

REVISTA CASEI CORPULUI DIDACTIC SIBIU

MAGISTER

EDUCAȚIA ÎN ERA DIGITALĂ

NR. 41 · AN ȘCOLAR 2025-2026

ERASMUS+

Pași spre o educație europeană digitalizată

ROBOTICĂ LA GRUPĂ

BeeBot și prietenii programatori

STEM & FEMEI ÎN ȘTIINȚĂ

Un tribut video pentru cercetătoarele Europei

41

CUPRINS

Educație Europeană la Orizont: Primii Pași ai Școlii Gimnaziale Porumbacu de Jos spre Incluziune și Digitalizare prin Erasmus+ **1**

Grovu Teodora Elena

BeeBot și prietenii programatori – formarea gândirii algoritmice în grădiniță prin joc educative **3**

Costoiu Andreea Augustina

De la poveste la Pixel: Integrarea pedagogiei digitale în proiectul „Aventuri în lumea acvatică” **5**

Milașcon Alina

Pedagogia digitală **7**

Cifre romane - clasa a III-a

Pedagogia digitală la grupa mare – proiecte și activități **10**

Stănilă Andreea-Ioana

Spotlight – Tribut video pentru femeile de știință ale UE: un proiect didactic bazat pe pedagogie digital **12**

Staroste Tațiana

Utilizarea practică a Google Slides **14**

Farcaș Maria

Călătorie în lumea emoțiilor **17**

-Proiect de activitate-

Eu spun una-tu spui multe **19**

- Joc didactic -

NR. 41 · AN ȘCOLAR 2025-2026

Revista MAGISTER

este o publicație a editurii
MAGISTER a Casei Corpului
Didactic Sibiu.

550020 Sibiu, Str. Turismului, Nr. 15

Tel./fax 0269/230259 ·

www.ccdsibiu.ro

edituramagister18@gmail.com

COLECTIVUL DE REDACȚIE

Director

Mirela-Maria Iancu

Responsabil ediție

Maria Pitariu

Profesori metodiști

Sanda Stanciu

Mihaela Părăian

Anița Cucer

Nicoleta Maier

Alemănuța Toader

Informatician

Adriana Neagu

ISSN 2784-3890

ISSN-L 2784-3890

Educație Europeană la Orizont: Primii Pași ai Școlii Gimnaziale Porumbacu de Jos spre Incluziune și Digitalizare prin Erasmus+

Prof. Grovu Teodora Elena

Școala Gimnazială Porumbacu de Jos



Cadrele didactice ale școlii, la finalul cursului de formare Erasmus+ de la Rimini, Italia.

În perioada 27.04- 03.05.2025, Școala Gimnazială Porumbacu de Jos a marcat un pas important în direcția modernizării și internaționalizării educației, prin participarea la primele două mobilități din cadrul proiectului Erasmus+ „Școala Incluzivă în Era Digitală”. Aceste mobilități s-au desfășurat în Rimini, Italia, și au avut ca scop dezvoltarea

competențelor cadrelor didactice în domeniul digitalizării educației.

Două cadre didactice ale școlii au participat la cursul de formare intitulat „Making the Most of New Technologies, Apps and Social Media in the Classroom”, un program structurat care a oferit oportunitatea de a descoperi cele mai eficiente

aplicații, platforme web și rețele sociale dedicate procesului de predare și învățare.

Într-un context internațional, alături de profesori din Cehia, Lituania, Letonia și Spania, acestea au explorat modalități practice și inovatoare de a integra tehnologiile moderne în activitatea didactică zilnică. Astfel, s-a consolidat nu doar abilitățile digitale, ci și înțelegerea unei educații europene incluzive și moderne, bazată pe schimb de bune practici și colaborare transnațională.

Cursul a fost conceput pentru a răspunde nevoilor actuale ale educației moderne și a cuprins o serie de teme și activități practice: Tendințe actuale în integrarea tehnologiei în educație; Introducerea tablei interactive virtuale; Crearea de pereți colaborativi digitali și administrarea paginilor de blog; Realizarea de prezentări interactive, cu implicarea în timp real a elevilor; Dezvoltarea de conținut multimedia atractiv (prezentări, postere, colaje); Inițiere în web design – crearea de site-uri personale sau bloguri educaționale; Portofolii digitale – sprijinirea elevilor în documentarea progresului educațional; Testarea platformelor de învățare bazate pe jocuri (game-based learning); Realizarea de exerciții digitale și recapitulări interactive; Utilizarea rețelelor sociale în educație – metode de integrare eficientă în lecții; Construirea unei lecții centrate pe conținut video; Explorarea de resurse educaționale suplimentare (aplicații, platforme web, instrumente TIC).

Prin participarea la aceste mobilități, cadrele didactice din Școala Gimnazială Porumbacu de Jos au beneficiat de o experiență de învățare

transformatoare, dobândind competențe esențiale pentru o educație modernă, digitalizată și incluzivă. Integrarea acestor instrumente în activitatea didactică va contribui direct la crearea unui mediu de învățare atractiv, accesibil și adaptat nevoilor fiecărui elev.

Acest demers reprezintă doar începutul unui parcurs european ambițios, în care școala își asumă rolul de promotor al inovației pedagogice și al incluziunii prin digitalizare, în spiritul valorilor europene ale cooperării, diversității și dezvoltării continue.

Erasmus+ înseamnă deschidere, învățare și schimbare – iar Școala Gimnazială Porumbacu de Jos este pregătită să devină un model de bună practică în educația digitală incluzivă.

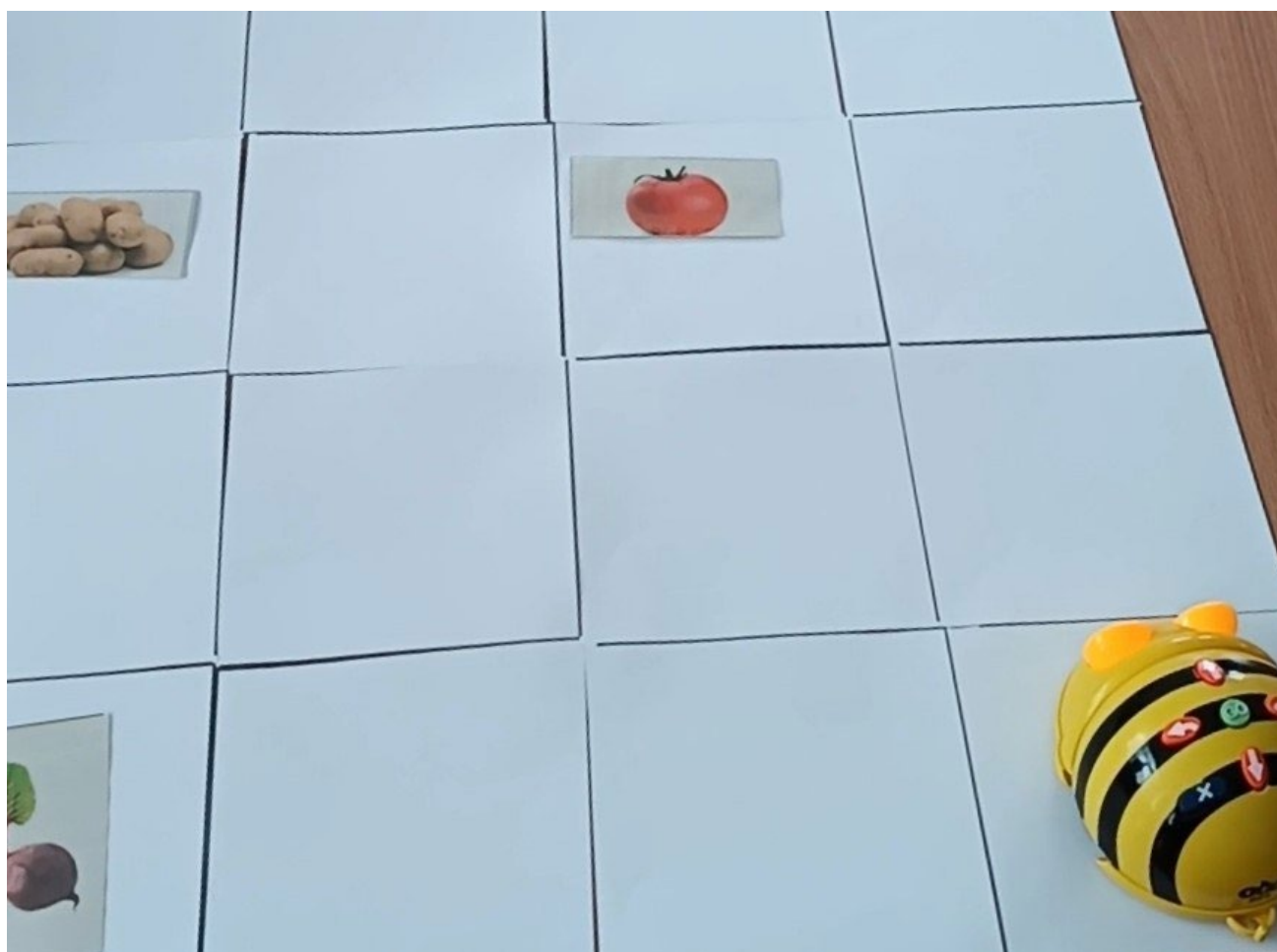
ROBOTICĂ EDUCAȚIONALĂ

BeeBot și prietenii programatori – formarea gândirii algoritmice în grădiniță prin joc educativ

Prof: Costoiu Andreea Augustina

Prof: Bolovan Amalia

Grădinița cu program prelungit Șelimbăr



Robotul educațional BeeBot, pe covorul-grilă folosit pentru exersarea comenzilor de deplasare.

În contextul actual, în care tehnologia influențează tot mai mult procesele educaționale, educația timpurie are responsabilitatea de a crea experiențe de învățare relevante, adaptate nevoilor copilului contemporan. Introducerea codării la nivel preșcolar nu presupune predarea

conceptelor tehnice de programare, ci dezvoltarea gândirii algoritmice, a capacității de a ordona pași logici și de a anticipa consecințele acțiunilor într-un cadru ludic. Gândirea computațională poate fi stimulată încă din copilărie prin activități concrete care implică

secvențiere, orientare spațială și rezolvarea de situații-problemă (Papert, S., *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*, New York, Basic Books, 1980, p. 37).

Proiectul educațional „BeeBot și prietenii programatori” a fost elaborat pentru a integra aceste principii în activitatea curentă cu preșcolarii din grupa mijlocie de la Grădinița cu Program Prelungit Șelimbăr – Extensia Tineretului. Instrumentul central este robotul educațional BeeBot, care permite copiilor să introducă comenzi de deplasare simple, favorizând dezvoltarea capacităților de planificare, anticipare și corectare a erorilor. Activitățile se desfășoară sub forma jocului dirijat, modalitate recunoscută în literatura de specialitate ca fiind una dintre cele mai eficiente metode de stimulare cognitivă la vârsta preșcolară (Pânișoară, I.-O., *Comunicarea eficientă*, București, Editura Polirom, 2008, p. 54).

Proiectul acoperă perioada septembrie 2025 – iunie 2026 și implică participarea a 19 copii, a cadrelor didactice coordonatoare și a familiilor acestora. Echipa este formată din directorul unității, Bozdoc Roxana, și cadrele didactice, Costoiu Andreea Augustina și Bolovan Amalia. Obiectivul general îl constituie dezvoltarea gândirii logice și a capacității de rezolvare de probleme prin utilizarea tehnologiei educaționale adaptate specificului vârstei, cu accent pe cooperare, comunicare și explorare activă.

Activitățile sunt corelate cu domeniile de dezvoltare prevăzute de curriculum și sunt

structurate tematic pe parcursul anului școlar. În septembrie, copiii descoperă spațiul educațional prin activitatea „BeeBot descoperă grădinița”, învățând să programeze trasee între diferite colțuri ale sălii. Tema familiei este abordată în octombrie, când BeeBot trebuie să se deplaseze la membrii indicați prin imagini. În noiembrie, prin activitatea dedicată toamnei, copiii sortează fructe și legume în funcție de culoare și formă, aplicând comenzi succesive pentru a conduce robotul spre coșurile corespunzătoare. În decembrie, „fabrica lui Moș Crăciun” dezvoltă abilități de asociere și clasificare.

Luna ianuarie este rezervată formelor geometrice, iar în februarie copiii explorează lumea animalelor de la fermă, stabilind corespondențe între hrană și adăpost. În martie, activitatea cu temă afectivă, „Albinuța îi duce flori mamei”, combină codarea cu exprimarea emoțională și realizarea de produse artistice. În aprilie sunt studiate insectele, folosind sarcini de identificare după culoare și număr de picioare. În mai, activitatea „Albinuța ecologistă” introduce elemente de educație pentru mediu, prin sortarea deșeurilor în funcție de material. Proiectul se finalizează în iunie printr-o evaluare creativă, în care fiecare echipă concepe un traseu propriu și formulează o „misiune” pentru BeeBot.

Resursele utilizate includ roboți BeeBot, covoare tematice tip grilă, cartonașe direcționale, figurine, fișe de codare și materiale pentru activități integrate. Evaluarea se bazează pe observarea sistematică a comportamentelor copiilor, conversații dirijate, aprecieri verbale și realizarea unui album fotografic. Implicarea

părinților asigură continuitatea demersului educațional și susține transferul achizițiilor în mediul familial, aspect evidențiat în studiile privind parteneriatul școală–familie (Iucu, R., Managementul clasei de elevi, București, Editura Polirom, 2013, p. 87).

Rezultatele urmărite constau în dezvoltarea capacității de orientare spațială, îmbunătățirea exprimării verbale în contexte de colaborare, creșterea interesului pentru rezolvarea de sarcini și consolidarea perseverenței. Copiii învață să accepte eroarea ca parte firească a procesului de explorare și să formuleze soluții alternative. Prin utilizarea constantă a jocului educațional digital, proiectul sprijină formarea unor competențe cognitive și socio-emoționale esențiale pentru adaptarea la cerințele viitoare ale școlarității.

„BeeBot și prietenii programatori” reprezintă un exemplu de integrare echilibrată a tehnologiei în educația timpurie, în care joaca rămâne elementul central al învățării, iar codarea devine un mijloc de stimulare a gândirii logice, nu un scop în sine.

BIBLIOGRAFIE

Iucu, R., Managementul clasei de elevi, București, Editura Polirom, 2013.

Papert, S., Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas, New York, Basic Books, 1980.

Pânișoară, I.-O., Comunicarea eficientă, București, Editura Polirom, 2008.

PROIECT INTEGRAT

De la poveste la Pixel: Integrarea pedagogiei digitale în proiectul „Aventuri în lumea acvatică”

Prof. Milaşcon Alina

Grădinița cu PP nr. 42 Sibiu

Lumea contemporană, din ce în ce mai interconectată și dependentă de tehnologie, impune o regândire a practicilor educaționale. Cadrele didactice trebuie să navigheze eficient în spațiul digital, transformând instrumentele tehnologice din simple elemente de divertisment în pârgii esențiale pentru dezvoltarea competențelor secolului XXI. Așa cum sublinia Prensky (2001), elevii de astăzi sunt „nativi digitali”, iar integrarea coerentă a tehnologiei în mediul preșcolar este o necesitate, nu un moft.

Articolul de față prezintă Proiectul integrat „Aventuri în lumea acvatică”, destinat preșcolarilor de la grupa mijlocie, un demers ambițios care utilizează platforme digitale precum Livresq și instrumente din suita Google Workspace (Forms, Slides) pentru a susține obiectivele curriculare.

SCOPUL PROIECTULUI

Scopul acestui proiect este de a facilita învățarea multisenzorială și interactivă prin utilizarea pedagogiei digitale, dezvoltând concomitent competențe specifice domeniilor (Limba și Comunicare, Științe, Estetic și Creativ) și competențe transversale digitale (navigarea pe

platforme, utilizarea funcțiilor de bază, colaborarea online).

Fundamentarea metodică a integrării digitale

Proiectul pornește de la ideea că tehnologia, când este aplicată corect, poate sprijini construcția activă a cunoașterii. Abordarea este centrată pe joc și pe poveste, elemente definitorii pentru preșcolari, utilizând ca pretext narativ povestea populară a „Peștelui Curcubeu”.

Conform lui Papert (1980), tehnologia nu ar trebui să fie utilizată doar pentru a preda, ci pentru a permite copiilor să exploreze și să „construiască lucruri” cu mintea lor. În proiectul nostru, instrumentele digitale devin nu doar receptori de informație, ci instrumente de creație și reflecție.

Proiectul a fost structurat în trei etape principale, fiecare susținută de un instrument digital specific.

DLC: Povestea ”Peștelui Curcubeu” (Utilizând Livresq)

Această activitate reprezintă momentul de captare a atenției și de stimulare a limbajului. Am transformat textul clasic al poveștii într-o resursă

E-Learning pe platforma Livresq, punând accent pe interactivitate și elemente auditive.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- O1: Să asculte cu atenție și să reacționeze adecvat la mesajul audiat;
- O2: Să folosească un vocabular diversificat specific mediului acvatic (solzi, recif, val, curent);
- O3: Să utilizeze motricitatea fină pentru a interacționa cu elementele digitale de pe ecran.

Implementare: Pe fiecare pagină a materialului Livresq, pe lângă ilustrațiile vii, au fost integrate butoane active. De exemplu, atunci când Peștele Curcubeu își pierde solzii, copiii erau invitați să rezolve o sarcină de tip drag-and-drop pentru a-i potrivi la loc. De asemenea, clipurile audio, cu sunete de valuri și cu vocea educatoarei citind cu intonație, au stimulat componenta emoțională și ascultarea activă. Platforma a permis personalizarea ritmului de învățare, copiii putând revedea fragmentele la cerere.

DȘ: Micii ecologiști – Verificarea cunoștințelor (Utilizând Google Forms)

Etapele următoare urmăresc consolidarea cunoștințelor despre viețuitoarele acvatice și mediul lor de viață, trecând de la narațiune la explorarea faptelor. Google Forms a fost ales ca instrument de evaluare non-formală, distractivă și rapidă.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- O1: Să identifice cel puțin trei viețuitoare marine studiate;

- O2: Să clasifice viețuitoarele după mediul lor de viață
- O3: Să utilizeze un instrument digital pentru a selecta răspunsuri.

Implementare: În loc de o fișă de lucru clasică, copiii au participat la un „Quiz Digital”. Formularul a fost configurat pentru a conține preponderent întrebări vizuale. De exemplu, o secțiune cerea copiilor să identifice umbra unei meduze sau să aleagă dintre trei imagini peștele cel mai mare. Administrarea s-a făcut în perechi sau individual, sub supravegherea educatoarei. Beneficiul major al Forms a fost analiza automată a răspunsurilor, care a generat instantaneu grafice, oferind educatoarei o imagine clară asupra ariilor care necesitau intervenție suplimentară (ex. dificultăți în diferențierea plantelor acvatice de viețuitoare).

DEC: Galeria de artă acvatică (Utilizând Google Slides)

Secțiunea de educație estetică a transformat instrumentul de prezentare Google Slides într-o pânză de creație colaborativă și o galerie virtuală de artă.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- O1: Să își exprime liber sentimentele și impresiile inspirate de poveste prin mijloace plastice;
- O2: Să utilizeze funcțiile de bază (forme, culori, inserare imagine) ale unui editor digital;
- O3: Să aprecieze lucrările colegilor.

Implementare: fiecare copil (sau pereche) primește un Slide pre-alocat, care are deja fundalul setat (propriul „Acvariu Digital”). Educatoarea deschide „Banca de obiecte”. Copiii sunt învățați doar două acțiuni simple: copierea imaginii dorite (pește, scoică) și lipirea ei pe propriul lor Slide. Folosind mouse-ul sau ecranul tactil, copiii exersează tragerea și poziționarea elementelor pe Slide, creând aranjamentul dorit în propriul lor acvariu virtual. Acest proces a încurajat nu doar creativitatea individuală (prin alegerea și aranjarea elementelor), dar și responsabilitatea colaborativă, deoarece lucrau cu toții în același fișier, învățând să nu intervină pe Slide-urile colegilor.

Concluzii

Proiectul „Aventuri în lumea acvatică” demonstrează că pedagogia digitală, aplicată cu sens și scop, are un impact major asupra procesului de predare-învățare-evaluare la preșcolari. Am reușit să transformăm o poveste clasică într-o experiență de învățare activă, colaborativă și măsurabilă.

Utilizarea platformelor precum Livresq și a instrumentelor Google nu reprezintă un scop în sine, ci un mijloc de a atinge excelența pedagogică, facilitând o explorare adaptată nevoilor noii generații. Așa cum spunea Papert (1980), „Cel mai important lucru pe care îl poate face tehnologia este să schimbe felul în care învățăm”.

Îi încurajăm pe colegii noștri să preia, să adapteze și să îmbogățească acest model, transformând sala de grupă într-un laborator de inovație.

BIBLIOGRAFIE

- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

Pedagogia digitală

Cifre romane - clasa a III-a

Prof. Mohanu Corina Ioana

Școala Gimnazială "Regina Maria" Sibiu

Cursul de pedagogie digitală este esențial în educația contemporană, deoarece sprijină adaptarea procesului de predare-învățare la cerințele societății digitale. Principalele utilități sunt:

Dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice, necesare utilizării eficiente a tehnologiei la clasă.

Integrarea instrumentelor digitale (platforme educaționale, aplicații interactive, resurse multimedia) în activitățile de predare, evaluare și feedback.

Creșterea atractivității și motivației elevilor, prin lecții interactive și adaptate stilurilor diferite de învățare.

Personalizarea învățării, prin utilizarea aplicațiilor care permit ritmuri și niveluri diferite de studiu.

Îmbunătățirea evaluării, folosind teste online, portofolii digitale și feedback rapid.

Dezvoltarea gândirii critice și a colaborării, prin proiecte digitale și activități de lucru în echipă.

I. Utilizarea instrumentului Google Prezentați în predarea cifrelor romane la clasa a III-a răspunde

cerințelor educației moderne, centrate pe elev, oferind o modalitate atractivă, interactivă și eficientă de învățare.

Prin integrarea resurselor vizuale și digitale, elevii nu doar învață regulile de scriere și citire a cifrelor romane, ci le și înțeleg contextual, aplicându-le creativ.

II. Elevii descoperă și exersează scrierea și citirea numerelor cu cifre romane I, V și X. În cadrul lecției, se propune o activitate practică: elevii lucrează într-un document comun creat în Documente Google, unde:

- completează un tabel cu corespondența dintre cifrele arabe și cele romane;
- scriu exemple de utilizare ;

rezolvă exerciții colaborative.

AVANTAJELE UTILIZĂRII INSTRUMENTULUI DOCUMENTE GOOGLE

- permite colaborarea în timp real, fiecare elev putând contribui simultan;

- oferă feedback instant din partea învățătorului;
- facilitează accesul de oriunde (acasă, la școală, pe tabletă sau computer);
- contribuie la dezvoltarea competențelor digitale și a lucrului în echipă;

documentul poate fi salvat automat și partajat ușor pentru evaluare sau revizuire.

III. Avantajele utilizării unui Formular Google pentru testarea elevilor de clasa a III-a la lecția „Cifre romane”:

CORECTARE AUTOMATĂ ȘI RAPIDĂ

Profesorul poate seta răspunsurile corecte, iar formularul evaluează instantaneu rezultatele, economisind timp.

FEEDBACK IMEDIAT PENTRU ELEVI

După trimiterea testului, elevii pot vedea ce au greșit și răspunsurile corecte, ceea ce stimulează învățarea.

ADAPTAT ELEVILOR DE 9–10 ANI

Testul conține imagini, exerciții tip grilă sau cu alegere multiplă, potrivite nivelului lor de vârstă.

ACCESIBIL DE PE ORICE DISPOZITIV

Elevii pot completa testul de pe telefon, tabletă sau laptop, chiar și de acasă, dacă este nevoie.

MONITORIZAREA RAPIDĂ A REZULTATELOR

Profesorul poate vedea centralizat răspunsurile, gradul de reușită la fiecare întrebare și întregul progres al clasei.

ÎNVĂȚARE PRIN TEHNOLOGIE

Elevii se familiarizează cu instrumente digitale, dezvoltând competențe digitale de bază.

PĂSTRAREA ȘI REUTILIZAREA TESTELOR

Profesorul poate salva formularul și îl poate folosi și în anii următori sau îl poate adapta ușor pentru alte lecții.

REDUCEREA CONSUMULUI DE HÂRTIE

Testarea digitală elimină necesitatea printării, fiind o soluție ecologică și mai economică

IV. Predarea cifrelor romane la clasa a III-a folosind editorul Livresq oferă numeroase avantaje, atât pentru elevi, cât și pentru învățător.

ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ ȘI ATRACTIVĂ

Elevii pot interacționa direct cu conținutul (exerciții de tip drag-and-drop, quizuri, animații).

Cifrele romane, care pot părea abstracte, devin vizuale și dinamice — de exemplu, elevii pot asocia simboluri cu valori prin activități interactive.

Crește motivația și implicarea copiilor, care învață prin joc și explorare.

VIZUALIZARE CLARĂ ȘI MULTIMEDIA

Sunt integrate imagini, clipuri video, tabele și animații pentru a explica regulile formării numerelor cu cifre romane.

Elevii pot vedea comparativ cifrele arabe și romane în contexte practice (ex. ceasuri, inscripții).

Favorizează învățarea vizuală și auditivă, potrivită vârstei de 9–10 ani.

PERSONALIZARE ȘI ADAPTARE LA RITMUL ELEVILOR

Lecția este personalizată în funcție de nivelul clasei.

Au fost adăugate exerciții de dificultate progresivă.

Elevii pot lucra individual sau în grup, în clasă sau acasă.

INTEGRARE ÎN ACTIVITĂȚI DIGITALE MODERN

Livresq contribuie la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor, conform cerințelor actuale ale educației moderne.

Lecția poate fi accesată de pe tablete, laptopuri sau telefoane, ceea ce ușurează învățarea hibridă sau la distanță.

CONSOLIDAREA ȘI EVALUAREA FACILĂ

Platforma permite auto-evaluare instantanee — elevii primesc imediat feedback asupra răspunsurilor.

Profesorul poate urmări progresul elevilor, identificând ușor unde apar dificultăți.

Posibilitatea de a adăuga teste formative și activități de recapitulare, teme pentru acasă.

Lecția proiectată are la bază dezvoltarea competenței specifice ”2.1. Recunoașterea numerelor naturale din centrul 0- 10 000 și a fracțiilor subunitare sau echiunitare, cu numitori mai mici sau egali cu 10” face referire la transmiterea și însușirea de cunoștințe cu privire la cifrele romane mici: I, V și X.

Am apelat pentru momentul de început al activității la rezolvarea unui rebus unde cheile de răspuns sunt noțiuni matematice și terminologii învățate anterior. Soluția rebusului ne duce la titlul noii lecții, ”Cifrele romane”. Elevii află de unde provin acestea, cine le-a utilizat pentru prima dată și unde le mai folosim în prezent. Este rulată o galerie de imagini care evidențiază folosirea de către romani a cifrelor pe inscripții antice.

Lecția continuă cu o parte teoretică prin care elevii află care sunt cifrele romane mici, regulile de scriere cu acestea și modul de formare a numerelor. Video-ul atașat consolidează cele enunțate mai sus și vine în sprijinul copiilor pentru consolidarea cunoștințelor.

Cele 8 exerciții propuse sunt diverse și interactive fiind însoțite de 4 asistenți din Roma antică.

Pentru obținerea performanței am gândit un joc Kahoot, care place copiilor în mod deosebit. Cei care doresc pot continua joaca cu un Wordwall sau cu un Puzzle.

Ca și temă pentru acasă copiii au de lucrat o fișă interactivă creată pe platforma Liveworksheets, rezultatelor muncii lor fiind verificate în timp real prin oferirea de feedback la finalul rezolvării acestora.

În concluzie, cursul de pedagogie digitală contribuie la formarea unui profesor modern, capabil să valorifice tehnologia pentru un act educațional eficient și relevant pentru elevii de astăzi.

Pedagogia digitală la grupa mare – proiecte și activități

Prof. Stănilă Andreea-Ioana

Grădinița cu Program Prelungit „Frații Grimm”, Sibiu

În contextul educațional actual, pedagogia digitală reprezintă un instrument fundamental pentru stimularea învățării active și interactive, mai ales în rândul copiilor preșcolari. La grupa mare, la grădiniță, copiii se află într-o perioadă de dezvoltare rapidă, în care curiozitatea, creativitatea și dorința de a explora lumea înconjurătoare sunt extrem de puternice. Integrarea tehnologiei în activitățile educative nu doar că sporește motivația și atenția copiilor, dar le dezvoltă și abilități cognitive, sociale și digitale încă din primii ani de școală. Proiectele desfășurate folosind aplicații precum Wordwall, LivreSQ și Canva au demonstrat eficiența pedagogiei digitale în transformarea procesului de învățare într-o experiență captivantă și plină de sens.

Un prim proiect digital desfășurat la grupa mare a avut ca obiectiv învățarea culorilor și formelor geometrice, utilizând aplicația Wordwall. Această platformă permite crearea de jocuri interactive, exerciții și quiz-uri personalizate, oferind un mediu atractiv și motivant pentru preșcolari. Activitatea a fost structurată astfel încât copiii să interacționeze atât individual, cât și în perechi, ceea ce a încurajat autonomia, dar și colaborarea. De exemplu, copiii au participat la un joc digital în care trebuiau să potrivească

formele geometrice cu obiectele corespunzătoare din imagini, dar și să identifice culorile diferitelor obiecte. Feedback-ul instant oferit de aplicație – prin animații și sunete – a permis corectarea greșelilor și consolidarea cunoștințelor într-un mod plăcut și motivant. Această activitate a dezvoltat nu doar recunoașterea vizuală și atenția, ci și gândirea logică și capacitatea de concentrare. În plus, caracterul ludic al exercițiilor a transformat învățarea într-o experiență atractivă, menținând implicarea copiilor pe toată durata activității.

Un alt proiect digital semnificativ a vizat dezvoltarea limbajului, vocabularului și abilităților de comunicare, prin intermediul aplicației LivreSQ. Această platformă permite crearea de povești interactive și exerciții personalizate, adaptate vârstei preșcolarilor. Activitățile realizate prin LivreSQ au inclus completarea de fraze, asocierea imaginilor cu cuvintele corespunzătoare și crearea de mini-povești digitale. De exemplu, după citirea unei scurte povestiri despre o zi la fermă, copiii au fost invitați să identifice animalele și acțiunile acestora, să potrivească cuvintele cu imaginile și să creeze continuarea povestirii folosind elemente vizuale și text simple. Această abordare a stimulat atât exprimarea orală, cât și gândirea

critică, capacitatea de a face conexiuni și de a ordona informațiile într-un mod logic. Copiii au fost motivați să participe activ, deoarece povestea digitală le oferea un mediu interactiv și atractiv, în care succesul și progresul erau vizibile imediat.

Pedagogia digitală a fost integrată și prin aplicația Canva, într-un proiect intitulat „Desenăm și explorăm împreună”, care a vizat dezvoltarea creativității și colaborării. Deoarece copiii de grădiniță nu pot insera text cu ușurință, activitatea a fost adaptată astfel încât să deseneze ei înșiși imaginile, în funcție de tema propusă. Copiii au lucrat în grupuri mici pentru a crea postere sau colaje digitale, alegând culorile și formele potrivite pentru fiecare element. De exemplu, într-un proiect despre animalele domestice, copiii au desenat vaci, cai, pisici și găini, plasându-le pe un „poster digital” care ilustra o fermă. Într-un alt proiect dedicat anotimpurilor, copiii au fost împărțiți în patru grupe, fiecare reprezentând un anotimp, iar ei au realizat desene cu soare, nori, frunze și flori, creând scena specifică anotimpului atribuit grupului lor. Această activitate a stimulat creativitatea, atenția la detalii și gândirea vizuală, oferind totodată oportunități de colaborare între colegi. Copiii au discutat despre ideile lor, au împărțit sarcini și au realizat împreună produsul final, dezvoltând abilități socio-emoționale importante. Această activitate a stimulat comunicarea, colaborarea, coordonarea și gândirea vizuală, dar și abilitățile digitale, familiarizând copiii cu instrumente creative digitale. Rezultatele proiectului au fost

prezentate colegilor, iar procesul a fost evaluat nu doar pentru corectitudinea informațiilor, ci și pentru creativitate, originalitate și colaborare.

Pedagogia digitală oferă și posibilitatea de a evalua progresul copiilor într-un mod non-invaziv și interactiv. Wordwall, LivreSQ și Canva permit urmărirea performanței fiecărui copil, identificarea punctelor forte și a domeniilor care necesită dezvoltare suplimentară. De exemplu, la activitățile cu Wordwall, educatorul putea observa rapid câți copii au identificat corect culorile și formele geometrice, iar la LivreSQ, performanța în completarea exercițiilor de vocabular sau povestiri era monitorizată în timp real. În activitățile cu Canva, educatorul putea evalua modul în care copiii au colaborat în grup, creativitatea aleasă pentru design și capacitatea de a organiza informația într-un mod logic. Această evaluare digitală oferă feedback imediat și permite ajustarea activităților astfel încât fiecare copil să beneficieze de sprijinul necesar.

Un alt avantaj important al pedagogiei digitale este atractivitatea vizuală și interactivă a aplicațiilor. Culorile vii, animațiile, sunetele și posibilitățile de interacțiune mențin copiii implicați și îi ajută să asocieze informația cu experiența pozitivă de învățare..

Mai mult, utilizarea pedagogiei digitale a permis adaptarea activităților la nevoile copiilor, oferind tuturor oportunitatea de a învăța împreună, în mod interactiv, sub îndrumarea educatorului. Activitățile digitale, desfășurate frontal cu întreaga grupă, au stimulat atenția, implicarea și

colaborarea, contribuind la dezvoltarea competențelor multiple: cognitive, socio-emoționale, lingvistice și digitale.

În concluzie, pedagogia digitală la grupa mare de grădiniță a demonstrat că tehnologia poate transforma activitățile educative tradiționale în experiențe interactive, atractive și eficiente. Utilizarea aplicațiilor Wordwall, LivreSQ și Canva a contribuit la dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a copiilor, combinând jocul, învățarea și colaborarea. Activitățile digitale au stimulat curiozitatea, creativitatea, comunicarea și gândirea critică, oferind copiilor oportunități de învățare adaptate nevoilor lor. Pe lângă aceste aplicații, există numeroase alte instrumente digitale care pot fi integrate în pedagogia digitală, sporind varietatea și atractivitatea activităților educative. Integrarea tehnologiei în procesul educațional reprezintă un pas esențial în pregătirea preșcolarilor pentru școala primară, dezvoltând competențele necesare pentru succesul în secolul XXI și oferindu-le o experiență educațională modernă, captivantă și plină de sens.

PROIECT STEM

Spotlight – Tribut video pentru femeile de știință ale UE: un proiect didactic bazat pe pedagogie digitală

prof. Staroste Tațiana

Colegiul Tehnic "Cibinium" Sibiu

În contextul educației contemporane, integrarea tehnologiei în procesul de predare-învățare nu mai reprezintă o opțiune, ci o necesitate. Elevii de astăzi sunt nativi digitali, obișnuiți cu interacțiunea permanentă cu dispozitive inteligente, aplicații multimedia și platforme online. De aceea, profesorii trebuie să creeze medii de învățare relevante, dinamice, motivate și centrate pe competențele reale ale elevilor. Proiectul didactic „Spotlight – Tribut video pentru femeile de știință ale UE”, realizat la disciplina Tehnologia Informației și a Comunicațiilor, la clasa a XI-a, filiera tehnologică, reprezintă o astfel de activitate modernă, interdisciplinară și orientată spre dezvoltarea competențelor digitale complexe.

Scopul principal al proiectului a fost acela de a familiariza elevii cu contribuțiile unor femei de știință remarcabile din Europa, oferindu-le modele autentice și inspiraționale. Activitatea a combinat tehnologia, cultura științifică și creativitatea, transformând procesul de învățare într-un demers atractiv și formativ. Elevii au realizat videoclipuri dedicate personalităților feminine din domeniul cercetării, consolidându-

și abilitățile tehnice, dar și gândirea critică și capacitatea de sinteză.

Exemple de femei de știință

ÎN CADRUL PROIECTULUI, ELEVII AU STUDIAT PATRU FEMEI DE ȘTIINȚĂ REMARCABILE

- Marie Curie, pionieră în studiul radioactivității și singura persoană care a primit două Premii Nobel în Fizică și Chimie;
- Emmanuelle Charpentier, co-dezvoltatoare a tehnologiei CRISPR-Cas9, distinsă cu Premiul Nobel pentru Chimie în 2020;
- Ada Yonath, laureată Nobel pentru Chimie în 2009, pentru cercetarea ribozomilor;

Aurora Simionescu, astrofiziciană română, cunoscută pentru studiile asupra materiei la scară cosmică².

Elevii au documentat realizările acestor personalități, au selectat informații și materiale vizuale relevante, apoi au sintetizat totul într-un videoclip multimedia, folosind Canva sau Clipchamp. Această abordare le-a oferit modele

inspiraționale și a subliniat contribuția esențială a femeilor în știință și tehnologie.

Proiectul a fost construit pe principii ale pedagogiei digitale, care îmbină metode tradiționale cu tehnologii emergente pentru a susține învățarea activă. Printre strategiile utilizate s-au numărat:

- Învățarea prin proiect (Project-Based Learning), care presupune dezvoltarea unui produs final relevant — în acest caz, un videoclip original;
- Învățarea bazată pe investigație, prin care elevii au analizat surse online, articole științifice simplificate și materiale documentare;
- Învățarea multimodală, bazată pe integrarea imaginii, textului, sunetului și graficii;
- Lucrul colaborativ, elevii fiind încurajați să discute, să împartă sarcini și să ofere feedback colegilor;

Evaluarea digitală, realizată printr-o rubrică creată în format vizual, accesibilă oricând online.

Aceste metode au transformat activitatea într-un cadru educațional flexibil, adaptat nevoilor elevilor și motivant prin utilizarea instrumentelor tehnologice cu care aceștia sunt familiarizați.

Instrumentele digitale utilizate

1. Canva – organizare, design și evaluare

PROFESORUL A REALIZAT ÎN CANVA

- fișa de lucru, în format grafic modern și ușor de parcurs;
- storyboard-ul pentru planificarea videoclipului;

o rubrică de evaluare clară, vizuală și intuitivă.

2. Clipchamp și Canva Video Editor – editarea videoclipurilor

Elevii au folosit Canva Video Editor, pentru elevii începători, datorită interfeței intuitive și a șabloanelor gata de utilizare.

3. Heyzine Flipbook – publicarea produselor finale

Toate videoclipurile au fost integrate într-un flipbook digital realizat cu Heyzine, transformând documentele într-o „revistă” interactivă, ușor de navigat și distribuit.

Etapele desfășurării activității

- Introducerea temei și prezentarea obiectivelor;
- Documentarea elevilor;
- Planificarea videoclipului prin storyboard;
- Crearea produsului multimedia în Canva sau Clipchamp;
- Publicarea în Heyzine;

Prezentarea proiectelor, feedback-ul colegial și autoevaluarea.

Impactul activității asupra elevilor

Elevii au manifestat interes crescut și entuziasm față de partea tehnologică și creativă a proiectului. Activitatea a contribuit la:

- dezvoltarea competențelor digitale avansate;
- creșterea încrederii în utilizarea aplicațiilor multimedia;
- îmbunătățirea capacității de sinteză și comunicare vizuală;
- formarea unei atitudini pozitive față de știință și inovație;

promovarea egalității de gen în domeniile STEM.

Durata activității

Activitatea se desfășoară pe mai multe etape și durează aproximativ 3–5 ore de curs, în funcție de nivelul elevilor și complexitatea videoclipurilor. Etapele includ:

- prezentarea temei și a obiectivelor (20–30 minute);
- documentarea și alegerea personalității științifice (40–60 minute);
- crearea videoclipului (1–2 ore);
- centralizarea și publicarea produselor finale în Heyzine (15–20 minute);

prezentarea proiectelor și feedback-ul (aproximativ 1 oră).

Această structură permite elevilor să lucreze individual sau în echipe, dezvoltându-și autonomia și competențele digitale, de comunicare și de sinteză.

Concluzii

Proiectul „Spotlight – Tribut video pentru femeile de știință ale UE” demonstrează potențialul pedagogiei digitale de a transforma procesul de învățare, combinând tehnologia, cercetarea, creativitatea și educația științifică. Elevii au realizat un produs multimedia propriu, au înțeles contribuția esențială a femeilor în știință și au experimentat toate etapele unui proiect educațional modern, de la documentare și planificare, până la prezentarea publică a rezultatului final.

BIBLIOGRAFIE

*European Commission, *Women in Science*, Brussels, Publications Office of the European Union, 2019.*

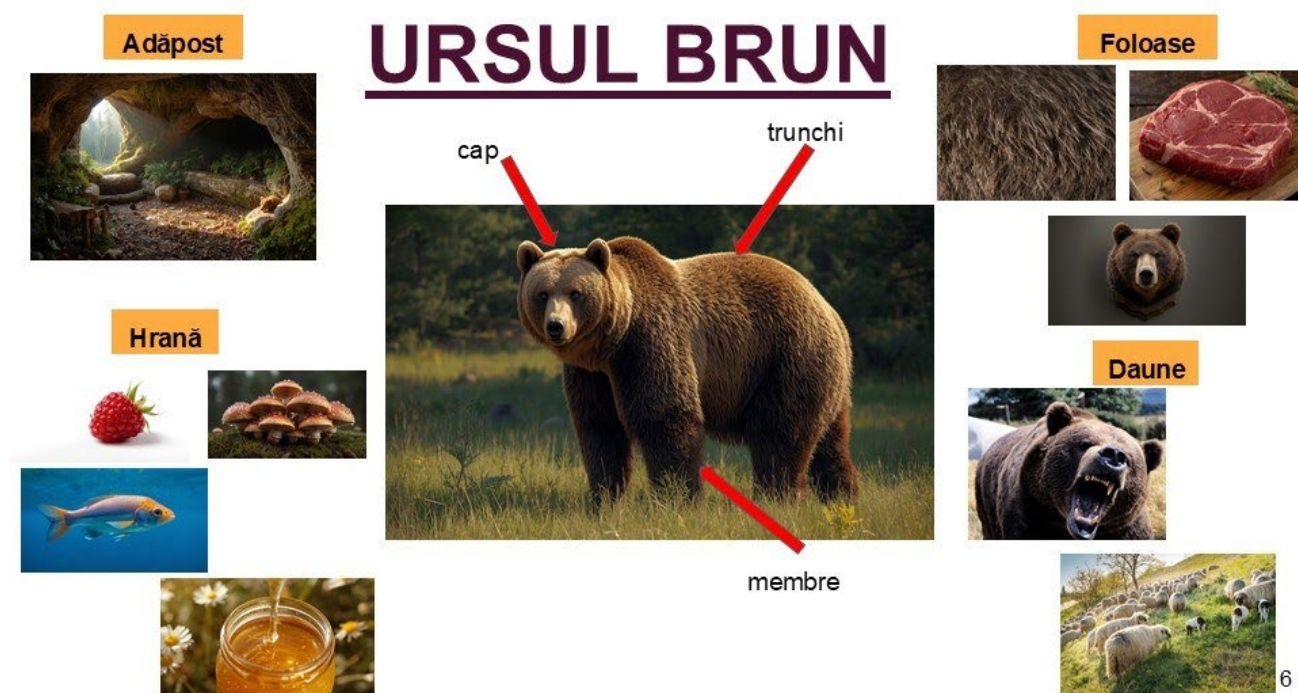
*Nobel Prize Organization, *Women Laureates*, Stockholm, Nobel Media, 2020.*

RESURSE DIGITALE

Utilizarea practică a Google Slides

prof. Farcaș Maria

Grădinița cu Program Normal Avrig



Fragment din prezentarea Google Slides „Animalele din pădure”, folosită la activitate.

Activitatea didactică intitulată „Animalele din pădure” se desfășoară în cadrul unei activități integrate, fiind destinată copiilor din grupa mare și având ca temă cunoașterea animalelor sălbatice din România. Activitatea este realizată în contextul pedagogiei digitale, prin utilizarea unei prezentări interactive realizate în Google Slides.

Resursa sprijină realizarea învățării în contexte variate, prin îmbinarea informațiilor vizuale, verbale și audio (imagini, explicații și material video). De asemenea, aceasta contribuie la îmbunătățirea procesului de învățare prin evaluare formativă, realizată prin întrebări de

verificare și discuții ghidate, favorizând autoevaluarea verbală. Un element distinctiv al resursei este caracterul său interactiv și accesibil, putând fi utilizată atât online, cât și offline.

Resursa poate fi utilizată în activități frontale, pe grupuri mici sau individual, în funcție de nivelul de pregătire și ritmul de învățare al copiilor. Este recomandată adaptarea ritmului de parcurgere a prezentării pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, prin reluarea informațiilor și sprijin verbal suplimentar.

Prezentarea Google este gândită pentru a fi utilizată ca o secvență de transmitere și însușire

de noi cunoștințe. Modul de utilizare a prezentării va fi proiectarea acesteia și discutarea fiecărei imagini, pe baza metodelor și procedeele utilizate de către educatoare: conversația, Brainstorming, explicația, demonstrația etc., astfel încât copiii să rețină ușor informațiile despre animalele sălbatice prezentate.

Scopul activității este de a îmbogăți cunoștințele copiilor despre mediul natural, de a-i familiariza cu animalele sălbatice și de a dezvolta capacitatea de observare, exprimare verbală, gândire logică și atenție, prin utilizarea mijloacelor digitale moderne, într-un mod atractiv și adaptat particularităților de vârstă ale copiilor.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

-să recunoască și să numească principalele animale sălbatice din România, precizând înfățișarea acestora

-să descrie hrana specifică fiecărui animal

-să enumere foloasele oferite, dar și daunele produse de aceste animale în anumite situații

-să înțeleagă pericolul și reacțiile agresive pe care le pot avea animalele sălbatice, respectând totodată o serie de măsuri preventive

-să demonstreze o atitudine pozitivă față de anumite animale sălbatice protejate de lege

Activitatea debutează cu captarea atenției copiilor și introducerea noțiunii de animal sălbatic, explicată într-un limbaj accesibil vârstei lor. Copiii sunt încurajați să formuleze

răspunsuri și să își exprime ideile, fiind ghidați spre înțelegerea faptului că animalele sălbatice trăiesc în natură, fără a fi domesticate de om, și se descurcă singure pentru a-și procura hrana și adăpostul.

În continuare, prezentarea digitală este utilizată pentru a explora, pe rând, mai multe animale sălbatice din pădurile României: ursul brun, vulpea, lupul, porcul mistreț, căprioara, cerbul, veverița, iepurele de câmp și ariciul. Pentru fiecare animal sunt prezentate informații esențiale referitoare la:

înfățișare (părțile corpului: cap, trunchi, membre)

adăpost

hrană

foloase aduse omului

posibile daune.

Imaginile sugestive, organizate vizual în prezentare, facilitează înțelegerea și memorarea informațiilor, iar educatoarea explică și clarifică noțiunile, adaptând discursul la nivelul de dezvoltare a copiilor. Pe parcurs, copiii sunt implicați activ prin întrebări, observații și exemple din experiența proprie.

Un moment important al activității îl constituie vizionarea unui material video integrat în prezentarea Google, prin care copiii recunosc animalele sălbatice și imită sunetele produse de acestea. Această etapă contribuie la dezvoltarea auzului fonematic, a memoriei auditive, a limbajului și a expresivității, transformând

procesul de învățare într-o experiență atractivă și interactivă.

Activitatea se încheie cu o etapă de sistematizare și fixare a cunoștințelor, realizată prin întrebări de verificare și discuții ghidate. Copiii sunt încurajați să enumere animalele învățate, să precizeze cu ce se hrănesc și ce foloase pot aduce, consolidând astfel informațiile dobândite. De asemenea, sunt formulate concluzii clare privind importanța animalelor sălbatice și necesitatea respectării și protejării acestora.

Resursa poate fi valorificată și în cadrul altor domenii, precum educarea limbajului, educație pentru mediu sau activități artistico-plastice. De asemenea, prezentarea poate face parte dintr-un set mai amplu de materiale dedicate temei „Viețuitoarele pădurii” sau „Mediul înconjurător”, fiind ușor de adaptat și completat cu alte resurse digitale sau practice.

Prin utilizarea prezentării digitale și a materialelor multimedia, activitatea contribuie atât la dezvoltarea competențelor cognitive și de limbaj, cât și la formarea competențelor digitale timpurii, stimulând interesul copiilor pentru învățare și pentru cunoașterea mediului înconjurător.

Utilizarea Prezentării Google create are următoarele avantaje: folosește un format vizual, interactiv și ușor de înțeles, atractiv pentru copii, imaginile și videoclipurile sunt captivante, menținând atenția copiilor pe tot parcursul

desfășurării activității; prezentarea poate fi accesată de pe orice dispozitiv (calculator, tabletă, telefon), cu conexiune la internet, fără a fi necesară instalarea unor programe speciale; interfața este intuitivă, iar conținutul poate fi parcurs ușor atât de cadrul didactic, cât și de copii, cu sprijin; prezentarea poate fi modificată rapid, completată sau adaptată nivelului de vârstă și nevoilor grupului de copii; permite inserarea de imagini, videoclipuri și sunete, ceea ce crește atractivitatea și facilitează învățarea prin mai multe canale senzoriale; poate fi folosită pentru discuții, întrebări, recunoaștere vizuală și imitarea sunetelor, încurajând participarea activă, prezentarea poate fi realizată sau îmbunătățită în colaborare cu alte cadre didactice, în timp real; materialul poate fi partajat rapid sau exportat în format PDF, devenind o resursă educațională deschisă; contribuie la formarea competențelor digitale timpurii ale copiilor și la creșterea competențelor digitale ale cadrelor didactice; prezentarea poate fi reutilizată în ani școlari diferiți sau adaptată pentru alte teme și discipline.

Pedagogia digitală sprijină îmbunătățirea calității actului educațional, prin diversificarea metodelor de predare, învățare și evaluare. Utilizarea resurselor digitale facilitează învățarea activă, crește motivația elevilor și permite adaptarea demersului didactic la ritmul și stilul de învățare al fiecăruia.

PROIECT DE ACTIVITATE

Călătorie în lumea emoțiilor

-Proiect de activitate-

Prof. Stoica Aniela,

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 3 Avrig

Liceul Teoretic "Gheorghe Lazăr" Avrig

Nr. Crt.	Etapele activității	Activitatea profesorului	Activitatea copiilor
1.	Moment organizatoric	Se asigură climatul socio-afectiv pentru buna desfășurare a activității -aerisirea sălii de grupă - pregătirea materialului didactic -așezarea mobilierului	Se pregătesc de activitate.
2.	Captarea și orientarea atenției	Captarea atenției se va printr-o imagine cu cele 4 emoții de bază. (resursă digitală online)	Privesc imaginea și identifică emoticoanele.
3.	Reactualizarea cunoștințelor	Educatorea prezintă un video și poartă o discuție cu preșcolarii despre emoții. Emoțiile	

Grupa: Mijlocie - Iepurașii

Tema anuală: "Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?"

Tema săptămânii: "Emoții și sentimente"

Tema zilei: „Călătorie în lumea emoțiilor”

Domeniul Limbă și Comunicare - Educarea limbajului: „Grădina cu emoții”

Mijloc de realizare: povestea educatoarei

Tipul activității: predare de cunoștințe

SCOPUL ACTIVITĂȚII

Stimularea și dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a sentimentelor și emoțiilor, formarea unor atitudini pozitive față de sine și ceilalți, educarea capacității de a exprima verbal și nonverbal idei, opinii, sentimente și emoții.

DOMENII DE DEZVOLTARE VIZATE

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

2. DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII

1. Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute.
2. Comportamente prosoziale, de acceptare și de respectare a diversității.
3. Autocontrol și expresivitate emoțională.

COMPORTAMENTE VIZATE

1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă) .
2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă).
3. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare.
4. Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate.

5. Demonstrează acceptare și înțelegere față de celelalte persoane din mediul apropiat.
6. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- Să asculte cu atenție povestea reținând cel puțin două personaje, emoțiile trăite de acestea, folosindu-se de imagini și întrebări.
- Să identifice cel puțin două emoții trăite de personajele din poveste, verbalizând pe baza imaginilor.
- Să mimeze corect cel puțin două emoții cu ajutorul imaginilor.

Sarcina didactică: preșcolarii vor asculta cu atenție povestea, vor reține personajele din poveste dar și emoțiile trăite de acestea.

Material didactic: tabla smart, fișe de lucru, creioane colorate, baloane

3. DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

BIBLIOGRAFIE

Emoțiile

JOC DIDACTIC

Eu spun una - tu spui multe

- Joc didactic -

Prof. Chișu Georgeta-Ilinca

Grădinița cu P.P. Nr.33, Sibiu

Disciplina: Educarea limbajului

An școlar: 2025-2026

Grupa: mare

Proiect tematic: "Surprizele toamnei!"

Tema activității: "Eu spun una, tu spui multe...!" – joc didactic

Tipul lecției: Transmiterea și însușirea noilor cunoștințe

Durata: 30-35 min

Locul de desfășurare: sala de grupă

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII

- Mesaje orale în diverse situații de comunicare;

Premise ale citirii și scrierii în contexte de comunicare cunoscute.

COMPETENȚE VIZATE

- Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare;
- Discriminează/diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete;
- Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului;
- Utilizează structuri orale simple;
- Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă);
- Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specific;

- Folosește cuvinte noi în experiențele zilnice;
- **SCOP:** Dezvoltarea capacității copiilor de a recunoaște și de a transforma corect substantivele de la singular la plural și invers, stimulând totodată exprimarea orală în propoziții simple și corecte;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

- O1: Să utilizeze corect substantivele de diferite genuri, atât la singular, cât și la plural, pe baza imaginilor și a jetoanelor oferite;
- O2: Să transforme substantivele de la singular la plural și invers, folosindu-se de imaginile corespunzătoare anotimpului de toamnă;
- O3: Să formuleze propoziții simple și dezvoltate, exprimându-se corect din punct de vedere gramatical;

O4: Să rezolve corect sarcinile propuse în fișa individuală de lucru.

SARCINA DIDACTICĂ: Identificarea imaginilor, transformarea substantivelor de la singular la plural (sau invers) și formularea de propoziții simple sau dezvoltate, exprimându-se corect din punct de vedere gramatical.

REGULI DE JOC: Fiecare copil este invitat să extragă un jeton. Pe jeton se află o imagine care reprezintă un obiect – un substantiv – fie la singular, fie la plural. Copilul privește cu atenție imaginea, o denumește și spune dacă substantivul este la singular sau plural. Apoi, pornește într-o mică „misiune” prin clasă: trebuie să găsească colegul care are jetonul pereche, adică imaginea cu același obiect, dar la cealaltă formă – dacă el are forma de singular, caută pluralul, și invers.

Când cei doi copii și-au găsit jetoanele pereche, merg împreună la panou și le așază în locul special pregătit pentru joc. Astfel, se formează perechi corecte de substantive la singular și plural.

La sarcina a doua, copiii alcătuiesc oral o propoziție – simplă sau mai lungă – folosind cuvântul de pe jetonul său. Propozițiile trebuie să fie clare, corecte și rostite cu voce tare, copiii exprimându-se corect din punct de vedere gramatical.

Pe tot parcursul jocului, copiii sunt încurajați să respecte rândul, să asculte cu atenție ce spun colegii și să nu vorbească unii peste alții. Astfel, jocul va fi plăcut pentru toată lumea și fiecare copil va avea ocazia să participe activ.

ELEMENTE DE JOC: surpriza, aplauzele, descoperirea.

RESURSE

- centrul tematic, imagini/jetoane cu elemente de toamnă, tabla magnetica, markere, tabla interactivă, coșuleț, fișa de lucru, creioane colorate, recompense simbolice;
- resurse interactive digitale: aplicații: padlet, canva, mentimeter, videoclip, Google Forms, Google Docs;
- tablă interactivă / laptop;
- fișe de lucru individuale;

METODE

- conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul, surpriza, învățarea prin cooperare, joc didactic digital;

FORME DE ORGANIZARE

- Frontală, individuală;

METODE DE EVALUARE

evaluare continuă pe parcursul lecției (fișa de lucru și tabla interactivă)

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

1. Moment organizatoric (2 min)

SUNT ASIGURATE CONDIȚIILE NECESARE DESFĂȘURĂRII OPTIME A ACTIVITĂȚII DIDACTICE

- aerisirea sălii de grupă;
- aranjarea mobilierului corespunzător desfășurării activității;
- pregătirea materialelor didactice;

organizarea colectivului de copii.

2. Captarea atenției (5 min)

Captarea atenției va debuta cu următoarele întrebări legate de anotimpul de toamnă, utilizând link-ul de mai jos (GoogleForms):

APOI COPIII VOR RĂSPUNDE LA URMĂTOARELE GHICITORI (PREZENTARE REALIZATĂ ÎN GOOGLESIDES)

Apoi se va prezenta surpriza pregătită – scrisoarea trimisă de Zâna Toamnă. Se prezintă săculețul cu surprize și se distribuie fiecărui copil câte un jeton.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor (2 min)

Se vor prezenta, pe înțelesul copiilor, obiectivele activității de educare a limbajului, în cadrul căreia se va desfășura jocul „Eu spun una, tu spui multe”. Prin acest joc, copiii vor învăța să pronunțe corect cuvintele din imagini, să recunoască cuvintele care denumescă una sau mai multe obiecte și să formuleze propoziții despre obiectele ilustrate, fie că sunt reprezentate la singular sau la plural.

4. Reactualizarea cunoștințelor anterioare (2 min)

Reactualizarea cunoștințelor se va realiza prin repetarea poeziei “Toamna”, utilizând aplicația padlet:

5. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării (15 min)

EXPLICAREA ȘI DEMONSTRAREA MODULUI DE DESFĂȘURARE A JOCULUI

Le voi explica copiilor că trebuie să îndeplinească mai multe sarcini, să se ajute între ei și să se încurajeze reciproc. Voi preciza sarcinile și regulile jocului.

Regulile jocului

- Fiecare copil extrage un jeton pe care este ilustrată o imagine ce reprezintă un substantiv, la singular sau la plural;
- Copilul denumește imaginea de pe jetonul său, precizând dacă substantivul este la singular sau plural;
- Apoi, copilul caută colegul care are jetonul cu forma corectă a aceluiași substantiv (singularul sau pluralul, după caz);
- Cei doi copii vin la panou și așază jetoanele pereche (singular și plural) în locul indicat;
- După formarea perechilor, fiecare copil alcătuiește oral o propoziție simplă sau dezvoltată, folosind substantivele de pe jetoane;
- Copiii trebuie să respecte rândul, să asculte cu atenție și să nu intervină peste colegii lor;

După anunțarea tuturor regulilor de joc, educatoarele demonstrează o dată jocul, urmând să se treacă la jocul de probă în care este chemat un preșcolar la demonstrație, tocmai pentru a observa dacă s-a înțeles ceea ce au de realizat.

JOCUL DE PROBĂ

Se execută prima variantă de joc de către un preșcolar pentru a înțelege mai bine ceea ce au de realizat și pentru a explica din nou de către educatoare, dacă sunt eventuale neînțelegeri.

SE VA REALIZA JOCUL DE PROBĂ ȘI CU AJUTORUL APLICAȚIEI LEARNINGAPPS

EXECUTAREA JOCULUI PROPRIU-ZIS

Varianta unu de joc

Denumeste imaginea și găsește-o pe aceea care are mai multe obiecte desenate pe ea și așează-o la panou.

VARIANTA DOI DE JOC

Înainte de a începe varianta doi de joc, se face un joc de probă pentru ca toți preșcolarii să înțeleagă jocul.

Formulează propoziții despre imaginile găsite, atât pentru forma de singular, cât și pentru cea de plural.

6. Obținerea performanței (5 min)

În această etapă se realizează complicarea jocului: În complicarea jocului se folosește diagrama Venn. Se prezintă copiilor cele două cercuri (roșu și verde) intersectate. Se explică că, pe rând, vor extrage din săculeț un jeton, vor denumi imaginea și-l vor pune în așa fel încât să respecte cerința Zânei: în cercul roșu jetoanele cu forma de singular, iar în cel verde pe cele cu formă de plural (se va explica pe înțelesul lor). La intersecția celor două cercuri se așează elementul care are aceiași formă de singular și de plural.

7. Asigurarea transferului și a retenției (5 min)

La finalizarea jocului didactic, copiii vor fi antrenați în rezolvarea unei fișe de lucru individual, realizată cu ajutorul aplicației Google Docs:

8. Încheierea activității (5 min)

Se fac aprecieri globale și individuale cu privire la comportamentul preșcolarilor, efortul și progresul realizat de ei.

Se fac aprecieri individuale asupra copiilor mai timizi, emotivi, care au nevoie de încurajări pe tot parcursul activităților. Cei mici vor primi bulinuțe vesele ca și recompensă pentru munca depusă și vom

încheia într-o notă veselă activitatea, ascultând, fredonând și dansând pe melodiile „Fructe și legume de toamnă!” de pe youtube și „Supă de zarzavat” din aplicația Google Presentation:

BIBLIOGRAFIE

Eftimie, G. - (2005), “Jocuri logice pentru preșcolarii și școlarii mici”, București;

Curriculum pentru învățământ preșcolar (3-6/7 ani), M.E.C.T, 2008;

AI O EXPERIENȚĂ DIDACTICĂ DE ÎMPĂRTĂȘIT?

Revista Casei Corpului Didactic Sibiu vă stă la dispoziție pentru publicarea articolelor despre activități didactice, proiecte educaționale, metode moderne de predare și exemple de bună practică.

Responsabilitatea pentru conținutul articolelor revine integral autorilor, care își asumă consecințele nerespectării dreptului de autor.

Redacția nu are obligația de a înapoia autorilor articolele nepublicate.

DATE DE CONTACT

edituramagister18@gmail.com

www.ccdsibiu.ro

Tel. 0269/230259