Durata estimată:** 3-4 minute
- **Nivel de dificultate:** scăzut / mediu / ridicat

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: Resursa „**Aventura Broaștei Țestoase**” Ajută broasca țestoasă să ajungă de pe plajă la apă” este un joc educativ interactiv care îi implică pe copiii preșcolari în rezolvarea unor sarcini simple de orientare spațială. Copiii trebuie să aleagă traseul corect pentru ca broasca țestoasă să ajungă de pe plajă la apă, evitând obstacolele întâlnite pe parcurs, utilizând săgețile. Activitatea este structurată pe trei niveluri de dificultate, adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare a copiilor.

Scopul resursei: Dezvoltarea orientării spațiale și a gândirii logice a copiilor prin ghidarea unei broaște țestoase către apă, utilizarea indicațiilor simple de direcție, într-o activitate interactivă și atractivă.

Mod de utilizare: grupă / individual / online / pe grupe

- **Instrucțiuni pentru utilizare:**
- RED-ul este proiectat pe ecran / tablă interactivă
- Copiii sunt invitați, pe rând, să parcurgă traseul
- frontal, cu întreaga grupă;
- individual, la centru de activitate;
- ca activitate de consolidare sau evaluare.

Resurse necesare: tablă interactivă

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate:(link-uri, imagini, aplicații)

Cuvinte-cheie: Aventura Broaștei Țestoase

Interdisciplinaritate:(opțional)

V. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice:

imagini clare, colorate,

structurată pe trei niveluri de dificultate : Nivelul 1 – Ușor(traseu scurt și clar), Nivelul 2 – Mediu (traseu mai lung , copilul alege singur drumul corect), Nivelul 3 – Dificil(necesită planificarea pașilor)

feedback vizual imediat (reușită / reluare);

Adaptare pentru nevoi diverse:

Materialul poate fi folosit atât în învățământul tradițional, cât și în cel online. Este accesibil copiilor cu cerințe educaționale speciale (adaptabil la nevoi senzoriale și cognitive).

Observații ale autorului:

RED-ul „Aventura Broaștei Țestoase- Ajută broasca țestoasă să ajungă de pe plajă la apă” este o resursă digitală:

- atractivă și accesibilă copilului mic
- ușor de integrat în activitatea didactică
- eficientă pentru consolidare și evaluare
- adaptată principiilor educației timpurii
- dezvoltă atenția și concentrarea
- exersează orientarea în spațiu
- încurajează perseverența și încrederea în sine.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. MITREA AURORA
ȘCOALA PROFESIONALĂ SPECIALĂ „EMIL GÂRLEANU”

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** Rețeta bufniței
- **Autor:** Mitrea Aurora
- **Instituția:** Școala Profesională Specială „Emil Gârleanu”
- **Disciplina:** Terapii și programe de intervenție
- **Clasa / Nivel:** nivel gimnazial
- **Tipul resursei:** fișă cu înregistrare audio, fișe de lucru
- **Format:** power point slide show, Word
- **Link-ul resursei:**
<https://drive.google.com/drive/folders/1WFIsi5rmoJTK1BWF533Y4659jGSobZmV?usp=sharing>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

- **Competențe specifice vizate:**
 - Dezvoltarea abilităților de emisie-recepție a mesajului oral;
 - Dezvoltarea abilităților în plan lexico-grafic;
 - Dezvoltarea capacităților intelectuale prin exersarea proceselor psihice

- **Obiective / rezultate ale învățării:**

La sfârșitul activității elevii vor fi capabili:

- Să își centreze atenția în câmp perceptiv pe date auditive;
- Să înțeleagă mesajul transmis;
- Să își exerseze memoria, gândirea și raționamentul prin rezolvarea de sarcini

adaptate nivelului de dezvoltare;

- Să realizeze exerciții de analiză și sinteză fonematică și lexico-grafică pentru consolidarea deprinderilor de citit-scris.

❖ **Concepte cheie:** percepție, comprehensiune;

❖ **Durata estimată:** 30 minute

❖ **Nivel de dificultate:** mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: Activitatea urmărește, prin joc, exersarea atenției, a memoriei și a gândirii prin: exerciții de atenție centrate în câmp perceptiv pe date vizuale, pe date auditive; exerciții de detecție, discriminare, identificare și comprehensiune cu imagini, cuvinte, propoziții; exerciții de analiză și sinteză perceptuală; exerciții de asociere; exerciții lexico-grafice.

Scopul resursei: Resursa poate fi folosită în activitățile desfășurate față în față, în cadrul disciplinei Terapii și programe de intervenție. Beneficiarii direcți sunt elevii din învățământul special înscriși în ciclu gimnazial, în funcție de disponibilitățile individuale și potențialul restant.

Mod de utilizare: individual/pe grupe

Instrucțiuni pentru utilizare:

- Se audiază materialul PowerPoint slide show;
- Se rezolvă fișele de lucru.

Resurse necesare: proiector (laptop), fișe de lucru

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate: (link-uri, imagini, aplicații)

Cuvinte-cheie: învățământ special, poveste, fișe de lucru, CES

Interdisciplinaritate: Limbă și comunicare

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

Licență:

Acest material este pus la dispoziție sub licența **Creative Commons Atribuire – Necomercial – Distribuire în Condiții Identice 4.0 Internațional (CC BY-NC-SA 4.0)**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Resursă educațională deschisă (RED) – utilizabilă în scop didactic)

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice: modificarea gradului de dificultate

Adaptare pentru nevoi diverse: diferențiere / CES

Extensii posibile: povestire orală, identificarea personajului principal etc.

Observații ale autorului:

Activitățile pot fi diferențiate în funcție de ritmul și nivelul de achiziții al elevilor;

Materialul poate fi utilizat atât individual, cât și în activități de grup;

Se recomandă sprijin verbal și feedback pozitiv pe parcursul desfășurării activităților;

Timpul de lucru poate fi ajustat în funcție de capacitatea de concentrare a elevului/elevilor.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. PRUNĂ IOANA

**Grădinița cu Program Prelungit Nr. 6
structură Grădinița cu Program Prelungit Nr. 18 Buzău**

I. DATE GENERALE

Titlul resursei educaționale deschise: MIA ȘI CURCUBEUL EI

Autor: PRUNĂ IOANA

Instituția: Grădinița cu Program Prelungit Nr. 6 structură Grădinița cu Program Prelungit Nr. 18 Buzău

Categoria de activitate: Educație pentru societate

Nivel: Preșcolar

Tipul resursei: Poveste

Format: PDF

Link-ul resursei:

<https://drive.google.com/file/d/1aPuvhKYcli7X5cgjQBJdq86mZlPtIV7g/view?usp=sharing>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate:

- Manifestarea unor comportamente de respect, acceptare și cooperare în relațiile cu ceilalți.
- Exprimarea emoțiilor și dezvoltarea empatiei față de colegi.
- Formarea unei imagini de sine pozitive și valorizarea diversității.

Obiective / rezultate ale învățării: La finalul activității, preșcolarii vor fi capabili să:

17. identifice mesajul poveștii;
18. manifeste atitudini de acceptare și respect față de colegi;
19. exprime propriile emoții și opinii în legătură cu situațiile prezentate;
20. participe la discuții și jocuri având un comportament incluziv.

Concepte cheie: diversitate, acceptare, incluziune

Durata estimată: 20–30 minute

Nivel de dificultate: scăzut

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: „Mia și curcubeul ei” este o poveste ilustrată destinată copiilor preșcolari, care promovează acceptarea diferențelor și incluziunea. Personajul principal, Mia, descoperă că a fi diferit nu reprezintă un defect, ci o calitate care contribuie la frumusețea grupului, asemenea culorilor unui curcubeu. Povestea facilitează discuții despre empatie, respect reciproc și prietenie, fiind potrivită pentru activități dedicate educației incluzive și dezvoltării socio-emoționale. Limbajul simplu și imaginile sugestive permit utilizarea cu copii de 4–5/6 ani.

Scopul resursei: Dezvoltarea atitudinilor de acceptare, respect și empatie față de persoanele diferite, promovând un climat educațional incluziv și pozitiv.

Mod de utilizare: activitate frontală, pe grupe sau individual; utilizare online prin proiectare pe ecran.

Instrucțiuni pentru utilizare:

14. Educatoarea citește povestea folosind imaginile ca suport vizual.
15. Adresează întrebări privind emoțiile și comportamentele personajelor.
16. Discută împreună cu copiii mesajul poveștii.
17. Încheie activitatea prin realizarea unui „Curbueu al prieteniei”, în care fiecare copil contribuie cu o culoare.

Resurse necesare: povestea, creioane colorate, carton pentru realizarea curbueului, videoproiector/tablă interactivă (opțional);

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate:

8. Curriculum pentru educație timpurie (Ministerul Educației, 2019)
9. Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului (RFIDT)
10. Ilustrații realizate cu ajutorul unor instrumente digitale de creație grafică și adaptate de autor.

Cuvinte-cheie: incluziune, diversitate, empatie, acceptare, prietenie, educație incluzivă, poveste terapeutică, dezvoltare socio-emoțională, preșcolari

Interdisciplinaritate:

Educație pentru societate - Dezvoltare socio-emoțională

Domeniul Estetic și creativ (desen, pictură, modelaj)

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

Licență:

© Prună Ioana, 2026

Această resursă este distribuită sub licența Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Resursă educațională deschisă (RED) – utilizabilă în scop didactic

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice: Resursa poate fi utilizată în activități dedicate educației incluzive, dezvoltării socio-emoționale, prevenirii bullyingului, în cadrul programelor „Școala Altfel” sau în proiecte privind drepturile copilului. Poate constitui punctul de plecare pentru conversații despre respect, prietenie și cooperare.

Adaptare pentru nevoi diverse (CES):

4. utilizarea unui ritm lent al lecturii;
5. explicarea vocabularului prin imagini;
6. formularea unor întrebări diferențiate;

Extensii posibile:

9. realizarea unui „Curcubeu al prieteniei”;
10. desenarea propriului autoportret și prezentarea unei calități personale;
11. jocuri de rol privind acceptarea diferențelor;

Observații ale autorului: Povestea a fost creată pentru a sprijini educația incluzivă încă din perioada preșcolară și pentru a facilita discuțiile despre diversitate, acceptare și respect reciproc. Resursa poate fi integrată cu ușurință în activitățile zilnice ale grădiniței, contribuind la dezvoltarea unui climat pozitiv și a relațiilor bazate pe empatie între copii.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

SABINA IONELA BRÂNZARU

ȘCOALA GIMNAZIALĂ ȘELARU, JUDEȚUL DÂMBOVIȚA

I. DATE GENERALE

Titlul resursei educaționale deschise:
„Cuvintele primăverii – Rebus interactiv H5P”

Autor: Sabina Ionela Brânzaru

Instituția: Școala Gimnazială Șelaru, județul Dâmbovița

Disciplina: Comunicare în limba română

Clasa / Nivel: Clasa a II-a / Învățământ primar

Tipul resursei: Joc didactic digital – Crossword

Format: H5P

Link-ul resursei: <https://h5p.org/node/1564594>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate:

- Receptarea mesajelor scrise în contexte cunoscute.
- Dezvoltarea și utilizarea vocabularului activ în situații de comunicare.
- Identificarea și utilizarea corectă a unor cuvinte și expresii specifice unui câmp lexical.
- Manifestarea interesului pentru activități de lectură și jocuri educative.

Obiective / rezultate ale învățării:

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să identifice și să utilizeze corect cuvinte asociate anotimpului primăvara;
- să completeze un rebus pe baza unor definiții simple;
- să își dezvolte vocabularul și capacitatea de înțelegere a mesajelor scrise;
- să participe activ la activități interactive de învățare.

Concepte cheie:

- primăvara
- vocabular
- natură

Durata estimată: 15–20 minute

Nivel de dificultate: Scăzut – mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere:

Resursa educațională deschisă este realizată în aplicația H5P, utilizând instrumentul Crossword. Activitatea propune elevilor completarea unui rebus interactiv pe baza unor definiții simple referitoare la elemente caracteristice anotimpului primăvara. Cuvintele selectate (floare, soare, albină, copac, iarbă, lălea, ploaie, fluture, nor, miere) contribuie la dezvoltarea vocabularului și la consolidarea cunoștințelor despre mediul înconjurător. Formatul interactiv stimulează participarea activă și învățarea prin joc.

Scopul resursei:

Dezvoltarea vocabularului specific anotimpului primăvara și consolidarea competențelor de comunicare prin intermediul unui joc educativ digital.

Mod de utilizare:

- individual;
- frontal, cu videoproiector;
- în perechi;
- în activități remediale sau de consolidare.

Instrucțiuni pentru utilizare:

- Profesorul prezintă tema activității.
- Elevii citesc definițiile afișate.
- Completează cuvintele în rebus.
- Verifică răspunsurile și corectează eventualele greșeli.
- Discută semnificația cuvintelor identificate.

Resurse necesare:

- calculator, laptop sau tabletă;
- conexiune la internet;
- videoproiector/tabla interactivă (opțional).

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate:

- Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română, clasa a II-a;
- Imagini și definiții realizate de autor;
- Platforma H5P.

Cuvinte-cheie:

primăvara, rebus, crossword, vocabular, literație, H5P, comunicare, clasa a II-a

Interdisciplinaritate:

Comunicare în limba română, Explorarea mediului, Arte vizuale și abilități practice.

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

Licență:

© Sabina Ionela Brânzaru, 2026

Această resursă este distribuită sub licența Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Resursă educațională deschisă (RED), utilizabilă și adaptabilă în scop educațional, cu menționarea autorului.

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice:

Resursa poate fi utilizată ca activitate de captare a atenției, consolidare a cunoștințelor sau evaluare formativă. Se recomandă discutarea fiecărui cuvânt identificat pentru îmbogățirea vocabularului elevilor.

Adaptare pentru nevoi diverse:

51. oferirea de indicii suplimentare elevilor cu dificultăți de învățare;
52. citirea definițiilor de către profesor;
53. lucru în perechi sau în grupuri mici.

Extensii posibile:

19. realizarea unui desen cu elementele descoperite în rebus;
20. alcătuirea de propoziții cu fiecare cuvânt;
21. crearea unui rebus nou de către elevi.

Observații ale autorului:

Resursa valorifică învățarea prin joc și tehnologiile digitale, contribuind la dezvoltarea competențelor de comunicare și la creșterea motivației pentru învățare în rândul elevilor din ciclul primar.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. CINCHEZA FLORINA-OANA
LICEUL “HERCULES” BĂILE HERCULANE

I. DATE GENERALE

- **Titlul resursei educaționale deschise:** Înțelegerea textului narativ — „Punctul de vedere al personajelor”
- **Autor:** Cincheza Florina-Oana
- **Instituția:** Liceul “Hercules” Băile Herculane
- **Disciplina:** Limba și literatura română
- **Clasa / Nivel:** Clasa a VI-a
- **Tipul resursei:** Fișă de lucru
- **Format:** PDF și Word
- **Link-ul resursei:** [link Google Drive – acces general]

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

• Competențe specifice vizate:

- Receptarea mesajului scris în texte narative / descriptive.
- Identificarea elementelor structurale ale unui text narativ.
- Exprimarea opiniilor și argumentelor referitoare la acțiunile personajelor.

• Obiective / rezultate ale învățării:

Elevii vor fi capabili să identifice personajele și trăsăturile acestora, să formuleze o opinie despre acțiunile lor și să argumenteze cu exemple din text.

- **Concepte cheie:** personaj, perspectivă narativă, opinie argumentată
- **Durata estimată:** 45 minute
- **Nivel de dificultate:** mediu

III. DESCRIEREA RESURSEI

• Scurtă descriere:

Resursa este o fișă de lucru interactivă care ajută elevii să analizeze personajele dintr-un text literar, să compare punctele de vedere și să exprime argumente proprii. Exercițiile combină întrebări deschise, completări și o secțiune de reflecție creativă. Poate fi utilizată atât pe suport hârtie, cât și în format digital.

• Scopul resursei:

Dezvoltarea gândirii critice, a exprimării scrise coerente și a capacității de analiză literară.

• Mod de utilizare:

În clasă, individual sau pe grupe; poate fi adaptată pentru activități online.

• **Instrucțiuni pentru utilizare:**

- Profesorul prezintă textul literar ales.
- Elevii rezolvă sarcinile din fișă individual.
- Se discută colectiv răspunsurile și se compară perspectivele.
- Se aplică o secțiune de reflecție: „Cum aș fi reacționat eu în locul personajului X?”.

• **Resurse necesare:** Fișe tipărite sau digitale, manual, proiector / tablă interactivă.

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

• **Elemente agregate / surse utilizate:**

Imagini din Canva (personaje generice), aplicația Wordwall pentru joc recapitulativ, manualul de limba română – clasa a VI-a (Editura CNI).

• **Cuvinte-cheie:** text narativ, personaje, analiză literară, clasa a VI-a, fișă de lucru

• **Interdisciplinaritate:** Educație civică (analiza valorilor morale în comportamentul personajelor)

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

Licență: Cincheza Florina-Oana, 2026

Această resursă este distribuită sub licența **Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Resursă educațională deschisă (RED) – utilizabilă în scop didactic

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

• **Sugestii metodice:** Poate fi adaptată și pentru clasa a V-a sau a VII-a prin modificarea textelor și gradului de dificultate al întrebărilor.

• **Adaptare pentru nevoi diverse:** Se pot reduce sarcinile scrise și include imagini-suport pentru elevii cu CES.

• **Extensii posibile:** Activitate creativă — scrierea unui jurnal din perspectiva unui personaj secundar.

• **Observații ale autorului:** Elevii reacționează pozitiv când sunt puși în ipostaze de decizie morală; recomand lucrul în perechi pentru stimularea dialogului.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. SIMINESCU PETRONELA
ȘCOALA PRIMARĂ HORGA, JUDEȚUL VASLUI

I. DATE GENERALE

Titlul resursei: „Zâmbetul și Zborul” – Litera Z

Autor: Siminescu Petronela

Instituția: Școala Primară Horga, județul Vaslui

Disciplina: Comunicare în limba română

Clasa/Nivel: Clasa pregătitoare – elev CES

Tip: Fișă de lucru

Format: Word/PDF

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe: 1.1, 1.3 și 2.1 conform programei pentru Comunicare în limba română.

Obiective: recunoașterea literei Z/z, asocierea sunet–literă, trasarea și colorarea literei, dezvoltarea motricității fine.

Concepte-cheie: litera Z, sunetul z, alfabetizare.

Durata: 25–30 minute. Nivel: scăzut (adaptat CES).

III. DESCRIEREA RESURSEI

Resursa este o fișă de lucru pentru clasa pregătitoare, adaptată unui elev cu CES. Include activități de identificare a sunetului și literei Z, joc interactiv Wordwall, exerciții de trasare și colorare, contribuind la dezvoltarea limbajului și a motricității fine.

Scop: dezvoltarea competențelor de alfabetizare timpurie.

Utilizare: individual, frontal, remedial, online sau față în față.

Resurse: fișă, creioane colorate, calculator și internet.

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Surse: Wordwall, programa școlară, Microsoft Word.

Cuvinte-cheie: litera Z, CES, RED, alfabetizare.

Interdisciplinaritate: Arte vizuale, TIC.

V. LICENȚĂ

© Siminescu Petronela, 2026. Licență Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

VI. RECOMANDĂRI

Fișa poate fi adaptată prin diferențiere, timp suplimentar și suport vizual pentru elevii cu CES.

Se recomandă utilizarea împreună cu activități ludice și digitale.

FIȘĂ DESCRIPTIVĂ RED

Prof. MĂRĂCINEANU RODICA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CĂPITAN AVIATOR MIRCEA T. BĂDULESCU”,
BUZĂU

DATE GENERALE

Titlul resursei educaționale deschise: „Flori pentru mama” - Sunetul „F” și literele „F, f”

Autor: *Măracineanu Rodica*

Instituția: *Școala Gimnazială ”Căpitan Aviatot Mircea T. Bădulescu”, Buzău*

Disciplina: Comunicare în limba română (CLR)

Clasa: Clasa Pregătitoare

Tipul resursei: RED-Lecție interactivă

Format: Platforma LIVRESQ

Link-ul resursei: <https://library.livresq.com/details/6986f5be23666e00091da193>

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate:

- Identificarea sunetelor din cuvinte și a poziției acestora.
- Recunoașterea literelor de tipar și asocierea lor cu sunetele corespunzătoare.
- Trasarea elementelor grafice și a literelor.
- Formarea unor mesaje orale simple.

Obiective / rezultate ale învățării:

- Să identifice sunetul „f” la începutul, interiorul sau finalul cuvintelor.
- Să pronunțe corect sunetul „f” în cuvinte și propoziții simple.
- Să recunoască literele „F” și „f” în texte și alfabet.
- Să asocieze litera „F/f” cu imagini sau cuvinte reprezentative.
- Să traseze/scrie literele „F” și „f” după model.
- Să alcătuiască propoziții simple cu cuvinte care conțin sunetul „f”.
- Să participe activ la activități și jocuri didactice.

Concepte cheie: Sunetul „f”, Litera „F / f”, Comunicare orală.

Durata estimată: 45 - 50 de minute (o oră de curs).

Nivel de dificultate: Mediu.

III. DESCRIEREA RESURSEI

Scurtă descriere: Resursa este o lecție digitală interactivă construită în format multimedia pe platforma LIVRESQ. Aceasta abordează predarea-învățarea sunetului „f” și a literei „F” prin intermediul a 4 etape metodice interconectate (Context (Explorarea activă implicarea emoțională), Consolidare (Organizarea și conectarea informațiilor), Creare (Repetiția și aplicarea activă), Continuare (Reflecția și transferul în viața reală). Include activități senzoriale, momente muzicale, elemente de

mișcare, modelaj („litera vie”), clipuri video demonstrative și jocuri educaționale externe. De asemenea, lecția conține instrumente de evaluare formativă direct integrate în platformă.

Scopul resursei: Formarea și dezvoltarea capacității elevilor de a recunoaște, pronunța și utiliza corect sunetul „f”, precum și de a identifica și scrie literele „F, f” în cuvinte simple, prin activități interactive și atractive.

Mod de utilizare: Clasă / Individual / Online / Pe grupe.

Instrucțiuni pentru utilizare:

1. Profesorul accesează link-ul lecției pe ecranul interactiv din clasă.
2. Pornește etapa de Context prin activitatea senzorială cu cutia cu flori și momentul muzical.
3. Trece la Consolidare pentru prezentarea grafică a literei și rezolvarea colectivă sau individuală a jocurilor Wordwall.
4. Coordonează etapa de Creare, unde elevii mimează fizic litera („litera vie”), vizionează clipul video cu trasarea corectă și modelează litera din plastilină.
5. În etapa de Continuare, organizează realizarea fotografiei de grup („Albumul digital al fericirii”) și oferă instrucțiunile pentru tema de reflecție acasă (floarea pentru mamă).
6. Rulează Quiz-urile de evaluare din platformă pentru a primi feedback formativ instant.

Resurse necesare: Dispozitiv cu acces la internet (laptop/PC), ecran interactiv, cutie decorată, flori naturale, fotografie cu o mamă, plastilină, flori decupate din hârtie.

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Elemente agregate / surse utilizate: Platforma LIVRESQ, aplicația Wordwall (jocuri interactive), clipuri video demonstrative (trasarea literei), resurse audio (moment muzical).

Cuvinte-cheie: sunetul f, litera F, flori, mama, fericire.

Interdisciplinaritate: Comunicare în limba română, Arte vizuale și abilități practice (AVAP - modelaj și decupare), Muzică și mișcare (MM - moment muzical și mișcare corporală), Dezvoltare personală (DP - exprimarea emoțiilor și relația cu familia).

CURRICULUM ADAPTAT

Prof. VIȘAN NADIA-CRISTINA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAIL KOGĂLNICEANU” SEBEȘ ALBA

NUMELE ȘI PRENUMELE ELEVULUI: A T
 CERTIFICAT DE ORIENTARE ȘCOLARĂ ȘI PROFESIONALĂ NR.
 DIAGNOSTIC: Autism
 CLASA: a VI-a
 DISCIPLINA: Limba și literatura română

PERIOADA DE IMPLEMENTARE: an școlar

Competențe generale	Competențe specifice	Conținuturi/Activități de învățare	Metode și mijloace de realizare	Metode și instrumente de evaluare	Obs.
1. Participarea la interacțiuni verbale în diverse situații de comunicare, prin receptarea și producerea textului oral	1.1. Rezumarea, pe baza informațiilor explicite și implicite, a unor pasaje din diverse tipuri de texte orale; 1.2. Prezentarea unor informații, idei, sentimente și puncte de vedere în texte orale, participând la discuții 1.3. Adecvarea comunicării nonverbale și paraverbale la o situație dată 1.4. Participarea la interacțiuni verbale simple cu mai mulți interlocutori.	– exerciții de ascultare activă, punând întrebări; – elaborarea unui text oral pornind de la un enunț dat/de la o imagine dată; – exerciții de exprimare a unui punct de vedere referitor la o idee extrasă dintr-un text oral/scriș; – jocuri de rol cu folosirea dialogului pe diverse teme de interes; – exerciții de construire a unei situații de comunicare pornind de la un aspect relevant pentru comportamentul școlar; – exerciții de extragere a unor informații dintr-un dialog; – exerciții de schimbare de rol într-o situație de comunicare;	Conversația Exemplul Prezentarea orală Joc de rol Exercițiul oral/scriș Conversația	Observare sistematică Interevaluare Observare sistematică Evaluare orală	

2. Receptarea textului scris de diverse tipuri	2.1. Corelarea informațiilor explicite și implicite din texte literare și nonliterare; 2.2. Rezumarea unor texte 2.3. Prezentarea unor răspunsuri personale pe marginea unor texte diverse 2.4. Manifestarea preocupării de a înțelege diverse tipuri de texte citite	– solicitarea unor informații pentru rezolvarea unor sarcini de înțelegere – povestirea subiectului unei opere epice ținând seama de momentele subiectului/etapele acțiunii; – identificarea emoțiilor, a sentimentelor și a atitudinilor exprimate într-un text ; – exerciții de elaborare a rezumatului, pe baza planului dezvoltat de idei. – relatarea unor întâmplări personale, cu inserarea unor fragmente descriptive; - identificarea coordonatei spațio-temporală a unei acțiuni; – exerciții de utilizare a descrierii și a narațiunii. – exerciții de justificare a unor puncte de vedere pe teme diferite, de interes personal sau școlar;	Brinstormingul Povestirea Conversația Exemplul/Lucrul cu textul Exercițiul	Evaluare formativă Evaluare orală Observare sistematică Autoevaluare Evaluare orală	
3. Receptarea textului scris de diverse tipuri	3.1. Redactarea unui rezumat, a unui text; 3.2. Redactarea, individual și/sau în echipă, a unui text complex, cu integrarea unor tabele 3.3. Adecvarea textului scris la situația și scopul de comunicare	– exerciții de transformare/rescriere a unor texte după criterii date; – scrierea unui text cu început/cu sfârșit dat; – elaborarea unei pagini de jurnal ; – redactarea unor compuneri narative și descriptive de mici dimensiuni; – exerciții de transpunere a unui text într-o diagramă, într-un grafic sau într-un tabel; – exerciții de adecvare a mesajului la	Exercițiul Exemplul Exercițiul Exercițiul	Evaluare scrisă Evaluare scrisă Autoevaluare	

		situația și scopul de comunicare, prin selectarea unor cuvinte.			
4. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise	4.1. Utilizarea structurilor sintactice și morfologice de bază ale limbii române standard ; 4.2. Aplicarea conștientă a achizițiilor lexicale și semantice de bază, din limba română standard; 4.3. Valorificarea achizițiilor fonetice de bază, în realizarea propriei pronunții și scrieri; 4.4. Utilizarea deprinderilor dobândite; 4.5. Redactarea unor texte, valorificând gândirea logică;	– emiterea de instrucțiuni pentru colegi, folosind corect flexiunea verbală, nominală și pronominală; – exerciții de completare, cu aplicarea cunoștințelor privind flexiunea verbală, nominală și pronominală; – transpunerea elementelor verbale, nonverbale și paraverbale din comunicarea orală în scris, prin respectarea normelor de punctuație și ortografie. – transformarea unor forme gramaticale în altele, cerute de context sau impuse de sarcină; – crearea unor jocuri de cuvinte, jocuri ortografice etc.; – exerciții care să necesite utilizarea dicționarului ortoepic. – aplicarea cunoștințelor dobândite prin jocuri/rebusuri; – exerciții de precizare a sinonimelor, a antonimelor, a omonimelor unor cuvinte date; – identificarea sensurilor cuvintelor în funcție de context. – redactarea unor texte de mici dimensiuni, cu respectarea normei lingvistice în vigoare.	Conversația Exemplul Exercițiul Exerciții de redactare Lucrul cu dicționarul Problematizare Lucrul cu dicționarul Exerciții de redactare Exerciții de redactare	Evaluare orală Evaluare scrisă Observare sistematică Evaluare scrisă Observare sistematică Evaluare orală Evaluare scrisă	

5. Exprimarea identității lingvistice și culturale proprii în context național și internațional	5.1. Investigarea unor obiceiuri și tradiții românești și ale unor comunități etnice de pe teritoriul României 5.2. Analiza unor elemente comune identificate în cultura proprie și în cultura altor popoare	– discuții despre diferențele culturale ale comunității proprii și ale altor comunități etnice (comportamente sociale, valori, stil de viață), valorificând informațiile din legendele popoarelor; – prezentări ale specificului local în spațiul tradițiilor românești; – proiect de prezentare a sărbătorilor tradiționale (de iarnă și de primăvară), la români și la alte popoare;	Proiectul	Evaluare alternativă	
--	--	---	-----------	----------------------	--

CONȚINUTURI Tema generală: **EU ȘI LUMEA DIN JURUL MEU**

Domenii de conținut:

COMUNICARE ORALĂ

- Contextul de comunicare: locul și momentul interacțiunii, relația dintre interlocutori, identitatea interlocutorilor
- Strategii de concepere și de comprehensiune a textului oral: parafrizare , rezumare
- Strategii de ascultare activă: verificarea gradului de înțelegere a mesajului prin formularea unor întrebări de clarificare
- Performarea actelor de limbaj: intenția de comunicare
- Atitudini comunicative: interes, curiozitate, implicare, cooperare în activități de grup. Inteligența emoțională: exprimarea adecvată a emoțiilor

LECTURĂ:

- Textul narativ literar – în proză, în versuri • Instanțele comunicării narative: autor, narator, personaje • Momentele subiectului/etapele acțiunii • Dialogul în textul literar
- Textul descriptiv literar – în proză, în versuri
- Versificație: rima, strofa, măsura versurilor
- Strategii de comprehensiune: reprezentări mentale
- Strategii de interpretare: identificarea limbajului figurat (epitetul, enumerația);

REDACTARE:

- Rezumatul
- Transformarea vorbirii directe în vorbire indirect
- Tipare textuale de structurare a ideilor: narativ, descriptiv

ELEMENTE DE CONSTRUCȚIE A COMUNICĂRII:

Gramatică – Predicatul. Acordul numelui predicativ – Subiectul exprimat – Complementul. Circumstanțialul de mod, circumstanțialul de timp, circumstanțialul de loc.

Norme de punctuație (virgula)

– Verbul. Prepoziția – Substantivul. – Pronumele personal (flexiune cazuală). Aspecte ortografice. – Adjectivul. – Adverbul. Tipuri de adverbe (de mod, de timp, de loc). Gradele de comparație

Ortoepie și ortografie – Structura fonologică a cuvintelor: diftong, triftong, hiat – Despărțirea în silabe (principiul fonetic)

Vocabular – Cuvântul: formă și sens (sensul de bază și sensul secundar; sensul propriu, sensul figurat) – Rolul contextului în crearea sensului – Omonime. Cuvinte polisemantice

ELEMENTE DE INTERCULTURALITATE:

- Valori etice în legendele popoarelor
- Valori ale culturii populare în spațiul românesc

PLANIFICARE ANUALĂ

Nr.crt.	UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	Modul I	Modulul al II-lea	Modulul al III-lea	Modulul al IV-lea	Modulul al V-lea	OBS.
–	RECAPITULARE , EVALUARE ÎNIȚIALĂ	2	0	0	0	0	Săptămâna „Școala Alt-fel” Săptămâna Verde
–	VOCABULAR	4	4	2	2	2	
–	COMUNICARE	4	4	2	2	4	
–	LECTURĂ	5	5	4	4	5	
–	REDACTARE	3	3	3	3	5	
–	ELEMENTE DE CONSTRUCȚIE A COMUNICĂRII	6	8	5	5	6	
–	ELEMENTE DE INTERCULTUR-	2	2	2	2	2	

	ALITATE						
–	RECAPITULARE ȘI EVALUARE FINALĂ	2	2	2	2	4	
		28	30	24	20	28	
	Total ore pe an:	144					

METODE DE COMBATERE A VIOLENȚEI ÎN ȘCOALĂ

PROF. PETRESCU LETIȚIA PARASCHIVA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ CONSTANTIN NEGREANU

Conform Asociației Americane de Psihologie, bullyingul este o formă de agresiune în care o persoană provoacă în mod repetat și intenționat disconfort altei persoane prin agresiune verbală sau fizică, comportament agresiv sau umilitor sau prin acțiuni mai subtile.

Deși fenomenul se întâlnește mai des în cazul copiilor, el poate fi răspândit și în cazul adulților. Pentru ei, persoana care îi agresează poate fi un coleg de serviciu, șeful, partenerul, un vecin, un partener de afaceri sau un membru al familiei.

Pentru a putea fi considerat o formă de bullying sau bullying în esență comportamentul trebuie să îndeplinească anumite criterii:

- Să aibă loc în mod repetat – agresiunile au loc de multe ori;
- Să implice un dezechilibru al puterii – persoanele care agresează își folosesc fie forța fizică,

fie răspândesc zvonuri sau adresează cuvinte jignitoare și umilitoare persoanei agresată. În timp, dezechilibrul poate să fie răsturnat, chiar dacă implică aceleași persoane;

- Agresiunea fizică – lovire, împingere, gesturi obscene, ridicare pumnului, simularea violenței, tras de păr, atingeri, violul conjugal, hărțuirea sexuală la locul de muncă, încălcarea spațiului personal, violența domestică.

Acest fenomen poate lua diferite forme, printre care:

- Bullying verbal – înjurături, adresarea cuvintelor obscene, sarcasm, amenințări, jigniri, umiliri verbale, șicanare, folosirea comentariilor sexuale neadecvate;
- Bullying fizic - în acest caz vorbim de intimidare fizică, vătămare, atac asupra unei persoane

într-un grup, invadarea spațiului personal, hărțuire sexuală, furtul obiectelor etc.

- Bullying social – lezarea reputației unei persoane. Răspândirea de zvonuri false, punerea unei persoane într-o situație stânjenitoare, sabotarea în mod intenționat a bunăstării și fericirii unei persoane, bârfitul, folosirea sarcasmului și titlului/puterii la locul de muncă pentru a intimidă pe cineva.

Printre efectele bullyingului putem enumera :

1. Răni produse la nivel fizic – leziuni;
2. Afecțiuni ale pielii;
3. Apariția unui sentiment de rușine;
4. Tulburări ale somnului;
5. Scăderea stimei de sine;
6. Apariția durerii de cap sau de stomac;

Pe termen lung, pot apărea și alte efecte: poate crește riscul de a-și agresa familia și copiii, poate crește riscul de a consuma droguri sau alcool.

Măsuri de combatere

Este foarte important ca toți factorii implicați să înțeleagă rolul lor. Părinții trebuie să fie foarte atenți la comportamentul copiilor, arătându-le sprijin și empatie dacă se confruntă cu o astfel de problemă. Profesorii trebuie să sesizeze comportamentele neadecvate și să caute modalități de a le stopa. Copilul agresat va avea nevoie de consiliere terapeutică pentru a înțelege mai bine fenomenul, pentru a putea dezvolta el însuși mecanisme de combatere.

Prioritar pentru părinți este să acorde o atenție deosebită comportamentului adoptat de copilul lor. Discuția sinceră și deschisă cu acesta este primul pas, părinții oferind empatie, susținere și înțelegere necondiționată. Este important ca părinții să:

7. mențină comunicarea transparentă cu copilul, discutând despre consecințele pe care le poate avea bullying-ul;
8. discute strategii asertive pentru a răspunde la bullying (spre exemplu, să solicite susținerea cadrelor didactice pentru a soluționa posibilele conflicte);
9. să încurajeze copilului în privința acționării raționale și corecte în situațiile de agresiune în vederea descurajării agresorului;
10. să îi comunice copilului ce calități deosebite deține, făcându-l să se simtă valoros.

În ceea ce privește unitățile de învățământ, la nivel național au fost adoptate măsuri prin care este prevenit și combătut acest fenomen. În prezent, se urmărește creșterea nivelului de conștientizare a acestui fenomen și garantarea unui climat școlar favorabil desfășurării activității.

La nivel școlar, sunt implementate măsuri anti-bullying, printre cele mai importante menționăm:

11. dezvoltarea unor programele de informare cu privire la cauzele, consecințele, prevenția bullying-ului și maniera de gestionare a cazurilor de bullying etc.;
12. Crearea unor proceduri de intervenție în bullying-ul în școală;
13. Monitorizarea în permanență a spațiului cu risc ridicat de bullying (curtea școlii, holuri, teren de sport etc.) cu ajutorul unor sisteme de supraveghere video, prevenind astfel cazurile de agresiune;
14. Implicarea părinților în sesiuni de informare și luarea unor măsuri de comun acord în vederea protecției și securității copiilor;
15. Identificarea și sprijinirea psihologică a elevilor ce ajung să devină victime ale bullying-ului.

Bibliografie:

1. Naumova N.N., Efimova A.S. Зарубежные исследования феномена буллинга в 1980-1990 годы. În: Психологические науки, International Journal of Humanities and Natural Sciences, vol.5, part 1. p.139-142.
2. Petrică S. Bullying. Cum să învățăm un copil să facă față umilirii, hărțuirii și intimidării. (accesat 19.08.2019) <https://republica.ro/bullying-cum-sa-invatom-uncopil-sa-faca-fata-umilirii-hartuirii-si-intimidarii?>
3. Rigby K., Stop the Bullying, a handbook for schools. London: Jessica Kingsley Publishers, 2002. 53 p. ISBN 1843-100-70-3.
4. Whitson S. Fenomenul Bullying: opt strategii pentru a-i pune capăt. Traducere din limba engleză: Moisescu Sorin. București: Herald, 2017. 247 p.

ROLUL PĂRINȚILOR ȘI AL ȘCOLII ÎN EDUCAȚIA COPILOR

Prof. înv. primar CONSTANTIN GEORGETA,
LICEUL TEORETIC CONSTANTIN ANGELESCU,
IANCA, JUD. BRĂILA

Familia este un factor important și de răspundere al educației. Părinții o conduc și răspund de ea în fața societății, a fericirii lor și a vieții copiilor. – A.S. Makarenko

Pornind de la citatul de mai sus și căutând, descoperim că literatura de specialitate pune repetat în evidență importanța și rolul primordial pe care îl deține familia în dezvoltarea copilului. De asemenea, știm și am auzit de foarte multe ori că familia este nucleul societății – poate uneori ni s-a părut mult, deoarece considerăm că alți mulți factori influențează traiectoria unei persoane, însă analizând mai bine, ne dăm seama că această sintagmă este adevărată, familia chiar este nucleul societății. Astfel, părinții au un impact direct și de durată asupra copiilor. Aceștia joacă un rol-cheie în educația și formarea acestora ca persoane pentru societate. Astfel, putem spune că formarea copilului începe chiar de la naștere, sau chiar înainte de acest moment, prin felul părintelui de a vorbi cu copilul, de a se comporta cu acesta, de a se raporta la el, dar și prin modul de comporta părinții între ei înșiși, sau cu alți membrii ai familiei sau în societate.

„Părinții sunt modelele de bază pentru copii. Fiecare cuvânt, mișcare și acțiune au un efect.” – Bob Keeshan

Părinții sunt un bun exemplu pentru proprii copii, care are cel mai mare impact și cel mai lesne exemplu de urmat, mai ales în primii ani de viață. Familia este cadrul fundamental în interiorul căruia sunt satisfăcute nevoile de bază ale copilului, atât biologice cât și psihologice și sociale. Familia și mediul familial reprezintă veriga de legătură a copilului cu societatea și constituie matricea care îi imprimă primele și cele mai importante trăsături caracteriale și morale ale copilului.

Părinții au un rol extrem de important în dezvoltarea emoțională a copilului, ambii părinți au un rol deosebit, atât mama, cât și tatăl. Este adevărat că în primii ani de viață, rolul mamei este mult mai necesar și mai complex, față de cel al tatălui, dar crescând, copilul va avea nevoie și de modelul tatălui, care îi va inspira copilului siguranța de care acesta va avea nevoie pentru a intra în societate.

Însă, cum am amintit, foarte importantă este și relația dintre părinți, nu contează care dintre ei este cel mai important, sau care are rolul cel mai complex, ci contează foarte mult mediul ambiant, relația dintre părinți și relațiile dintre toți membrii familiei, modul de raporta-

re al unora la ceilalți, armonia și relațiile dintre aceștia, modul în care își vorbesc, cum se ajută sau cum își împart sarcinile.

Primii ani de viață ai unui copil și implicarea părinților în acest stadiu de nevoie a satisfacerii trebuințelor este primordială. În primii ani de viață, copilul este dependent de părinți, în special de mamă, fiind o etapă de bază în dezvoltarea sa, deoarece în această perioadă se pun bazele dezvoltării viitorului adult.

În cadrul familiei, copilul are parte de primele lecții de viață, iar părinții sunt cei care îi oferă un prim model de învățare. Deci, putem spune că familia este prima școală a copilului. Ea răspunde de trebuințele elementare ale copilului, de protecția acestuia, exercitând o influență atât de adâncă, încât urmele ei rămân uneori, întipărite pentru toată viața în profilul moral-spiritual al acestuia.

Familia oferă copilului primele informații despre lumea ce-l înconjoară, primele norme și reguli de conduită, dar și climatul socioafectiv necesar trebuințelor și dorințelor sale.

Cu toate acestea, și după ce crește și copilul ajunge la grădiniță/ școală, rolul părinților nu se termină, ci continuă și este în continuare la fel de important, ba chiar se amplifică proporțional cu complexitatea sarcinilor instructiv-educative. Colaborarea între actorii implicați, elev-profesor-părinte, este chiar necesară și influențează viața școlară a copilului. Relația care se creează între părinți și școală este foarte importantă pentru formarea personalității elevului și presupune cunoașterea reciprocă și punerea de acord în orice demers pedagogic. Implicarea acestora în viața școlară, participarea activă a lor în procesul instructiv-educational, colaborarea părintelui cu profesorul, duce la o implicare mai mare a copiilor în activitatea școlară și la obținerea de rezultate mai bune. Literatura de specialitate arată că șansele de reușită ale unui copil de a se dezvolta și de a obține rezultate mai bune la învățătură cresc pe măsură ce părinții sunt implicați în educația acestuia.

Formele de colaborare a familiei cu școala sunt diverse și fiecare școală sau profesor are libertatea de a stabili acele modalități care se dovedesc eficiente. Dintre acestea amintim: adunările pe școală cu părinții, ședințele pe clasă, convorbirile individuale și consultațiile în grup, excursiile și călătoriile, lectoratele pentru părinți, serbările, activitățile comune.

Printr-o serie de metode pedagogice, părinții trebuie atrași alături de școală, determinându-i să adere la ideea de colaborare activă, acceptând rolul de factor responsabil. Practica a demonstrat, așa cum spunea H.H. Stern „că și educatorii au ceva de învățat de la părinți”. Aceste întâlniri cu părinții trebuie să se desfășoare pe o bază tematică solidă.

Ea poate să facă parte dintr-un ansamblu de probleme educative a căror conștientizare, dezbatere și rezolvare operațională reclamă continuitate, reluare și dezvoltare în perioadele de mai lungă durată. Munca școlii cu familia impune un sistem, o unitate de obiective, metode și măsuri care să conducă această colaborare specifică la un mod planificat de a lucra, astfel încât să nu se desfășoare pur și simplu incidental.

Cunoașterea condițiilor familiale ale fiecărui elev nu este suficientă, cu atât mai puțin dacă se realizează după o rămânere în urmă a elevului sau după un act de comportament necorespunzător. Se impune o cunoaștere prealabilă a fiecărei familii. „Școlarul are nevoie de un cadru general de viață în care să se simtă în siguranță. Pentru aceasta el are nevoie de părinți calmi, înțelegători, afectuoși, destul de maleabili în raporturile cu copilul, fără a da dovadă de slăbiciune. El are nevoie să simtă că părinții se ocupă de el, că iau parte la micile lui necazuri și la problemele care îl interesează, și că nu se dezinteresează de ceea ce se întâmplă la școală. Dar în același timp, el are nevoie de un cadru de disciplină destul de ferm pentru a nu-l lăsa să-și închipuie că libertatea lui e fără margini, și totodată să știe că părinții săi împărtășesc acel nivel de exigență”(M.Gilly).

Părinții trebuie să le stimuleze copiilor efortul, spontaneitatea, inițiativa, independența și încrederea în sine. Ei trebuie să conștientizeze că singura investiție de valoare pe care o familie o poate face pentru copil este investiția pentru mintea și spiritul acestuia.

Atât familia cât și școala joacă un rol important în modelarea elevului într-o societatea în care atacul anticultural și antivaloric al mijloacelor de circulație și de difuzare a informației este mai virulent, provocând chiar mutații la nivel social. Rolul părintelui și al educatorului este cel de asociat, de partener, impunându-se copilului asocierea la preocupările familiei și la cerințele școlii.

„Jurnalul clasei” sau „Caietul dirigintei” sunt documente care pot să conțină însemnările profesorului diriginte cu privire la activitățile desfășurate cu familia sau însemnările unor părinți despre munca lor de sprijinire a școlii sau de organizare a condițiilor de instruire și educare acasă a elevilor, de îndrumare pentru școală. Astfel, relația școală-familie include activități de amenajare a sălii de clasă în care învață elevii, participări ale părinților în organizarea activităților extracurriculare și educative precum: excursii, drumeții, carnavaluri etc.

Pentru ca această colaborare ideală să se realizeze, trebuie să existe voința colaborării, iar factorii educaționali implicați să se considere parteneri, în adevăratul sens al cuvântului. Școlile trebuie să planifice și să implementeze programe de parteneriat pentru a amplifica implicarea părinților. Scopul educației este de a forma un om cu o gândire liberă, creativ, sociabil, iar parteneriatul real între școală și familie constă în relația activă de implicare și de o parte și de cealaltă, este bucuria și tristețea, este reușita și eșecul, este zbaterea și rezultatul, din care elevul este beneficiarul.

Astfel, observăm ca educația nu se termină acasă și nici nu începe la școală, ci este o continuă conlucrare a celor două medii, însă trebuie să ținem cont că mediul familial are o și mai mare influență asupra dezvoltării personalității, atitudinilor, comportamentului și reușitelor copilului, având în vedere faptul că un copil preșcolar sau din clasele primare, își petrece mult mai mult timp acasă, în compania părinților și a familiei, decât la școală. Pe parcursul înaintării în vârstă își va mai face apariția în dezvoltarea copilului încă un factor, mediul social: grupul prietenii și societatea.

Așadar, fiecare actor implicat în dezvoltarea copilului (părinții, școala, societatea) au un rol important în dezvoltarea viitorului adult, însă să ținem cont de faptul că baza, fundația viitorul adult, este mult mai mult influențată de familie, aceasta având un rol cheie în evoluția sa.

Bibliografie

- Baran-Pescaru, A., 2004, *Parteneriat în educație: familie-școală*, Editura Aramis, București,
- Colceag, F., Alexandru, F. 2018, *Copilul tău este un geniu*, Editura Tikaboo
- Cucos, Constantin, 2009, *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*, Editura Polirom, Iași,
- Verza, E. Verza, F. E. (2017), *Psihologia copilului*, Editura Trei
- *Citat despre familie*: <http://www.citatepedia.ro/index.php?id=67884>
- *Citat despre părinți*: <https://centruldeparenting.ro/31-de-citate-frumoase-si-adevarate-despre-parinti-si-parenting/>

**HIPODROM – Joc de socializare,
potrivit elevilor mici cu cerințe educaționale speciale**

Profesor educator **SUCIU ALINA - NATALIA**
LICEUL TEHNOLOGIC SPECIAL DEJ

I. Date generale

Numele jocului: HIPODROM

Autor: Profesor educator Suci Alina - Natalia

Instituția: Liceul Tehnologic Special Dej

Disciplina / Domeniul de activitate: Terapie Educațională Complexă și Integrată

Clasa/ Nivelul de vârstă - învățământ primar (a II-a)

Tipul resursei: joc tradițional adaptat

Format: joc în clasă

Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:

Secțiunea a III-a – Jocuri pentru incluziune, cooperare și stare de bine

II. Încadrare didactică

Jocul „**Hipodrom**” este bun instrument didactic de socializare și comunicareun atunci când sarcinile jocului sunt propuse împreună cu elevii. Această abordare colaborativă mută accentul de la simpla memorare spre competențe superioare de gândire, negociere și autoreglare. În contextul curriculumului actual (centrat pe competențe), iată care sunt

a) Competențele Specifice Vizate:

- **Cooperare și negociere:** Lucrul în echipă pentru stabilirea numelui calului, managementul mizelor și rezolvarea sarcinilor prin consens.
- **Gândire critică și evaluare (Metacogniție):** Formularea de întrebări logice cu privire la sarcinile jocului și evaluarea rezultatelor participanților și a comportamentului lor în joc.
- **Autonomie și asumarea riscului:** Gestionarea resurselor (mizele) și luarea deciziilor strategice în funcție de nivelul de încredere în propriile cunoștințe.
- **Fair-play și respectarea regulilor:** Acceptarea deciziilor juriului (profesorÎcolegilor) și gestionarea emoțiilor în momente de câștig/pierdere.

b) Obiective/ rezultate ale învățării

O.1. – Cooperarea în cadrul grupului pentru realizarea unui produs comun – JOCUL HIPODROM (cu setul de sarcini al jocului și imaginile cu cai), manifestând respect pentru opiniile colegilor.

O.2. – Formularea de întrebări și răspunsuri logice pe baza cunoștințelor din viața de zi cu zi despre viața cailor și modul de organizare al unui concurs de tip hipodrom, în scopul verificării înțelegerii jocului.

O.3. – Manifestarea unui spirit competitiv fair-play și respectarea regulilor stabilite de comun acord în cadrul activităților de tip ludic.

c) Concepte-cheie

1. Co-design didactic (sau Co-creare): Elevii devin parteneri în actul de predare-învățare. Faptul că ei au stabilit sarcinile înseamnă că au negociat ce este important de testat, ce este prea ușor și ce este o provocare corectă.

2. Personalizare și Identitate (Ownership) Atunci când elevii dau nume cailor (care reprezintă echipele sau pionii de pe tablă), se produce un fenomen psihologic de atașament față de proces. Atunci când caili au numele ales de elevi, acest lucru crește masiv **angajamentul emoțional** și mândria de a participa. Elevii nu mai joacă jocul profesorului, ci își joacă *propriul* joc.

3. Autonomie - puterea elevului de a face alegeri cu sens și de a influența direcția propriei învățări. Stabilind sarcinile, elevii au control asupra regulilor și a nivelului de dificultate și își asumă responsabilitatea provocărilor pe care ei înșiși (sau colegii lor) le-au creat.

4. Evaluare peer-to-peer (de la egal la egal)

În momentul în care o echipă propune o sarcină pe traseul hipodromului, acei elevi trebuie să știe și care este răspunsul corect sau cum arată o rezolvare bună. Elevii se evaluează și se validează unii pe alții profesorul fiind doar un facilitator sau o instanță supremă în caz de dispută.

5. Gamificare și Învățare bazată pe joc

Conceptul de a folosi progres vizual, competiție, leaderboard sub formă de pistă de alergare, înseamnă în jocul Hipodrom că tensiunea specifică unei curse de cai menține atenția în alertă. Deoarece sarcinile sunt create de elevi, competiția este percepută ca fiind mai *corectă* și mai distractivă decât o ascultare clasică la tablă, deși efortul cognitiv de rezolvare a sarcinilor rămâne la fel de ridicat.

Durata estimată: aproximativ o jumătate de oră, o repriză

Nivel de dificultate: mediu

III. Descrierea jocului

a) Scurtă descriere a jocului

Jocul HIPODROM, a apărut în urma vizitei efectuată cu elevii clasei a II-a A de la Liceul Tehnologic special Dej, la Herghelia de cai Jucu, în Săptămâna Verde a acestui an școlar. Copiii li s-a făcut o demonstrație de către campionul european la cursa cu obstacole care a prezentat elevilor și câțiva din caii premiați. Pornind de la interesul elevilor, profesorul de Terapie Educațională Complexă și Integrată (Suciu Alina Natalia) a propus ca la activitățile de Ludoterapie, clasa (și ulterior și elevii care au dorit) să-și confecționeze propriul joc Hipodrom, sarcinile din jos și regulile fiind propuse în mare parte chiar de către cei care concurează, elevii! Acest joc nu este doar o competiție, ci o aventură didactică creată, organizată și trăită în totalitate cu ajutorul elevilor.

Jocul are o serie de sarcini propuse de elevi care vizează întâmplări (situații deosebite, obstacole, recompense) care pot apărea atunci când începe o cursă cu cai. Fiecare obstacol necesită o acțiune, iar unele dintre aceste acțiuni implică mize. Mizele sunt monede vechi,

bănișori de hârtie, bomboane, pufuleți, orice altceva care ar putea motiva jucătorii să mențină temperatura jocului ridicată, să fie motivați nu numai de câștig, cât și de joc (bucuria jocului) în sine. Dacă se joacă pe echipe jucătorii își pot imprumuta mize între ei, întărindu-se astfel spiritul de echipă. Se pot propune jocuri inter-clase în acest caz miza jocului fiind mai mare și recompensele pe măsură: de la diplome, insigne și până la trofee și recompense de grup.

Jocul „Hipodrom” transformă clasa dintr-un spațiu al ascultării pasive într-o arenă vibrantă a colaborării. Implicându-se în fiecare detaliu – de la numele calului la miza riscată – elevii nu mai învață pentru că „trebuie”, ci pentru că vor să își ducă echipa spre victorie!

b) Scopul jocului:

Scopul jocului urmărește:

Antrenarea funcțiilor executive: Sarcinile precise îi obligă pe copii să își planifice pașii, să își mențină atenția concentrată (atenție susținută) și să treacă de la o sarcină la alta (flexibilitate cognitivă).

- ❖ **Înțelegerea structurii și a regulilor:** Pentru copiii din învățământul special, predictibilitatea este esențială. Sarcinile clare oferă un cadru sigur, reducând anxietatea de performanță.
- ❖ **Toleranța la frustrare și amânarea recompensei:** Într-o cursă de cai (hipodrom), nu poți câștiga mereu. Copiii învață să gestioneze pierderea într-un mediu controlat și să înțeleagă că recompensa vine doar după îndeplinirea corectă a sarcinii.
- **Dezvoltarea abilităților sociale:** Așteptarea rândului (inhibiția comportamentală), respectarea spațiului celuilalt și interacțiunea verbală pozitivă cu colegii de joc.
- **Creșterea motivației și a stimei de sine:** Faptul că au confecționat ei înșiși jocul le oferă un sentiment de mândrie și proprietate (autoeficacitate). Recompensele imediate și mizele palpabile mențin un nivel ridicat de angajament, crucial pentru copiii care își pierd rapid interesul.

Motricitate fină și coordonare ochi-mână: Tăierea cartonașelor cu sarcinile de joc, trasarea pistei, colorarea „cailor” sau modelarea pionilor din plastilină antrenează mușchii mici ai mâinii, pregătindu-i pentru scris.

- **Orientare spațială:** Organizarea tablei de joc (start, sosire, sens de mers) ajută la structurarea schemei spațiale pe foaie și în realitate.

c) Reguli și instrucțiuni de desfășurare

1: Alinierea la Start – la joc pot participa maximum 6 jucători. Fiecare elev-jucător primește un număr egal de mize de pornire (ex: 10 jetoane/bomboane) și își alege și își înscrie calul în concurs, dându-i un nume personalizat.

2: Ordinea de Plecare - Fiecare elev aruncă o dată cu zarul. Jocul este deschis de către elevul care a dat numărul cel mai mare cu zarul și își așază pionul pe prima poziție. Restul elevilor își pun pionii pe locul de start în ordinea descrescătoare a numărului dat cu zarul adică numărul cel mai mare pe poziția 1 și numărul cel mai mic pe poziția șase.

3: Dinamica Turului (Zar ➡ Miză ➡ Sarcină)

* **Aruncarea:** Elevul sau echipa (dacă se joacă pe echipe) aruncă zarul și își mută calul pe căsuța corespunzătoare.

* **Miza:** elevii dau numărul cerut de miză pentru sarcinile care cer așa ceva. Dacă nu mai au mize se pot împrumuta de la colegi (cu dobândă, dând câte două mize „dobândă” în plus tot la 5 mize împrumutate).

*** Rezolvarea: Echipa trebuie să respecte cu strictețe cerințele din sarcinile de joc.**

4: Condiția de Victorie a unei Reprize - Câștigă o repriză cine ajunge primul la linia de sosire, rezolvând cu succes sarcinile de pe traseu.

5: Marea Finală și Recompensele

- Jocul se desfășoară pe parcursul mai multor reprize (în funcție de timpul disponibil).
- La finalul activității, se centralizează rezultatele și **se pot acorda și trofee:**

 **Marele Trofeu al Hipodromului:** Pentru elevul sau echipa care a câștigat **cele mai multe reprize de joc.**

 **Trofeul „Midas” (Cel mai bogat grajd):** Pentru echipa care a strâns cele mai multe mize (bomboane/jetoane), chiar dacă nu a ieșit mereu învingătoare.

d) Mod de utilizare: la clasă / individual / pe grupe / în activități remediale de terapie

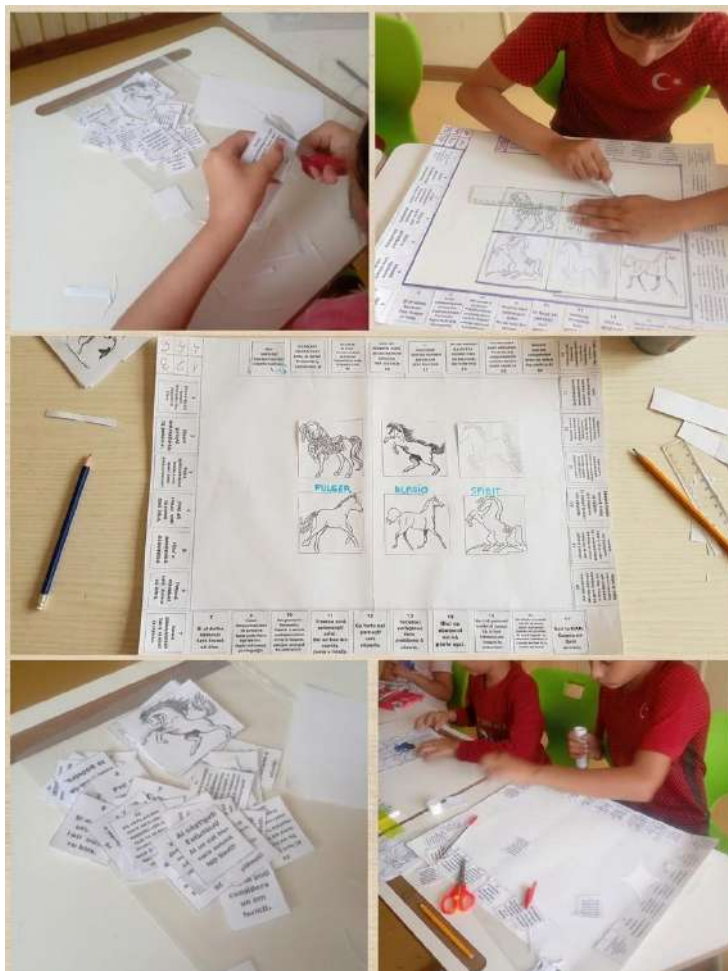
e) Resurse necesare:

*** Pentru Confecționarea jocului:** Imprimantă pentru a imprima fișele cu sarcinile de joc și imaginile cu cai, colii A3 pentru pista de joc, plastilină pentru pionii, lipici, foarfece;

*** Jocul obținut** conține: pista de alergare numerotată cu baza de date (cele 31 de Sarcini): grajdul cu cei șase cai (elemente vizuale), pionii personalizați, zar, resurse tangibile (bomboane, monede, jetoane, ș.a.) Trofee: Diplome, cupe simbolice sau recompense academice pregătite pentru finalul jocului.

IV. Elemente complementare

a) Imagine reprezentativă cu elevii clasei a II-a A, în timpul confecționării jocului Hipodrom



b) Elemente agregate/ surse utilizate:

- fișa cu sarcinile de joc propuse de elevi și editată de profesor;
- imagini cu cai de desenat, alese de elevi de pe internet;

c) Cuvinte-cheie:

- * **Co-creare materială** (decupare, lipire, desene), formulare de întrebări/ conținut, autogestionarea resurselor,
- * **Negociere în grup:** comunicare asertivă/ interpersonală, învățare prin cooperare (Collaborative learning), evaluare între egali (peer-to-peer evaluation);
- * **Spiritul de fair-play;** (acceptarea regulilor și a rezultatului), competiție constructivă, asumarea riscului (Licitarea mizelor), empatie și sprijin reciproc

d) Interdisciplinaritate: jocul „Hipodrom”, prezentat aici, devine un exemplu perfect de activitate integrată (interdisciplinară). El reușește să conecteze în mod natural competențe din sfere complet diferite: competențe lingvistice, matematice, științifice și socio-emoționale. Iată cum se împart aceste conexiuni interdisciplinare pe arii curriculare (Matricea de conexiuni):

Activitatea Elevului	Materia Conectată	Competența Dezvoltată
Citește cerințele de pe căsuțe (sarcinile de joc).	Limba Română	Citire conștientă și extragerea informației esențiale.
Explică de ce a ales acel cal/nume.	Limba Română / Retorică	Construirea unui discurs argumentativ și convingător.
Gestionează și numără jetoanele/mizele.	Matematică / Educație Financiară	Calcul aritmetic rapid și evaluarea riscului financiar.
Realizează clasamentul final.	Matematică / Statistică	Sortare de date, compararea numerelor și ierarhizare.
Răspund la întrebări despre modul de viață al cailor.	Științe ale Naturii	Înțelegerea diversității biologice și a caracteristicilor faunei.

V. Licență și drepturi

© Suci Alina Natalia, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

VI. Recomandări și observații

Sugestii metodice:

- **Rolul profesorului este de facilitator, nu dictator:** profesorul se plasează-te în rol de „Comisar al Cursei” doar când echipele nu ajung la un consens privind corectitudinea unui răspuns sau când apar dispute legate de mize.
- **Pregătirea bazei de date:** se alocă timp contracronometru pentru strângerea întrebărilor de la elevi (pe bilețele sau într-un document partajat) și le validează rapid.

- **Organizarea spațiului:** Așază băncile pe grupuri/insule, lăsând un spațiu central liber unde va fi expusă pista hipodromului (pe podea, pe o masă mare din sala de haloterapie), astfel încât toți elevii să poată urmări avansul „cailor”.
- **Pentru elevii cu ritm lent de lucru / CES:** dacă se joacă pe echipe, asigură-te că echipele sunt eterogene (grupuri mixte, care îmbină abilități diferite) astfel încât fiecare să primească o sarcină - Elevii cu dificultăți pot primi roluri strategice importante care nu implică neapărat scrisul sau cititul rapid, cum ar fi: „Casierul Grajdului” (gestionează și numără jetoanele/bomboanele) sau „Lansatorul de Zar” (cel care dă cu zarul).
- **Pentru elevi timizi / introverțiți:** sistemul de purtător de cuvânt poate fi rotativ în interiorul echipei, oferindu-le șansa de a reprezenta echipa doar atunci când se simt pregătiți.

Extensii posibile (Cum putem dezvolta jocul?)

- **Digitalizarea Hipodromului:** Jocul poate fi mutat în format digital folosind platforme precum *Genially* sau *Flippity* (mecanismul „Board Game”). Elevii pot introduce singuri sarcinile în platformă, iar jetoanele pot deveni puncte virtuale pe un leaderboard digital.
- **Târgul de Cai (Introducere în Economie):** Înainte de începerea cursei propriu-zise, se poate organiza o etapă de licitație. Echipele își pot „vinde” sau „cumpăra” caii sau pot paria pe ce cal vor folosind anumite carduri cu avantaje (ex: „Cardul Potcoava de Aur” folosind o parte din jetoanele/mizele inițiale sau câștigate în joc).
- **Proiect Cross-Curricular extins:** Activitatea poate fi extinsă la ora de Arte Vizuale/ Abilități Practice pentru confecționarea efectivă a machetei 3D a hipodromului și a ecusoanelor pentru echipe, sau la ora de Geografie (ex: „Cursa în jurul lumii” - unde căsuțele reprezintă țări, iar sarcinile sunt adaptate geografic).

Observații ale autorului (Reflecție pedagogică)

Cred că cea mai mare provocare a acestui joc a fost găsirea unei metode de a manageria emoțiilor elevilor. Pornind de la emoțiile lor avute în urma unei experiențe reale cu caii văzuți în excursie dar și a emoțiilor din fiecare joc.

Folosirea mizelor tangibile (bomboane, jetoane, recompense, trofee) crește masiv implicarea, dar poate genera și frustrare în caz de pierdere. De aceea, am observat că este crucial ca la finalul jocului să nu premiez doar elevul sau echipa care trece prima linia de sosire ci să țin cont de rezultatele acumulate de toți elevii astfel încât focusul să cadă de pe norocul dat de zar și pe recunoașterea efortului fiecărui elev, pe strategia echipei și mai ales pe spiritului de fair-play al tuturor participanților la joc.

BLAJINII SAU RUGMANII

Prof. Alina Mihăilescu
C.N.I. Matei Basarab Rm.Vâlcea

Blajinii, Blajinii, Blăjanii, Rohmanii, Rocmanii, Răgmanii sau Rugmanii, după credințele poporului român sunt un soi de oameni cari trăiesc în afară de lumea noastră. Această lume, după unii, este dincolo de fața pământului nostru, de care se despart printr-o apă mare, iar după alții, cei mai mulți, lumea lor este sub pământul nostru.

Firește, dacă se va spune că trăiesc dincolo de lumea noastră cea împrejmuită de apă, se va arăta că acel loc este „lângă apele cele mari în cari se varsă toate râurile, pâraiele și pâraiașele”, sau „pe lumea asta, la capătul pământului, [unde] este așa un loc de o parte” sau „o pustietate foarte mare, pe țărmul mării”, „în ostroavele mării”, cari locuri pot fi „tocmai acolo de unde-s jidanii, la Ierusalim, dar mai încoace de ei”.

„Rohmanii, se zice că trăiau printre ai noștri și tare îi chinuiau. *Moise* i-a luat pe oameni și a deschis marea și au trecut. Când au vrut să treacă Rohmanii, marea s-a închis și ei au rămas acolo. Ei stau în pământ, și în ziua de Paștile lor, de ai pune urechea la prag ai auzi cum strigă și se bucură că-s Paștile, dară ai rămâne surd pe toată viața.”

Unii spun că rohmanii sunt robiți de niște păgâni cari „nu-i lasă să se înfrupte până ce nu capătă de la ceilalți creștini cu ce se înfrupta”, sau sunt închiși în niște cetăți pe ale căror ferești văd, la Paști, plutind pe mare cojile de *ouă* ce vin de la noi, aflând astfel când este sărbătoarea învierii Domnului. Poarta *raiului* este aproape de dânșii.

Dacă sunt socotiți ca slobozi, Blajinii n-au casă, ci trăiesc la umbra pomilor.

După alte credințe, ei trăiesc cu totul în apă, ieșind deasupra numai când este frumos, când este lună; atunci vorbesc.

„Când e lună, să nu zici: ce bine se vede, că te blastămă Rohmanii. Ei zic: - Să ți se vadă ție așa cum ni se vede nouă, și nouă cum ți se vede ție! căci lor numai de la lună li se vede.”¹

Până la dânșii a ajuns odată cineva:

„Niște moldoveni s-au dus pe mare. La câteva zile, li s-a întâmplat un năcaz: li s-a spart corabia și s-au înecat cu toții câți erau în corabie. Numai unul a fost tare învățat cu apa, și a scăpat la un munte, care trage corabia în curmezișul apei, ca acul cel otrăvit. Și-a ieșit într-un ostrov, și s-a băgat în altă corabie, și-a mers la *Blajini*.

- Tu, măi, ești om din Moldova?

- Din Moldova.

- Am nevoie de-un argat!

- Oi fi și argat, că de unde-s eu nici cu gândul nu pot să mă duc pe-acolo!

S-a pus la plivit.

Blajinul avea o moară. Seara, se duceau la moară. Acolo erau Blajini mai mulți. Și-i dă moldovanul:

- Ce ședeți? Faceți lumină!

Blajinul ia un opaiț mare, ia apă de la roată, face un șterț (fitil), l-a pus în apă, și-a ars toată noaptea. Moldovanul s-a ncrâncenat de treaba asta și toată noaptea a gândit la puterea cea mare care o au Blajinii.

- Parcă n-ai dormit, îl întrebă dimineața stăpânul său.

- Stăpâne, te slujesc un an, doi și trei; să mă înveți să ardă și la mine apa.

- Te-oi învăța să ardă și-n palmă. Dar degeaba nu pot; să mă slujești.

S-au tocmnit.

Blajinul i-a hotărât moldovanului:

- Să nu te uiți în *sus*!

La trei ani, moldovanul a luat cu opaițul apă și a ars.

La patru ani, Blajinul a trimis pe argat să vadă de-i copt grâul. Și era copt. S-a dus la secerat Blajinul, s-a dat pe-o lăture, și omul pe cealaltă lăture. Pe mijloc era hat. Și-au lucrat până ce-a trecut de-amiază.

Numai ce-a ieșit un nour din sus. Moldovanul și-a aruncat ochii către cer și l-a zărit Blajinul.

- De-amu te-ai spurcat în apă; nu mai arde apa!

S-a scârbit Moldovanul; acolo și-a făcut viața, la Blajini."

După unele spuse, Blajinii se trag din seminția lui *Sift*, feciorul lui Adam; după altele, se zice că se trag din copiii care mor îndată după naștere.

Alte credinți așază lumea Blajinilor sub lumea noastră; acolo au sate și orașe, ca și la noi, dar pe-acolo e mai cald ca la noi.

Înainte oamenii cari alcătuiesc lumea noastră de astăzi, această față a pământului a fost locuită de Blajini, dar Dumnezeu, din mai multe pricini, a întors pământul, astfel că lumea Blajinilor a ajuns dedesubt, iar fața dedesubt a pământului s-a ridicat deasupra, și pe aceasta trăim noi. De atunci Blajinii trăiesc acolo.

Alte povestiri spun că Blajinii, cu un împărat al lor anume Constantin, au fost osândiți de Dumnezeu să-i înghită pământul, pentru necredința lor.

Blajinii sunt oameni de statură foarte mărunță, putându-se satura doisprezece dintr-înșii dintr-un ou. Au cap de șoarece și trup de om Sunt „oameni buni, sfinți” „creștini ca și noi”. „O duc tot într-un post un an de zile”, până când află că le-a sosit Paștile; „postesc tot anul pentru noi”, rugându-se necurmat ca să ferească Dumnezeu lumea noastră de primejdie. „Ei se roagă la Dumnezeu, dar nu cer nimic. Dumnezeu, cum le va da, așa primesc, căci Dumnezeu știe ce face și pentru ce. Sudalma lor este aceasta: „Du-te la Domnul și vino la Domnul!”

Fiind „călugării cei mai sfinți”, ei nu cunosc femeile, și nici lume de-a noastră. După alte spuse însă Rohmanii cei frumoși trăiesc deoparte de ceata *Rohmănițelor*; cu dânsule se întâlnesc numai o dată pe an, câteva zile, trei, după unii, de la Paștile lor înainte, când se însoară și se mărită. După alte spuse, această întâlnire durează două sau șase săptămâni, iar după alții ține de la Joia Mare până la Îspas.

Postul cel mare al Blajinilor începe o dată cu al nostru, însă ei îl prelungesc până la *Paștile Blajinilor*, care este de obicei în ziua de *Duminica Tomii*. După alte spuse însă postul Blajinilor durează nouă săptămâni, sau zece săptămâni. Firește, acesta este „post mare”, aspru, spre deosebire de postul necurmat al acestui soi de oameni.

Neștiind când trebuie să serbeze Paștile, Rohmanii așteaptă să le facem noi vestire, aruncând în sâmbăta Paștilor, pe-o apă curgătoare, toate cojile strânse de la ouăle folosite la înroșit și la pască. Aceste ouă, mergând pe apa curgătoare în tot decursul săptămânii luminate, din râu în râu, ajung la Blajini, pe apa Sâmbetei și astfel află și aceștia că au sosit Paștile și zic: - Iată au venit acum Paștile lacomilor, Paștile blajinilor!

Linkuri Resurse Educaționale Deschise

1. **Pascal Luiza Lavinia**, Liceul Cu Program Sportiv „Cetate” Deva
<https://www.calameo.com/read/006374413f3f3c4fc8471>
2. **Mitrea Aurora**, Școala Profesională Specială „Emil Gârleanu” Galați
<https://drive.google.com/drive/folders/1WFIsi5rmoJTK1BWF533Y4659jGSobZmV?usp=sharing>
3. **Petcu Alexandra**
<https://library.livresq.com/details/6a3a6c9f9576410009209bfd>
4. **Nechita Monica**, Școala Gimnazială Țifești
<https://canva.link/2qfhblci0kpnrw0>
5. **Grecu Mihaela**, Școala Prof. Specială „Emil Gârleanu” Galați
https://drive.google.com/file/d/1GPzKwqV2e_BmMvwUb1FXS3rPQUyBt9qp/view?usp=sharing
6. **Ceucă-Diaconescu Monica**, Colegiul „Ștefan Odobleja”
<https://forms.gle/fGbDuaUAmnKatXfQ7>

EFICIENȚA JOCURILOR DIDACTICE

RUSU MARIANA

G.P.P. NICOLAE ROMANESCU, CRAIOVA, DOLJ

Jocul didactic reprezintă una dintre cele mai eficiente metode activ-participative utilizate în procesul instructiv-educativ, în special în educația timpurie și primară. Prin îmbinarea caracterului ludic cu obiectivele educaționale, jocurile didactice contribuie la realizarea unui demers didactic atractiv, dinamic și adaptat nevoilor copiilor. Această metodă favorizează implicarea activă a copiilor în procesul de învățare și susține dezvoltarea armonioasă a personalității acestora.

Jocurile didactice sunt activități organizate și structurate, desfășurate pe baza unor reguli clare, având un scop educativ bine definit. Acestea sunt utilizate pentru consolidarea, sistematizarea și evaluarea cunoștințelor, precum și pentru formarea și dezvoltarea priceperilor și deprinderilor necesare copilului. Spre deosebire de jocul liber, jocul didactic este planificat, coordonat și ghidat de cadrul didactic, fiind adaptat nivelului de vârstă și particularităților individuale ale copiilor.

În funcție de obiectivele urmărite, jocurile didactice pot fi clasificate în jocuri pentru dezvoltarea limbajului și comunicării, jocuri matematice, jocuri de cunoaștere a mediului, jocuri pentru dezvoltarea atenției, memoriei și gândirii, precum și jocuri pentru formarea comportamentelor sociale pozitive.

Aplicarea eficientă a jocurilor didactice presupune respectarea unui demers metodic clar și structurat. Primul pas îl constituie stabilirea obiectivelor educaționale, formulate în funcție de competențele vizate și nivelul de dezvoltare al copiilor.

Următorul pas este selectarea și adaptarea jocului didactic, în raport cu tema activității, interesele copiilor și resursele disponibile. Jocul trebuie să fie atractiv și accesibil tuturor copiilor.

Organizarea materialelor și a mediului educațional reprezintă un element esențial în reușita activității didactice. Materialele necesare sunt pregătite din timp, iar spațiul este organizat astfel încât să favorizeze cooperarea și implicarea activă.

Regulile jocului sunt explicate clar și pe înțelesul copiilor, asigurându-se că acestea sunt ușor de respectat. Desfășurarea jocului didactic se realizează sub îndrumarea cadrului didactic, care are rolul de facilitator și observator.

Activitatea se finalizează prin evaluarea și valorificarea rezultatelor, prin discuții, aprecieri verbale și feedback pozitiv.

Utilizarea jocurilor didactice conduce la dezvoltarea gândirii logice și creative, îmbogățirea vocabularului, stimularea atenției și memoriei, formarea deprinderilor de cooperare și respectarea regulilor, precum și la creșterea motivației pentru învățare și a încrederii în sine.

Jocurile didactice reprezintă o metodă modernă și eficientă de organizare a procesului educațional. Aplicate constant și corect, acestea contribuie la optimizarea procesului de predare-învățare și la dezvoltarea armonioasă a copilului.

Bibliografie

1. Jean Piaget – *Psihologia copilului*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
2. Lev Vygotski – *Gândire și limbaj*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
3. Ioan Cerghit – *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași.
4. Constantin Cucoș – *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași.

PROIECT DIDACTIC

DATA: 04.12.2024

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRADINITA CU PP NICOLAE ROMANESCU

PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE: Rusu Mariana

GRUPA: MICĂ

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „ Cum exprimăm ceea ce simțim? ”

TEMA PROIECTULUI: Bucurii de iarnă

TEMA SĂPTĂMÂNII :„ Moș Nicolae”

TEMA ACTIVITĂȚII: „ Cadouri de la Moșu’ ”

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul Științe

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activitate matematică

MIJLOC DE REALIZARE: joc didactic

TIPUL DE ACTIVITATE:consolidare și verificare de cunoștințe

SCOPUL ACTIVITĂȚII: consolidarea notiunilor de grupare a unor obiecte după criteriile date (culoare, mărime



)

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să grupeze obiectele după criteriile date (mărime, culoare);
- să sorteze obiectele după două criterii considerate simultan (mărime și culoare)
- Să grupeze obiectele în cercuri ținând cont atât de mărime, cât și de culoare

Sarcina didactică:

- Formarea de grupe și compararea acestora pe baza criteriilor oferite (culoare și mărime)

Regulile jocului:

- Copilul alege o ghetuță și o plasează în coșul potrivit (după culoare).
- Bomboanele mari vor fi asezate în cizmulița mare, iar cele mici în cizmulița mică.
- Copilul extrage din săculeț o cizmuliță sau o bomboană, apoi trebuie să se îndrepte spre cercul potrivit culorii, respectiv mărimii obiectului ales.
- Preșcolarii trebuie să își aștepte rândul.

 **Elementele de joc:** surpriza, mânuirea materialelor, aplauze, recompensa

Strategia didactică:

- a) **Metode și procedee:**conversația, demonstrația,expunerea, observația, explicația, exercițiul,problematizarea;
- b) **Mijloace didactice:** imagini,jetoane,cercuri,tablă magnetică,,sac ,șosete
- c) **Forme de organizare:** frontal, individual
- d) **Durata:** 10-15 minute.
- e)**Loc de desfășurare:** sala de grupă.

Bibliografie:

- Curriculum pentru învățământul preșcolar 3-6/7 ani, M.E.C.T 2019;
- Revista Invatamantului Prescolar Nr.1-2,2009 Ministerul Educației Naționale, „Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii”, Editura Integral, București, 2000;
- Andronache, Daniel, Bocos, Musata, Chris Vasile “Teoria si practica instruirii si evaluarii- Ghid de invatare pentru elevii liceelor pedagogice”, editura Eikon, Cluj-Napoca, 2013

DEMERS DIDACTIC

EVENIMENTE DIDACTICE	CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	STRATEGIA DIDACTICĂ			EVALUARE
		METODE DIDACTICE	MIJLOACE DIDACTICE	FORME DE ORGANIZARE	
1.MOMENT ORGANIZATORIC	Se asigură condițiile necesare bunei desfășurări a activității: aerisirea sălii de grupă, aranjarea scaunelor, pregătirea materialului necesar.				
2. CAPTAREA ATENȚIEI	Captarea atenției se va realiza pornind de la,, Povestea lui Moș Nicolae”. Educatoarea le solicită ajutorul copiilor în acest sens.	Conversația	imagini	Frontal	Observarea comportamentului și a interesului copiilor
3. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR	Se prezintă tema acivității și obiectivele într-o manieră accesibilă copiilor.	Expunerea Explicația		Frontal	Observarea comportamentului

4.DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII	Prezentarea regulilor:				Observarea comportamentului și a interesului copiilor
	Copiii vor fi așezați pe scăunele în semicerc și vor urmări indicațiile educatoarei. Toate sarcinile probelor se vor desfășura la semnalul acesteia.	Expunerea			
	Copiii numiți de educatoare vor avea ca sarcină să extragă un jeton, să identifice imaginea de pe acesta, să sorteze cizmulile în funcție de culoare, iar bomboanele în funcție de mărime, să plaseze ghetuțele în cercuri de culoare identică iar bomboanele în cercurile mari sau mici.	Demonstrația		Frontal	
	Pentru fiecare probă, copiii primesc aplauze,	Conversația	Jetoane Sac cizmulile Cercuri coșuri		Aplauze
	Explicarea și demonstrarea jocului	Exercițiul		Individual	Observarea comportamentului și a interesului copiilor
	Explicarea jocului:				
	Vor fi coșuri de culoare roșu, galben, albastru. Fiecare copil va extrage un jeton cu o ghetuță, pe care trebuie să o	Explicația			

5) OBTINEREA PERFORMANȚEI	poziționeze în coșul potrivit, în funcție de culoare. Jocul de probă: Educatoarea realizează jocul de probă, reluând explicarea pașilor și demonstrând felul de execuție al jocului. Se execută jocul de probă cu ajutorul unui copil. Executarea jocului: Copiii vin pe rând să aleagă un jeton, să recunoască culoarea, apoi să îl poziționeze în coșul corespunzător. Varianta 2 În continuarea jocului, educatoarea le cere copiilor să grupeze bomboanele în funcție de mărime (bomboanele mici în sacul mic iar bombanele mari în sacul mare). Complicarea jocului Pentru a ne asigura că toți copiii au înțeles activitatea desfășurată, se va trece la complicarea jocului. Fiecare preșcolar va trebui să extragă din săculeț un	Conversația			
		Demonstrația	coș jetoane		Aplauze
		Explicația			Aprecieri verbale
		Problematizarea			
		exercițiul	Tabla magnetică Jetoane sac		Aplauze
		Conversația			
		Explicația	jetoane		

6) ASIGURAREA RETENȚIEI 6. ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII	jeton,apoi să precizeze culoarea,respectiv mărimea,apoi să se grupeze după criteriile precizate de cadrul didactic(ghetutele roșii /albastre,respectiv bomboanele mici/mari în cercurile indicate de educatoare).	Problematizarea	sac cercuri		
	Preșcolarii sunt întrebați cum s-a numit jocul de astăzi și cum au grupat obiectele (culoare/mărime). Se fac aprecieri verbale privind comportamentul și răspunsurile copiilor din timpul activității. Educatoarea le mulțumește acestora și le oferă recompense.	Conversația			Aprecieri verbale

JOCURILE DIDACTICE – FUNDAMENT TEORETIC, MODALITĂȚI DE APLICARE ȘI REZULTATE EDUCAȚIONALE ANTICIPATE

Prof. Modoian Andreea

Școala Gimnazială Nicolae Titulescu, Ploiești

Experiența didactică demonstrează că integrarea jocurilor didactice în activitatea de la clasă produce efecte pozitive nu doar asupra rezultatelor școlare, ci și asupra climatului educațional. Din perspectiva profesorului, utilizarea jocului ca strategie didactică facilitează crearea unui mediu de învățare deschis, stimulativ și favorabil participării active a tuturor elevilor.

În practica educațională, se observă faptul că elevii manifestă un interes crescut pentru activitățile desfășurate sub formă de joc, implicându-se cu entuziasm și asumându-și mai ușor sarcinile de lucru. Chiar și elevii care, în mod obișnuit, participă mai puțin la activitățile frontale devin mai activi, mai comunicativi și mai încrezători în propriile capacități atunci când sunt implicați în activități ludice. De asemenea, jocurile didactice contribuie la diminuarea anxietății legate de evaluare, oferind elevilor posibilitatea de a învăța într-un cadru relaxat și motivant.

Aplicarea constantă a jocurilor didactice la clasă permite profesorului să identifice mai ușor particularitățile individuale ale elevilor, ritmul propriu de învățare, nivelul de dezvoltare a competențelor sociale și eventualele dificultăți întâmpinate în procesul de învățare. Totodată, aceste activități favorizează consolidarea relației profesor–elev, bazată pe cooperare, încredere și comunicare eficientă.

În experiența pedagogică, jocul didactic s-a dovedit a fi nu doar o metodă de predare atractivă, ci și un instrument valoros pentru formarea unui climat pozitiv în clasă, stimularea motivației pentru învățare și dezvoltarea armonioasă a personalității elevilor. Prin urmare, se poate afirma că jocurile didactice reprezintă o resursă indispensabilă în activitatea cadrului didactic modern, contribuind la transformarea procesului instructiv-educativ într-o experiență semnificativă și autentică pentru fiecare elev. Prin integrarea elementelor ludice în activitățile instructiv-educative, cadrul didactic poate facilita însușirea cunoștințelor într-o manieră activă, atractivă și adaptată particularităților de vârstă ale copiilor. Prezentul articol își propune să evidențieze principalele caracteristici ale jocurilor didactice, modalitățile de aplicare în activitatea instructiv-educativă, precum și rezultatele educaționale urmărite și obținute prin utilizarea acestora.

Numeroase cercetări pedagogice evidențiază faptul că învățarea realizată prin intermediul jocului favorizează participarea activă a elevilor, crește motivația pentru învățare și contribuie la formarea competențelor necesare integrării sociale și profesionale. Jocul este considerat activitatea fundamentală a copilăriei, iar valorificarea sa în scop educativ transformă experiența de învățare într-un proces dinamic și semnificativ. Astfel, jocurile didactice devin instrumente pedagogice valoroase, capabile să îmbine obiectivele instructive cu nevoia naturală a copilului de explorare și interacțiune.

Jocul didactic poate fi definit ca o activitate organizată și dirijată de cadrul didactic, care utilizează elemente specifice jocului în vederea atingerii unor obiective educaționale precise. Spre deosebire de jocul liber, jocul didactic presupune existența unor sarcini de învățare clar formulate, a unor reguli bine stabilite și a unor criterii de evaluare a performanței.

Din punct de vedere structural, jocul didactic cuprinde următoarele componente:

- scopul didactic**, reprezentat de competențele și cunoștințele vizate;
- conținutul educațional**, adaptat particularităților de vârstă și nivelului de dezvoltare al elevilor;
- sarcina didactică**, care orientează activitatea participanților;
- regulile jocului**, menite să asigure organizarea și desfășurarea eficientă a activității;
- elementele ludice**, precum competiția, surpriza, recompensa sau colaborarea.

În funcție de obiectivele urmărite, jocurile didactice pot fi clasificate în:

- jocuri de consolidare și fixare a cunoștințelor;
- jocuri de verificare și evaluare;
- jocuri de dezvoltare a limbajului;
- jocuri matematice;
- jocuri de stimulare a creativității;
- jocuri de cooperare și socializare.

Modul de aplicare a jocurilor didactice

Aplicarea eficientă a jocurilor didactice presupune respectarea unor etape metodologice esențiale.

1. Stabilirea obiectivelor educaționale

Înainte de selectarea jocului, cadrul didactic trebuie să definească în mod clar competențele și rezultatele învățării vizate. Alegerea jocului trebuie să fie în concordanță cu obiectivele curriculare și cu particularitățile grupului de elevi.

2. Alegerea și proiectarea jocului

Jocul didactic trebuie să fie accesibil, atractiv și adaptat nivelului de dezvoltare al participanților. De asemenea, materialele utilizate trebuie să fie diversificate și stimulative, favorizând implicarea activă a tuturor elevilor.

3. Explicarea regulilor

Succesul activității depinde în mare măsură de claritatea instrucțiunilor oferite de profesor. Regulile trebuie prezentate concis, iar elevii trebuie să înțeleagă atât sarcina de lucru, cât și modalitatea de desfășurare a jocului.

4. Desfășurarea propriu-zisă

În timpul activității, profesorul are rolul de facilitator și observator, intervenind pentru a menține motivația, pentru a oferi sprijin și pentru a asigura respectarea regulilor. Este recomandată utilizarea feedback-ului pozitiv, în vederea consolidării comportamentelor adecvate și a progresului școlar.

5. Evaluarea și reflecția

La finalul activității, este necesară realizarea unei analize a rezultatelor obținute. Evaluarea poate viza atât nivelul de atingere a obiectivelor educaționale, cât și gradul de implicare și satisfacție al elevilor.

Rezultate dorite și impact educațional

Utilizarea sistematică a jocurilor didactice în activitatea instructiv-educativă conduce la obținerea unor rezultate semnificative, dintre care se remarcă:

- Dezvoltarea competențelor cognitive**

Jocurile didactice stimulează procesele cognitive fundamentale, precum atenția, memoria, gândirea logică, imaginația și capacitatea de rezolvare a problemelor. Elevii învață să analizeze situații, să formuleze ipoteze și să identifice soluții adecvate.

-Creșterea motivației pentru învățare

Caracterul atractiv și interactiv al jocurilor determină creșterea interesului pentru activitățile școlare. Elevii participă cu entuziasm, iar procesul de învățare devine mai accesibil și mai plăcut.

-Dezvoltarea competențelor sociale și emoționale

Participarea la jocuri favorizează cooperarea, comunicarea eficientă, respectarea regulilor și dezvoltarea spiritului de echipă. În același timp, elevii învață să gestioneze succesul și eșecul, dezvoltându-și autocontrolul și încrederea în sine.

-Formarea autonomiei și a responsabilității

Prin implicarea directă în activitate, elevii își asumă responsabilități, iau decizii și manifestă inițiativă, aspecte esențiale pentru dezvoltarea competențelor-cheie promovate de educația modernă.

Jocurile didactice reprezintă o strategie educațională deosebit de valoroasă, capabilă să optimizeze procesul de predare-învățare și să răspundă nevoilor actuale ale educației centrate pe elev. Integrarea sistematică a acestora în activitatea didactică contribuie la creșterea eficienței învățării, la dezvoltarea armonioasă a personalității elevilor și la formarea unor competențe esențiale pentru adaptarea la societatea contemporană. În consecință, utilizarea jocurilor didactice trebuie să constituie o preocupare constantă a cadrelor didactice, indiferent de nivelul de învățământ.

Bibliografie

- Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Iași: Editura Polirom.
- Cucoș, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
- Joița, E. (2006). *Instruirea constructivistă – o alternativă. Fundamente. Strategii*. București: Editura Aramis.
- Piaget, J. (1972). *Psihologia copilului*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Vîgotski, L. S. (1971). *Gândire și limbaj*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Păun, E. (1999). *Școala – abordare sociopedagogică*. Iași: Editura Polirom.
- Oprea, C. L. (2009). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

EDUCAȚIE DESCHISĂ

• NR. 3 / IUNIE 2026 •

Revista apare în format digital, fiind înregistrată
cu ISSN la Biblioteca Națională a României.
Materialele publicate aparțin cadrelor didactice
participante la proiectul Educație Deschisă și
reflectă opiniile și experiențele lor profesionale.

Toate materialele din acest număr sunt
protejate de drepturi de autor. Reproducerea
integrală sau parțială a conținutului este
permisă doar cu acordul scris al
coordonatorului revistei.

Copyright © 2026 – Centro de Educación Abierta
Toate drepturile rezervate.



CENTRO DE
EDUCACION ABIERTA



www.educatiedeschisa.com