ISBN 978-630-316-206-5

ZAHIU TARSICA MARIANA
TUCĂ GEORGIANA

DIMA GEORGIANA COCUȚA
POPA GEORGETA

LEARNING THROUGH DIGITAL AL APPROACH IN KINDERGARTHEN

GHID METODOLOGIC



Editura La Fontaine
2024

„Împreună pentru un viitor mai bun"
nr.2023-1-RO01-KA122-SCH-000149686

Prof. Zahiu Tarsica Mariana
Prof. Tucă Georgiana

Prof. Dima Georgiana – Cocuța
Prof. Popa Georgeta

LEARNING THROUGH DIGITAL APPROACH IN KINDERGARTHEN

GHID METODOLOGIC

ÎN CADRUL PROIECTULUI

ERASMUS+

ÎMPREUNĂ PENTRU UN VIITOR MAI BUN

2023-1-RO01-KA122-SCH-000149686

Editura La Fontaine

2024

ALEXANDRU MIHAELA
BESNEA DANIELA
BOTEZATU GABRIELA
CĂLIN BEATRICE
CHELU NARCISA
COMAN DANIELA GEORGETA
CONSTANTIN SĂNDICA
COSAC FLORENTINA
COSTACHE ROXANA
DIMA GEORGIANA
DRAGOMIR MIHAELA RAMONA
FĂTU CORINA
FLORENSCU FLORICA
FLORESCU IONELA
GĂGEANU SINETA
IACOBESCU LILIANA
IVĂNOIU NICOLITA ANDREEA
MATACHE MĂRIUCA ANITA
MIHAILESCU CRISTINA





MUȘAT SILVIA
NEAGOE TATIANA
NEGRARU ANISOARA
NICODEI CEZARINA
NICULA IONELA FLORENTINA
OPLEAN RALUCA
POPA GEORGETA
RIZEA AURORA
RÎȘNOVEANU NICOLETA
STAN LUMINIȚA
TĂNASE VALENTINA
TOADER DIANA
TOMA MIRUNA
TOMESCU ELENA ANDREEA
TUCA GEORGIANA
TUTUNEA MĂDĂLINA
ȚUVIC ALINA
ZĂVOIANU IULIANA
ZAHIU TARSICA MARIANA
ZOTA FLORENTINA

Coordonatori la nivel de ISJ Buzau: **Inspector general Palcau Daniela** **Inspector educatie timpurie Ivan Cristina**		**AVIZAT** **INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN BUZĂU**
Coordonatori proiect: **Director Prof. Popa Georgeta** Prof. Zahiu Tarsica Mariana Prof. Dima Georgiana Prof. Tucă Georgiana	**Echipa proiect:** Prof. Besnea Daniela Prof. Călin Beatrice Prof. Fătu Corina Prof. Mușat Silvia Prof. Neagoe Tatiana Prof. Rîșnoveanu Nicoleta Prof. Stan Luminița Prof. Tutunea Mădălina Prof.Zota Florentina	
Tehnoredactare computerizată: Prof. Zahiu Tarsica Mariana		

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
Learning through digital approach in kindergarthen : ghid metodologic /
Zahiu Tarsica Mariana, Dima Georgiana Cocuţa, Tucă Georgiana, Popa Georgeta.
- Melineşti : Editura La Fontaine, 2024
ISBN 978-630-316-206-5

I. Zahiu, Tarsica Mariana
II. Dima, Georgiana Cocuţa
III. Tucă, Georgiana
IV. Popa, Georgeta

37

Disclaimer: *„Conţinutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenţia Naţională şi Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conţinutul informaţiei”.*

ISBN 978-630-316-206-5

CUPRINS

Introducere..... 3
Platformele digitale ideale folosite în învățământul preșcolar, Prof. Popa Georgeta, Director GPP 10 Buzău 5
Digitalizarea fără dependență în învățământul preșcolar contemporan, Prof. Zahiu Tarsica Mariana/ Ed. Călin Beatrice Elena. GPP 10 Buzău 6
Învățarea prin abordarea digitală la grădiniță, Prof. Alexandru Mihaela, GPP „Voinicelul" Slobozia, Ialomița.....10
Utilizarea tehnologiilor digitale în învățământul preșcolar, Prof. Botezatu Gabriela/ Prof.Costache Roxana, GPP 18 Buzău.....12
Utilizarea aplicațiilor digitale la disciplina matematică și explorarea mediului ,Prof. Coman Daniela-Georgeta, Liceul de Arte „Margareta Sterian" Buzău.....14
Proiect de activitate integrată "Păsări călătoare vin din depărtare", Prof. Mihăilescu Cristina/Prof Constantin Săndica, GPP „Junior" Slobozia, Ialomița.....18
Învățarea prin abordarea digitală în grădinița de copii, Prof. Cosac Florentina, Grădinița Nr. 269 București.....26
Ce înseamnă digitalizarea în învățământul preșcolar?, Prof. Dima Georgiana Cocuța, GPP Buzău.....28
Tehnologiile și cartea digitală, mijloace indispensabile în organizarea și desfășurarea activității didactice, Prof. Dragomir Mihaela Ramona, Liceul de Arte Margareta Sterian Buzău.....30
Lectura digitalizarea, încrederea și dragostea, chei ale succesului în integrarea copiilor cu CES, Prof.Fătu Corina/Prof. Tutunea Mădălina, GPP Nr.10 Buzău.....32
Utilizarea instrumentelor TIC în grădiniță, Prof.Florescu Florica/Prof. Florescu Ionela-Bianca, Grădinița M.Ap.N. Nr. 2 București.....34
Proiect didactic, Prof. Găgeanu Sineta, GPP nr.2 Titu, Școala Gimnazială "Pictor Nicolae Grigorescu" Dâmbovița 37
Integrarea copiilor cu CES în educația timpurie, Prof. Iacobescu Liliana, GPP Nr 3 Drobeta Turnu Severin 39
Impactul aplicării formatului blended –learning în învățare, Prof. Chelu Narcisa, Liceul de Arte „Margareta Sterian" Buzău.....41
Innovative approaches in the process of education, Prof. Ivănoiu Nicolița Andreea, Liceul Tehnologic Bâlteni, Gorj.....43
Utilizarea tehnologiilor digitale în învățământul preșcolar, Prof. Matache Măriuca Anita, GPP „Dumbrava Minunată", Slobozia, Ialomița.....46
Informații importante pentru părinți despre Youtube Kids, Prof. Mușat Silvia, GPP Nr. 10 Buzău 48
Copiii și lumea digitală, Prof.Neagoe Tatiana , GPP Nr.10 Buzău.....49
Proiect de activitate integrată "Din viața animalelor" Prof. Negraru Anișoara/Prof. Zăvoianu Iuliana, GPP Nr. 18 Buzău.....51
Cartea digitală, mijloc indispensabil în organizarea și desfășurarea activității didactice, Prof. Nicodei Cezarina, Colegiul Tehnic „Ion Mincu" Focșani, Vrancea.....55
Educația digitalizată, cheia spre un învățământ de succes, Prof. Nicula Ionela Florentina, GPP "Voinicelul" Slobozia, Ialomița.....57
Proiect de activitate- altfel de poveste cu Book Creator, Prof. Oplean Raluca,Grădinița M.A.P.N. Nr. 2 București.....60

Preşcolarii cunosc Jigsaw Planet, Prof. Zota Florentina/ Prof. Besnea Daniela, GPP Nr. 10 Buzău.....64
Cum pot folosi profesorii Scratch?, Prof.Rîșnoveanu Nicoleta, GPP Nr.10 Buzău 66
Copiii și lumea digitală, Prof.Aurora Rizea, GPP Nr. 10 Buzău.....66
Importanța utilizării tehnologiilor digitale în învățământul preșcolar, Prof. Tănase Valentina,GPP ”Junior”- Slobozia, Ialomița.....67
Sustainable innovation and innovation in education for sustanability, Prof. Toader Diana,Colegiul Economic Mihail Kogălniceanu” Focșani …….....70
Pledoarie pentru utilizarea tehnologiilor digitale în învățământul preșcolar, Prof. Toma Miruna, Școala Gimnazială „Ciprian Porumbescu”, Comănești.....73
Proiect didactic integrat care promovează instrumentele digitale ”Bucuriile primăverii”, Prof. Tomescu Elena Andreea, Liceul de Arte Margareta Sterian Buzău.....75
Copilul preşcolar în era digitală, Prof. Tucă Georgiana/Prof. Stan Luminiţa GPP Nr.10 Buzău 81
Importanța digitalizării în integrarea copiilor cu CES (exemple de bună practică) în educația timpurie, Prof. Țuvic Alina-Roxana, Școala „Ciprian Porumbescu”Comănești....83

INTRODUCERE

Adaptarea sistemului de educație și formare la evoluția tehnologică reprezintă un proces complex, necesar pentru pregătirea și perfecționarea resurselor umane și element esențial al dezvoltării, modernizării și inovării societății. Utilizarea noilor tehnologii digitale este calea directă pentru a face școala mai atractivă pentru elevi, mai adaptată nevoilor și stilului lor de viață, mai eficientă în a dezvolta competențe, generând educație pe tot parcursul vieții.

În prezent, este din ce în ce mai evident impactul transformării digitale asupra societății și a pieței muncii, precum și asupra sistemelor de educație și formare. Din această perspectivă, transformarea digitală în educație este determinată de progresele în materie de conectivitate, utilizarea pe scară largă a dispozitivelor și a aplicațiilor digitale, nevoia de flexibilitate individuală și cererea acută de competențe digitale.

Criza „Covid-19" a reconfigurat practicile educaționale de la interacțiunea „față-în-față" la mediul online, aspect care a generat o serie de reflecții care au pus în centrul atenției faptul că predarea, învățarea și tehnologia emergentă nu mai pot fi considerate disparat, ci conturează, holistic, viitorul educației digitale.

Acest aspect a evidențiat rolul educației digitale ca obiectiv-cheie pentru predarea-învățarea-evaluarea de înaltă calitate, accesibilă și favorabilă incluziunii, precum și necesitatea unei abordări strategice privind dobândirea competențelor digitale pe tot parcursul vieții, pentru toți actorii implicați.

În această perioadă, „predarea-învățarea" s-a mutat preponderent în mediul online, iar provocările cu care s-au confruntat școlile din România au fost legate de:

- Lipsa de predictibilitate;
- O rețea școlară eterogenă, cu un puternic decalaj digital între unitățile de învățământ;
- Competențe digitale insuficient dezvoltate pentru organizarea eficientă a procesului didactic în mediul online;
- Acces redus la tehnologie și conectivitate redusă la internet;
- Posibilitățile reduse ale familiilor în a acorda sprijin beneficiarilor educației, copiii, pentru participare la lecții online.

În prezent, abordarea integrată a tuturor aspectelor digitalizării serviciilor publice, inclusiv în domeniul educației, este asigurată de prevederile Strategiei Naționale pentru Agenda Digitală România 2020.

Deși România dispune de conectivitate la internet cu o largă acoperire, încă sunt necesari pași pentru asigurarea tuturor resurselor și a unui cadru integrat pentru acces la o educație de calitate în era digitală.

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 10 Buzău, preocupată de procedeul alfabetizării digitale a copiilor încă din grădiniță, a aplicat în cadrul Programului Erasmus + pentru participarea la cursul "Inclusive classroom through ICT", furnizat de Asociatia Edu2grow, ce va avea loc înNapoli, Italia în octombrie 2024.

In cadrul acestui curs, profesorii vor dezvolta competente de invatare digitala, incluziune și de creșterea unui mediu creativ și intercultural. Obiectivele principale pe care cadrele didactice le vor atinge sunt:

-Să dezvolte competențe privind aplicarea activităților și tehnicilor de educație digitală în diferite medii formale pentru aîncuraja incluziunea;

-Să înțeleagă dimensiunile încorporarii/integrării, identității și apartenenței;

-Să împărtășească cele mai bune practici și să transfere cunoștințe și metode între diferite zone culturale și diferite vârste ale cursanților în ceea ce privește abordările incluzive de succes folosind digitalizarea;

-Dezvoltarea competențelor TIC privind aplicarea tehnologiei în diferite medii educaționale pentru a îmbunătăți motivația și creativitatea elevilor și pentru a asigura progresul fiecărui copil.

Acest ghid de bune practici vine în sprijinul cadrelor didactice din Grădinița cu Program Prelungit Nr. 10 Buzău și nu numai, ca îndrumar pentru buna desfășurare a procesului instructiv educativ. În unitatea noastră, deși situata în mediul urban, studiază și preșcolari încadrați în anumite grupuri vulnerabile, astfel că ne dorim eliminarea discriminării în procesul educativ, respectiv alfabetizarea digital de la vârste fragede.

Din acest motiv am inițiat acest proiect, considerând că digitalizarea este un pas important în incluziunea școlară abordată de instituția noastră și, pe de altă parte, trecerea la sistemul on line de predare – evaluare generat de pandemie, a reprezentat punctul de plecare în soluționarea nevoii cadrelor didactice de a-și îmbunătăți competențele digitale, de a ”face cunoștință” cu noi instrumente și materiale de studiu.

Echipa de proiect

PLATFORMELE DIGITALE IDEALE FOLOSITE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Director, Prof. Înv. Preșc. Popa Georgeta
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 10 Buzău

Educația digitală este o nevoie care crește exponențial încă de la apariția calculatoarelor și apoi a internetului. Desigur că prima formă a calculatorului, inventată de către Charles Babbage însecolul 19, era una mecanică și cerea o vastă cantitate de cunoștințe pentru folosirea acestuia. Însă aceasta a rămas rădăcina tuturor calculatoarelor apărute ulterior.

Educația digital presupune, pe de-o parte, un set de cunoștințe pe care un individ trebuie să le aibă cu privire la utilizarea unui sistem digital, adică să fie capabil să folosească funcționalitățile minime ale acestuia. Pe de altă parte, educația digitală se referă deseori și la niște metode digitale care să înlocuiască metodele clasice pe care învățământul le-a folosit dintotdeauna.

Avantajele pe care cei mai mulți le aduc în discuție țin de logistica pe care o presupune bunul mers al unei școli. Deplasarea până la școală, folosirea manualelor care trebuie transportate în ghiozdane grele, murdăria care se face cu creta care trebuie cumpărată și transportată la școală etc., toate aceste probleme sunt rezolvate de școala online, unde tot ce-ți trebuie e un gadget cu acces la internet. Pe internet, tabla nu mai trebuie curățată, nu mai trebuie să te miști din casă, nu mai este nevoie să te trezești cu o oră înainte să înceapă cursurile etc. Acestea sunt avantajele educației în sistem digital, dar puse în balanță cu dezavantajele, acestea cântăresc mult prea puțin. Profesorii își dau seama mai repede de ineficiența sistemului online și observă performanțele elevilor care sunt în continuă scădere. Elevii de astăzi, care chiar și în sala de clasă reușesc cu greu să se concentreze (cauză – dovedită științific – a consumului excesiv de smartphone/computer), sunt nevoiți să folosească tocmai gadget-urile care îi distrag în scopuri educaționale. Copiii trăiesc și respiră într-un mediu digital.

În scopul de a orienta școlile spre lumea digitală, avem nevoie de creativitate, joc și abilitatea lor de a se integra rapid. Având în vedere această diversitate extraordinară, trăim încă vremuri de schimbare, tranziție și de oarecare ezitare… transformarea procesului educaţional de învăţare rămânând în continuare unul foarte complex.

Aplicaţii și instrumente digitale care se pot utiliza în facilitarea învățării on-line și în susținerea grădiniței de acasă:

ZOOM - Este platforma de ore on-line cea mai utilizată de către cadrele didactice din România. Se creează conturi gratuite pentru profesori (contul școlii nu are limită de timp). Se pot crea camere secundare pentru preşcolari pentru a încuraja munca în grupuri mici.

PADLET- este o aplicaţie care permite utilizatorilor să afişeze materialele în acest perete virtual. Peretele este o pagină web care permite utilizatorilor încărcarea diferitelor materiale pe o temă dată, materiale de tipul documentelor, prezentărilor, legaturilor spre diferite site-uri web.

JIGSAWPLANET- este o aplicaţie care permite încărcarea unui fişier de tip text sau fotografie și decuparea sub forme de piese în funcţie de complexitatea dorită(de la 3 la câteva sute de bucaţi).

Quizizz - Este un instrument on-line pentru feed-back, cu ajutorulcăruia se pot realiza evaluări formative într-un mod distractive pentru preșcolari. Permite inserarea de răspunsuri multiple, imagini, audio text, sondaje, răspunsuri deschise; se pot utiliza atât pentru învățarea sincron live, cât și pentru cea de acasă . Au o interfață prietenoasă, se văd

întrebările şi sunt uşor de utilizat în diferitele modele oferite de platformă. Sunt importante pentru că oferă profesorului statistici, progresul copiilor, precum şi rapoarte detaliate despre răspunsuri, timp etc.

ISSUU - este o platformă de editare digitală care pemite găzduirea de material didactic, împărtăşirea şi descărcarea unor materiale ducaţionale.

PIZAP- este un editor on-line cu ajutorul căruia putem edita imagini, crea colaje de fotografii, afişe în format digital etc.

WORLDWALL - este o aplicație utilă pentru cadrele didactice deoarece se pot crea jocuri interactive pentru susținerea învățării, fiind posibile de la 1 la 8 modele. (De exemplu: Cuvântul lipsă, Anagrame, Puzzle, Rebus, Adevărat sau Fals, Sortează, Chestionare, Spânzurătoare, Deschide cutia etc);

Learningapps- este o platformă care oferă modele de aplicații, precum şi posibilitatea creării de conținut; Există aplicații interesante (de exemplu: rebus, unește perechile, puzzle, completează cuvântul lipsă etc.); Avantajul este că se pot partaja ușor (link, cod de încorporare) sau pot fi folosite drept material de învățare pe platform LearningApps (creând clase în care să îi invitați pe copii ; se pot face si sondaje pentru a măsura feed-back-ul)

KAHOOT- Este un instrument on-line pentru feed-back, cu ajutorul căruia se creează teste interactive pentru copii; profesorul creează testul, apoi trimite codul de acces (PIN) copiilor care accesează testul într-un timp limitat. Puteți adăuga imagini, clipuri video şi diagrame întrebărilor pentru a crește gradul de interacțiune al jocului. Se poate juca pe desktop, tablet sau telefon mobil. Rezultatele testului sunt vizibile tuturor, la încheierea acestuia, sub forma unui clasament.

Pornind de la multitudinea de instrumente digitale existente, fiecare profesor are libertatea să aleagă după preferințe și experiența personală, astfel încât să ofere coerență actului didactic, în acest context dinamic. Chiar dacă învățământul on-line nu poate suplini pe deplin învățământul clasic, dar având un rol important ca extensie a acestuia, integrarea noilor tehnologii în educație au scopul de a influența pozitiv rezultatele procesului instructiv-educativ și de a îmbogăți performanțele sistemului educațional.

Bibliografie

1. Marin Manolescu, „Curriculum pentru învăţământul primar şi preşcolar. Teorie şi practică”, Ed. Credis, 2004.
2. Revista de pedagogie, nr. 1-2, „Informatizarea învăţământului”, Institutul de Stiinte ale Educatiei, 1994.
3. S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preşcolari), Ed. Tehno-Art, Petroşani, 2003.
4. http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica.htm, U.B., site-uloficial.

DIGITALIZARE FĂRĂ DEPENDENȚĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR CONTEMPORAN

Prof. Înv. Preşcolar Zahiu Tarsica Mariana/ Ed. Călin Beatrice
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 10 Buzău

Avantajele oferite de utilizarea instrumentelor digitale în procesul de instruire impun stabilirea cât mai exactă a modului în care, calităţile acestora ca interactivitatea, precizia operaţiilor efectuate, capacitatea de a oferi reprezentări multiple şi dinamice ale fenomenelor şi, mai ales, faptul că pot interacţiona consistent şi diferenţiat cu fiecare elev în parte, pot fi cât mai bine valorificate.

Metoda aceasta modernă a instruirii valorifică următoarele operaţii didactice integrate la nivelul unei acţiuni de dirijare euristică şi individualizată a activităţii de predare – învăţare – evaluare:

- Organizarea informaţiei conform cerinţelor programei;
- Provocarea cognitivă a elevului prin secvenţe didactice şi întrebări care vizeaz depistarea unor lacune, probleme, situaţii – problemă;
- Rezolvarea sarcinilor didactice prezentate anterior prin reactivarea sau dobândirea informaţiilor necesare de la nivelul resurselor tehnologice activate de / prin calculator;
- Asigurarea (auto)evaluării rezultatelor elevului prin medierea resurselor autoreglatorii
  existente la nivelul calculatorului;
- Realizarea unei sinteze recapitulative după parcurgerea unei teme, lecţii, grupuri de lecţii, subcapitole, capitole, discipline şcolare. asigurarea unor exerciţii suplimentare de stimulare a creativităţii elevului.
- Integrarea noilor tehnologii – dependente de capacitatea de asistenţă pedagogic.

De o foarte mare importanţă pentru copiii preşcolari sunt primele noţiuni pe care aceştia şi le însuşesc şi, mai ales, calitatea acestora. Procesul de învăţare devine mai plăcut şi mai interesant prin intermediul calculatorului. Activitățile însoţite de texte sugestive şi de imagini viu colorate şi expresive, care permit dezvoltarea limbajului si a vocabularului, pot fi cu uşurinţă asimilate de cei mici. Aceste activități se referă la noţiunile de bază, care orice copil trebuie să le cunoască. Pe măsură ce este parcurs, bagajul de cunoştinţe generale creşte pornind de la noţiuni simple, cum ar fi culorile, şi ajungând până la cunoaşterea de poezioare, cântecele precum şi a unor proverbe şi zicători. Noţiunile elementare, precum animale domestice şi sălbatice, anotimpuri, litere şi cifre, familie şi multe altele încep să aibă înţeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea celor mici nu numai să le înveţe, ci să se familiarizeze cu calculatorul şi, în mod special, cu lucrul cu mouse-ul. Programele trebuie astfel structurate încât copilul să poate alege orice lecţie din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului sau poate repeta anumite părţi dintr-o lecţie până când ajunge să cunoască şi să înţeleagă toate noţiunile cuprinse în lecţia respectivă. Ştim că jocul este principala formă de organizare a procesului educativ din învăţământul preşcolarr, iar utilizarea calculatorului nu este pentru copii decât un alt mod de a învăţa jucându-se. Calculatorul face parte din spaţiul socio-cultural al copilului alături de televizor, cărţi, reviste, ziare, afişe, firme luminoase; toate acestea „bombardează” spaţiul vizual al copilului, îi influenţează limbajul şi comunicarea non-verbală, îl pun în situaţia de a găsi rapid soluţii, de a se orienta şi adapta la o lume în care informaţia circulă rapid, iar schimbarea este accelerată.

De aceea, ne-am propus să fim organizatorii experienţelor cognitive şi de exprimare care îl introduc pe copil în lumea oferită de programele de calculator, ţinând seama şi de mediul educaţional din care provin copiii (unii beneficiind de calculator în familie, alţii nu) şi încercând prin aceste activităţi să oferim dreptul copiilor la şanse egale de educaţie, indiferent de mediul din care ei provin. Fără să uit că unul dintre obiectivele importante ale activităţii din grădiniţă este pregătirea pentru şcoală, cu multitudinea de aspecte pe care le îmbracă: motivaţional, afectiv, intelectual, acţional, fizic, ea este completată alături de celelalte forme de organizare şi prin activităţi comune, complementare, individuale în care utilizăm calculatorul ca mijloc de învăţământ integrat în cadrul acestor activităţi.

Folosit cu îndemânare şi fără exces, calculatorul, a devenit un mijloc prin care s-a îmbunătăţit simţitor eficienţa unor activităţi folosite în vederea pregătirii preşcolarilor pentru şcoală. Principalele aspecte ce vizează trecerea spre învăţarea şcolară, sunt legate

de realizarea obiectivelor privind educarea limbajului şi a comunicării orale (cu aspectele fonetic, lexical şi gramatical) precum şi educarea comunicării scrise prin pregătirea pentru scris-citit alături de cunoştinţele matematice şi cele de cunoaştere a mediului, am considerat că mai ales în cadrul acestor activităţi este necesară integrarea calculatorului. Utilizez calculatorul în toate etapele activităţii zilnice: activităţi comune, jocuri şi activităţi alese, activităţi complementare, dimineaţa sau după-masă.

Competențele cheie reprezintă un pachet mutifuncțional, transferabil de cunoștințe, abilități și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, incluziunea socială și găsirea unui loc de muncă. Acestea trebuie să se fi dezvoltat la sfârșitul educației obligatorii și trebuie să acționeze ca fundament pentru învățare, ca parte a educației pe tot parcursul vieții. Aceasta prezentare este un prim pas spre utilizarea tehnologiei de către educatoare/profesori înv. preşcolar la grupă sau pentru derularea activităților on-line.

În marea majoritate a timpului, utilizarea tehnologiilor salvează timp și energie, captându-se usor atenția preșcolarilor.În alegerea instrumentelor digitale, profesorii trebuie să urmărească valențele pedagogice ale acestora (gradul de interacțiune, de comunicare și colaborare, dezvoltarea competențelor secolului al XXI-lea etc.).

Beneficii pentru preşcolari: un mediu de învăţare mult mai confortabil, dar care necesit ă suportul adulţilor (al părinţilor, în cazul învăţării de acasă) Un aspect motivant pentru cadrele didactice îl reprezintă schimbul de bune practici și asistență din partea colegilor. În următoarele slide-uri vă prezentăm câteva dintre aplicaţiile și instrumentele digitale care se pot utiliza în facilitarea învățării on-line și în susținerea grădiniței de acasă.

CONFERINȚELE ON-LINE facilitează transmiterea de informații în timp real și învățarea sincron a preșcol arilor. Printre cele mai cunoscute sunt: Zoom, GoogleMeet, Webex, Twinspace etc.

ZOOM - Este platforma de ore on-line cea mai utilizată de către cadrele didactice din România. Se creează conturi gratuite pentru profesori (contul școlii nu are limită de timp. Preșcolarilor și părinților acestora le trimiteți link-ul. Pe white board se poate desena, colora, face operații matematice sau adnotări pe ecran; se pot împărtăși ecranul și documentele aflate în calculator/laptop. Se pot crea camere secundare pentru preşcolari pentru a încuraja munca în grupuri mici. (Breakout rooms) Există opțiunea să se înregistreze întreaga conferință audio-video. https://zoom.us/

GoogleMeet - Este o aplicație din suita Google for Education pe care o putem accesa doar dacă avem un cont de gmail. Meet este aplicația Google similară cu Skype de l a Microsoft – o platformă de comunicare instant prin video și chat, unde puteți crea un link de întâlnire, iar participanții trebuie doar să-l acceseze, fără să aibă vreun cont, pentru a putea intra in sesiunea online. Meet accepta până la 100 participanți gratuit și oferă aceleași opțiuni ca și întâlnirea de pe Zoom: comunicare cu participanţii cu video, microfon și prin chat, partajarea ecranului, activarea modului silențios pentru anumiți participanți, împărtășirea de alte link-uri prin chat.

eTwinning Twinspace - Accesul la platformă este gratuit și nelimitat, motiv pentru care eTwinning și Twinspace sunt perfect accesibile pentru oricine alege să-și creeze un cont de utilizator conectat cu emailul personal. În ceea ce privește protecția informației, trebuie observat că, atât eTwinning, platforma-mamă, cât și TwinSpace, platforma propriu-zisă de dezvoltare a proiectelor europene, au o parte publică și o alta accesibilă numai pentru membri (după caz, membrii comunității eTwinning sau membrii unui anumit parteneriat). Dintre aplicațiile disponibile pe TwinSpace, unele vizează cu prioritate managementul de proiect(calendarul de pe pagina principală, dar trebuie luată în considerare și plasarea de aplicații ușor de utilizat de către participanți pe paginile speciale

ale profesorilor și elevilor), altele sunt special concepute pentru a facilita comunicarea (blogul de pe pagina principală, ferestrele în care sunt listate ultimele accesări și ultimele acțiuni din secțiunea de activități a proiectului). www.etwinning.net

PEREŢII VIRTUALI- sunt aplicaţii digitale care oferă spaţiu de afişare colaborativ atât pentru varianta text, imagine, video, site-uri web. Printre cele mai cunoscute sunt Padlet si linoit. **PADLET**- este o aplicaţie care permite utilizatorilor să afişeze materialele în acest perete virtual. Peretele este o pagină web care permite utilizatorilor încărcarea diferitelor materiale pe o temă dată, materiale de tipul documentelor, prezentărilor, legaturilor spre diferite site-uri web. Este gratuită, dar necesită crearea unui cont. Te poţi loga cu contul de yahoo, gmail sau Facebook. Se poate accesa aici: www.padlet.com.

JOCURI ON-LINE – sunt aplicaţii plăcute de către copii şi de cadrele didactice doarece îşi păstrează simţul ludic. Cele mai utilizate la vârstele timpurii sunt puzzle-urile on-line. **JINGSAWPLANET**- este o aplicaţie care permite încărcarea unui fişier de tip text sau fotografie şi decuparea sub forme de piese în funcţie de complexitatea dorită(de la 3 la câteva sute de bucaţi). Este o aplicaţie gratuită şi nu necesită crearea de cont de utilizator. Se poate accesa de aici: www.jingsawplanet.com.

JOCURI DIDACTICE - instrumente care facilitează munca în sincron în cadrul conferințelor on-line. Dintre instrumente recomandate puteti utiliza: Worldwall sau Learningapps. WORLDWALL - este o aplicație utilă pentru cadrele didactice deoarece se pot crea jocuri interactive pentru susținerea învățării, fiind posibile de la 1 la 8 modele. (De exemplu: Cuvântul lipsă, Anagrame, Puzzle, Rebus, Adevărat sau Fals, Sortează, Chestionare, Spânzurătoare, Deschide cutia et c); Este un instrument digital ușor de utilizat și plăcut de copii datorită elementelor ludice inserate. https://wordwall.net

În funcție de etapa de dezvoltare la care se află copilul este important să avem în vedere două categorii mari de nevoi, urmând ca o discuție mai amplă pe această temă să fie inclusă în secțiunile următoare:

- Nevoia de protecție din partea adultului – Discuțiile deschise și frecvente, jocurile în familie, limitele clare, consistente, puse cu fermitate și blândețe și oferirea de exemple concrete despre cum pot copiii să le ceară ajutorul atunci când întâlnesc ceva online care îi neliniștește. Acestea îi vor oferi copilului sentimentul intrinsec de siguranță și încredere.
- Nevoia de explorare a mediului online – Informarea adulților cu privire la importanța tehnologiei în dezvoltarea nativilor digitali, ghidarea primilor pași în mediul online și, apoi, reducerea intervenției lor după ce au selectat conținutul online și timpul potrivit pentru etapa de dezvoltare a copilului. Acest traseu va clădi o bază sănătoasă pentru parcursul lui spre autonomie, succes și prosperitate într-o societate aflată în schimbare. Conectarea copiilor cu adulți prezenți, conștienți de rolul lor de model și dispuși să privească modul în care istoria lor personală influențează relația cu cei mici, este baza care determină o dezvoltare armonioasă a copiilor.

Bibligrafie

- Manual pentru facilitatori www.oradenet.ro
- http://www.pewinternet.org/2014/02/11/couples-the-internet-and-social-media
- Scrisoare metodica_prescolar_2020

ÎNVĂȚAREA PRIN ABORDAREA DIGITALĂ LA GRĂDINIȚĂ

Prof. Alexandru Mihaela
Grădinița cu Program Prelungit „Voinicelul" Slobozia, Ialomița

Tehnologia informațională este o nouă etapă în evoluția societății, un nou stil de viață, care presupune folosirea intensă a informațiilor în toate domeniile existenței și activității umane, iar grădinița are un rol important, deoarece aceasta reprezintă „punctul de pornire" pentru societatea de mâine. Datorită dezvoltării tehnologiei informației și comunicațiilor, grădinița trebuie să se reinventeze pentru a oferi copiilor tot ceea ce au nevoie pentru a se dezvolta, deoarece motivarea reprezintă un punct cheie al învățării eficiente, iar motivarea se obține prin feedback, răspunsuri, gândire și implicare activă pentru ca obiectivele să fie îndeplinite.

Introducerea tehnologiilor digitale și Internetului în actul educațional nu nu este utilă doar pentru faptul că mediul digital este un mediu prietenos cu copiii şi care stârnește curiozitatea acestora. Principiul pe care se bazează folosirea în scopuri educative este că permite atât copiilor cât și cadrelor didactice, accesul la informații de actualitate ce se află în baze de date, muzee, biblioteci online. În acest mod se poate experimenta și interacționa direct cu specialiștii domeniului respectiv, se pot prezenta idei, se pot realiza schimburi de resurse prin e-mail, chat și video conferințe. Cadrele didactice pot realiza excursii virtule în centre de cercetare, în muzee de știință sau artă, în acele spații în care, fără internet nu ar avea acces.

Învățarea cu ajutorul jocurilor digitale se axează pe simulare, pe descoperire, joc de rol, cu scopul de a evita diferențele dintre teorie și practică. Prin intermediul jocului digital, copiii experimentează și să investighează o problemă simulată într-un mod practic și pragmatic. Avantajul utilizării jocurilor de simulare într-o situație educațională este că oferă ocazia copiilor de a depăși problemele și situațiile autentice într-un mediu sigur. În rezolvarea problemei prin intermediul jocului digital, care uneori presupune și greșeli, devierea, urmărirea unui drum eronat, jucătorii învață prin experiența de a-şi corecta greșelile, de a reîncerca şi readapta metode, procedee, judecăți. Jocuri de simulare urmărește atât pe motivația cât mai ales pe implicarea şi pe dezvoltarea abilităților copiilor – factorii importanți ai învățării.

Folosirea tehnologiilor moderne, a calculatorului în educaţia preşcolarilor facilitează transmiterea şi transmiterea și însușirea unor cunoştinţe într-un mod captivant pentru copii. Astfel, procesul educațional devine mult mai eficient. Copiii învaţă prin joc, sunt puşi în situaţia de a identifica soluţii şi de a lua hotărâri prin joc pentru rezolvarea problemelor.

Calculatorul reprezintă un mijloc de instruire care captează atenția copilului în timpul activității de învățare. În ziua de astăzi, calculatorul este utilizat direct sau indirect, acesta fiind un partener de lucru al omului, și de "joacă" al copilului.

Mulți dintre copii dețin cunoștințe minime referitoare la folosirea calculatorului având acasă calculator pe care îl utilizează în desfășurarea unei game variate de jocuri. Nu toate jocurile sunt adaptate specificului vârstei şi sunt educative. În combinație cu celelalte mijloace didactice se poate folosi calculatorul, acesta reprezentând un instrument didactic ce poate fi utilizat în scopul dezvoltării tuturor activităților desfășurate în sala de grupă. Calculatorul a ajuns parte din spaţiul socio-cultural al copilului, dezvoltându-i limbajul şi comunicarea non-verbală şi oferindu-i situații de a găsi soluții. Imaginaţia şi creativitatea, la copiii preșcolari, îmbracă noi forme, fiind într-o perioadă continuă de dezvoltare. Formarea competenţelor prezentate în curriculum se realizează nu doar prin folosirea unor metode clasice de predare-învăţare-evaluare, ci este necesară învățarea diferenţiată individuală, pe

nivele de vârstă, și cu sprijinul softurilor educaţionale, acest lucru conducând la realizarea unuei educații de calitate.

Activităţile realizate cu ajutorul calculatorului prezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, având numeroase valenţe informative şi formative, reprezentând o nouă modalitate de instruire. În aceste condiţii, este justificată introducerea învăţământului asistat de calculator încă de la vârste fragede, când copilul poate asimila foarte uşor lucrul cu aceste instrumente indispensabile viitorului sauImaginile prezentate pe calculator au o altă calitate, un alt impact asupra copilului faţă de plnsele folosite current în activităţile instructive- educative.

Față de metodele și uneltele clasice de predare, conținutul în format digital aduce un plus de netăgăduit.

Pentru copiii din grădiniță, transpunerea obiectivelor didactice printr-un joc educativ desfășurat pe calculator îi determină pe aceștia accepte în mod inconștient sarcinile propuse pentru că acestea pot fi realizate mai ușor. În acest mod parcurgând povestea propusă şi participând la jocul propus, copilul își însușește cunoştinţe fără a i se părea grea activitatea de învăţare. Prin combinarea celor trei elemente: joc, tehnologia modernă şi obiective se realizează finalitatea propusă în actul educațional. Mediul atractiv, cu personaje drăguțe care îi transmit anumite sarcini, îl transpun în spațiul virtual, iar copilul nu resimte presiunea rezultatului. Rezultatele sale sunt percepute ca o finalitate a propriilor acţiuni. Scenariul didactic este foarte importantl: obiectivele educaţionale sunt transpuse în joc pentru a fi atractive. Comparativ cu metodele clasice de învăţare, în care obiectivele sunt precizate concret, sarcinile cuprinse într-un joc educaţional sunt atractive și antrenante.

Jocurile educative pot aborda diferite subiecte care au rolul de a forma anumite priceperi, deprinderi, comportamente. Fiecare obiectiv stabilit necesită o abordare creativă și diferită.

Jocurile educaţionale presupun în special obiective educaţionale, apoi interactivitate, atractivitate şi mișcare. Prin ele se dezvoltă atenţia şi imaginaţia utilizatorului. Reprezintă o valoare cognitivă incontestabilă şi mijloc de joacă foarte atractiv.

Softul educaţional realizat pentru copii este educativ, distractiv şi interactiv. Softurile educaţionale se clasifică după funcţia pedagogică pe care o pot îndeplini în cadrul unui proces de instruire: exersare, prezentare interactivă de noi cunoştinţe, prezentarea unor modele ale unor fenomene reale (simulare), verificarea cunoştinţelor, dezvoltarea unor capacităţi sau aptitudini printr-o activitate de joc.

Softurile PitiClic, Logico sau Pro-Edu ajută preșcolarii să învețe ceasul, rolul igienei, noțiuni despre animale. În cadrul acestora copiii pot descoperi mai multe variante de joc. Preşcolarii îşi pot dezvolta cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. În cadrul altor jocuri interactive, copilul este recompensat cu o diplomă pe care îşi poate nota numele sau cu lucrarea pe care a avut de realizat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează şi are posibilitatea de a le printa.

În concluzie, se poate afirma că jocurile digitale educative reprezintă un mijloc atractiv de realizare a obiectivelor propuse în cadrul activităților din grădiniță. Cadrul didactic trebuie să stăpânească foarte bine tehnologia digitală, să ofere copiilor posibilitatea de a explora și desfășura diferite tipuri de joc, adaptate nivelului vârstei și care să fie în concordanță cu tema abordată. În acest mod, învățarea devine plăcere, iar copiii se vor implica activ în cadrul fiecărei activități.

Principalele avantaje ale educației digitale de la vârste cât mai mici sunt:

- Procesul de învățare devine mai eficient în timp;
- Accesul rapid și ușor pentru oricine (inclusiv pentru copiii cu dizabilități);

- Acces la numeroase materiale și unelte digitale interesante, pentru a face cursurile mai interactive și captivante;
- Profesorii pot personaliza procesul de învățare în funcție de nevoile individuale ale elevilor;
- Cultivarea unei mentalități ce permite adaptarea constantă la noile tehnologii și implicit la viitor;
- Flexibilitatea de a reveni asupra lecțiilor, accesând înregistrările video;
- O perspectivă de ansamblu asupra progresului (studenții/elevii pot vedea o înregistrare online a muncii lor, notele obținute, dar și cerințele pe care trebuie să le îndeplinească pentru a termina cursul);
- Pregătirea și adaptarea pentru joburile viitorului și pentru cerințele de pe piața de muncă (aproximativ toate meseriile din viitor vor presupune cunoștințe digitale).

Termenul „digital" este asociat adesea cu flexibilitate, conectivitate și viitor, iar educația digitală le include pe toate acestea. Scopul principal al alfabetizării digitale timpurii este să-i încurajeze pe cei mici să îmbrățișeze schimbarea și inovația mult mai ușor dar și să-i învețe cum să creeze propriile produse virtuale.

În plus, cu ajutorul unei baze solide în materie de cunoștințe în domeniul digital, copiii și tinerii nu doar că ar putea face față cu brio situațiilor similare cu cele întâmpinate în contextul pandemic, ci și la capitolul joburi și meserii ale viitorului.

Bibliografie

•Cristea, I.M., Jocul didactic – teorie și aplicații, Sillabus, Academia,2015
•MECT. Curriculum pentru învățământul preșcolar. MECT, 2008.
•Neacșu, I. Metode și tehnici de învățare eficientă. Editura Militara, București, 1990.
•Ordean, Grațian. Primii pași în lumea calculatoarelor. Editura Sigma Plus, Deva, 2001.
•Oprea, C. L. Strategii didactice interactive. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007
•Planchard, E., Introducere in pedagogie, Editura Didactica şi Pedagogica,1976
•Poenaru, Vasile-„ Calculatorul, prietenul nostrum", Ed.Coresi, Bucureşti, 2005 3. S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul", (Ghid de utilizare pentru preşcolari), Ed. Tehno-Art, Petroşani, 2003.
•TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație. Impactul formativ al utilizării AEL în educație. București, 2004.

UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. Botezatu Gabriela/ Prof. Costache Roxana
Grădinița cu Program Prelungit Nr.18 Buzău

Schimbarea de viziune a curriculumului preșcolar din ultimii ani plasează copilul în centrul procesului de învățare, implicându-l activ în toate activitățile. De aceea este important să ținem pasul cu noile tehnologii, în beneficiul preșcolarilor, pentru a-i antrena să se manifeste spontan, să gândească critic, să facă asocieri, pentru a fi capabili să facă legătura între ceea ce învață și de ce învață, toate acestea într-un mod atractiv. În procesul instructiv-educativ tehnologiile multimedia reprezintă un instrument important pentru crearea cursurilor instructive moderne, a bibliotecilor virtuale și chiar a claselor virtuale, formându-se astfel un spațiu nou, spațiul virtual instructiv. Un pas important în definirea acestui spațiu informațional de învățământ l-a reprezentat apariția pe piață a manualelor interactive, elaborate în format electronic (e-manuale), sub forma unor CD-uri sau DVD-uri

educaționale. Preșcolarii pot fi orientați spre folosirea acestor tehnologii pe parcursul întregii zile, începând cu activitățile de dimineață(la centrele de interes, rezolvare de puzzle-uri, citire de imagini, vizionare de clipuri pe teme diverse, desene pe calculator, scriere grafică....) cât și în cadrul activităților pe domenii experiențiale(învățarea cifrelor, jocuri didactice, jocuri logice, jocuri de asociere, rezolvare de probleme illustrate....). Am observat că activitățile în care sunt utilizate softurile educaționale propuse de editura Edu sunt foarte agreate de copii, aceștia fiind mult mai interesați de tema activității, mai spontani și reține mult mai ușor informații. Revistele ce completează ofertele sunt pline cu activități de învățare integrată, multe dintre sarcinile de lucru presupun și activități practice de decupare și lipire, foarte utile pentru formarea dexterității la vârsta preșcolară.



puzzle creat în jiggsaw





masa luminoasă

Joc de programare și tabla interactivă





Nu trebuie să uităm că jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ din învățământul preșcolar. Utilizând tehnologiile informaționale în cadrul activităților zilnice, am reușit să determinăm copiii de la grupă să învețe activ, într-un mod plăcut, distractiv și interactiv. Această nouă strategie de lucru cu copiii preșcolari asigură menținerea atenției copiilor pe tot parcursul desfășurării activității, instruirea diferențiată a acestora în funcție de particularitățile de vârstă și individuale, ajută copiii să-și însușească mult mai ușor anumite informații și concept, punându-i în situația de a învăța activ.

Alte puncte tari ale utilizării tehnologiilor moderne: prin utilizarea TIC și a tehnologiilor multimedia se dobândește o eficientizare a procesului educațional; aproape toate unitățile de învățământ posedă laboratoare de informatică, sau cel puțin un calculator la dispoziția cadrelor didactice; programele de formare continuă a cadrelor didactice includ folosirea echipamentelor noi, a calculatoarelor, familiarizarea cu platformele educaționale (AEL, Moodle), fapt care duce la modernizarea modului de lucru al profesorilor; lărgirea orizontului cunoașterii, elevul nu se mai limitează la cunoștințele pe care i le transmite cadrul didactic; elevul are posibilitatea de a găsi argumente pentru a-și susține propriile idei, păreri, opinii; cunoașterea, aprofundarea, asimilarea unui bagaj vast de cunoștințe într-o perioada mult mai scurtă, decât prin modalități care nu includ folosirea mijloacelor TIC.

Bibliografie

- Alecsa, I, Răileanu, D. Vieru(2010)-Proiectarea pas cu pas-îndrumător pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar, Editura Diamant, Pitești
- Cioflica, S.M., Iliescu, B.(2003)-Prietenul meu, calculatorul-Ghid de utilizare pentru preșcolari, Editura Tehno-art, Petroșani
- M.E.C.T.(2008)Curriculum pentru învățământul preșcolar

UTILIZAREA APLICAȚIILOR DIGITALE LA DISCIPLINA MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

Prof. Coman Daniela-Georgeta
Liceul de Arte „Margareta Sterian" Buzău

În învăţarea matematicii în ciclul primar, ansamblul metodelor de învăţare constituie modalitatea prin care este organizat procesul didactic. Odată stabilite competenţele specifice şi conţinutul învăţării din cadrul unei unităţi de învăţare, cadrul didactic alege activităţile de învăţare adecvate pentru atingerea obiectivelor propuse, identifică strategiile şi modalităţile de evaluare a învăţării. Strategia didactică încorporează astfel o suită de metode şi procedee ordonate logic şi selectate pe criteriul eficienţei pedagogice.

Eficienţa unei metode este dată de calitatea acesteia de a declanşa un act de învăţare şi de gândire prin acţiune, de măsura în care metoda determină şi favorizează reprezentări specifice etapelor de formare a noţiunilor matematice într-un demers didactic adaptat copiilor de vârstă şcolară mică. Din acest considerent, învăţarea matematicii în clasele primare impune reconsiderarea metodelor şi folosirea acelora care pun accentul pe formarea de deprinderi şi dobândirea de abilităţi prin acţiune.

Resursele existente pe Internet sunt nenumărate și extrem de diverse, oferind o multitudine de posibilități de creare a unui demers didactic de calitate, dar trebuie să manifestăm prudență în alegerea acestora și să le verificăm aplicându-le înainte de a le propune elevilor, pentru a le selecta pe cele mai potrivite. În suportul de curs al proiectului Smart-MT, Modulul IV „Instrumente didactice online pentru profesorii de matematică", aceste resurse sunt împărțite în trei categorii, după cum urmează:

- Aplicații educative ce permit profesorului și elevului să își extindă cunoștințele și să le formeze noi abilități în domenii specifice (Math Games, Fracții pas cu pas, Joc de matematică etc.).
- Platforme educative care oferă avantajul distribuirii materialelor proprii de predare și comunicarea cu elevii. Aceste platforme pot fi utilizate pentru a împărtăși sarcini de lucru, chestionare, teste, iar rezultatele elevilor sunt salvate și transmise în timp real. Obținând feedback imediat, profesorul cunoaște măsura în care elevii și-au însușit cunoștințele transmise și nivelul progresului înregistrat de aceștia. Dintre platformele educative, potrivite micilor școlari, am aplicat Padlet, Kahoot.
- Instrumente de creare a materialelor didactice care facilitează prezentarea conținutului didactic sau prezentarea propriilor filme, precum Edpuzzle, Wordwall, Livresque, Nearpod.

Este util ca profesorii să implementeze noi soluții la clasă, deoarece astfel vor determina menținerea motivației și a interesului elevilor pentru cât mai mult timp, ceea ce nu se poate obține prin predarea tradițională a matematicii care și așa este percepută de mulți elevi ca o disciplină dificilă.

În cele ce urmează voi prezenta câteva dintre aplicațiile digitalecare și-au dovedit eficiența şi utilitatea, remarcându-se prin caracterulinteractiv, focalizarea pe elev și, bineînțeles, adaptate specificului didacticii matematicii în ciclul primar.

➢ LearningApps (https://learningapps.org/) este o aplicație ce poate fi utilizată cu succes pentru a sprijini procesul instructiv-educativ într-un mod interactiv. Se pot crea sau prelua diverse secvențe care pot fi inserate în diferite scenarii de învățare. Această aplicație educațională este ușor de utilizat și oferă o diversitate de tipuri de exerciții, pe care dascălii le pot folosi în orice etapă a lecției. Cel mai des am folosit-o pentru reactualizarea sau fixarea cunoștințelor elevilor referitoare la terminologia matematică, operații matematice de ordinul I sau al II-lea, ordinea efectuării oprațiilor, cifrele romane, unități de măsură, elemente de geometrie.

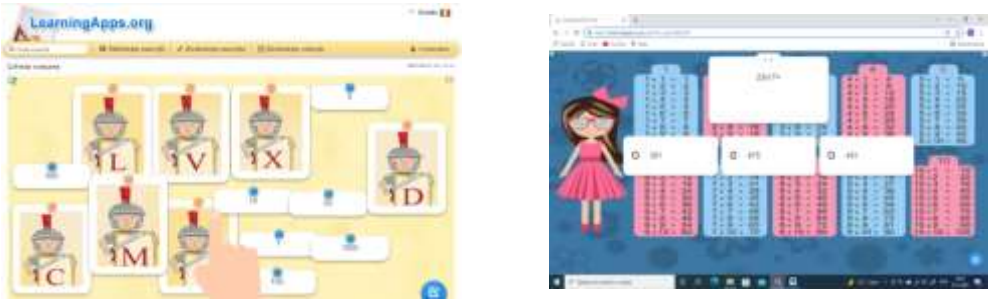


Figura 1.1. Exemple de sarcini de învățare utilizând Learningapps

Printre avantajele acestei aplicații se numără: accesul gratuit, faptul că este intuitivă, permite utilizarea și editarea exercițiilor realizate de diverși utilizatori sau pot fi create, elevii pot lucra pe grupe sau individual, are interfața în limba română, poate fi accesată de pe orice dispozitiv mobil.

Ca dezavantaj, am constatat că nu există niciun instrument pentru a urmări progresul elevilor, dar și faptul că materialele încărcate nu sunt verificate, iar unele dintre aceste nu sunt corecte, de aceea este nevoie de atenție sporită în alegerea acestor resurse.

➢ Aplicația *Wordwall* (https://wordwall.net/) permite crearea de jocuri digitale cu valoare educațională, interactive, care pot fi adăugate în alte platforme de învățare sau distribuite cu ajutorul link-ului aferent. Poate fi utilizată cu precădere la captarea atenției, în momentul fixării cunoștinelor sau în oricare alt moment al lecției, chiar și ca temă. Marele avantaj al acestei aplicații este faptul că se poate folosi pentru orice nivel de școlaritate, începând cu clasa pregătitoare, aceasta având interfața în limba română. Totodată, determină interacțiune și colaborare între participanți, crearea jocurilor se realizează pe baza unor șabloane existente care pot fi schimbate cu ușurință între ele. De asemenea, o resursă Wordwall deja creată, poate fi personalizată cu ușurință dacă nu corespunde nivelului clasei. Un alt beneficiu este că oferă instant elevului scorul obținut, clasamentul, timpul rezolvării sarcinilor propuse, răspunsurile corecte și cele greșite.

Dezavantajul aplicației Wordwall este că, în variant gratuită, oferă posibilitatea creării a numai cinci resurse. Cu toate acestea, la secțiunea Community se regăsește o bogată gamă de resurse ce pot fi utilizate prin simpla accesare.

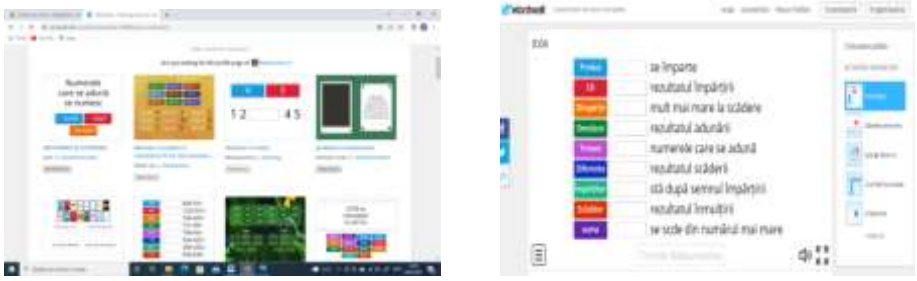


Figura 1.2. Jocuri matematice folosind Wordwall

➢ *Aplicația Kahoot!* (https://kahoot.com/schools-u/) poate fi utilizată atât pentru reactualizarea și fixarea cunoștințelor, cât și pentru evaluările formative distribuite la sfârșitul orelor. Aceasta are o versiune gratuită care poate fi accesată de pe orice dispozitiv mobil și permite întocmirea unor teste atractive care pot fi lansate cu ușurință prin furnizarea către elevi a unui cod de acces. Interfața prietenoasă îi determină pe elevi să o perceapă ca pe un joc, înlăturându-li-se stresul evaluării, în timp ce feedback-ul imediat oferă o imagine clară asupra cunoștințelor însușite. De asemenea, pentru fiecare item, funcție de complexitatea sa, poate fi alocat un anumit timp de lucru, putându-se face modificări oricând se dorește.

După crearea sau selectarea unui test deja existent în pagina Discover, acesta poate fi aplicat la clasă sau trimis elevilor pentru a fi parcurs în ritm propriu și reluat ori de câte ori consideră necesar. Raportul, care poate fi descărcat din aplicație, oferă o imagine clară asupra lecției predate grație feedback-ului imediat.

Neajunsurile acestei aplicații constau în textul restrâns în formularea cerințelor și variante limitate ale tipurilor de itemi ce pot fi accesați în varianta gratuită, dar aceste aspecte nu împiedică realizarea unui test antrenant.

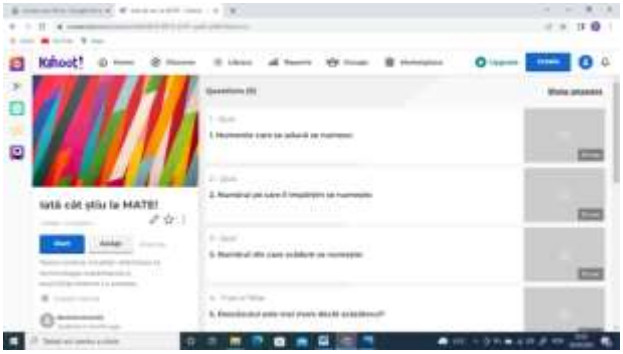


Figura 1.3. Test rapid Kahoot! - Terminologie matematică

➢ *Aplicația Liveworksheets* (https://www.liveworksheets.com/) permite crearea unor fișe de lucru interactive ce pot fi trimise întregii clase cu scopul evaluării tuturor elevilor sau numai anumitor elevi, ca sarcini de lucru suplimentar. De precizat este și faptul că prin acestă aplicație, fișele tradiționale redactate în format pdf, jpg, doc pot fi transformate în fișe interactive online care sunt însoțite de opțiunea de autocorecție, dacă cel care le creează introduce răspunsurile corecte, elevii primind afișat scorul total pe foaia de lucru.



Figura 1.4. Fișe de lucru/evaluare utilizând Liveworksheets

Aplicația facilitează utilizarea de itemi cu răspuns deschis, cu alegeri multiple, de tip potrivire, glisare, asociere prin săgeți etc.

Întocmirea sau adaptarea unor astfel de fișe de evaluare necesită timp, dar după realizarea lor pot fi reutilizate și modificate.

➢ *Google Forms* permite crearea de teste accesând Google Drive. Oferă posibilitatea întocmirii unor teste ce pot cuprinde o gamă variată de itemi obiectivi, semiobiectivi sau subiectivi dintr-o listă de 11 variante puse la dispoziție. Pentru fiecare întrebare poate fi acordat un anumit punctaj și un feedback, iar pentru întregul test, cadrul didactic poate aloca un anumit timp pentru trimiterea răspunsurilor, la expirarea căruia se închide testul și nu mai poate fi completat. De asemenea, elevii pot vizualiza punctajul obținut și răspunsurile corecte și greșite.

Pentru profesor, formularele Google prezintă avantajul prezentării grupate, comparative a rezultatelor obținute individual, de fiecare elev în parte, furnizând analize și interpretări grafice pentru fiecare item în parte.

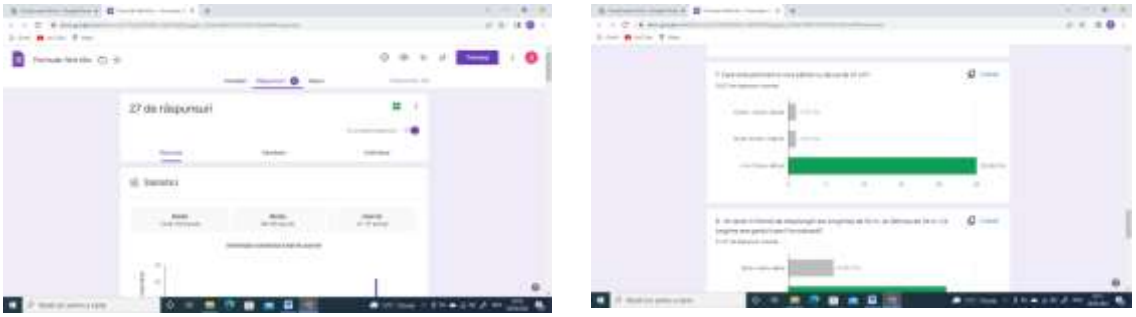


Figura 1.5. Înregistrare răspunsuri Google Forms

➢ Pentru sistematizarea și consolidarea cunoștințelor, o aplicație utilă și eficientă este MindMup (https://www.mindmup.com/) care facilitează realizarea de hărți conceptuale, scheme pentru recapitularea structurilor cognitive însușite anterior. Ideală este în cadrul lecțiilor de recapitulare a noțiunilor de geometrie sau a unităților de măsură și poate fi folosită cu ușurință de către elevi. Varianta gratuită oferă posibilitatea realizării unui număr nelimitat de hărți.

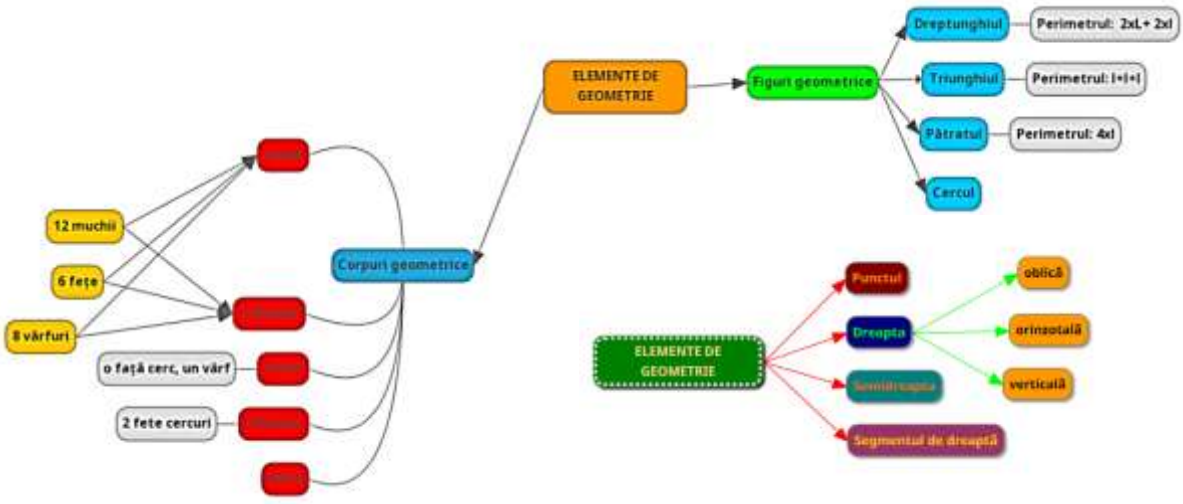


Figura 1.6.Aplicația MindMup – Elemente de geometrie

Bibliografie : Platforma https://indreptardigital.ro/

PROIECT DE ACITIVITATE INTEGRATĂ-
„PĂSĂRI CĂLĂTOARE VIN DIN DEPĂRTARE”

Prof. Mihăilescu Cristina/Prof Constantin Săndica
Grădinița cu Program Prelungit „Junior” Slobozia, Ialomița

GRUPA: Mare „A” Step by Step - grupa Fluturaşilor
TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?”
TEMA PROIECTULUI TEMATIC: ”Pe aripile Primăverii”
TEMA SĂPTĂMÂNII: „Păsări călătoare”
CATEGORII DE ÎNVĂȚARE: Activităţi pe domenii experienţiale (ADE)
FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată (DȘ+DOS)
TEMA ACTIVITĂȚII INTEGRATE: „Prietenii păsărilor călătoare"
MIJLOACE DE REALIZARE:

-Domeniul Ştiinţă (activitate matematică) - joc didactic ”Ne jucăm, numărăm, păsările ajutăm”

- Domeniul Om şi Societate (activitate practică)- decupare, îndoire, mototolire, lipire elemente de primăvară

TIPUL ACTIVITĂŢII : fixare și consolidare de cunoştinte, priceperi şi deprinderi
FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, în perechi, pe grupe
DIMENSIUNI ALE DEVOLTĂRII:

- Interacțiuni cu adulții și copiii de vârste apropiate;
- Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității;
- Curiozitate, interes și inițiativă în învățare;
- Mesaje orale în diverse situaţii de comunicare;
- Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat;
- Motricitate grosieră şi fină în context de viaţă familiare;
- Activare și manifestare a potențialului creativ;
- Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități);
- Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat.

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situaţii problematice specifice;
- Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copiii de vârstă apropiată;
- Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiar;
- Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate;
- Exersează, cu sprijin, abilități de negociere şi de participare la luarea deciziilor;
- Manifestă curiozitate şi interes pentru experimentarea și învăţarea în situații noi;
- Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare;
- Constuiește noi experiențe, pornind de la experiențe trecute;
- Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația;
- Efectuează operaţii de seriere, grupare, clasificare, măsurare a obiectelor;
- Manifestă creativitate în activități diverse;
- Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;
- Identifică posibile răspunsuri/soluţii la întrebări, situaţii - problemă şi provocări din viaţa proprie şi a grupului de colegi.

SCOPUL ACTIVITĂŢII: dezvoltarea capacităţii de cooperare la preşcolari prin utilizarea jocului cu reguli şi consolidarea deprinderii de a aplica cunoştinţele matematice pentru a realiza un tablou de primăvară.

OBIECTIVE OPERAŢIONALE:

-să numere corect, conştient crescător şi descrescător în concentrul 1-9;

-să raporteze corect cantitatea la număr, respectiv cifra, verbalizând acţiunea în limbaj corespunzător;

-să identifice poziţia unui obiect în şirul numeric 1-9, folosind numeralul ordinal;

-să efectueze operaţii de adunare şi scădere cu 1-2 unităţi, în limitele 1-9;

-să compare mulţimi şi să precizeze unde sunt mai multe, mai puţine, tot atâtea elemente;

-să identifice şi să scrie vecinii numerelor;

-să rezolve sarcinile de pe feţele cubului prin cooperare în cadrul grupului;

-să folosească tehnicile de lucru învăţate pentru a îndeplini sarcinile de lucru: decupare, lipire, rupere, mototolire;

-să aşeze materialele realizate în tablou conform instrucţiunilor;

-să coopereze în cadrul grupului pentru a rezolva sarcinile propuse;

-să îmbine corect piesele de puzzle.

SARCINA JOCULUI: rezolvarea sarcinilor de pe feţele cubului prin cooperare în cadrul grupului: alcătuirea unor mulțimi de obiecte; folosirea corectă a numeralelor cardinale și ordinale în limitele 1-9; identificarea vecinilor unui număr; găsirea unui număr mai mare sau mai mic cu o unitate decât numărul dat; rezolvarea de exerciţii de adunare şi scădere cu 1-2 unităţi; realizarea unui tablou cu un număr dat de elemente de primăvară prin muncă în echipă și cooperare.

REGULI DE JOC: copiii vor fi numiţi printr-o numărătoare veselă pentru a îndeplini o sarcină care se află în plic; răspunde doar copilul numit, iar dacă acesta nu poate da răspunsul corect poate fi ajutat de un alt coleg din echipa sa; fiecare sarcină corect îndeplinită va fi răsplătită cu aplauze şi piese de puzzle; copiii vor lucra în perechi şi pe echipe, păstrând liniștea și disciplina.

ELEMENTE DE JOC: situaţii-surpriză, numărătoarea, rostogolirea cubului, mânuirea materialului didactic, învârtitul de roată în aplicaţia digitală Worldwall, aplauze, munca în echipă, recompense.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ŞI PROCEDEE: jocul didactic, observaţia, conversaţia, explicaţia, exerciţiul, problematizarea, metoda cubului, demonstraţia, munca în echipă, învăţarea prin cooperare, exemplul, aprecierea verbală, turul galeriei.

MIJLOACE DE ÎNVĂŢĂMÂNT: mesaj de la Zâna Primăvară, plicuri şi planşe cu sarcini de lucru, decorul clasei, jetoane cu cifre, jetoane cu păsări călătoare, tabla magnetică, nuferi, siluete broaşte, ghicitori, imagini cu păsări călătoare, latop şi videoproiector pentru aplicaţia digitală Worldwall, fişă de lucru pe echipe, cub, coli, carioca, şabloane pentru decupat, nori, copăcei, flori, hârtie gumată, vată, hârtie creponată, siluete-păsări, foarfece, lipici, serveţele, calculator-fond muzical, tablou-suport, recompense-măşti.

FORMA DE ORGANIZARE: frontal, individual, în perechi, pe grupuri mici

LOCUL DE DESFĂŞURARE: sala de grupă

DURATA: 1 h şi 30 de minute

BIBLIOGRAFIE:

Curriculum pentru educaţie timpurie 2019

Suport pentru explicitarea şi înţelegerea unor concepte şi instrumente cu care operează curriculumul pentru educaţie timpurie 2019

DEMERSUL DIDACTIC

Nr. Crt	ETAPELE ACTIVITĂŢII	UNITĂŢI DE CONŢINUT	STRATEGII DIDACTICE		Evaluare
			Metode şi procedee	Mijloace de învăţământ	
1.	**Moment Organizatoric**	Se pregăteşte materialul didactic necesar desfăşurării în condiţii optime a activităţilor şi se asigură un climat educaţional favorabil. Se organizează colectivul de copii, aceştia aşezându-se în semicerc.			
2.	**Captarea Atenţiei**	Se realizează prin intermediul mesajului de la Zâna Primăvară realizat în aplicaţia digitală Chatterpix şi al rândunicii care ţine în cioc plicul cu scrisoarea din partea Zânei Primăvară prin care îi roagă pe copii să o ajute să își găsească prietenele (barza Cioc-Lung, Rica-Rândunica şi lebăda Bella) pe care le-a pierdut din cauza vântului puternic în timp ce acestea se întorceau din ţările calde. Educatoarea precizează că prietenele pierdute se vor regăsi sub forma unor puzzle-uri. Pentru a regăsi prietenele Zânei Primăvară, copiii împărţiţi în 3 grupe vor trebui să rezolve anumite sarcini de lucru. Cu fiecare sarcină rezolvată corect, fiecare grupă va primi, în total, 9 piese de puzzle pe care le vor asambla la sfârşitul activităţii. Copiii vor descoperi pe barza Cioc-Lung, pe Rica-Rândunica şi pe lebăda Bella.	Conversaţia	-plic-surpriză -siluetă-rândunică -calculator -mesaj în aplicaţia digitală Chatterpix -scrisoare -materiale-surpriză	Evaluare globală observativă

3.	**Anunţarea temei şi a obiectivelor propuse**	-„Astăzi vom fi prietenii păsărilor călătoare şi vom desfăşura la activitatea matematică jocul numit „Ne jucăm, numărăm, păsările ajutăm”, apoi vom lucra la activitatea practică pe grupe pentru realizarea unui tablou pentru păsările pierdute de Zâna Primăvară. Doar aşa ele vor şti să ajungă la casa lor”. Copiii vor avea ca sarcină să coopereze pe tot parcursul activităţii, să rezolve toate sarcinile împreună, să se ajute şi să se încurajeze reciproc.	Conversaţia Explicaţia		Evaluare globală observativă
4.	**Prezentarea optimă a conţinutului şi dirijarea învăţării**	**Explicarea regulilor de joc** Copiii vor primi indicaţii metodice, se vor explica în mod clar regulile şi sarcinile jocului, se fac precizări legate de bunul mers al jocului: -copiii vor fi numiţi printr-o numărătoare veselă pentru a îndeplini o sarcină care se află în plic; - răspunde doar copilul numit, iar dacă acesta nu poate da răspunsul corect poate fi ajutat de un alt coleg din echipa sa; - vor lucra şi vor rezolva sarcini şi în perechi;	Explicaţia		
4.	**Prezentarea optimă a conţinutului şi dirijarea învăţării**	- pentru rezolvarea sarcinilor, copiii vor fi împărţiţi în trei echipe, în funcţie de ecusonul pe care îl au în piept şi vor lucra pe grupe, apoi vor prezenta sarcina rezolvată. -pentru fiecare răspuns corect, copiii vor fi răsplătiţi cu aplauze şi o piesă de puzzle; **Demonstrarea jocului:** Educatoarea le spune copiilor că Zâna Primăvară a uitat, de supărare că nu îşi mai găseşte prietenele păsări, să numere şi îi roagă pe aceştia să numere crescător şi descrescător în limitele 1-9 împreună, dar şi în lanţ. **Jocul de probă:** Pentru a verifica dacă regulile jocului au fost înţelese, se execută jocul de probă. Vor fi solicitaţi	Explicaţia Jocul didactic Exerciţiul Demonstraţia	-jetoane cu cifre şi păsări -ghicitori -păsărele	Evaluare practic-acţională: -se consideră performanţă dacă toţi preşcolarii ascultă cu atenţie explicarea regulilor jocului şi le înţeleg.

		copiii pentru a aşeza corect pe tablă şirul crescător şi descrescător al berzelor şi al rândunicilor. **Jocul propriu-zis: Varianta I - „Ghiceşte şi rezolvă!”.** Pentru această variantă, Zâna Primăvară a pregătit câteva ghicitori. Educatoarea citeşte prima ghicitoare:„Cine primăvara vine/De pe meleaguri străine./Are coada furculiţă/Şi-şi clădeşte odăiţă/Sub o streaşină de casă/ Nimeni să nu o vază?”**Rândunica** Un copil din grupa rândunicilor ales prin zicătoarea „Rândunica pe sus zboară şi la tine ea coboară” va merge la tablă, va alege imaginea cu rândunica şi va rezolva sarcina scrisă pe spatele acesteia singur sau ajutat de colegii din echipă dacă nu se descurcă: „Aşază pe sârmă tot atâtea păsărele câte îţi arată cifra!”(5) Echipa va primi o piesă de puzzle dacă sarcina este corect rezolvată.Educatoarea citeşte a doua ghicitoare: „Să-mi ghiciţi o ghicitoare: Înaltă, cu lungi picioare,/Pene negre, pe-aripi are, Peste broaşte e mai mare!/Cine-i oare? **(Barza)** Un copil din grupa berzelor ales prin zicătoarea „Barza prin iarbă păşeşte şi la tine se opreşte” va merge la tablă, va alege imaginea cu barza şi va rezolva sarcina scrisă pe spatele acesteia singur sau ajutat de colegii din echipă dacă nu se descurcă: „Dă-i berzei să mănânce broaşte cu una mai puţin decât rândunicile de pe sârmă!”(4). Echipa va primi o piesă de puzzle dacă sarcina este corect rezolvată.Se va citi şi a treia ghicitoare:„Lin pe apă ea plutește, Albă și cu pene moi,/Dar de la depărtăre... Zău că seamănă c-un doi!”**(Lebăda)** Un copil din grupa lebedelor ales prin zicătoarea „Lebăda pe lac	Observaţia Explicaţia Exerciţiul Învăţarea prin cooperare Problematizare	-zicători -planşe cu sarcini de lucru -piese de puzzle -siluete broaşte -nuferi -roata numerelor şi păsărilor-aplicaţia digitală Worldwall, laptop, videoproiector -numărători-zicători -planşe cu sarcini -carioca -tabla magnetică	-se consideră performanţă dacă toţi copiii rezolvă corect sarcinile de lucru -se consideră performanţă dacă preşcolarii numiţi cooperează în perechi pentru rezolvarea sarcinilor de lucru

		pluteşte şi la tine se opreşte" va merge la tablă, va alege imaginea cu lebăda şi va rezolva sarcina scrisă pe spatele acesteia singur sau ajutat de colegii din echipă dacă nu se descurcă: „Aşază pe lacul lebedei nuferi cu unul mai mult decât rândunicile de pe sârmă!"(6).Echipa va primi o piesă de puzzle dacă sarcina este corect rezolvată. **Varianta II-„Roata numerelor şi a păsărilor călătoare".** Educatoarea le dezvăluie copiilor „roata numerelor şi a păsărilor călătoare" realizată în aplicaţia digitală Worldwall. Printr-o numărătoare veselă, se alege un copil care îşi va lua un coechipier şi împreună vor veni la roată. Un copil va învârti de roată, iar colegul său va merge la pasărea indicată de roată şi va lua sarcina de lucru, apoi o vor rezolva împreună, cooperând. Printr-o numărătoare veselă va fi numit un copil din altă grupă care va proceda la fel. Se procedează în acelaşi mod şi cu ultima grupă. Pentru rezolvarea acestei sarcini sunt antrenaţi mai mulţi copii din fiecare grupă. Fiecare răspuns corect este aplaudat de către colegi şi este recompensat cu o piesă de puzzle. Sarcinile de lucru: BARZA 1- „Ce cifră este? (8) Scrie vecinul mai mic al cifrei, iar perechea ta va scrie vecinul mai mare." BARZA 2 - „Încercuieşte a treia pasăre, iar perechea ta va încercui a şaptea pasăre." LEBĂDA 1- „Ce cifră este? (5) Scrie vecinul mai mic al cifrei, iar perechea ta va scrie vecinul mai mare." LEBĂDA 2 -„Încercuieşte a şasea pasăre, iar perechea ta va încercui a noua pasăre." RÂNDUNICA 1 - „Ce cifră este? (2) Scrie vecinul mai mic al cifrei, iar perechea ta va scrie vecinul mai mare." RÂNDUNICA 2- „Încercuieşte a			

		cincea pasăre, iar perechea ta va încercui a opta pasăre.”			
5.	**Obținerea performanței**	**Complicarea jocului-„Cubul păsărilor călătoare”** Educatoarea le prezintă copiilor o altă surpriză (un cub) şi le explică regulile după care se vor juca. De la fiecare grupă, vor veni, pe rând, câte doi copii şi vor rostogoli cubul. Sarcinile indicate de cub vor fi rezolvate de copii în cadrul grupului, prin cooperare şi apoi vor fi prezentate frontal, după ce toate sunt rezolvate.(ANEXĂ) **Descrie** ce vezi în imagine şi scrie câte sunt; **Compară** cele două mulţimi şi încercuieşte cu roşu mulţimea cu mai puţine păsări şi cu verde mulţimea unde sunt mai multe păsări; **Asociază** mulţimile cu cifrele corespunzătoare; **Analizează** şirurile numerice şi completează cu cifrele care lipsesc; **Aplică**- rezolvă exerciţiile şi scrie răspusnsul corect în casetă; Desenează în cuib tot atâtea ouă câte arată cifra şi **Argumentează** de ce ai procedat aşa. După rezolvarea sarcinilor de lucru, grupele prezintă fişele, obţinând astfel, ultima piesă din puzzle. Fiecare grupă asamblează piesele de puzzle câştigate pe parcursul jocului şi descoperă cele trei păsări pierdute de Zâna Primăvară: barza Cioc-Lung, Rica-Rândunica şi lebăda Bella.	Problematizarea	-cub cu cifre 1-6 -planşă cu sarcini de lucru -carioca -piese de puzzle	Evaluare orală -se consideră performanţă dacă toţi copiii cooperează în cadrul grupului pentru rezolvarea sarcinilor de lucru
6.	**Asigurarea retenției și a transferului**	Se trece la Activitatea practică prin intermediul tranziţiei „Barza jupânească”- joc cu cânt. Copiii se vor aşeza la măsuţe în funcţie de ecusonul din piept. Educatoarea citeşte un alt mesaj din partea Zânei Primăvară în care îi roagă pe copii să coopereze şi să realizeze elemente de primăvară pentru decorarea unui tablou în funcţie de instrucţiunile primite. Tabloul	Conversaţia Observaţia	Calculator, cântecel -mesaj de la Zâna Primăvară	-se consideră performanţă dacă toţi copiii recunosc şi denumesc materialele puse la dispoziţie

		realizat va fi folosit drept hartă pentru barza Cioc-Lung, Rica-Rândunica şi lebăda Bella pentru ca ele să ştie unde să îşi găsească surioarele şi prietenele de care s-au rătăcit. Astfel, tabloul va trebui completat cu: - Grupa rândunelelor: Rica Rândunica şi 2 surioare rândunici, copăcei cu 9 flori, 3 flori de primăvară, 3 norişori; - Grupa berzelor: Barza Cioc Lung şi 2 surioare, copăcei cu 9 flori, 3 flori de primăvară, 3 norişori ; - Grupa lebedelor: Lebăda Bella cu două surioare lebede, copăcei cu 9 flori, 3 flori de primăvară, 3 norişori. Se **intuieşte materialul:** şabloane cu păsări, nori, copaci şi flori, vată, hârtie gumată, foarfece, hârtie creponată, lipici. Se prezintă şi **se analizează modelele,** apoi **se explică** şi se **demonstrează modul de realizare** al lucrărilor. Se precizează **criteriile de evaluare**: acurateţea lucrării, executarea corectă a tehnicilor de lucru, utilizarea corectă a materialelor didactice, poziţia corectă a corpului, finalizarea lucrării, lucrul în echipă, cooperarea cu colegii pentru finalizarea lucrării. Se vor executa **exerciţii pentru încălzirea muşchilor mici ai mâinii**. **Executarea temei de către copii:** Educatoarea le va ura copiilor "Spor la lucru!"Se asigură un fond muzical plăcut pe toată durata activităţii. În timp ce copiii lucrează, educatoarea îi supraveghează şi le oferă sprijin, dacă este nevoie. După ce au finalizat elementele de primăvară, copiii vor merge la baie pentru a se spăla pe mâini, utilizând tranziția: "Un stol de păsări să formăm/Și la baie să zburăm!". La întoarcerea în sala de grupă copiii vor descoperi un tablou de	Explicaţia Demonstraţia Explicaţia Exerciţiul Explicaţia	-şabloane pentru decupat, copăcei, flori, nori, hârtie gumată, vată, hârtie creponată, siluete-păsări, foarfece, lipici, şerveţele -calculator-fond muzical. -tablou suport	Evaluare practic-acţională: -se consideră performanţă dacă toţi preşcolarii execută exerciţiile pentru încălzirea muşchilor mici ai mâinii -se consideră performanţă dacă toţi copiii realizează cel puţin 75% din sarcina didactică

		primăvară pe care vor trebui să ataşeze elementele lucrate. Fiecare grupă prezintă produsele realizate conform instrucţiunilor primite şi apoi le aşază în tablou. Copiii vor număra elementele adăugate în tablou.			
7.	**Evaluarea activităţii**	Se vor aprecia lucrările realizate, utilizând tehnica ”Turul galeriei”. Copiii vor aprecia lucrările colegilor.	Turul galeriei		Evaluare practic-acţională
8.	**Încheierea activităţii**	Se fac aprecieri individuale şi colective asupra modului de lucru, al modului în care copiii au cooperat în rezolvarea sarcinilor şi al comportamentului copiilor pe tot parcursul activităţilor.Educatoarea anunţă copiii că sarcinile trimise de Zâna Primăvară au fost îndeplinite cu succes şi le oferă recompense din partea acesteia: măşti personalizate.		recompense: măşti lebede, rândunele, berze	Aprecieri verbale

ÎNVĂȚAREA PRIN ABORDARE DIGITALĂ ÎN GRĂDINIȚA DE COPII

Prof. Cosac Florentina
Grădinița Nr. 269 București

Învățarea prin abordare digitală în grădiniță este o temă fascinantă, deoarece tehnologia joacă un rol tot mai important în educație. Impactul utilizării tehnologiei în procesul de învățare la vârste fragede este unul de o reală importanță.

Tehnologia poate oferi oportunități unice de învățare și dezvoltare pentru copiii mici într-un mediu sigur și captivant. Prin intermediul tabletelor, computerelor sau dispozitivelor interactive, copiii pot explora concepte și experiențe noi într-un mod interactiv și stimulativ.

Beneficiile includ:

1. Acces la resurse educaționale variate: prin intermediul aplicațiilor și site-urilor educaționale, copiii pot explora subiecte variate, de la literatură și matematică până la științe și artă.

2. Dezvoltarea abilităților tehnologice: utilizarea tehnologiei îi ajută pe copii să se familiarizeze cu dispozitivele digitale și să dobândească abilități tehnologice fundamentale, care sunt importante în lumea modernă.

3. Personalizarea învățării: aplicațiile și platformele digitale pot fi adaptate pentru a se potrivi nevoilor și ritmului fiecărui copil, oferind astfel o experiență de învățare personalizată.

4. Îmbunătățirea colaborării și comunicării: Anumite platforme digitale permit colaborarea între copii și interacțiunea cu profesorii sau cu alți colegi într-un mod mai ușor și mai eficient.

Cu toate acestea, există și anumite provocări și aspecte de luat în considerare atunci când introducem tehnologia în grădiniță, precum:

1. Supravegherea și controlul utilizării: este important ca utilizarea tehnologiei să fie supravegheată și controlată pentru a se asigura că copiii accesează conținut adecvat și că petrec timpul în mod constructiv.

2. Dependența de tehnologie: există riscul ca utilizarea excesivă a tehnologiei să ducă la dependență și să afecteze abilitățile sociale și de comunicare ale copiilor.

3. Diferențele de acces: nu toți copiii au acces la tehnologie acasă sau în grădiniță, ceea ce poate crea discrepanțe în ceea ce privește oportunitățile de învățare.

Pentru a gestiona aceste aspecte, este important să se stabilească linii directoare clare pentru utilizarea tehnologiei în grădiniță și să se ofere formare adecvată pentru cadrele didactice și părinți.

Există numeroase exemple de practici și instrumente digitale potrivite pentru grădiniță. Printre acestea se numără:

1. Aplicații interactive: cum ar fi aplicații de povestiri interactive, jocuri educative și aplicații de dezvoltare a abilităților matematice.

2. Platforme educaționale online: cum ar fi platformele care oferă videoclipuri educative, lecții interactive și activități practice pentru copii.

3. Dispozitive interactive: cum ar fi tabletele sau dispozitivele specifice pentru educație, care sunt concepute pentru a fi sigure și ușor de utilizat de către copii mici.

Gama de resurse și instrumente disponibile continuă să crească, oferind profesorilor și părinților posibilitatea de a crea experiențe de învățare captivante și eficiente pentru copiii mici în grădiniță.

Iată câteva alte exemple de practici și instrumente digitale potrivite pentru grădiniță:

4. Programe de vizualizare și simulare: aceste programe permit copiilor să exploreze concepte abstracte într-un mod vizual și interactiv. De exemplu, programele care simulează fenomene naturale sau experimente științifice pot fi extrem de captivante și educative pentru copiii mici.

5. E-book-uri interactive: E-book-urile interactive oferă o experiență de citire mai dinamică și interactivă, cu elemente precum sunete, animații și activități practice încorporate în poveste. Acestea pot stimula interesul copiilor pentru lectură și le pot dezvolta abilitățile de înțelegere a textului.

6. Platforme de comunicare și colaborare: anumite platforme sunt concepute pentru a facilita comunicarea și colaborarea între copii, părinți și cadre didactice. Acestea pot include funcții de mesagerie, partajare de fișiere și organizare a evenimentelor, contribuind astfel la construirea unei comunități educaționale integrate și interactive.

7. Jocuri educaționale online: jocurile educaționale pot fi o modalitate distractivă și eficientă de a învăța și de a dezvolta diverse abilități, cum ar fi matematica, citirea sau rezolvarea de probleme. Există o varietate de jocuri online adaptate pentru copiii mici în grădiniță, care pot fi integrate în planurile de învățare sau utilizate ca activități suplimentare.

8. Instrumente de creație digitală: aceste instrumente permit copiilor să-și exprime creativitatea și să-și dezvolte abilitățile artistice și de design. De exemplu, aplicațiile de desen sau de creație de animații pot fi folosite pentru a crea propriile lor opere de artă digitale sau pentru a dezvolta povești animate.

Aceste exemple demonstrează diversitatea și versatilitatea resurselor digitale disponibile pentru educația în grădiniță și pot fi adaptate în funcție de nevoile și interesele specifice ale fiecărei grupe de copii sau a fiecărui curriculum. Utilizate în mod corespunzător, aceste instrumente pot contribui la îmbunătățirea experienței de învățare a copiilor mici și la pregătirea lor pentru lumea digitală în continuă schimbare.

Bibliografie

Cerghit, Ioan, 2002.Sisteme de instruire alternative şi complementare. Structuri, stiluri si strategii, Editura Aramis, București;

Cucoș, Constantin, 2006.Informatizarea în educație. Aspecte ale virtualizarii formării, Editura Polirom, Iași;

Curs online DIGITAL CRAFTS

Obolcea, I., Pentiuc, Ş. G., Danubianu, M. 2009. Folosirea tehnologiei informaţieişi comunicării în procesul de învăţare a copiilor cu cerinţeeducaţionale speciale. Editura Universităţii, Suceava.

CE ÎNSEAMNĂ DIGITALIZAREA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR?

Prof. Dima Georgiana Cocuţa
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 10 Buzău

Digitalizarea educației este o necesitate a zilelor noastre pentru a asigura un învățământ de succes. Chiar și în afara contextului pandemiei, educația digitală a devenit, pe an ce trecea, o nevoie tot mai mare atât pentru profesori cât și pentru elevi. Pandemia a acutizat însă această nevoie și a adus-o până la un nivel vital pentru orice societate și pentru orice sisteme educaționale din lume.

În ultimii ani a avut loc o schimbare majoră privind modul în care școlile noastre abordează tehnologia.Transformarea procesului educațional și evoluția către școala digitală necesită asigurarea accesului la instrumente digitale de studiu pentru elevi și personalul didactic, într-un mediu care să permită colaborarea și comunicarea eficientă între toate părțile implicate.

Educația digitală presupune, pe deoparte, un set de cunoștințe pe care un individ trebuie să le aibă cu privire la utilizarea unui sistem digital, adică să fie capabil să folosească funcționalitățile minime ale acestuia. Pe de altă parte, educație digitală se referă deseori și la niște metode digitale care să înlocuiască metodele clasice pe care învățământul le-a folosit dintotdeauna.

În clasa viitorului, profesorii și elevii folosesc intuitiv și în detaliu toate funcțiile și resursele echipamentelor și tehnologiei de top, pentru **procese de predare-învățare-evaluare atractive și eficiente.** Apariția unor dispozitive și servicii mobile mai ușor de folosit și mai accesibile, alături de dorința de a adapta educația la generația de copii ‘’digitali’, cu așteptări complet noi în ceea ce privește procesul de învățământ, a dus la schimbarea semnificativă a felului în care se înțelege și se practică actul de învățare, la școala. În loc să folosească tehnologia doar ca pe un instrument adițional la mijloacele tradiționale de predare și învățare, multe școli folosesc tehnologia pentru a influența în mod pozitiv actul educațional. Mai mult, în loc să o folosească înainte sau după ore, multe cadre didactice folosesc tehnologia în timpul orelor pentru a stimula interacțiunea cu și dintre elevi și a obține rezultate mai bune.

L**ecțiile interactive îi determină pe educați să își dorească să participe activ la ore.** Pentru a ține pasul cu o astfel de generație de copii și adolescenți, cadrele didactice

trebuie să fie deschise la schimbare.Elevii care folosesc tehnologia digitală pentru a învăța devin mai implicați în acest proces și sunt mai interesați să-și dezvolte baza de cunoștințe, poate fără să-și dea dau seama, pentru că învață într-un mod activ, angajat și implicat. Deoarece învățarea digitală este mult mai interactivă, mai ușor de reținut și asimilat decât manualele voluminoase, putem spune cu certitudine că digitalizarea reprezintă un context mai bun, care oferă o perspectivă mai largă și activități mult mai atractive decât metodele tradiționale de învățământ. Acest lucru îi ajută pe elevi să se conecteze mai bine cu materialele de studiu. Instrumentele și tehnologia digitală oferă bucurie copiilor, precum și numeroase beneficii în ceea ce privește dezvoltarea cognitivă a copilului. Astfel, orele de la clasă sunt mai eficiente, punându-se accent pe dezvoltarea materiei prin discuții și angajarea în activități care au la bază comunicarea și cooperareaîntreelevi. Ajutând copiii să gândească în afara cadrului tradițional și rigid de învățare, prin instrumente și metode digitale, le este stimulată creativitatea și le oferă sentimentul de încredere în propriile capacități.

Învățarea digitală nu numai că permite elevilor să acceseze tot mai multe informații, dar pot și să se asigure că informațiile sunt adaptate nevoilor lor specifice. Posibilitatea de a ajuta fiecare elev să învețe în cea mai eficientă manieră, este cel mai important beneficiu al învățării digitale.

Instrumentele și tehnologia digitală oferă profesorilor șansa de a împărtăși rapid informații cu alți profesori, în timp real. Prin îmbrățișarea dispozitivelor digitale și a învățării conectate, sălile de clasă din întreaga lume își sporesc abilitățile de învățare, experiența educațională și comunicare.

Educația digital prezintă o serie de avantaje pentru care se recomandă realizarea ei în școli. Ca avantaje putem aminti:

- Stimularea capacităţii de învăţare inovatoare, adaptabilă la condiţii deschimbare socială rapidă;
- Creşterea randamentului însuşirii coerente a cunoştinţelor prin aprecieereaimediată a răspunsurilor elevilor;
- Întarirea motivaţiei elevilor în procesul de învăţare;
- Conştientizarea faptului că noţiunile învăţate îşi vor găsi ulterior utilitatea;
- Facilităţi de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afişare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele;
- Introducerea unui stil cognitiv, eficient, a unui stil de muncă independentă;
- Asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a reproiecta activitatea în funcţie de secvenţa anterioara;
- Stimularea gândirii logice şi a imaginaţiei;
- Metode pedagogice diverse;

În concluzie, nu putem neglija faptul că această generație de copii și adolescenți se identifică cu dispozitivele electronice în ere Internetului.Pentru copiii mai mici, este un joc atractiv, iar pentru cei mari, interesați și motivați, reprezintă sursa de informare, modul sigur de a rezolva orice problemă, de a învăța și de a fi evaluat. Dacă putem determina modul în care să ”trezim” interesul elevului pentru studiu, atunci, resursele web apar pline de beneficii, avantaje în fața învățământului tradițional.

TEHNOLOGIILE ȘI CARTEA DIGITALĂ, MIJLOACE INDISPENSABILE ÎN ORGANIZAREA ȘI DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII DIDACTICE

Prof. Dragomir Mihaela Ramona
Liceul de Arte Margareta Sterian Buzău

Ultimii ani au adus în educație o evoluție foarte rapidă în ceea ce privește utilizarea tehnologiei în educație. Tehnologia în educația a început să fie o mare parte din procesul educațional, începând cu lockdown-ul din anul 2020, când a fost necesară o adaptare rapidă a tuturor instituțiilor și implicit și a sistemului educațional. Pentru a putea folosi tehnologia în educație și învățare este necesar ca profesorul și elevul să aibă un minim de competențe digitale. Cadrul didactic trebuie să învețe despre cele mai noi tehnici, procedee pe care le poate folosi în procesul de predare, pentru a putea utiliza tehnologia în educație. Acest lucru nu este dificil, deoarece internetul este plin de tutoriale și articole pe care le poate utiliza pentru sprijin și îndrumări.

Un rol important pe care îl are implicarea tehnologiei în sfera educațională, este acela că ajută pe preșcolari/ elevii să își crească nivelul de încredere în sine. Lucrul în echipă, dar și individual, în unele cazuri, îi ajută pe copii să se conecteze unii cu alții, să colaboreze și chiar să intre în competiție. Încă din perioada preșcolarității consider că este foarte important să se lucreze pe acest astept. În plus, evaluarea nu mai este făcută în funcție de vârstă și de anul de studiu în care sunt. Prin intermediul tehnologiei, vocea copiilor este auzită în mod egal și aprecierea se face în funcție de realizările acestora, eliminându-se astfel, din procesul de evaluare, componenta subiectivă. Prin intermediul tehnologiei se poate face chiar și o diferențiere a copiilor. Fiecare are o latură pe care o poate dezvolta mai mult. Fie că este vorba despre latura artistică, vizuală, muzicală, practică sau matematică, nu mai există o uniformizare. Fiecare preșcolar/elev are posibilitatea să aleagă cum să se exprime mai bine, care să fie ritmul lui de învățare.

Utilizarea noilor tehnologii în cadrul activităților integrate din învățământul primar au o importanță deosebită pentru dezvoltarea performanțelor cognitive ale preșcolarilor, elevilor și cadrele didactice le pot utiliza cu succes în toate etapele unei activități: captarea atenției, reactualizarea/fixarea cunoștințelor, dirijarea învățării, obținerea performanței, evaluarea cunoștințelor. Utilizarea tehnologiei informațiilor și comunicațiilor se impune din următoarele motive: nevoile și cerințele școlarilor pretind învățătorilor o schimbare de abordare a activității educaționale; tehnologia contribuie la dezvoltarea competențelor pentru secolul XXI, stabilite de UNESCO ca fiind: comunicarea, colaborarea, experimentarea, gândirea critică, rezolvarea de probleme; trăim în era informațională, de aceea este necesar să formăm copiilor abilități pentru a putea gestiona volumul foarte mare de informații. În vederea utilizării într-o mai mare măsură a noilor tehnologii în activitățile instructive-educative din învățământul primar, consider că sunt necesare următoarele:

♣ dotarea fiecărei clasă/sală de grupă cu videoproiector, tablă interactivă și softuri educaționale;

♣ participarea tuturor cadrelor didactice la cursuri de formare în domeniul TIC (tehnologia informațiilor și comunicațiilor);

♣ diseminarea unor exemple de bună practică a utilizării noilor tehnologii în cadrul comisiilor metodice, cercurilor pedagogice, reviste de specialitate, ghiduri metodice etc.

Atunci când vorbim despre educație, despre învățare, personal mă duce gândul la carte. Generația mea a crescut cu ea în mână, generațiile viitorului mai mult cu un dispozitiv IT. De aceea mă bucur că acest instrument magnific de învățare, cartea, de-a lungul timpului, și-a schimbat formatul și astfel rolul ei în societate este modificat prin influența epocii. Cert este că o carte rămâne un instrument de lucru, un obiect nobil pentru

formare și informare. Astfel, cartea poate fi definită ca un depozit de cunoaștere și pentru cunoaștere. Cartea, ca și produs vechi, are o încărcătură spirituală puternică atât timp cât transmite ceva nou și un conținut de valoare.

Urmărind toate acestea și documentându-mă am observat că schimbarea unei biblioteci pe filieră digitală vine ca o nevoie a dezvoltării Tehnologiei Informației și a Comunicațiilor (TIC), iar „ideea de digitizare a apărut încă din 1971, la momentul când Michael Hart a introdus pe calculator Declarația de independență a Statelor Unite, primul document digitizat, sub formă de e-book, și a transmis-o altor utilizatori prin internet, dând astfel naștere primului proiect de digitizare, Proiectul Gutenberg.

Avantajul acestei transformări constă în faptul că o carte de patrimoniu sau o scriere de valoare este și va fi protejată în continuare, prin solicitarea cărții doar în forma digitală. Dezavantajul acestei convertiri moderne a cărții în formate digitale presupune pierderea contactului direct cu aceste pagini autentice, cu farmecul și mirosul cărților legate în mod clasic. Prin urmare, vom alege farmecul cărților clasice sau eficiența cărților digitale? Cum putem face noi, profesorii, cărțile digitale farmece? Lucrul de zi cu zi mi-a demonstrat că a noastră creativitate poate fi debordantă, poate face mai mult decât atât.

Ca și exemple avem platformele de e-learning care încearcă să ofere cât mai multe facilități de comunicare online. Blended learning sau învățarea combinată este de multă vreme o tendință și devine din ce în ce mai relevantă. Termenul "blended learning" sau "învățare combinată" se referă la o combinație de forme diferite de învățare. Scopul este de a combina avantajele sesiunilor analogice față în față, cum ar fi seminarii sau ateliere, cu flexibilitatea învățării digitale.

LIVRESQ este un editor de resurse educaționale în format digital, platformă care se pliază minunat atât în învățământul preșcolar, cât și în cel primar, acolo unde activez eu.. Acesta facilitează crearea de lecții interactive, ce conțin texte, galerii de imagini, animații, audio, video, quiz-uri și alte elemente, fără a fi necesare cunoștințe de programare. Lecțiile realizate în LIVRESQ pot fi descărcate pentru a fi folosite offline sau pot fi partajate pe internet foarte ușor prin Biblioteca LIVRESQ, copiii putând avea acces la ele de pe orice tip de dispozitiv smart (telefon, tabletă, PC). Consider că platforma LIVRESQ este școala în care gândurile se pot proiecta pe ecrane, cromatic și imagistic și în care cadrul didactic este regizorul care jonglează cu creație, artă, inventivitate și comunicare prin idei, viziuni. Cu ajutorul editorului livresq am realizat lecții interactive interesante, îndrăgite și apreciate de copii, în care învățarea devine mult mai ușoară și mai plăcută, accentul în demersul didactic punându-se pe copil.

Ca și aplicație, cea mai des folosită de mine, pliabilă atât pe învățământ primar, cât și pe învățământ preșcolar este BOOKCREATOR. Poți da viață oricărui personaj, oricărui desen, poți insera orice replică sau te poți juca cu orice tip de voce. Toate sub formă de filmuleț care atrage și îndeamnă spre cunoaștere. Cu ajutorul acestei aplicații poți conecta elevii la tema propusă, poți face o evaluare sau poți consolida anumite cunoțtințe, poți să le crești imaginea de sine folosindu-le propriile creații în materialul propus.

La şcoală, puţini sunt elevii care încă mai citesc din plăcere, iar copiilor preşcolari nu li se mai acordă lectură din partea părinților mult prea ocupați. Constatăm și că gusturile micilor cititori sunt în schimbare, că interesul pentru basme e mult mai scăzut, că nu mai cred în eroul perfect. Există o foame de real, preşcolarii/elevii noştri sunt mult mai critici şi mai inventivi, asemeni societăţii în care trăim, ceea ce este foarte încurajator. Ei nu se mai pot identifica cu eroii copilăriei pe care am trăit-o noi, adulții de acum, cu Făt–Frumos şi Ileana Cosânzeana, cu Fata Moşneagului, cu Albă ca Zăpada sau chiar cu Mutulică, care aparţin unei lumi apuse, dar sunt capabili de trăiri emoţionale autentice, reale, vii. Acum preferă personaje cu care se pot identifica, personaje cu calităţi şi defecte, nu neapărat

umane, personaje care trăiesc în lumi pe care şi le pot imagina, dar, mai ales, în existenta cărora pot crede şi pe care consideră că într-o zi le vor putea descoperi. Ţinând cont de faptul că elevii noştri au maniere proprii de exprimare şi că potenţialul lor unic trebuie dezvoltat, putem aborda într-un mod diferit textul literar astfel încât să fie pe gustul micilor cititori, bazându-ne pe teoria lui Howard Gardner (1983), teorie care solicită o nouă viziune asupra inteligenţei.

Bibliografie

„Educația digitală în școlile din Europa, Raport Eurydice", Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2019;
Ceobanu, Ciprian, „Învățarea în mediul virtual", Editura Polirom, Iași, 2016;
www.1educat.ro/elearning;
www.elearning.ro.

LECTURA, DIGITALIZAREA, ÎNCREDEREA ŞI DRAGOSTEA – CHEI ALE SUCCESULUI ÎN INTEGRAREA COPIILOR CU CES

Prof.Fătu Corina/Prof. Tutunea Mădălina
Grădinița cu Program Prelungit Nr.10 Buzău

„Educaţia copiilor cu cerinţe educaţionale special este o sarcină care trebuie împărţită între părinţii acestora şi profesionişti. O atitudine pozitivă din partea părinţilor favorizează integrarea şcolară şi socială. Părinţii au nevoie de sprijin pentru a-şi putea asuma rolul de părinţi ai unor copii cu cerinţe speciale.

Pot fi copiii cu cerinte educative speciale integrati in gradinită?

În calitate de educatoare, am fost puse deseori în situatia de a avea la clasa preșcolari cu cerințe educative speciale si, in astfel de situatii, am incercat să gasesc cele mai bune metode de predare-învatare pentru a-i determina pe toti participantii la actul educațional să se implice conștient in activitățile derulate.

Copiii cu cerințe educative speciale nu doar că pot fi integrati, ci pot fi integrați cu success în gradinita si ulterior in scoala, ajutandu-i sa devina adulti independent si fericiti.

Considerăm normal ceeace întâlnim cel mai des în jurul nostrum şi lucrurile care ne sunt la îndemână, care nu ne scot din rutină. Societatea stabilește acest tipar şi are, de obicei, tendința de a respinge ceea ce este considerat „altfel", „diferit", …problematic. Copilul care nu se încadrează în tiparul clasic este mereu o provocare şi necesită atenție deosebită, timp şi resurse speciale, o muncă născută din aprecierea şi respectful pentru ceea ce natura a ales să conceapă diferit.

Pentru părinţii unui copil cu cerinţe educative speciale, pasul acceptării unui diagnostic poate fi greu de făcut şi întârzie demararea unei terapii corespunzătoare, atât de necesare. Etapele prin care trece, de obicei, familia, variază de la stare de şoc, negare, neîncredere, (auto) învinuire până la acceptare, resemnare şi lupta pentru viitorul mai bun al copilului.

Uneori, dificultăţile prin care trece copilul scot la iveală alte calităţi nebănuite (capacitate de memorare extraordinară, procesarea rapidă a informaţiei, talent în diverse arii de dezvoltare sau chiar, geniu). Cooperarea dintre familie şi specialiştii în domeniu are ca efect integrarea cu succes a copilului în grădiniţă/şcoală, creându-i acestuia sentimental apartenenţei, crescând încrederea în forţele proprii şi ajutându-l să devină adult independent, cu şanse reale la o viaţă fericită.

Curriculum-ul școlar trebuie considerat un instrument necesar, suficient de flexibil, adaptat şi individualizat, încât să asigure condiţii de învăţare fiecărui copil. Adaptarea

curriculumului la clasă pentru predarea, învăţarea şi evaluarea diferenţiată se poate realize prin:

Adaptare amediului de învăţare din punct de vedere fizic, psihologic şi social);

Adaptarea conţinuturilor (cantitativ şi calitativ), la capacitatea de învăţare a copilului;

Adaptarea proceselor didactice (metode utilizate, material didactic, timp de lucru alocat), nivelul de sprijin acordat elevului;

Adaptarea procesului de evaluare.

Pentru o educaţie incluzivă de succes, părinţii trebuie să participe direct la viaţa grădinitei şi pot influenţa anumite decizii care privesc procesul educaţional. Dedicarea unei perioade de timp extinse pentru sprijinirea copilului în timpul activităţilor la clasă este o condiţie esenţială reuşitei integrării. Neimplicarea sau indiferenţa părinţilor în ceea ce priveşte problemele educaţionale ale copilului, prin plasarea responsabilităţii în sarcina grădiniței, vine în opoziţie cu ideea de incluziune.

Dincolo de porţile grădiniţei, rămâne cadrul didactic; omul care încercă să se descurce cu ceea ce ştie să facă şi cu ceea ce are. Acesta nu uită cât este de important abordarea pozitivă a specificului copiilor și exprimarea încrederii în posibilităţile fiecăruia de a reuşi, indiferent de condiţiile din jur. Încurajarea, oferirea posibilităţii de reuşită şi integrarea în grupuri mici în timpul activităţilor contribuie la creşterea încrederii în forţele proprii, dar şi în ceilalţi. Copilul cu CES descoperă astfel că, lumea poate fi bună şi ofertantă pentru el.

Educarea celorlalți copii în spiritual acceptării ca egal a colegului lor, includerea în jocurile lor şi descoperirea calităţilor acestuia contribuie, pe termen lung, la formarea unei mentalităţi pozitive.

Din punctul meu de vedere mai exista doua etape/comportamente/sentimente cheie, si anume, increderea si dragostea. Fara sa acordam incredere si iubire copiilor cu CES, nu vom reusi sa ii ajutam

Abordarea pozitiva a comportamentului copiilor și exprimarea increderii in posibilitatile fiecarui copil de a reusi sunt de asemeni factori decisivi în reușita integrării copiilor cu CES.

In activitatea educativa a copiilor cu cerințe educative speciale se poate folosi cu maxima eficiență învățarea prin cooperare.

Activitățile bazate pe învățarea prin cooperare permit evaluarea frecventă a performanței fiecărui copil care trebuie sa ofere răspuns in nume personal sau in numele grupului, copiii se ajută unii pe ceilalți, incurajandu-se si impartasindu-si ideile, explica celorlalti, discuta ceea ce stiu, invață unii de la alții, realizează ca au nevoie unii de altii pentru a duce la bun sfarsit o sarcină a grupului. Ora de lectură ar trebui să fie o rutină și în mediul familiar, nu doar la grădiniță. Părinții sunt personae cheie în dezvoltarea abilităților de literație ale copiilor lor. A citi cu voce tare este o chestiune foarte importantă nu doar în grădiniță ci și în familie. Educația părinților, timpul limitat sau conștientizarea scăzută a felului în care se dezvoltă abilitățile de literație îi pot împiedica pe părinți să citească cu copiii acasă și să creeze o rutină a cititului împreună măcar câteva minute pe zi. Prin activitățile pe care le desfășurăm în parteneriat cu familia, încurajăm familiile să înceapă să citească împreună cu copiii de la o vârstă fragedă, indiferent de mediul social, cultural, economic sau limba vorbită acasă.

Cărțile pentru copii trebuie alese cu multă atenție, acestea trebuie să fie cărți ilustrate de calitate. Ilustrațiile realizate artistic, contribuie la transmiterea poveștii și receptarea mult mai ușoară a acesteia de către preșcolari. Ilustrațiile sunt parte integrantă a poveștii, oferind informații despre acțiune, precum și indicii despre trăsăturile personajelor,

locul acțiunii și starea lor de spirit. Copiii trebuie să perceapă cartea ca pe un domeniu care merită să fie cucerit, ca pe un prieten adevărat care e mereu alături, un prieten care îi vorbește, îi dă sfaturi importante și îi este mereu alături.
Integrarea copiilor cu CES se poate realize atât prin activități educaționale cât ci si prin activitäti extracurriculare. Activități extracurriculare de tipul vizitelor la muzee, excursiilor si a drumetiilor, evenimente cultural și sportive permit dezvoltarea relatiilor interpesonale si o mai buna relaționare a copiilor cu societatea.

Totul ţine de încredere şi vine din dorinţa de a fi mai buni, împreună!

„În copilărie, dar şi în adolescenţă am crezut că toată lumea gândeşte în imagini. Nu mi-a trecut prin minte că eu processes informaţiile în mod diferit. De fapt, nu am înţeles esenţa acestor diferenţe decât cu puţin timp în urmă.” – Temple Grandin

Bibliografie

• Mara, D., Strategii didactice în educaţia incluzivă, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 2009.
• Vrăşmaş, T., Incluziunea şcolară a copiiilor cu cerinţe educaţionale speciale. Aspiraţii şi realităţi. UNICEF.

UTILIZAREA INSTRUMENTELOR TIC ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof.Florescu Florica/ Prof. Florescu Ionela- Bianca
GRĂDINIȚA M.Ap.N. Nr. 2 București

Utilizarea calculatorului în educatiapreşcolarilor permite transmiterea şi asimilarea noilor cunoştinţe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul de educatie este mult mai eficient. Copiii învaţă jucându-se, sunt puşi în situaţia de găsi repede soluţiişi de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ţineatenţia copilului activă pe tot parcursul activităţii de învăţare.

Imaginaţia, la vârsta preşcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte. Formarea competenţelor descrise prin programa şcolară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învăţare-evaluare. Instruirea diferenţiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educaţional, poate fi o alternativă de succes.

Folosirea calculatorului în grădiniţă constituie o modalitate de creştere a calităţii predării şiînvăţării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valenţe formative şi informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări şi ilustrări ale proceselor şi 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 activităţilor din grădiniţă. Interesului copiilor se menţine pe tot parcursul activităţilor, folosind acest mijloc didactic.

În învăţământul preşcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ, iar calculatorul, este pentru copil, un alt mod de a învăţa jucându-se, este parte din spaţiulsocio-cultural al lui, care îl pun în situaţia de a găsi rapid soluţii, de a se adapta la o lume în care informaţia circulă, îi influenţează limbajul şi comunicarea non-verbală şi totul cu paşi repezi.

Învăţarea asistată de calculator reprezintă o cale de instruire eficientă. Experienţele cognitive şi de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia trebuie să fie în concordanţă cu mediul educaţional din care provin ei. Prin

aceste activităţi, oferim copiilor şanse egale la educaţie, indiferent de mediul în care cresc şi se dezvoltă.

Prin utilizarea calculatorului, procesul de predare-învăţare-evaluare capătă noi dimensiuni şi caracteristici, permite transmiterea de noi cunoştinţeşi sugerează semnificaţiile acestora. Strategiile de predare-învăţare folosite pot sprijini şi stimula procesele învăţării active. Cunoaşterea este un drum ce se deschide pe măsură ce înaintăm. Procesul de învăţare devine mai interesant şi mai plăcut prin intermediul calculatorului. Imaginile viu colorate, însoţite de texte sugestive, permit dezvoltarea limbajului şi a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoştinţe generale creşte, pornind de la noţiuni simple, cum ar fi culorile şi ajungând până la cunoaşterea de poezii, cântece, precum şi a unor proverbe şi zicători. Noţiunile elementare, cum ar fi animale domestice şi sălbatice, anotimpuri, etc., încep să aibă înţeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le înveţe mult mai uşor.

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

Soft-uleducaţional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv şi interactiv. De exemplu, folosind dorinţa copilului de a citi, este invitat într-o „Călătorie misterioasă la bibliotecă", unde are mai multe variante de joc. Preşcolariiîşi pot consolida cunoştinţele, rezolvând sarcinile primite. Personajul îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran, să compare forma şi mărimea cărţilor prin alăturare vizuală şi apoi să le aşeze pe rând în rafturile bibliotecii. Imaginile individuale se prezintă pe rând şi copilul trebuie să facă apel, fie la imaginea de ansamblu care i se prezintă când greşeşte, fie la cunoştinţele dobândite anterior. Jocul se desfăşoară interactiv, calculatorul îl sfătuieşte pe cel ce se joacă, să se gândească bine şi îl încurajează să încerce din nou, dacă a greşit. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu strigăte de bucurie, aplauze şi laude, pentru că a aşezat corect cărţile în rafturi. Programul are mai multe variante de joc: repară jucăria (trebuie asamblate piesele lipsă şi apoi colorate după dorinţa copilului), matematică cu personaje din poveşti cunoscute, ghicitori, labirint, construcţii (căsuţagreieraşului), ghiceşte indicii (Personajul este ascuns şi trebuie găsit dând clic pe fiecare cifră. După ce rezolvă toate sarcinile, copilul este lăudat, aplaudat şiprimeşte recompensă o medalie). În alte jocuri interactive, este recompensat cu o diplomă pe care îşi scrie numele sau cu lucrarea pe care a avut de asamblat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează şi are opţiunea de a le imprima.

Unul dintre obiectivele importante ale învăţământuluipreşcolar este pregătirea pentru şcoală, cu multele aspecte pe care le îmbracă: motivaţional, intelectual, afectiv, fizic, completate şi prin activităţi comune, complementare, individuale, în care este utilizat calculatorul, ca mijloc de învăţământ integrat în acestea. Folosind tastele, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, numele şi prenumele, învaţă mult mai uşor cifrele şi rezolvă probleme simple de adunare şi scădere cu 1-2 unităţi, într-un mod foarte plăcut de ei.

Putem desfăşura o activitate de educare a limbajului: „Iedul cu trei capre" de Octav Pancu Iaşi, repovestire, cu copiii din grupa mijlocie, în mod tradiţional sau, sub forma activităţii integrate. După activitatea de repovestire, cu ajutorul imaginilor, copiii sunt împărţiţi în două grupe. Prima, va rezolva o fişă matematică, unde educatoarea le citeşte copiilor o poezie care conţine sarcina de lucru: „În căsuţa fermecată / Vrăjitoarea blestemată / Ţine cifrele ascunse, / Tu să le afli de-ndată! / Cinci sunt. Cum le găseşti, / Tu să le încercuieşti! / Colorează pătrăţele, / Câte cifra de jos cere!" şi în timp ce copiii rezolvă fişa, ceilalţi, la calculator, vor răspunde unor întrebări, pentru a verifica în ce măsură s-au familiarizat cu ideile şi personajele din poveste. Lucrând astfel, activitatea este mai plăcută

pentru copii, iar pentru educatoare, mult mai uşor de verificat rezultatele. După rezolvarea testului, copiii de la calculator vor rezolva fişa matematică, iar ceilalţi, testul de la calculator.

Metoda instruirii asistate de calculator oferă accesul comod şi eficient la informaţiileşicunoştinţele cele mai noi, este o metodă nouă şi eficientă de predare-învăţare-evaluare a cunoştinţelorşi de formare permanentă.

Unele reprezentări pot fi reproduse doar prin intermediul calculatorului, care oferă metode şi tehnici privind grafica, animaţia, sunetul. De exemplu, evoluţia unor fenomene fizice, chimice, biologice, etc., care se desfăşoară dinamic, nu pot fi reprezentate sau studiate, decât folosind calculatorul.

Jocurile de orientare de tip labirint îl ajută pe copil să folosească tastele de deplasare stânga-dreapta, sus-jos, să-şi dezvolte viteza de reacţie, coordonarea oculo-motorie, dar şi spiritul de competiţie, capacitatea de a acţiona individual. Am observat o îmbunătăţire a capacităţii de concentrare a atenţiei, creştereastabilităţii în acţiune, chiar şi la unii copii, care, în alte activităţi, au o slabă concentrare a atenţiei.

Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situaţia de a rezolva sarcini, care altfel ar părea inaccesibile, dar atmosfera plăcută de lucru, caracterul ludic al acţiunii, posibilitatea îndreptării greşelilor, „stimulentele" primite: încurajări, aplauze, imagini cadou, diplome de învingător, medalii, situarea în fruntea clasamentului, melodii, îi creează copilului emoţii pozitive, bucuria că a rezolvat singur o sarcină şi îl responsabilizează, trecând de la învăţarea pasivă la cea activă, în care îşiînsuşeştecunoştinţe, acţionând într-o strânsă relaţie de comunicare interactivă calculator-copil. Mişcarea imaginilor, culorile diferite, dialogul, spiritul de glumă şi de joc, fac ca factorii stresanţi, inhibatori să dispară, iar copilul să acţioneze fără constrângeri.

Prezentarea şi organizarea conţinuturilor, în situaţii de învăţare asistate de calculator, trebuie să se facă în funcţie de cerinţe instructive, care facilitează şi optimizează învăţarea. În învăţământultradiţional, profesorul dispune de posibilităţi multiple pentru a verifica şi stimula învăţarea. Rostul unui program de învăţare, este de a formula sarcini, de a oferi scheme de abordare a informaţiei, de a realiza feed-back-ul, dar şi de a motiva copilul pentru continuarea instruirii. Materialele audio-vizuale pun la dispoziţie resurse valoroase pentru sistemul de învăţare. Instruirea asistată de calculator este folositoare, dacă copilul este activ şi motivat, el învaţă fiind implicat şi provocat să se gândească la ceea ce i se prezintă.

Calitatea interacţiunii cu copilul este o caracteristică de primă importanţă a unui soft educaţional; de ea depinde măsura în care se produce învăţarea.

Pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuinţeleşi nevoile lui de dezvoltare. Copiii vor să se descurce singuri şi vor în acelaşi timp ca persoanele în care au încredere să-i orienteze şi să-i ocrotească. Educatoarea dovedeştecompetenţă dar şi dragoste pentru copii, atunci când le oferă posibilitatea de a avea iniţiativă.

Bibliografie

Marin Manolescu, „Curriculum pentru învăţământul primar şipreşcolar. Teorie şi practică", Ed. Credis, 2004.

Revista de pedagogie, nr. 1-2, „Informatizarea învăţământului", Institutul de Stiinte ale Educatiei, 1994.

S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul", (Ghid de utilizare pentru preşcolari), Ed. Tehno-Art, Petroşani, 2003.

http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica.htm, U.B., site-ul oficial.

PROIECT DIDACTIC

Prof. Găgeanu Sineta
GPP nr.2 Titu, Școala Gimnazială "Pictor Nicolae Grigorescu" Dâmbovița

GRUPA: Mijlocie "Fluturaşii"
TEMA ANUALĂ DE STUDIU: *Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?*
TEMA PROIECTULUI: *Magia culorilor*
TEMA SĂPTĂMÂNII: *Călătorie pe tărâmul culorilor*
TEMA ACTIVITĂȚII*: Curcubeul*
TIPUL ACTIVITĂŢII: mixtă (dobândire de noi cunoştinţe şi consolidare de priceperi şi deprinderi)
FORMA DE REALIZARE: activitate integrată
COMPONENŢA ACTIVITĂȚII:
ACTIVITĂŢI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ (ADP)
Întâlnirea de dimineață: „ Curcubeul fericit!"
Rutină: "Fluturașii ordonați" – deprinderi de autoservire; Tranziții: „Culorile"- cântec
JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI LIBER ALESE (ALA)
Joc de rol: „ Prăjituri multicolore"
Ştiinţă: „Puzzle" (Elefantul Elmer, curcubeul, peștera)
ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE (ADE)
DLC: Educarea limbajului:"Elmer și curcubeul", de David McKee –povestea educatoarei
DEC – Activitate artistico-plastică: „ Curcubeul fericit" -pictură cu pensula, pata de culoare
JOCURI ŞI ACTIVITĂŢI LIBER ALESE (ALA)
ALA:Joc distractiv: „Căutătorii de comori"
SCOPUL ACTIVITĂŢII:
-Dezvoltarea capacităţii de exprimare orală, de înţelegere şi utilizare corectă a semnificaţiilor structurilor verbale orale; îmbogăţirea vocabularului cu noi cuvinte.
-Consolidarea priceperilorşideprinderilor de a redaefecteplastice, elaborate prin tehnicile specific picturii.
DIMENSIUNI DE DEZVOLTARE:

- Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute;
- Activare și manifestare a potențialului creativ;
- Finalizarea sarcinilor şi a acţiunilor(persistenţa în activităţi).

COMPORTAMENTE VIZATE:

- Exersează, cu sprijin , ascultarea activă a unui mesaj în vederea întelegerii și receptării lui;
- Manifestă creativitate prin activități artistico- plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative;
- Finalizează proiecte simple(puzzle de 3-6piese).

OBIECTIVE OPERAŢIONALE: La sfârşitul activităţii, copiii vor fi capabili:
O1-Să demonstreze înțelegerea mesajului unui text ,ca urmare a audierii acestuia;
O2- să folosească elemente de limbaj plastic pentru a compune în mod original și personal spațiul plastic;
O3-să întregească imaginea unui puzzle descoperind imagini cu Elmer, curcubeul și peștera;
O4-să participe activ la activitatea de joc, interpretând rolul ales;
O5- să respecte regulile impuse de jocuri,participand cu interes și buna dispoziţie.
STRATEGII DIDACTICE: METODE/PROCEDEE/TEHNICI: conversaţia, explicaţia, problematizarea, povestirea, demonstrația, exerciţiul, jocul, învățarea prin cooperare .

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: panoul pentru prezență cu pozele copiilor, calendarul naturii cu jetoane, cutia surpriză, biscuiţi, finetti, bomboane, acuarele, pensule, șorțulețe, șervețele, tavă, obiecte colorate.
FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual.
MODALITĂȚI DE EVALUARE: continuă-formativă: prin observarea sistematică a comportamentului copiilor, observarea produselor activității, răspunsurile copiilor.
DURATA: o zi

SCENARIUL DIDACTIC

Activitatea debutează cu întâlnirea de dimineață, în care copiii au posibilitatea de a-și împărtăși ideile, de a-și manifesta starea de spirit și buna dispoziție. Educatoarea propune folosirea unei roți, în cadrul aplicatiei wordwall și conform săgeții, copiii se salută reciproc cu expresia „ Bună dimineața”, salutul realizându-se cu semnul imaginii https://wordwall.net/resource/6778009/salutul-de-diminea%c8%9b%c4%83.

Prezenta copiilor se va realize completând tabelul de prezenţă. Se va stabili împreună cu preşcolarii data, ziua, luna şi anul în care ne aflăm, apoi aspectele vremii, şi se va complete calendarul naturii https://wordwall.net/resource/73189633 . După completarea calendarului se aude un clopotel. **Noutatea zilei** o reprezintă apariția unui elefant curcubeu. Copiii îl recunosc și sunt anunțați că astăzi ei vor descoperi o nouă aventură a lui Elmer. Pentru acest lucru, vor trebui să se transforme în spiriduși. Copiii vor fi anunțați ca urmează să le spun povestea ,,Elmer și curcubeul" de David McKee - *povestea educatoarei,* cu ajutorul platformei Book Creator https://read.bookcreator.com/RlWynNaHcnZNMB0at6A54aJkcTI2py7POc86Tges_FmD9_FnAA. Momentele principale ale poveştii vor fi atinse adresând copiilor câteva întrebări pe marginea textului audiat, cu ajutorul aplicației worwall https://www.youtube.com/watch?v=aTD65OdAxA4.

La sfârşitul poveştii, copiii vor desfăşura în cadrul aplicatiei wordwall un joc, se va deschide câte o cutiuța, dar nu inainte de a adresa întrebarea, dacă răspunsul este corect se trece mai departe. Prin intermediul tranziției „Culorile”, https://www.youtube.com/watch?v= aTD65OdAxA4 se va face trecerea spre activitățile ce urmează a fi desfășurate. Educatoareavaprezentacentrele de interes, materialele și sarcinile de lucru, unde preșcolarii își vor desfășura activitățile liber alesșiactivitatea plastică din cadrul domeniului estetic și creativ.Copiii vor intuit materialele primate într-o cutie sub forma de cadou. Fiecare copil va lucra la centrul de interes dorit. În cadrul sectorului Știinta, copiii vor realiza puzzle-uri: https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=001aebdbf5cb,
https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2c064d3e3f40
https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0b533cc7132f, la sectorul Artă vor picta “Curcubeul”, iar la sectorul Joc de rol vor face prăjituri colorate pentru prietenii lui Elmer. După terminarea sarcinilor își vor putea continua activitatea și se vor putea orienta spre un alt centru în care îşi doresc să lucreze. În final, lucrările realizate vor fi aşezate în sala de clasă, unde vor fi prezentate. La finalul activității copii interpretează jocul distractive „Căutătorii de comori”. După finalizarea lucrărilor, copiii vor primi feedback individual, iar educatoarea va face aprecieri asupra activităţii derulate, alături de copii.

Bibliografie

„ Curriculum pentrueducațiatimpurie” – 2019
Breben, Silvia; Gongea, Elena; Ruiu, Georgeta; Fulga, Mihaela (2006). „ Metode interactive de grup” – ghid metodic, EdituraArves.
Suport pentru explicitarea şi înţelegerea unor concept şi intrumente cu care operează curriculumul pentru educaţie timpurie-Educaţia timpurie în România şi în lume -2019

INTEGRAREA COPIILOR CU CES ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Iacobescu Liliana
Grădinița cu Program Prelungit Nr 3 Drobeta Turnu Severin

Integrarea copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES) în educația timpurie este o provocare majoră, dar și o oportunitate de a asigura un start echitabil și favorabil pentru toți copiii. Educația timpurie este crucială pentru dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială a copiilor, iar accesul la un mediu educațional incluziv poate avea efecte pozitive pe termen lung. În această lucrare, voi explora exemple de bune practici în integrarea copiilor cu CES în educația timpurie și voi împărtăși experiențe personale pentru a sublinia impactul acestor practici.

Educația timpurie reprezintă fundația pe care se construiesc toate cunoștințele și abilitățile ulterioare. Pentru copiii cu CES, intervențiile timpurii sunt esențiale pentru a preveni sau diminua dificultățile de dezvoltare și pentru a oferi suport în achiziționarea abilităților necesare pentru viața de zi cu zi. Beneficiile includ:

Dezvoltarea abilităților cognitive și motorii: Intervențiile timpurii pot stimula dezvoltarea cognitivă și motorie prin activități adaptate nevoilor specifice ale fiecărui copil. Îmbunătățirea abilităților sociale și emoționale: Copiii cu CES beneficiază de interacțiuni sociale structurate și suport emoțional, esențiale pentru dezvoltarea lor socială și emoțională. Creșterea încrederii în sine și a autonomiei: Participarea la activități educaționale incluzive contribuie la creșterea încrederii în sine și la dezvoltarea independenței copiilor cu CES.

La sala de grupă, am aplicat diferite programe:

Programul Portage este o abordare de intervenție timpurie care se concentrează pe dezvoltarea abilităților cognitive, motorii și sociale prin activități structurate și jocuri. Fiecare copil primește un plan educațional individualizat, iar părinții sunt implicați activ în implementarea acestuia acasă.

Early Start Denver (ESDM) este un program bazat pe analiza comportamentală aplicată (ABA), destinat copiilor mici cu autism. Programul se concentrează pe dezvoltarea abilităților de comunicare, sociale și de joc prin sesiuni structurate, dar flexibile, care pot fi integrate în activitățile zilnice ale copilului.

De-a lungul anilor am avut ocazia să lucrez cu un copil folosind ESDM și am observat că, prin jocuri structurate și activități interactive, copilul a început să inițieze mai multe interacțiuni sociale și să răspundă mai pozitiv la solicitările din mediu.

- Utilizarea Tehnologiei în Educația TimpurieAm integrat utilizarea aplicației „Proloquo2Go” pentru un copil non-verbal. Această aplicație i-a permis să comunice mai eficient cu colegii

La grupa unde îmi desfășor activitatea am aplicat și Modelul de Co-Predare colaborând cu un specialist în educație specială, desfășurând activități zilnice unde am inclus toți copiii, iar rezultatele au arătat o îmbunătățire semnificativă a participării și a interacțiunii sociale între copiii cu și fără CES.Am colaborat îndeaproape cu familiile copiilor pentru a le oferi resurse și strategii de sprijin acasă. Aceasta a condus la o îmbunătățire vizibilă a progresului copiilor și la o mai bună implicare a părinților în procesul educațional.

Participarea la programe de formare profesională mi-a oferit cunoștințe valoroase și strategii eficiente pentru a integra copiii cu CES în activitățile zilnice. Cursurile despre tehnologiile asistive și adaptarea curriculumului m-au ajutat să creez un mediu educațional mai incluziv și să răspund mai bine nevoilor fiecărui copil din clasă.Am urmat un program de masterat în educație specială care mi-a oferit o înțelegere profundă a teoriilor și

practicilor incluzive. Aceasta m-a ajutat să dezvolt planuri educaționale personalizate și să colaborez eficient cu părinții și alți profesioniști pentru a sprijini copiii cu CES.

Studii de caz și experiențe personale:

Studiu de Caz 1: Intervenția timpurie pentru un copil cu tulburare de spectru autist (TSA)

Am lucrat cu o fetiță de patru ani diagnosticată cu TSA. Inițial, fetița prezenta dificultăți majore în comunicare și interacțiune socială. Prin implementarea programului Portage și a Early Start Denver Model (ESDM), am reușit împreună cu specialistul să dezvoltăm un plan individualizat care includea activități zilnice de joc structurat și sesiuni de terapie ABA.

Rezultate:

După șase luni, fetița a început să utilizeze fraze simple pentru a comunica cerințe de bază.

Interacțiunile sociale cu colegii au devenit mai frecvente și mai pozitive.

Părinții au raportat o reducere a comportamentelor problematice acasă și o creștere a interesului pentru activități de grup.

Studiu de Caz 2: Co-Predareaîn sala de clasă

Într-una din generațiile trecute, având un preșcolar cu autism, în sala clasă am implementat modelul de co-predare împreună cu un specialist în educație specială. Am adaptat curriculumul și activitățile zilnice pentru a răspunde nevoilor copiilor cu CES, inclusiv prin utilizarea centrelor de activitate și a jocurilor structurate.

Rezultate:

Preșcolarul cu CES a participat activ la toate activitățile de clasă și a interacționat pozitiv cu colegii lui.

Atât eu ca și cadru didactic, dar și părinții au observat progrese semnificative în abilitățile sociale și emoționale ale copilului.

Studiu de Caz 3: Implicarea părinților și comunității

În cadrul unui program „Head Start”, am colaborat îndeaproape cu familiile copiilor pentru a le oferi resurse și strategii de sprijin acasă. Am organizat sesiuni de formare pentru părinți și activități comunitare pentru a crea un mediu de sprijin holistic.

Rezultate:

Părinții au raportat o mai mare încredere în abilitățile lor de a sprijini dezvoltarea copiilor acasă.

Copiii au demonstrat progrese semnificative în dezvoltarea abilităților cognitive și sociale.

Comunitatea a devenit mai implicată în susținerea copiilor cu CES, creând o rețea de sprijin solidă.

Integrarea copiilor cu cerințe educaționale speciale în educația timpurie este un proces complex, dar esențial pentru asigurarea unui start echitabil în viață pentru toți copiii. Exemplele de bune practici și experiențele personale prezentate demonstrează că, prin utilizarea programelor de intervenție timpurie, a tehnologiilor educaționale, a strategiilor de incluziune în clasă, a implicării familiei și comunității, precum și a formării continue a educatorilor, este posibilă crearea unui mediu educațional incluziv și eficient. Implementarea acestor practici contribuie la dezvoltarea armonioasă a copiilor cu CES și la succesul lor pe termen lung, oferindu-le șanse egale de a participa activ la viața educațională și socială. Este esențial ca toți actorii implicați – educatori, părinți, specialiști și comunități – să colaboreze pentru a asigura un mediu de învățare adaptat și incluziv, care să răspundă nevoilor fiecărui copil.

Bibliografie

Barton, E. E., & Smith, B. J. (2015). The PreschoolInclusionToolbox: HowtoBuildandLead a High-Quality Program. BrookesPublishing.
Odom, S. L., Buysse, V., &Soukakou, E. (2011). Inclusion for Young ChildrenwithDisabilities: A QuarterCentury of ResearchPerspectives. Journal of EarlyIntervention, 33(4), 344-356.
National Professional Development Center on Inclusion. (2011). ResearchSynthesisPoints on Quality Inclusive Practices.U.S. Department of Health&Human Services. (2020). Head Start Program Performance Standards.
European Agency for Special Needsand Inclusive Education. (2017). Inclusive EarlyChildhoodEducation: New InsightsandTools – Contributionsfrom a European Study.
Ministerul Educației Naționale din România (2014). Strategia privind Educația Incluzivă

IMPACTUL APLICĂRII FORMATULUI BLENDED-LEARNING ÎN ÎNVĂȚARE

Prof. Chelu Narcisa
Liceul deArte „Margareta Sterian" Buzău

Sistemul de învățare de tip blended-learning este o abordare a educației care combină materiale educaționale online și oportunități de interacțiune online cu metode tradiționale. Sistemul este bazat pe metode de studiu inovative care cuprind studiul în sala de clasă asistat de profesor, studiu individual și studiul online. Fiind o combinație de activități de învățare față-în-față cu activități de învățare on-line sau pe calculator, oferă o nouă experiență de învățare. Profesorii profită de tehnologii pentru a-și susține lecțiile și pentru a se concentra mai bine pe nevoile individuale ale elevilor, aducând un set cu totul nou de posibilități în ceea ce privește flexibilitatea și accesibilitatea, plasând elevul în centrul procesului de învățare, prin combinarea avantajelor comunicațiilor moderne și IT, cu modul de învățare tradițional bazat pe discuții și reflecții determinate de o anumită situație.

În general, utilizarea unui sistem de învățare de tip blended-learning îmbunătățește implicarea elevilor și schimbă, de asemenea, relația dintre profesor și elev. Profesorul are un rol nou în sistemul de învățare de tip blended-learning, acela de a fi antrenor și mentor. Profesorul sprijină procesul de învățare, iar elevul joacă un rol activ în procesul de învățare, asumându-și responsabilitatea.

Sistemul de învățare de tip blended-learning se bazează pe ideea de a organiza conținutul învățării. Profesorul decide ce conținut ar trebui să fie furnizat on-line și care ar trebui să fie utilizat în tipul de învățare față-în-față. Blended-learning se rupe de tipul tradițional de predare. Instruirea este adaptată nevoilor fiecărui elev în parte, este mult mai flexibilă și bazată pe cerințele personale, punctele forte și punctele slabe. Copiii pot profita de a studia în ritmul lor, cu tehnologii și materiale special concepute.

Prin blended learning, elevii pot comunica mult mai bine între ei și cu profesorii. Pot profita de diverse platforme digitale pentru a comunica cu alte persoane de vârsta lor din întreaga lume. Un studiu care arată că 83% dintre cei intervievați au avut o atitudine pozitivă față de metoda blended learning. De asemenea, oferă profesorilor și elevilor șanse de a fi mult mai flexibili. După cum arată un studiu, cunoștințele elevului despre material vor proveni în principal din propria sa cercetare online și din propria sa creativitate și colaborare cu colegii săi. Conform aceluiași studiu, un număr semnificativ de persoane au raportat niveluri ridicate de confort de a participa la cursuri online în sala de clasă virtuală în loc de învățarea convențională. Mai mult, a arătat că învățarea mixtă oferă o mulțime de beneficii în ceea ce privește performanța elevilor în studiile lor. După cum arată un alt

studiu, folosirea noilor tehnologii în învățarea mixtă permite elevilor să câștige experiență pe baza preferințelor lor, să-și îmbunătățească abilitățile de viață și să se dezvolte emoțional și fizic.

Blended-learning se bazează pe o gamă largă de tehnologii. Acestea ar putea include computere, table interactive, videoconferințe, soluții bazate pe cloud sau programe complete online.

Utilizarea tehnologiilor este vitală pentru realizarea blended learning și are de îndeplinit mai multe sarcini. Acest sistem necesită tehnologie pentru a permite învățarea în colaborare, oferind elevilor posibilitatea de a participa la activități individuale și de grup pentru a învăța să lucreze împreună, să gândească în mod critic și să performeze remarcabil.

Prin module de studiu și sarcini personalizate, profesorii pot crea o bibliotecă de resurse personalizată pentru elevii lor. După construirea acestei biblioteci de resurse pe baza zonelor de nevoi comune, un profesor o poate extinde pentru a răspunde nevoilor care apar mai rar și poate sfătui elevii sau grupurile despre aceste resurse utile. Astfel cadrul didactic organizează cursurile și diseminează informațiile într-un mod controlat și organizat pentru a se potrivi elevilor, pentru a le îmbogăți experiența de învățare și pentru a-i ajută să folosească tehnologia.

Profesorii se pot angaja într-un dialog mult mai bun cu elevii. Ei pot oferi feedback personal și pot permite o mai bună comunicare cu elevii lor, chiar pot îmbunătăți și comunicarea cu părinții.

Blended-learning simplifica procesul de evaluare pentru profesor. Folosind instrumente online, aceștia pot administra rapid și ușor chestionare sau teste pentru a evalua cum se descurcă elevii. Pe lângă testare, multe platforme de învățare online au capacități de raportare care generează automat statistici și analize care ar fi dificil de adunat într-un cadru față în față.

Există o mulțime de provocări în fața educației blended-learning. În multe situații apar dificultăți în aplicarea și utilizarea instrumentelor tehnologice necesare pentru învățare. Deși acest tip de învățare oferă studenților posibilitatea de a intra online atunci când este necesar sau de a învăța de oriunde, nu există nicio garanție că fiecare student va avea acces la instrumentele de care au nevoie pentru a învăța pe computer. O altă problemă care poate apărea este internetul nefiabil. De multe ori, internetul poate fi oprit. Dacă întreaga clasă nu are acces la aceleași instrumente, atunci profesorul nu va putea menține clasa pe aceeași pagină. Acest lucru creează un decalaj de învățare în sălile de clasă.

Cunoștințele din domeniul IT pot servi ca o barieră semnificativă pentru elevii care încearcă să obțină acces la materialele de curs, făcând ca disponibilitatea suportului tehnic de înaltă calitate să fie primordială.

Utilizarea platformelor de învățare electronică poate să implice noi costuri, deoarece platformele de învățare electronică și furnizorii de servicii pot percepe taxe de utilizare pentru educatori.

O altă problemă critică este accesul la infrastructura de rețea. Deșidecalajul digital se micșorează pe măsură ce Internetul devine mai răspândit, mulți elevi nu au acces la Internet – chiar și în sălile de clasă. Orice încercare de a încorpora strategii de învățare combinată în strategia pedagogică a unei organizații trebuie să țină seama de acest lucru iar centrele de învățare să fie construite cu conexiuni Wi-Fi bune.

În cele din urmă, în multe domeniile educaționale predarea în persoană rămâne o piatră de temelie a educației, iar predarea prin intermediul discursului online nu este suficientă pentru a înlocui complet și a oferi rezultate bune ale învățării.

Revoluția digitală permite numeroase beneficii, tehnologia joacă un rol important în educație, la fel ca și în viața noastră de zi cu zi. Industria predării online și a învățării mixte

este în creștere din ce în ce mai mult și există numeroase beneficii în sensul utilizării acesteia. Este cu siguranță un pas mai departe către educația viitorului și este implementat în prezent în multe țări de pe tot globul. Cu învățarea mixtă, putem avansa în metodologiile noastre de predare și putem prezenta copiilor o lume complet nouă a educației.

Bibliografie

1. Cucos, C., Istrate O., Pânișoară, I.O (2022) - ,, *Educația digitală*", Editura Polirom, Iași
2. Élthes, Z., (2008) - „*Realizări e-learning şi blended learning*"- Conferinţa Naţională de Învăţământ Virtual, ediţia a VI-a/2008
3. Lothridge, Karen (2013 – „*Blended learning*", Journal of Forensic Sciences

INNOVATIVE APPROACHES IN THE PROCESS OF EDUCATION

Prof. Ivănoiu Nicolița Andreea
Liceul Tehnologic Bâlteni, Gorj

Innovation and creativity in the workplace have become increasingly important determinants of organizational performance, success, and longer-term survival. As organizations seek to harness the ideas and suggestions of their employees, itis axiomatic that the process of idea generation and implementation has become a sourceof distinct competitive advantage. Yet, creativity and innovation are complex, multi-level, and emergent phenomena that pan outover time, and that require skillful leadership in order to maximize the benefits of new and improved ways of working.

Creativity and innovation at work are the process, outcomes, and products of attempts to develop and introduce new and improved ways of doing things. The creativity stage of this process refers to idea generation, and innovation to the subsequent stage of implementing ideas toward better procedures, practices, or products. Creativity and innovation can occur at the level of the individual, work team, organization, or at more than one of these levels combined, but will invariably result in identifiable benefits at one or more of these levels-of-analysis.Whereas creativity has been conceived of as the generation of novel and useful ideas,innovation has generally been argued to be both the production of creative ideas as the first stage, and their implementation as the second stage. Although various definitions have been proposed, there remains a lack of general agreement between researchers over what constitutes precisely either creativity or innovation with different studies using rather different operationalizations of each concept. More recent literature in the field suggests that the boundaries between both concepts are not that clear. On one hand, some scholars have advocated a stronger conceptual differentiation between creativity and innovation. Yet, on the other hand, other authors have argued that creativity occurs not only in the early stages of innovation processes, but rather they suggest a cyclical, recursive process of idea generation and implementation .There is indeed some empirical support for this suggestion with several studies showing that the innovation process as it unfolds over time is messy, reiterative, and often involves two steps forwards for one step backwards..It has further been argued that creativity is concerned with absolute, "true" novelty, whereas innovation also involves ideas that are relatively novel – ideas that have been adopted and adapted from other organizations but that are newto the unit of adoption . We would note that ideas can be reliably assessed on a continuum in terms of novelty and radicalness, and similarly that innovation may also include absolutely novel and radical ideas as well as ideas that are less novel and more incremental. Furthermore, creativity has been argued to involve primarily intra-individual cognitive

processes whereas innovation mainly represents inter-individual social processes in the workplace. In essence, because creativity centers on idea generation and innovation emphasizes idea implementation, creativity is often seen as the first step of innovation. As far as innovation is concerned, new ideas and practices implemented in an organization may be generated by employees in the focal organization. However, idea generation by employees in the focal organization is not apre-requisitefor innovation-the new ideas and practices may also be generated by employees outside of the focal organization.

A good classroom environment always has some elements of creativity which makes the lessons more interesting and interactive. The right mix of creativity along with curriculum helps students to be innovative and also encourages them to learn new things. Students can grow up as good communicators in addition to improving their emotional and social skills. Creative classrooms can really transform the way students acquire education and how they apply it in their real life. In fact, creative expression plays a key role in a student's emotional development.

Let us have a look at how important is the role of creativity in today's classroom and its benefits.

-**Learn with fun:** Creative classrooms give an opportunity for students to learn with fun. The teaching activities such as storytelling and skits help them to learn without the pressure of learning. Students are always fun loving and including creative activities along with curriculum gains their interest for learning. Teachers should encourage this quality in students from the lower classes itself and inspire them to believe in one's own creativity. Fun team building activities can be organized so as to promote creative thinking in groups and helping them to learn about accepting others' ideas.

-**Freedom of expression:** Unlike the conventional teaching methods, the creative classrooms give them the opportunity to express themselves. Whether it is debate or classroom discussions or field trips, students have the chance to come out of their shelves and become a part of it. This freedom of expression gives them a sense of goodness and happiness. Making some contributions in the learning sessions gives them a sense of satisfaction too. A creative approach to learning makes them more open with the puzzles that come their way and gives them a feeling of accomplishment and pride.

-**Emotional development:** Creative expression is important for a kid to trigger up their emotional development. Importantly, this has to happen at their lower classes itself so that they grow up by responding well to the happenings around them. Creativity gives them that freedom to explore the surroundings and learn new things from them. Students would always love a classroom setting that helps them to explore freely without setting them any boundaries. When they can show off their true emotions in a creative manner in their classrooms, they can build up good confidence level.

-**Reduced stress and anxiety:** When some time is set aside for creativity in between all the strenuous study times, it takes a lot of stress away from students. This sense of joy keeps them relaxed and reduces their anxiety which in turn helps them to prepare well for exams and excel in it. Integrating more hands-on learning and making room for visual reflection is really going to make a positive impact. Encouraging productive discussions as well as making the classroom layout more flexible all matters a lot in gearing up a creative classroom atmosphere.

-**Improves focus and attention:** The average attention or concentration span of a lower class kid is just a few minutes. The conventional teaching methods would be boring for them and they may lose their focus in the midway. Including creative teaching strategies such as storytelling and skits are sure to improve their focus and attention and the study time would be more productive. Playing memory games, taking regular breaks and intervals

to bring in some creativity and setting a flexible classroom environment can make a lot of improvement in their attention span.

-**Follow passions:** Working out the passions in addition to excelling in academics is important for a student to come up successful in life. A good classroom environment should give space for students to follow their passions whether it is music, dance, poetry, drawing or other art forms. This gives students a sense of happiness which in turn helps them. Students who rightly use these opportunities can come out of the school with flying colors.

-**Innovative mindset:** Open-ended questions and classroom discussions are two popular creative teaching strategies that help students to develop an innovative mindset. Students get opportunity to think more critically about the question or subject and come up with innovative ideas. The friendly classroom discussions also aid them to think decisively about others' ideas and contributions while thinking critically to produce something innovative. A stimulating classroom setting which is colourful rather than black and white can do the trick to lower class students and teachers can make some effort to bring in some humour between the lessons.

-**Drive lifelong learning:** A person with a creative mindset always has that craving to learn new things every time and this helps them to have that amazing feeling of lifelong learning. This would really keep them engaged and active throughout which in turn helps them to stay young always. A curious mind always loves to learn more and the creative classrooms can build up a curious mindset in children through unconventional ways.

However, it is the role of a good teacher to bring in the right mix of creativity in classrooms and bring out the best in the students. The pleasure of creativity also contributes a lot to improved health and this helps them to have a continued growth in academics as well as world of creativity. Every child has some inbuilt creativity in them and proper guidance from the teacher coaxes and cultivates it to help them grow up as creative individuals.

Without doubt, the range and variety of advances in creativity and innovation research described in this review have significantly advanced our understanding of how these phenomena play out at the various levels-of-analysis within organizations. Our objective in undertaking this review was to present a comprehensive but constructively critical review of the burgeoning literatures that now comprise our multidisciplinary knowledge-base on creativity and innovation in the workplace. Researchers active in this diverse field need to embrace these challenges. Without innovation few organizations can hope to survive and prosper; we believe that precisely the same holds true for research into creativity and innovation research in the future.

Bibliography

Anderson, N., & Gasteiger, R. M. 2008a, *Innovation and creativity in organisations: Individual and work team research findings and implications for government policy*.In B. Nooteboom & E. Stam (Eds.), *Micro-foundations for innovation policy*: 249-271.

Khazanchi, S., Lewis, M. W. & Boyer, K. K. 2007, *Innovation-supportive culture: The impact of organization values on process innovation*. *Journal of Operations Management*, 25: 871-884.

Shalley, C. E., & Zhou, J. 2008,*Organizational creativity research: A historical overview.* In C. E. Shalley & J. Zhou (Eds.), *Handbook of organizational creativity*: 3-31.Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbau

UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. Matache Măriuca Anita
Grădinița cu Program Prelungit „Dumbrava Minunată", Slobozia, Ialomița

Educaţia este într-un flux permanent de schimbare. Evoluţia societăţii este din ce în ce mai alertă, devine tot mai marcată de necesitatea cunoaşterii rapide, complete şi corecte a realităţii înconjurătoare, pentru ca luarea deciziilor să fie făcută ferm, oportun şi competent. Acest lucru duce la creşterea volumului de informaţii ce trebuie analizat, la necesitatea stocării şi prelucrării acesteia, deci la necesitatea utilizării calculatorului atât în viaţa de zi cu zi cât şi în procesul instructiv-educativ. Mediile virtuale, tehnologiile digitale nu reprezintă o simplă adăugare în planul de învăţământ, ele trebuie să fie integrate deplin „în serviciul educaţiei" la toate nivelurile sistemului şcolar. Cadrele didactice trebuie să fie formaţe pentru a face faţă schimbării şi inovării. Activităţile educaţionale de astăzi trebuie să se desfăşoare într-o manieră nouă, modernă.

În grădiniţă, calculatorul este foarte util atât preşcolarului cât şi cadrului didactic, însă folosirea lui trebuie realizată astfel încât să conducă la îmbunătăţirea calitativă a procesului instructiv-educativ şi nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziţionarea unor cunoştinţe şi formarea unor deprinderi care să permită copilului să se adapteze cerinţelor unei societăţi aflată într-o permanentă evoluţie. Acesta trebuie să fie pregătit pentru schimbări, să le întâmpine cu entuziasm nu cu frică şi rezistenţă. Orientaţi cu încredere spre schimbare copiii vor simţi nevoia de a fi instruiţi cât mai bine pentru a face faţă noilor tipuri de profesii.

Eficienţa calculatorului în procesul educativ este determinată de mai mulţi factori: gradul de pregătire al cadrului didactic în utilizarea calculatorului, de numărul de copii, de interesul, cunoştinţele şi abilităţile acestora, de atmosfera din clasă şi tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în activitate, de sincronizarea explicaţiilor cu secvenţele utilizate, de metodele de evaluare, de fişele de lucru elaborate.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul activităţii conduce la plictiseală, monotonie, ineficienţa învăţării prin neparticiparea unor copii la activitate, nerealizarea obiectivelor propuse şi poate produce repulsie faţă de acest mijloc modern de predare-învăţare-evaluare. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilitaţilor practice, de calcul şi de investigare a realităţii, la deteriorarea relaţiilor umane.

De asemenea, individualizarea excesivă a învăţării duce la negarea dialogului copil-cadru didactic şi la izolarea actului de învăţare în contextul său psihosocial.

Utilizarea calculatorului are şi numeroase avantaje:

-Stimulează capacitaţea de învăţare;
-Consolidează abilităţile de investigare ştiinţifică;
-Întăreşte motivaţia copiilor în procesul de instructiv-educativ;
-Stimulează gândirea logică, memoria şi imaginaţia;
-Introduce un stil cognitiv, eficent, un stil de muncă independentă;
-Instalează un climat de autodepăşire, competitivitate;
-Mobilizează funcţiile psihomotorii în utilizarea calculatorului;
-Dezvoltă cultura vizuală.

Calculatorul este extrem de util deoarece simulează procese şi fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidenţă. Astfel, prin intermediul lui se oferă copiilor modelări, justificări şi ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor şi fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite

motive. Permite realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic, a dotării necorespunzătoare a laboratoarelor şcolare sau a pericolului la care erau expuşi elevii şi profesorul.

Preşcolarii au posibilitatea să modifice foarte uşor condiţiile în care se desfăşoară experimentul virtual, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel încât să poată urmări modul în care se desfăşoară fenomenele studiate, pot extrage singuri concluziile, pot enunţa legi. Deşi efectuarea experimentelor reale este extrem de utilă deoarece aşa cum spunea un proverb chinez: ”o imagine înlocuieşte 1000 de cuvinte”, pregătirea şi realizarea acestora consumă timp şi material didactic.

Tehnologia informațională este o nouă etapă în evoluția societății, un nou stil de viață, care presupune folosirea intensă a informațiilor în toate domeniile existenței și activității umane, iar grădinița are un rol important, deoarece aceasta reprezintă „punctul de pornire” pentru societatea de mâine. Datorită dezvoltării tehnologiei informației și comunicațiilor, grădinița trebuie să se reinventeze pentru a oferi copiilor tot ceea ce au nevoie pentru a se dezvolta, deoarece motivarea reprezintă un punct cheie al învățării eficiente, iar motivarea se obține prin feedback, răspunsuri, gândire și implicare activă pentru ca obiectivele să fie îndeplinite.

Introducerea tehnologiilor digitale și Internetului în actul educațional nu nu este utilă doar pentru faptul că mediul digital este un mediu prietenos cu copiii şi care stârnește curiozitatea acestora. Principiul pe care se bazează folosirea în scopuri educative este că permite atât copiilor cât și cadrelor didactice, accesul la informații de actualitate ce se află în baze de date, muzee, biblioteci online. În acest mod se poate experimenta și interacționa direct cu specialiștii domeniului respectiv, se pot prezenta idei, se pot realiza schimburi de resurse prin e-mail, chat și video conferințe. Cadrele didactice pot realiza excursii virtuale în centre de cercetare, în muzee de știință sau artă, în acele spații în care, fără internet nu ar avea acces.

Învățarea cu ajutorul jocurilor digitale se axează pe simulare, pe descoperire, joc de rol, cu scopul de a evita diferențele dintre teorie și practică. Prin intermediul jocului digital, copiii experimentează și să investighează o problemă simulată într-un mod practic și pragmatic. Avantajul utilizării jocurilor de simulare într-o situație educațională este că oferă ocazia copiilor de a depăși problemele și situațiile autentice într-un mediu sigur. În rezolvarea problemei prin intermediul jocului digital, care uneori presupune și greșeli, devierea, urmărirea unui drum eronat, jucătorii învață prin experienţa de a-şi corecta greşelile, de a reîncerca şi readapta metode, procedee, judecăți. Jocuri de simulare urmărește atât pe motivația cât mai ales pe implicarea şi pe dezvoltarea abilităților copiilor – factorii importanți ai învățării.

Folosirea tehnologiilor moderne, a calculatorului în educaţia preşcolarilor facilitează transmiterea şi transmiterea și însușirea unor cunoştinţe într-un mod captivant pentru copii. Astfel, procesul educațional devine mult mai eficient. Copiii învaţă prin joc, sunt puşi în situaţia de a identifica soluţii şi de a lua hotărâri prin joc pentru rezolvarea problemelor.Folosirea calculatorului în activitățile cu preșcolarii are unele avantaje și dezavantaje pe care le-am sintetizat astfel:

Avantaje:

-reprezintă un mijloc de învățare preferat de copii, pentru că este animat, viu și interactiv

-stimulează interesul, curiozitatea, independența în rezolvarea sarcinilor, în căutarea soluțiilor

-permite minții și mâinii să se joace până la găsirea soluției, creând din instinct, imaginație, simplă plăcere ludică

-dezvoltă perspicacitatea, gândirea logică, creativitatea, puterea de concentrare, îndemânarea
-accesibilitate, flexibilitate, confortabilitate
-utilizatorul poate învăța în propriul său ritm, controlându-și rapid progresele, beneficiind de un feedback rapid și permanent
-interacțiunea cu profesorul este neconstrângătoare și liberă
-petrecerea timpului liber într-un mod plăcut și util
-instrumentele și aplicațiile sunt ușor de folosit.

Dezavantaje:

-lucrul la calculator implică o poziție statică, solicitând coloana vertebrală și generând poziții defectuoase
-poate afecta vederea
-unele jocuri dezvoltă și încurajează violența
-nu favorizează relațiile sociale, putând duce la așa numita ”singurătate computerizată” și, în final, la izolarea individului
-creează dependență
-este o ”fabrică” uriașă de cunoaștere, dar care exploatată excesiv provoacă pierderea unor aspecte din lumea basmelor, poveștilor, a jocurilor în aer liber
-folosirea excesivă poate conduce la îngrădirea și limitarea dezvoltării afective firești a copiilor.

Proiectată și desfășurată corect, predarea-învățarea-evaluarea cu ajutorul calculatorului poate deveni o metodă prin care preșcolarii descoperă și se dezvoltă în mod planificat, ajutându-i să învețe prin acțiuni logice, evitându-se dezvoltarea unor deprinderi mecanice.

INFORMAȚII IMPORTANTE PENTRU PĂRINȚI DESPRE YOUTUBE KIDS

Prof. Mușat Silvia
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 10 Buzău

YouTube Kids a fost conceput ca un loc distractiv și adecvat pentru copii și familii. Aplicația YouTube Kids include videoclipuri populare pentru copii și conținut nou variat, difuzat într-o modalitate ușor de folosit pentru copii.

Părinții sunt cei care pot să decidă ce experiență YouTube este ideală pentru familie. Înainte ca această aplicație să înceapă a fi folosită de copil, există câteva detalii ce trebuie înțelese:

YouTube Kids permite părinților conectați să creeze un profil separat pentru fiecare copil din familie. Fiecare profil are un set separat de preferințe și recomandări de vizionare, astfel încât mai mulți copii să profite la maximum de aplicația YouTube Kids.

Profilurile sunt disponibile pe dispozitivele pe care:

- părintele este conectat și
- aplicația YouTube Kids este instalată.

Cum sunt selectate videoclipurile disponibile pe YouTube Kids?

O opțiune este să li se permit copiilor să exploreze toate videoclipurile de pe YouTube Kids. Părinții pot alege dintre trei setări privind conținutul în funcție de vârstă:

- Preșcolari (până la 4 ani),
- Copii mai mici (între 5 și 8 ani),
- Copii mai mari (între 9 și 12 ani).

Sistemele automatizate selectează conținut din universul mai larg de videoclipuri de pe YouTube. Dezvoltatorii aplicației se străduiesc să excludă conținutul care nu este adecvat pentru copii, dar nu pot examina manual toate videoclipurile și niciun sistem automatizat nu este perfect. Dacă părinții găsesc conținut nepotrivit, îl pot bloca sau îl pot raporta pentru o examinare rapidă.

Altă opțiune ar fi ca părintele să aleagă personal conținutul la care copilul are acces (Aprobă personal conținutul). Dacă se alege această opțiune, copilul nu poate căuta. Pentru mai multe informații despre implementarea acestei opțiuni, părinții pot consulta ghidul YouTube Kids pentru controale și setări parentale.

Părinții pot alege opțiunea potrivită pentru copil. Se pot modifica oricând setările de mai sus. Părinților li se oferă diferite instrumente și setări pe care le pot folosi pentru a gestiona suplimentar experiența copilului.

Căutare

Când se activeează **Căutarea**, părintele permite copilului să găsească și să urmărească milioane de videoclipuri disponibile în YouTube Kids. Aceste videoclipuri sunt selectate de un algoritm special conceput pentru a afișa rezultate relevante și adecvate.

Videoclipurile disponibile prin **Căutare** nu sunt examinate manual. YouTube gestionează conținut de o anvergură, profunzime și scală excepționale. Prin urmare, deși echipa Youtube Kids se străduiește să împiedice acest lucru, copilul poate găsi conținut pe care părintele nu dorește ca cel mic să-l vizioneze.

Dacă se dorește restrângerea experienței copilului la un set mai limitat de conținut, se poate dezactiva **Căutarea** folosind setările de control parental. Dacă se dezactivează căutarea, copilul va avea acces numai la canalele verificate de YouTube Kids.Este de reținut că, indiferent de starea **Căutării** în aplicație, există oricând posibilitatea ca un copil să găsească conținut pe care adultul nu dorește să-l vizioneze.

Pe lângă dezactivarea Căutării, YouTube Kids oferă mai multe opțiuni de control parental pentru a veni în ajutor în a alege experiența potrivită pentru copil.

Videoclipurile de pe ecranul de pornire sunt grupate în categorii cum ar fi „Emisiuni” și „Muzică”. Periodic, YouTube Kids poate introduce categorii temporare, cum ar fi „Lectură”, pentru a sărbători luna lecturii. Aceste videoclipuri sunt selectate de aplicație folosind un algoritm special conceput și evaluatori umani. Videoclipurile pot fi clasificate în funcție de ceea ce a vizionat sau a căutat copilul. Aceste videoclipuri reprezintă doar un subset din milioanele de videoclipuri disponibile în YouTube Kids.

Dacă s-a ales setarea „Numai conținut aprobat”, va apărea o singură categorie pe ecranul de pornire al copilului. Această categorie, numită „Aprobată pentru tine”, va include conținutul care a fost ales manual.

COPIII ȘI LUMEA DIGITALĂ

Prof.Neagoe Tatiana
Grădinița cu Program Prelungit Nr.10 Buzău

Copiii petrec timp mai mult ca niciodată privind către ecrane, fie că este vorba de smartphone, tabletă, televizor, computer sau alt dispozitiv.

Atitudinea adulților privind tehnologia în viața copiilor este împărțită, o parte considerând dispozitivele digitale niște lucruri pozitive, care le oferă micilor „exploratori” oportunități de informare și de divertisment, iar o altă parte este îngrijorată de conținutul

inadecvat (violență și sexualitate) la care pot fi expuși și de posibilele probleme de sănătate asociate. Cu toate că majoritatea părinților consideră că accesul copiilor la dispozitivele tehnologice nu este necesar, din varii motive aceștia ajung să le permită micuților să interacționeze cu acestea.

Încă din primul an de viață, copilașii pot fi expuși la dispozitivele amintite. Prima dată copilul își observă părinții mânuind niște obiecte noi, pe urmă observă că acele obiecte produc sunete, prezintă imagini și devin atractive pentru micuți. Iar din moment ce natura bebelușilor este una explorativă, aceștia devin interesați de ecranele aflate în casă, în imediata apropiere.

Observăm că dispozitivele ajung să fie mâna dreaptă a părinților atunci când vine vorba de creșterea și educarea copiilor. Rolul de „babysitter" sau de bonă pe care îl pot lua telefonul sau tableta este justificat de nevoia părinților de a-și ține ocupate odraslele ca să-și poată duce la bun sfârșit responsabilitățile cotidiene. Un alt motiv pentru care părinții pot apela la tehnologie este pentru a le distrage atenția copiilor atunci când aceștia sunt agitați sau supărați. Totuși, studiile de specialitate contestă eficiența acestei metode de liniștire din cauză că ar putea periclita dezvoltarea armonioasă a laturii socio-emoționale a copilului.

Cu toate acestea, nu trebuie să adoptăm în totalitate perspectiva „blame everything on your parents", ci trebuie să înțelegem și specificul noilor generații. Născuți în era tehnologiei, copiii de astăzi au nevoia de stimulare multimodală, adică să interacționeze simultan cu stimuli din cel puțin două sisteme senzoriale (vizual, auditiv, olfactiv, gustativ, tactil), iar tehnologia răspunde acestei nevoi.

Efectele nocive ale tehnologiei asupra copiilor

Utilizarea regulată a tehnologiei de către copii poate să ducă la o capacitate atențională mai redusă, aceștia reușind să-și concentreze atenția doar pe perioade mai scurte. Totodată, obiceiul unora dintre copii de a „sta pe telefon" sau pe alte mijloace media poate fi dăunător funcționării mnezice, în sensul în care afectează măsura în care își amintesc experiențe din viața personală, locuri în care au fost sau cu cine au interacționat. În același timp, dispozitivele tehnologice au impact și asupra modului în care copiii așteaptă recompensele; de pildă, copiii care utilizează frecvent tehnologia au nevoia imediată de gratificare, de a fi recompensați. Aceste aspecte influențează modalitatea în care copiii se implică în sarcinile școlare și, până la urmă, succesul academic.

Mai mult decât atât, orele petrecute în fața ecranelor limitează timpul petrecut afară la joacă, unde copiii au parte de mișcare fizică și interacțiune socială față în față, două aspecte fundamentale care stimulează dezvoltarea cognitivă și socio-emoțională.

Copiii pot să utilizeze tehnologia și ca strategie de reglare emoțională, prin distragerea atenției dinspre problema ce cauzează distres, frustrare, supărare spre o activitate mai plăcută – cea de pe dispozitivul tehnologic. În acest caz, copiii nu exersează abilități socio-emoționale de bază, precum identificarea și acceptarea emoțiilor, iar pe termen lung pot deveni mai impulsivi sau să tolereze într-o măsură foarte mică frustrarea ca emoție.

Un alt aspect de luat în considerare este dinamica materialelor vizualizate pe dispozitivele electronice, care pot fi nepotrivite pentru copiii până la 2 ani. De pildă, unele materiale prezintă imagini multicolore, dinamice, care se mișcă repede și pot fi obositoare pentru copiii mici, care încă nu au dezvoltat complet sistemul vizual. Mai mult, unele desene animate, emisiuni sau alte materiale la care sunt expuși copiii prezintă în mod rapid informații, în propoziții lungi, care nu permit copiilor de 1-2 ani să sesizeze începutul și sfârșitul unui cuvânt. Cu acești copii, chiar și noi, adulții trebuie să vorbim mai rar și să arătăm înspre obiect pentru ca ei să înțeleagă ce vrem să spunem.

Așadar, studiile de specialitate atrag atenția asupra impactului pe care utilizarea masivă a dispozitivelor digitale îl poate avea asupra copiilor. Efectele principale se remarcă în sănătatea fizică, dezvoltarea abilităților cognitive și academice, dezvoltarea socio-emoțională a copiilor și felul în care aceștia percep realitatea.

Interzicem total dispozitivele digitale?

Cu siguranță nu, tehnologia își are rolul și beneficiile ei, mai ales în cazul generației multimodale; este atractivă și răspunde nevoilor de stimulare multisenzorială de care au nevoie copiii. Contează doar să o utilizăm în mod eficient și responsabil. Ca adulți, avem discernământul de a selecta conținuturi potrivite, spre deosebire de copii care încă nu au dezvoltată de deplin capacitatea de a selecta conținuturile relevante.

Ceea ce mai putem face ca adulți este să asistăm copiii în timp ce vizionează materiale video sau interacționează cu dispozitivele digitale, oferind în acest timp mai mult control, dar și oportunități de învățare colaborativă. În timp ce micuții se află în fața ecranelor, putem să fim alături de ei, fie ca parteneri de joacă, fie ca persoane ce ghidează și oferă eșafodaj prin explicații suplimentare, reluarea ideilor, explicitarea conținutului pe înțelesul lor sau chiar povestioare din experiența personală. În acest fel, putem să transformăm timpul petrecut în fața ecranelor într-un timp al cunoașterii părinte-copil, al interacțiunii, al învățării.

Așadar, cu toate că tehnologia a devenit proeminentă în viața micuților noștri, noi, ca adulți, ne putem implica cu discernământ în lumea digitală a acestora și putem încuraja formele clasice de joacă, atât de esențiale în dezvoltarea armonioasă a copiilor.

Bibliografie

Radesky, J. S., Peacock-Chambers, E., Zuckerman, B., & Silverstein, M. (2016). Use of mobile technology to calm upset children: associations with social-emotional development. *JAMA pediatrics*, *170*(4), 397-399.

Slutsky, R., & DeShetler, L. M. (2016). How technology is transforming the ways in which children play. *Early Child Development and Care*, 187(7), 1138–1146. doi:10.1080/03004430.2016.1157790

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ
„DIN VIAȚA ANIMALELOR„

Prof. Negraru Anișoara/ Prof. Zăvoianu Iuliana
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 18 Buzău

TEMA ANUALĂ DES TUDIU: „Cum este/ a fost și va fi aici pe pământ?,
PROIECT TEMATIC :„Viețuitoarele pământului„
SUBTEMA SĂPTĂMÂNALĂ: „Animale dispărute„ - evaluare proiect
TEMA ACTIVITĂȚII:“Din viața animalelor”
MIJLOC DE REALIZARE: Activitate integrată (ADP + ALA + ADE: DOS– Educație pentru societate)
FORMA DE ORGANIZARE: frontal, invidual, pe grupe
TIPUL ACTIVITĂȚII: evaluarea și consolidarea cunoștințelor și a deprinderilor
SCOP: Evaluarea și consolidarea cunoștințelor, deprinderilor referitoare la animalele domestic și sălbatice și a capacității de a aprecia situații concrete din punct de vedere moral și civic.
ELEMENTELE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE

I. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

Întâlnirea de dimineață: "Animalul preferat"

- *Salutul: "Bună dimineața, dragi Spiriduși"; Prezența; Calendarul naturii; Împărtășirea cu ceilalți; Activitatea de grup; Noutatea zilei; tranziții*

II. JOCURI ŞI ACTIVITĂȚI DIDACTICE ALESE:

- *Joc de masă: ,,Animale îndrăgite,, - tehnica tangram*
- *Nisip și apă: ,,Umbra și urma animalelor mari și mici,, - cernere, amprentare*
- *Știință: ,,Câte animale sunt,, - recunoaștere, sortare, asociere cifră la cantitate*

III. ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERENȚIALE:

- *Domeniul om și societate : Educație pentru societate ,,Iedul cu trei capre,, de Octav Pancu-Iași – povestea educatoarei/ teatru de marionete – E.P.V. - Responsabilitate*

IV. JOCURI ŞI ACTIVITĂȚI DIDACTICE ALESE:

Jocdistractiv și de atenție: ,,Animale mâncăcioase,,

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

O1: să îşi salute colegii folosind o formulă de salut;

O2:să completeze calendarul naturii folosind siluetele/ imaginile/ jetoanele corespunzătoare;

O3:să îmbine piese tip tangram pentru a realize silueta a cel puțin două animale; pentru preșcolarii E.E., D.D, M.C., S.D., B.Z., C.A. obiectivul se consider atins dacă realizează silueta a cel puțin un animal -comportament 1;

O4: să cearnă făină cu ajutorul sitei obținând umbra a cel puțin două animale; pentru preșcolarii M.C., C. A., obiectivul se consider atins dacă realizează umbra unui singur animal – comportament 2;

O5:să pună în corespondență cifra cu numărul de animale recunoscute și sortate, realizând cel puțin patru corespondențe cifră-cantitate; pentru preșcolarii B.S., C.A., C.T., D.D., E.E., S.D., P.S.D., obiectivul se consider atins dacă realizează cel puțin trei corespondențe cifră-cantitate – comportament 3;

O6:-să rețină cel puțin șapte personaje din poveste și comportamentul acestora; pentru preșcolarii B.S., C.A., D.D., P.S.D., S.D., S.A. obiectivul se consider atins dacă rețin cel puțin 4 personaje și comportamentul acestora – comportament 4;

O7: - să recunoască cel puțin patru comportamente responsabile/ iresponsabile; pentru preșcolarii S.D, E.E. obiectivul se consider atins dacă recunosc cel puțin două comportamente responsabile/ iresponsabile – comportament 5;

O8: - să joace jocuri distractive și de atenție, respectând regulile ,– comportament 6.

STRATEGII DIDACTICE:

A) *METODE ŞI PROCEDEE:*

- Jocul,conversația, explicația, demonstrația, observația, tangram, cernerea, amprentare, recunoașterea, sortarea, asociere,povestea educatoarei, teatru de marionete, jocuri interactive pe aplicația wordall;

B) *MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT*:

- Întâlnirea de dimineață: calendarul naturii,pozele copiilor de prezență,animale din pluș, calculator
- SectorulJoc de masă:cartonașe cu modele – animale, piese din pătratul tangram
- SectorulNisipși apă: site, făină, siluete animale,masa de nsip, nisip chinetic, animale din plastic
- Sectorul Știință:fișe de lucru, jetoane cu cifrele de la 1 la 5, lipici, spatule,macheta ferma și pădurea cu animale din plastic.

- ADE:măști animele – ied, capră, urs, vulpe, lup, decor din povestea ,,Iedul cu trei capre,,, decor din poveste, marionete, ursulețiii prieteni, jetoane imagini, mijloace multimedia – laptop și tabla inteligentă, recompense.
- Joc distractiv și de atenție: ursul, role carton, ață, pești, maimuța,mingii, mătură.

EVALUARE: aplauze, aprecieriverbale, recompense.
DURATA:o zi
SCENARIUL ZILEI
ADE -ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Activitatea integrată debutează cu întâlnirea de dimineață. Copiii sunt așezați în semicerc, și pe măsură ce educatoarea ridică poza, fiecare vine, salută ceilalți colegi la alegere, salut verbal sau batem palma, și își așează poza la castelul Spiridușilor prezenți – salutul. Se stabilește numărul fetelor și numărul băieților prezenți, prin numărare de către doi copii. Se numesc copiii care lipsesc.

Se completează calendarul naturii cu jetoanele corespunzătoare: an, anotimp, lună, ziua, data, vremea și starea copiilor din acel moment. Activitatea de grup va consta în momentul distractiv "Un elefant se legăna".

Împărtășirea cu ceilalți se va realiza prin parada animalelor preferate. Copiii vin pe rând în față și prezintă animalul preferat adus de acasă, motivând alegerea făcută.

Noutatea zilei Copiii află că astăzi este o zi puțin mai deosebită, datorită faptului că vor avea musafiri, doamnele educatoare din grădiniță, și că vor avea parte de multe surprize. Dar până la sosirea musafirilor, educatoarea le propune să se joace în centre și să-și reamintească ce au aflat săptămânile trecute despre animalele domestic și sălbatice. Copiii află că vor desfășura activitatea ,,Din viața animalelor,, - anunțarea temei. Vor realize siluete de animale prin tehnica tangram, vor realize umbre și urme de animale, vor sorta și număra animale și vor asculta o poveste frumoasă din viața animalelor. În continuare copiii servesc micul dejun– rutină. Trecerea la activitățile și jocurile liber alese se realizează prin cântecul ,,Cinci maimuțele,, - tranziție.

ALA – ACTIVITĂȚI ȘI JOCURI LIBER ALESE

Copiii află ce activități vor desfășura la centre. Vor avea în piept câte un jeton cu animale/ pasăre (ied, urs și pui), și în funcție de jetonul din piept vor lucra la centre, după care se vor roti.

La centrul joc de masă copiii descoperă piese dinpătratul tangram și planșe cu modele de animale. Vor avea ca sarcină săîmbine piese din pătratul tangram, realizând două siluete de animale: pisică, urs, iepure, câine, vulpe, lup. Pentru individualizarea învățării educatoarea umărește realizarea a cel puțin o siluetă de către copiii care se descurcă puțin mai greu, încurajându-i că se vor descurca mult mai bine data viitoare.

La centrul nisip și apă copiii vor găsi masa cu nisip și animale din plastic, iar pe jos sunt întinși saci negri menajeri, siluete de animale, site și făină. Copiii au ca sarcină realizarea de două urme de animale prin amprentarea picioarelor acestora în nisip și două umbre de animale prin cernerea făinii cu ajutorul sitelor peste siluetele animalelor. Pentru individualizarea învățării educatoarea va urmări ca anumiți copii să realizeze cel puțin o amprentă și o urmă.

La centrul știință copiii găsesc fișe pe care descoperă animale domestice și sălbatice – cinci animale, jetoane cu cifre de la 1-5, lipici, spatule și machetă cu ferma și pădurea pe care se află animale din plastic. Copiii au ca sarcină să recunoască animalul, să meargă la macheta potrivită sortând toate animalele de același fel, după care să asocieze cifra corespunzătoare numărului de animale sortat. Pentru individualizarea învățării educatoarea va urmări să se realizeze cel puțin patru corespondențe pentru copiii care se descurcă, iar pentru copiii care se descurcă mai greu să realizeze cel puțin trei corespondențe.

După ce copiii se rotesc și se joacă în fiecare centru, se va face evaluarea produselor activităților și a modului în care copiii au realizat sarcinile. Copiii servesc gustarea – rutină

Tranziție: ,,Noi la centre am lucrat/ Și tare ne-am bucurat!/ Din pătrat tangram/ Animale am realizat/ Umbre și urme am lăsat/ Animalele le-am căutat și le-am numărat./ Iar acum eu vă invit/ La un joc inedit/ Sala multimedia ne așteaptă/ Să aflăm surpriza mult așteptată!,,

Copiii coboară la sala mulimedia exersând coborâtul scărilor, păstrarea distanței față de colegul din față, ținându-se de balustradă și păstrând liniștea pentru a nu deranja activitatea celorlalte grupe – tranziție.Fiecare copil este însoțit și de ursulețul prieten.

ADE – ACTIVITĂȚI PE DOMENII EXPERIENȚIALE

DOS -Educație pentru societate Copiii vor sta în semicerc pe perne, având în mână și ursulețul prieten, iar în fața lor educatoarea a pregatit decorul din povestea ,,Iedul cu trei capre,, de Octav Pancu-Iași. Pentru anunțarea temei și a obiectivelor în termeni accesibili copiilor, educatoarea propune jocul ,,Cine este/ ce este/ cum este?,, . Cu ajutorul măștilor (ied, capră, urs, vulpe, lup) copiii sunt invitați să spună cine este (ied), ce fel de animal (domestic/ sălbatic) și cum este (iedul este blând).

Copiii sunt anunțați că vor asculta povestea ,,Iedul cu trei capre,, în care vor vedea pe rând toate aceste personaje, pe care ei trebuie să le rețină, dar mai ales comportamentul acestora. Modul de expunere a poveștii va fi povestea educatoarei, prin intermediul teatrului de marionete mânuite de educatoare: ied, mama-capră, mătușa- capră, bunica-capră, vecina- capră, ursul, vulpea și lupul.

După povestire, educatoarea le propune copiilor jocul interactiv ,,Iedul cu trei capre,, de pe platforma wordall https://wordwall.net/ro/resource/6370571/iedul-cu-trei-capre-întrebări-din-poveste , iar cu ajutorul întrebărilor educatoarea va urmări dacă copiii au reținut personajele și comportamentul acestora. Educatoarea poartă o discuție cu copiii despre comportamentul responsabil/ iresponsabil al personajelor si le solicită și o comparație cu propriul comportament.

După stabilirea îndemnului ,,Nu fiți ca iedul din poveste!,, educatoarea îi invită pe copii să fie detectivi de comportamente, prin intermediul jocului interactiv de pe platforma wordall https://wordwall.net/ro/resource/52235863/detectivii-de-comportamente. Câte un copil va descrie acțiunea din imagine,va detecta comportamentul responsabil/ iresponsabil, și va așeza imaginea la locul potrivit. Așa da! Așa nu!. Ceilalți copii vor detecta și ei comportamentul prin ridicarea ursulețului prieten dacă este un comportament responsabil, sau ascunderea la spate a ursulețului dacă este un comportament iresponsabil.

Pentru evaluarea activității copiii vor primi câte un jeton cu imagini în care sunt illustrate acțiuni/ comportamente responsabile / iresponsabile. La semnalul educatoarei copiii vor așeza imaginile cu comportamente la locul potrivit: comportamentele responsabile pe o inimă roșie, iar cele iresponsabile pe o inimă neagră, pentru ca aceștia să conștientizeze că atunci când avem un comportament responsabil inima este sănătoasă și prin urmare noi și cei din jurul nostrum suntem fericiți, iar când avem un comportament iresponsabil inima este bolnavă, iar noi și cei din jurul nostrum suntem triști.

Este scoasă în evidență inima roșie, pentru că acolo se găsesc imaginile cu acțiuni/ comportamente responsabile.

În final educatoarea apreciază modul în care copiii au participat la activitate atât individual, cât și frontal, iar ursul mare prieten îi recompensează pentru că au dovedit că știu cum să fie responsabili și nu sunt precum iedul din poveste. Prin urmare ursul nu le mănâncă mâncarea, din contra îi recompensează.

Pentru individualizarea învățării educatoarea va urmări recunoașterea a cel puțin patru comportamente responsabile/ iresponsabile pentru copiii care se descurcă mai bine, și a cel puțin două comportamente responsabile/ iresponsabile pentru câțiva copii care ar trebui să conștientizeze mai bine aceste acțiuni.

JOC DISTRACTIV ȘI DE ATENȚIE- Încheierea activității integrate se face prin jocul distractiv și de atenție ,,Animale mâncăcioase,,. Pe două scaune sunt prinse capete de ursuleți cu gura decupată. Prin gura ursilor este introdus un fir de ață. La un capăt se află o rolă de carton pe care copiii vor rula tot firul până la gura ursului, în capătul celălalt fiind prins un pește. Copiii vor mai hrăni și maimuțe, prin conducerea cu o mătură a mingiei pe un traseu până la gura maimuțelor.

În final se fac aprecieri în ceea ce privește activitatea preșcolarilor. Copiii își exprimă propriile trăiri legate de activitatea de azi, ce le-a plăcut, ce nu le-a plăcut.

Bibliografie

Aplicarea noului Curriculum pentru educație timpurie – o provocare, Editura Diana, Pitești, 2009;

Educație timpurie, nivel preșcolar – Repere metodologice pentru consolidarea achizițiilor din anul școlar 2019-2020, EDP S.A.;

Programa activităților instructive-educative în grădinița de copii – Editura V & I Integral, București 2000

Educație pentru societate – îndrumător pentru educatoare, Editura Aramis Pprint, București 2006

CARTEA DIGITALĂ: MIJLOC INDISPENSABIL ÎN ORGANIZAREA ȘI DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII DIDACTICE

Prof. Nicodei Cezarina

Colegiul Tehnic „Ion Mincu" Focșani, Vrancea

În era digitală în care trăim, tehnologia a devenit o parte integrantă a vieții noastre, inclusiv în domeniul educației. Cartea digitală reprezintă un mijloc modern și eficient în organizarea și desfășurarea activității didactice, oferind numeroase avantaje pentru atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Acest referat explorează importanța și beneficiile utilizării cărților digitale în contextul educației, evidențiind aspectele pozitive ale acestei tehnologii, precum și câteva resurse bibliografice relevante.

Avantajele cărților digitale în educație

-Accesibilitate și portabilitate: cărțile digitale pot fi accesate de pe diverse dispozitive electronice, cum ar fi laptopurile, tabletele sau telefoanele inteligente, permițând elevilor și profesorilor să aibă întotdeauna acces la conținutul educațional, indiferent de locație sau moment.

-Interactivitate și multimedia: cărțile digitale pot include elemente interactive, precum videoclipuri, animații sau link-uri către resurse online suplimentare, care pot îmbogăți și diversifica experiența de învățare și pot captiva atenția elevilor într-un mod mai eficient decât cărțile tradiționale.

-Actualizare ușoară și flexibilitate: conținutul cărților digitale poate fi actualizat rapid și ușor, permițând profesorilor să includă informații noi sau să corecteze erori în timp real. De asemenea, cărțile digitale oferă flexibilitate în personalizarea conținutului în funcție de nevoile specifice ale elevilor sau ale programului de studiu.

-Economie de spațiu și resurse sustenabile: utilizarea cărților digitale reduce nevoia de spațiu fizic pentru depozitarea și transportul cărților tipărite și contribuie la conservarea resurselor naturale prin reducerea consumului de hârtie.

Exemple de platforme și resurse educaționale digitale

1.Google Classroom: o platformă digitală populară pentru gestionarea materialelor de curs, atribuirea sarcinilor și comunicarea între elevi și profesori.

2.Kahoot!: o aplicație interactivă care permite crearea și participarea la quiz-uri și jocuri de întrebări-răspuns, fiind utilă pentru evaluarea și consolidarea cunoștințelor.

3.BookWidgets: o platformă care oferă profesorilor instrumente pentru crearea de activități interactive, precum puzzle-uri, quiz-uri și fișe de lucru, care pot fi integrate în cărți digitale sau utilizate independent.

4.TED-Ed: o platformă online care oferă lecții video captivante și resurse educaționale, care pot fi integrate în curriculum sau folosite pentru auto-instruire.

Implementarea și integrarea cărților digitale în procesul de predare și învățare

-Strategii de integrare a cărții digitale în curriculum: pentru a maximiza beneficiile cărților digitale, este important să se planifice și să se integreze în mod corespunzător în curriculumul școlar. Aceasta poate include identificarea punctelor cheie în planurile de lecție unde cărțile digitale pot aduce valoare adăugată, precum și selectarea conținutului adecvat care să fie integrat în aceste materiale digitale.

-Formare și dezvoltare profesională pentru utilizarea cărților digitale: pentru ca profesorii să utilizeze eficient cărțile digitale în sala de clasă, este esențial să beneficieze de formare și dezvoltare profesională adecvată. Aceasta poate include instruire practică în utilizarea platformelor digitale specifice, precum și strategii de integrare a tehnologiei în procesul de predare și învățare.

Beneficiile și provocările utilizării cărților digitale în educație

Beneficiile cărților digitale pentru elevi: elevii pot beneficia în mod direct de utilizarea cărților digitale prin accesul facil la conținut educațional, interactivitatea și multimedialele oferite de acestea, și personalizarea învățării în funcție de nevoile individuale.

Provocările și limitările utilizării cărților digitale: cu toate că utilizarea cărților digitale oferă numeroase avantaje, există și anumite provocări și limitări asociate cu utilizarea lor. Acestea pot include nevoia de acces la tehnologie și conectivitate internet, rezistența la schimbare din partea unor profesori sau elevi, precum și problema accesibilității pentru toți elevii, indiferent de mediu socio-economic.

În încheiere, aș vrea să prezint două perspective de viitor legate de utilizarea cărților digitale:

Promovarea accesului și echității în educația digitală, deorece este esențial ca toți elevii să aibă acces la tehnologie și cărți digitale pentru a beneficia de avantajele oferite de acestea. Prin intermediul eforturilor guvernamentale, instituționale și comunitare, se pot dezvolta programe și inițiative pentru a asigura accesul echitabil la resursele digitale în educație.

Investiții în infrastructura tehnologică și formare continuă, ceea ce va asigura succesul implementării cărților digitale în educație. Este deci necesară o investiție susținută în infrastructura tehnică, precum și în formarea și dezvoltarea profesională continuă a cadrelor didactice pentru utilizarea eficientă a tehnologiei în sala de clasă.

Putem concluziona că utilizarea cărților digitale în educație reprezintă un pas esențial către modernizarea și eficientizarea procesului de învățare. Prin integrarea tehnologiei în activitatea didactică, putem crea medii de învățare mai captivante, mai

interactive și mai personalizate, care să faciliteze succesul academic al elevilor într-o lume digitalizată.

Bibliografie

Cequea, A. (2020). Digital Books: The New Frontier of Education. New York, NY: Routledge.

Clark, W., & Mayer, R. (2016). E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Manea, A., & Popescu, A. (2019). Educație și tehnologii digitale. București: Editura Universitară.

Reigeluth, C., & Carr-Chellman, A. (2009). Instructional-Design Theories and Models, Volume III: Building a Common Knowledge Base. New York, NY: Routledge.

Țîru, L. (2017). Cartea digitală și dezvoltarea copilului. Iași: Editura Polirom.

EDUCAȚIA DIGITALIZATĂ, CHEIA SPRE UN ÎNVĂȚĂMÂNT DE SUCCES

Prof. Nicula Ionela Florentina

Grădinița cu Program Prelungit "Voinicelul" Slobozia, Ialomița

Digitalizarea educației este o necesitate a zilelor noastre pentru a asigura un învățământ de succes.Chiar și în afara contextului pandemiei, educația digitală a devenit, pe an ce trece, o nevoie tot mai mare atât pentru profesori cât și pentru elevi. Pandemia a acutizat însă această nevoie și a adus-o până la un nivel vital pentru orice societate și pentru orice sisteme educaționale din lume.

În ultimii ani a avut loc o schimbare majoră privind modul în care școlile noastre abordează tehnologia.Transformarea procesului educațional și evoluția către școala digital necesită asigurarea accesului la instrumente digitale de studio pentru elevi și personalul didactic, într-un mediu care să permit colaborarea și comunicarea eficientă între toate părțile implicate.

Educația digitală presupune, pe deoparte, un set de cunoștințe pe care un individ trebuie să le aibă cu privire la utilizarea unui sistem digital, adică să fie capabil să folosească funcționalitățile minime ale acestuia. Pe de altă parte, educație digitală se referă deseori și la niște metode digitale care să înlocuiască metodele clasice pe care învățământul le-a folosit dintotdeauna.

În clasa viitorului, profesorii și elevii folosesc intuitiv și în detaliu toate funcțiile și resursele echipamentelor și tehnologiei de top, pentru procese de predare-învățare-evaluare atractive și eficiente. Apariția unor dispositive și servicii mobile mai ușor de folosit și mai accesibile, alături de dorința de a adapta educația la generația de copii 'digitali', cu așteptări complet noi în ceea ce privește procesul de învățământ, a dus la schimbarea semnificativă a felului în care se înțelege și se practică actul de învățare, la școala. În loc să folosească tehnologia doar ca pe un instrument adițional la mijloacele tradiționale de predare și învățare, multe școli folosesc tehnologia pentru a influența în mod pozitiv actul educațional. Mai mult, în loc să o folosească înainte sau după ore, multe cadre didactice folosesc tehnologia în timpul orelor pentru a stimuli interacțiunea cu și dintre elevi și a obține rezultate mai bune. Lecțiile interactive îi determină pe educați să își dorească să participle activ la ore. Pentru a ține pasul cu o astfel de generație de copii și adolescenți, cadrele didactice trebuie să fie deschise la schimbare.Elevii care folosesc tehnologia digitală pentru

a învăța devin mai implicați în acest process și sunt mai interesați să-și dezvolte baza de cunoștințe, poate fără să-și dea seama, pentru că învață într-un mod activ, angajat și implicat. Deoarece învățarea digital este mult mai interactivă, mai ușor de reținut și asimilat decât manualele voluminoase, putem spune cu certitudine că digitalizarea reprezintă un context mai bun, care oferă o perspectivă mai largă și activități mult mai attractive decât metodele tradiționale de învățământ. Acest lucru îi ajută pe elevi să se conecteze mai bine cu materialele de studiu. Instrumentele și tehnologia digital oferă bucurie copiilor, precum și numeroase beneficii în ceea ce privește dezvoltarea cognitivă a copilului. Astfel, orele de la clasă sunt mai eficiente, punându-se accent pe dezvoltarea materiei prin discuții și angajarea în activități care au la bază comunicarea și cooperarea între elevi. Ajutând copiii să gândească în afara cadrului tradițional și rigid de învățare, prin instrumente și metode digitale, le este stimulată creativitatea și le oferă sentimentul de încredere în propriile capacități.

Învățarea digitală nu numai că permite elevilor să acceseze tot mai multe informații, dar pot și să se asigure că informațiile sunt adaptate nevoilor lor specifice. Posibilitatea de a ajuta fiecare elev să învețe în cea mai eficientă manieră, este cel mai important beneficiu al învățării digitale.

Instrumentele și tehnologia digital oferă profesorilor șansa de a împărtăși rapid informații cu alți profesori, în timp real. Prin îmbrățișarea dispozitivelor digitale și a învățării conectate, sălile de clasă din întreaga lume își sporesc abilitățile de învățare, experiența educațională și comunicare.

Educația digitală prezintă o serie de avantaje pentru care se recomandă realizarea ei în școli. Ca avantaje putem aminti:

- Stimularea capacităţii de învăţare inovatoare, adaptabilă la condiţii de schimbare socială rapidă;
- Creşterea randamentului însuşirii coerente a cunoştinţelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor;
- Întarirea motivaţiei elevilor în procesul de învăţare;
- Conştientizarea faptului că noţiunile învăţate îşi vor găsi ulterior utilitatea;
- Facilităţi de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afişare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele;
- Introducerea unui stil cognitiv, eficient, a unui stil de muncă independentă;
- Asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a reproiecta activitatea în funcţie de secvenţa anterioara;
- Stimularea gândirii logice şi a imaginaţiei;
- Metode pedagogice diverse;

În concluzie, nu putem neglija faptul că această generație de copii și adolescenți se identifică cu dispozitivele electronice în era Internetului. Pentru copiii mai mici, este un joc atractiv, iar pentru cei mari, interesați și motivați, reprezintă sursa de informare, modul sigur de a rezolva orice problemă, de a învăța și de a fi evaluat. Dacă putem determina modul în care să trezim interesul elevului pentru studiu, atunci, resursele web apar pline de beneficii, avantaje în fața învățământului tradițional.

Folosirea tehnologiilor moderne în şcoală face parte din evoluţia naturală a învăţării şi sugerează o soluţie firească la provocările moderne adresate învăţării şi a nevoilor elevilor. Intregrarea acestora în procesul tradiţional de predare-învăţare-evaluare este o oportunitate de a integra inovaţiile tehnologice cu interacţiunea şi implicarea oferite de modul tradiţional de cunoaştere. Nu este un proces uşor, dar dificultăţile pot fi depăşite având în vedere potenţialul acestui tip de cunoaştere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiţi de generaţia părinţilor şi a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului şi a email-ului, a sms-urilor sau a reţelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simţit şi în modul lor de a învăţa. Chiar dacă profesorul foloseşte sau nu la clasă tehnologia informaţiei şi a comunicării (TIC), elevii menţionaţi vor folosi cu siguranţă acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurta sau abreviata de tip chat sau sms se face simţită deja se la nivelul standardelor gramaticale şi al ortografiei şi este clar că folosirea TIC acasa deja crează inegalităţi între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viaţă, se schimbă şi felul în care elevul învaţă.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă critic, dar în acelaşi timp creativ noilor tehnologii şi sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învăţare care are care include TIC ?

Adevărata importanţă a tipului de predare–învăţare-eveluare care combină metodele pedagogice tradiţionale cu TIC ţine de potenţial. Acest tip de învăţare este o oportunitate în a crea experienţe care pot furniza tipul de predare-învăţare potrivit într-un anumit moment, loc şi pentru un anumit elev nu numai la şcoală, ci şi acasă. Acest tip de învăţare ar putea deveni global, ar putea transcede graniţele formale ale ţărilor şi ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi şi meridiane diferite. În acest context, generalizarea folosirii TIC în şcoală ar putea deveni una dintre realizările importante ale secolului nostru.

În psihologia cognitivă tradiţională, cunoaşterea e văzută ca un fel procesare, adică pare simplu să spui că aceasta va atinge cote cu atât mai înalte cu cât mintea elevului va fi programată cu ajutorul cât mai multor strategii meta-cognitive. Într-un mod cu totul diferit, în tradiţia socio-culturală de tip vigotskian, cunoaşterea este înţeleasă în termeni de învăţare a folosirii instrumentelor culturale. Ca o consecinţă a faptului că acestea sunt totdeauna specifice unor anumite contexte social-istorice este dificil de trasat modele de învăţare care să fie general valabile, excepţie fiind câteva instrumente culturale care care traversează cel mult câteva contexte diferite.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoaşterii trebuie să fie una a dialogului, educaţia trebuie să meargă dincolo de intrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracţia oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educaţiei în direcţia dialogului nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învăţare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că dialogul presupune deschidere, lărgirea orizontului şi adâncime, acest mod de învăţare este atât o direcţie individuală pentru elev, cât şi una socială pentru şcoală ca întreg.

Dezvoltarea în direcţia unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere şi încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiţia socio-culturală, TIC este definită ca miloc de mediere pentru cunoaştere, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire şi lărgire a aspaţiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învăţarea nu presupune doar acumulare de cunoştinţe, ci creştere, îmbogăţire, evoluţie.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieşit din comun. Papirus şi hârtie, cretă şi carte tipărită, retroproiectoare, jucării şi emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovaţii la început. PC-ul, Internetul, cd-ul şi mai noile tehnologii complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativităţii umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca şi celelate inovaţii

menţionate, acestea pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învăţării.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică

1. Fii sigur că deţii controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conţinututlui, cât şi al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.

2. Fă-ţi un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.

3. Scopul şi forma prezentării să-ţi fie foarte clare

4. Nu fii sedus de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, şi nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra mesajului/a ideii principale şi a limbajului adecvate varstei/gradului de înţelegere al elevului.

5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare şi grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebui să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înşiruire rapidă şi ameţitoare de slide-uri.

6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului şi a nevoilor lui de învăţare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învăţare care include şi TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor şi pe nevoile lui de învăţare.

7. În şcoală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacera nevoii de învăţare.

Bibliografie

Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficienţa utilizării noilor tehnologii în educaţie. EduTIC 2009;
Istrate, Olimpius – Efecte si rezultate ale utilizării TIC în educaţie în Lucrările Conferinţei Naţionale de Învăţământ Virtual , Ediţia a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educatie si Cercetare, Editura Universităţii din Bucureşti, 2010;
Mușata-Dacia Bocoș, Intruirea interactivă, Editura POLIROM, 2013, București.

PROIECT DE ACTIVITATE-
ALTFEL DE POVESTE CU AJUTORUL PLATFORMEI BOOK CREATOR

Prof. Oplean Raluca
Grădinița M.A.P.N. Nr. 2 București

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?
SĂPTĂMÂNĂ INDEPENDENTĂ: Sărbători cu bucurii
CATEGORIA DE ACTIVITATE: Domenii experiențiale
DOMENIUL EXPERIENȚIAL: DLC - Domeniul Limbă și Comunicare
DISCIPLINA: Limbă și Comunicare
TEMA ACTIVITĂŢII: „Găinușa cea moțată” de Călin Gruia
MIJLOC DE REALIZARE: Povestirea educatoarei (platforma Book creator)
TIPUL ACTIVITĂȚII: Transmitere de noi cunștințe
SCOPUL ACTIVITĂŢII:

- Consolidarea capacităţii de exprimare orală, de înţelegere şi utilizare corectă a semnificaţiilor structurilor verbale orale;
- Exersarea și nuanțarea capacității preșcolarilor de a descrie verbal o situație respectând șirul cronologic al situației

OBIECTIVE :
O1- să denumească titlul și autorul povestirii audiate;

O2-să răspundă întrebărilor educatoarei raportându-se la textul audiat, ordonând personajele principale pe macheta pusă la dispoziție, în ordinea cronologică apariției lor în povestire;
COMPORTAMENTE VIZATE:
- Demonstrează întelegerea unui text.
STRATEGII DIDACTICE:
1.Metode şi procedee: conversația, explicația, povestirea.
2.Material didactic/Mijloace de învățământ: imagini din poveste - platforma Book Creator,tabla smart, boxe, siluetele personajelor, macheta – pădurea, suluri cu întrebări pentru fixarea poveștii, mascota Puișor
3.Forma de realizare: Frontal, individual
Resurse temporale: 30 min

Bibliografie

Curriculum pentru educație timpurie 2019
Suport didactic pentru aplicarea curriculumului pentru învățământul preșcolar
Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani
365 de povești, Editura Litera, 2019

SCENARIUL ACTIVITĂȚII:

ETAPELE ACTIVITĂȚII	**CONŢINUT ŞTIINŢIFIC**	**STRATEGII DIDACTICE**		**Evaluare/ Metode și indicatori**
		Metode și procedee	**Mijloace didactice**	
1.Momentul organizatoric	Se aerisește sala de grupa, se așază scaunele în semicerc, se pregătește materialul didactic necesar și se introduc copiii în sala de grupă.			
2.Captarea atenției	Puișorul Petrică le dă copiilor o scrisoare în care se află o ghicitoare: *„O deschizi și-o răsfoiești,* *Deîndată o-ndrăgești:* *Fiindcă este plină toată,* *Cu imagini fermecate,* *Aventuri întortocheate* *Și povețe adevărate...* *Haide, spune, cine este?* *Este cartea de ....(poveste)”*	Conversația	Mascota zilei	Capacitatea de a răspunde la o ghicitoare verbalizând răspunsuri clare și corecte
3.Reactualizarea cunoștințelor	Puișorul dorește să știe ce este aceea o poveste și dacă Ciupercuțelor Istețe le plac poveștile cu animale și care sunt preferatele lor.	Conversația	Puișorul	Capacitatea de a verbaliza răspunsuri potrivite pe baza cunoștințelor însușite și a experienței anterioare

4. Anunțarea temei și a obiectivelor	Puișorul Petrică și copiii sunt invitați să asculte povestea „Găinușa cea moțată”, de Călin Gruia, în care vor descoperi peripețiile unei găinușe și a prietenilor ei.	Conversația Explicația	Mascota zilei	Observarea comportamentului copiilor
5.Dirijarea învățării/ prezentarea conținutului	**Expunerea povestirii de către educatoare** Copiii audiază povestea prezentată de educatoare, urmărind narațiunea concomitent cu derularea imaginilor. https://read.bookcreator.com/5PubNolSkvfa5nvNVcTVOlEDCQW2/_8H-gPfXTniqjZx8Gat5Yw Povestea va fi expusă clar, accesibil și expresiv, respectând planul de idei: 1. Cocoșelul pintenat o invită pe găinușa cea moțată în pădure să adune nuci coapte. 2. Cei doi ies din ogradă, trec prin câmpie și ajung în pădure, unde găsesc nuci coapte. 3. La plecare, găinușa cea moțată îi cere cocoșelului pintenat să o aducă acasă într-o trăsură. 4. Cocoșelul pintenat construiește o trăsură din crenguțe de alun și coji de nucă. Găsește o broască țestoasă care să conducă trăsura cu cei doi. 5. În drumul spre casă se întâlnesc cu un Ac de Cusut și hotărăsc să-l ia si pe acesta cu ei în trăsură. 6. Drumeții se opresc la un han, deoarece se întunecase. Îi întâmpină hangiul cu șorț alb și ochelari. (Jupânul Vulpoi). 7. Drumeții anunță că nu pot plăti găzduirea și îi vor oferi un ou dimineața de la găinușă. Acul de Cusut descoperă că cel deghizat în hangiu este Jupânul Vulpoi și-i trezește pe cei doi, bănuind că acesta vrea să le facă rau. 8. Cei trei îl păcălesc pe hangiul deghizat și scapă de acesta. 9. Cocoșelul și găinușa îi mulțumesc Acului de Cusut că i-a scăpat de Vulpoi. Si pornesc în pas grăbit spre casă, fără calească. (Vreți să știți ce-a fost apoi?/ De	Povestirea Conversația	Tabla Smart Sistem audio Povestire bookcreator Decor tematic Macheta pădure Capsule cu „indicii surpriză” (întrebări) Siluete cu personajele din poveste	Capacitatea de a asculta o poveste, urmărind acțiunea concomitent cu derularea imaginilor Capacitatea de a răspunde la întrebări raportându-se la textul audiat, ordonând personajele principale pe macheta pusă la dispoziție, în ordinea cronologică apariției lor în povestire

	la hanul cu pricina?/ Repede fugi cocoșul/ Dar mai repede Găina!). Pe parcursul expunerii poveștii, se vor explica cuvintele necunoscute (pintenat, moțată, ogradă, a se înhăma, hangiu etc). Expresivitatea expunerii se va realiza prin modelarea vocii, schimbarea ritmului vorbirii, prin accentuări și scăderi ale intensității vocii, repetiții, mimică și gestică. **Fixarea/Consolidarea conținutului poveștii** Se realizează prin jocul „Detectivii din poveste”, astfel: - se numește un copil prin numărătoare „An-Tan-Bum/ Ești detectiv, Acum!”; - copilul ia „un indiciu” din capsula cu surprize de pe macheta-pădure și îl dă educatoarei; -educatoarea citește întrebarea (exemplu: „Cine este personajul principal din povestea ascultată?”) - copilul alege imaginea potrivită răspunsului și o așază pe machetă, în dreptul capsulei pentru care a găsit rezolvarea, verbalizând alegerea făcută: „Personajul principal din poveste este Găinușa cea Moțată” Jocul se termină când copiii răspund tuturor întrebărilor descoperite în capsulele cu surprize, așezând personajele în ordinea apariției lor în poveste. Copiii sunt încurajați și sprijiniți să verbalizeze utilizând propoziții dezvoltate, corecte și expresive. Exemple de întrebări: - Cine este personajul principal din povestea ascultată? - Cu cine pleacă Găinușa în pădure? (De unde au plecat cei doi?) - Cu cine s-au întâlnit Găinușa și Cocoșul? (De ce s-a oferit Țestoasa să îi ajute?) - Cine s-a urcat în trăsură alături de Găină și Cocoș? (De ce a dorit acul să se urce în trăsură?)			

	- Cine a dorit să-i păcălească la han? (Cum reușesc prietenii să scape de vulpoi?			
5.Obținerea performanței	Pe macheta cu personaje a rămas o siluetă. Copiii denumesc personajul ilustrat, „lupul” și verbalizează de ce acesta nu este așezat alături de prietenii Găinușei pe macheta-pădure. (exemplu de răspuns posibil: „Lupul nu apare în povestea Găinușei”) Puișorul Moțat îi roagă pe copii să numească povești preferate de ei în care apare lupulca personaj.	Conversația Explicația Problematizarea	Siluetă Lup	Capacitatea de a enumera povești cunoscute în care lupul apare ca personaj, pe baza cunoștințelor însușite anterior
6.Evaluarea activității	Se poartă o scurtă conversație despre morala povestirii audiate și se fac aprecieri generale și individuale asupra comportamentului copiilor în timpul activității.	Conversația		Observarea comportamentului copiilor
7.Încheierea activității	Copiii ies din grupă și se pregătesc pentru următoarea activitate	Conversația		

PREȘCOLARII CUNOSC JIGSAW PLANET

Prof. Zota Florentina/ Prof. Besnea Daniela
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 10 Buzău

Ceea ce este comun tuturor educatorilor din Europa este că noi toți predăm pe tematici, folosind un singur subiect ca punct de pornire și încercând să vedem cum se reflectă el pe plan european ca sub o umbrelă. Subiectele sunt asemănătoare: „La mare”, „Orașul/ Satul meu”, „Mini-vietăți”, „Dinozaurii”, dar fiecare dintre noi abordează aceste subiecte diferit.

Obiectivele oricărei lecții vor fi specifice fiecărui educator în parte, pot fi adaptate propriei scheme de lucru, ritmului elevilor etc. Pentru fiecare dintre aceste subiecte/ teme, vor fi selectate o serie de tehnologii, cât mai variate, pe care fiecare educatoare le folosește în predare-învățare-evaluare. De exemplu, una dintre primele aplicații folosite în învățământul preșcolar este Jigsaw Planet.

Jigsaw Planet este un software foarte flexibil și foarte iubit de preșcolari. Fiecare copil a rezolvat, la un moment dat, cel puțin un puzzle.

Știți câte beneficii poate avea această activitate pentru cei mici? Este important să îi încurajați pe copii să rezolve cât mai multe puzzle-uri, deoarece beneficiile unui astfel de joc sunt importante:

- antrenează memoria – cei mici sunt nevoiți să rețină piesele și să le recunoască forma, pentru a le putea pune la locul potrivit,
- dezvoltă atenția,
- dezvoltă aptitudinile fizice,
- dezvoltă curiozitatea,
- dezvoltă perseverența.

La grădiniță, școală sau chiar acasă, realizarea unui puzzle poate reprezenta o activitate de apropriere între copii. Cum utilizăm Jigsaw Planet la grădiniță? Foarte simplu!

1. Accesăm site-ul jigsawplanet.com
2. Ne facem cont pe site, în aplicație.
3. Alegem imagini de pe internet cu tematica pe care o dorim. Imaginile să fie accesibile preșcolarilor și clare, pentru a putea fi transformate în puzzle.
4. În bara de sus avem opțiunea CREATE, dăm clic pe ea pentru a forma un puzzle.
5. Urmăm pașii:

IMAGE – alegem imaginea pe care ne-o dorim pentru puzzle

NAME – denumim puzzle-ul

PIECES – alegem numărul de piese (la grădinița , să nu fie mai mare de 35)

SHAPE – alegem forma pentru piese (eu aleg de obicei pe cea de-a doua, dar la grupa mică merge foarte bine și pătrat simplu)

ALBUM – dăm un nume albumului în care vom adăuga lucrările noastre (puzzle)

CREATE – dăm clic și e gata!

Facem proba, jucându-l…va fi distractiv!

6. Ne ducem la album, alegem puzzle-ul pe care l-am creat și dorim să îl distribuim, apoi alegem din bara de sus SHARE.

Eu aleg pe email, sau grup – depinde de vârsta copilului – copiez link-ul și îl distribui preșcolarilor mei atunci când suntem online. Când suntem în grădiniță, nu e nevoie de această etapă de permitere a accesului la resursă.

Sarcina de lucru: „Descoperă povestea!” sau „Descoperă personajul!”. Elevii realizează un puzzle, descoperind astfel o imagine din poveste.

Câteva exemple sunt edificatoare:

„Scufița roșie” – jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3068f273e14a

„Mașenka și ursul” – jigsawplanet.com/?rc=play&pid=24533e4f75a4

„Turtița fermecată” – jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1c574221dc56

„Ursulețul” – jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2017946bf067

Pentru copiii de 3 ani, sunt recomandate puzzle-uri care conțin 9-10 piese. Pentru cei de 4 ani, puteți opta pentru 20-35 piese. Pe măsură ce copilul crește, puteți crește dificultatea și puteți alege imagini cu mai multe piese. La grupa mare, puteți folosi desenul preșcolarului pentru a-l transforma în puzzle. Este o activitate care îi încântă pe copii.

Jigsaw Planet este o lume fascinantă, iar a rezolva puzzle-uri este o activitate foarte interesantă, ce poate dezvolta abilități diverse pentru copii.

Bibliografie

Cerghit, Ioan (2002). Sisteme de instruire alternative şi complementare. Structuri, stiluri si strategii. București: Editura Aramis.

Curs online DIGITAL CRAFTS

CUM POT FOLOSI PROFESORII SCRATCH?

Prof.Rîșnoveanu Nicoleta
Grădinița Cu Program Prelungit Nr.10 Buzău

Platforma **Scracht** este cea mai mare comunitate de codare gratuita pentru copii din lume.

Cu Scratch,Îți poți programa propriile povești, jocuri și animații interactive și să distribui creatiile tale către ceilalti in comunitatea online.

Scratch îi ajuta pe cei mici să gândească creativ și sistematic, să lucreze colaborativ-lucruri esentiale în secolul 21.

Când participă în comunitatea online Scratch ,membrii pot să exploreze și să experimenteze într-o comunitate de învățare deschisă cu alți membri Scratchdin toate categoriile, vârstele și având diverse interese.Membrii își pot partaja lucrarile ,pot primi feedback și pot învăța unii de la alții.

Prin scracht poti crea o poveste, o muzică, un joc, poti anima un nume si sa il aduci la viata.Acest lucru se poate face prin alegerea unui fundal, prin schimbarea culorile literelor, învartându-le, mărindu-le sau le putem face sunetsau sa devinăminteractive.

Prin crearea unei melodii, un sunet sau o bataie de toba, sau orice altceva îți imaginezi,sau un saxofon sa cânte, când se dă clck pe el sau pe săgeată pentru a vedea codul pentru a exploara ce mai putem adauga.

Am creat un joc de atenție si coordonare „Pisica și Câinele”https://scratch.mit.edu/projects/588678359 pentru preșcolari.

Obiective :

- Să apese sus și jos și să evite câinii;
- Cu cât scorul e mai mare, cu atât viteza jocului crește ;
- Să stimuleze latura competitiva ;

Pentru cei mulți profesori este o mare provocare de a fi în căutarea celor mai noi metode din resursele digitale, care să corespundă nevoilor și particularităților grupului de elevi. Chiar dacă elevii par cu mult mai avansați decât profesorii acestora în ceea ce privește noile tehnologii informaționale și de comunicare ale mediului online, pentru ei provocarea confruntării cu acest volum mare de informații virtuale și noile tendințe ale școlii online este cu mult mai mare și foarte interesant.

Bibliografie

https://scratch.mit.edu/

COPIII ȘI LUMEA DIGITALA

Prof.Aurora Rizea
Gradinita Cu Program Prelungit Nr. 10 Buzău

Preșcolarii sau școlarii din primele clase primare au fost, mult timp, ignoraţi de studiile care vizau folosirea internetului în epoca computerului, principalul motiv fiindcă, neștiind să citească și să scrie, erau mai puţin apţi să folosească acest mediu într-un mod independent, iar prezenţa unui adult (în general părinte, mai rar profesor) și medierea pe care acesta o oferea copilului în folosirea internetului erau considerate o garanţie a eliminăriiriscurilorinternetului la aceastăvârstă.

În ceea ce privește competenţele pe care copiii le au la această vârstă, majoritatea au cunoștinţe operaţionale care le permit utilizarea acestor tehnologii (știu cum să deschidă / închidă dispozitivele, cum să le conecteze la internet, cum să instaleze sau să șteargă aplicaţii atunci când folosesc un dispozitiv mobil). Atunci când au nevoie de ajutor în

folosirea tehnologiilor digitale, copiii de până în 8 ani cer ajutor de la unul dintre părinţi, nu neapărat cel mai cunoscător în ceea ce privește tehnologia digitală; o parte dintre ei au afirmat că au căutat ajutor online sau au cerut sprijin de la prietenii de vârste apropiate. Ca atitudine generală, părinţii consider tehnologiile digitale ca fiind un lucru pozitiv, oferind oportunităţi atât copiilor, cât și familiei ca atare (prin activităţile în comun pe care le prilejuiesc), sau chiar lor, părinţilor, în momentele mai lungi sau mai scurte când tehnologia este folosită pe post de baby-sitter (părinţii admiţând, cu o ușoară jenă, că se întâmplă să folosească tehnologia în acest sens). Deși au în general o părere bună despre aceste tehnologii, părinţii intervievaţi consider că oportunităţile de învăţare oferite de tehnologiile digitale nu se potrivesc copiilor de 6-8 ani, aplicaţiile educaţionale adresându-se fie unor vârste mai mici (cum ar fi programele de desenat, de învăţat culori, forme, cifre sau litere care se adresează copiilor de 3-5 ani), fie unor vârste mai mari, când copiii știu deja să citească și să scrie.

Cercetarea a evidenţiat o acută lipsă de conţinut educaţional în limba română, care duce la descurajarea folosirii tehnologiilor digitale în registrul educaţional, atât la nivelul părinţilor, cât și al copiilor. În accest sens, o încurajare activă, din partea statului, a producătorilor, în vederea dezvoltării de aplicaţii educaţionale în română ar fi binevenită.

Bibliografie

https://www.revistasinteza.ro/copiii-mici-si-lumea-digitala-provocari-ale-unui-teritoriu-putin-explorat

IMPOFTANȚA UTILIZĂRII TEHOLOGIILOR DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof.Tănase Valentina
G.P.P. "JUNIOR"- Slobozia, Ialomița

Competența digitală constituie o finalitate necesară în domeniul economic, juridic, dar mai ales în cel educațional, întrucât de aici pornește pregătirea omului pentru viața cotidiană. Educația secolului XXI este bazată pe noi principii didactice, întrucât fenomenele, problemele sociale au evoluat, ceea ce determină și schimbarea accentelor în procesul educațional. Actanții educaționali implicați în educația secolului XXI, dețin roluri și atribuții diferite, iar mediul de învățare poate fi creat atât în sala de clasă/ grupă, cât și într-un context virtual.

Digitalizare – procesul de transformare a informațiilor în format digital. Versiunile analogice/fizice, cum ar fi documentele pe hârtie, imaginile, fotografiile etc., sunt convertite în format digital prin digitalizare, pentru a fi integrate și folosite în diverse aplicații.

Utilizarea instrumentelor TIC, sporesc atractivitatea, motivația pentru învățare a nativilor digitali. Astfel că, rolul integrării tehnologiilor în procesul instructiv-educativ a devenit unul esențial, pe de o parte, fiind o necesitate din perspectiva profilului de învățare a nativilor digitali, pe de altă parte, fiind o cerință a lumii contemporane, iar instituțiile de învățământ trebuie să corespundă în pregătirea educabilului pentru viață.

Tehnologia informațională este o nouă etapă în evoluția societății, un nou stil de viață, care presupune folosirea intensă a informațiilor în toate domeniile existenței și activității umane, iar grădinița are un rol important, deoarece aceasta reprezintă „punctul de pornire" pentru societatea de mâine. Datorită dezvoltării tehnologiei informației și comunicațiilor, grădinița trebuie să se reinventeze pentru a oferi copiilor tot ceea ce au nevoie pentru a se dezvolta, deoarece motivarea reprezintă un punct cheie al învățării

eficiente, iar motivarea se obține prin feedback, răspunsuri, gândire și implicare activă pentru ca obiectivele să fie îndeplinite.

Tehnologiile informaționale moderne oferă o gamă vastă de aplicații, resurse educaționale deschise, platforme, precum şi diferite instrumente Web, acestea reprezentând un potențial enorm pentru dezvoltarea procesului educațional şi construirea cunoaşterii. Astfel, tehnologia Web se referă la comunicarea dintre calculatoare cu ajutorul limbajelor de marcare și al pachetelor multimedia. Aceasta ne oferă o modalitate de a interacționa cu informațiile găzduite, cum ar fi site-urile Web. Tehnologia Web presupune utilizarea limbajului de marcare hypertext (HTML) și a foilor de stil în cascadă (CSS).

Introducerea tehnologiilor digitale și Internetului în actul educațional nu este utilă doar pentru faptul că mediul digital este un mediu prietenos cu copiii şi care stârnește curiozitatea acestora., principiul pe care se bazează folosirea în scopuri educative este că permite atât copiilor cât și cadrelor didactice, accesul la informații de actualitate ce se află în baze de date, muzee, biblioteci online. În acest mod se poate experimenta și interacționa direct cu specialiștii domeniului respectiv, se pot prezenta idei, se pot realiza schimburi de resurse prin e-mail, chat și video conferințe. Cadrele didactice pot realiza excursii virtuale în centre de cercetare, în muzee de știință sau artă, în acele spații în care, fără internet nu ar avea acces.

În procesul de învățare, fiecare persoană are anumite metode mai eficiente de înțelegere și asimilare a cunoștințelor, precum și metode care încetinesc ritmul și fac învățarea mai lentă. Modul în care învățăm creionează profilul individual de învățare, în a cărui structură regăsim stilul de învățare preferat, tipul de inteligență preponderent dezvoltat, influențe culturale și de gen.

Consider că totuși în diverse niveluri de învățământ, predomină integrarea instrumentelor Web 2.0 și 3.0, care pun accentul pe dinamism, pe interacțiunea dintre utilizatori, prin faptul că acestora li s-a permis să contribuie la actualizarea conținuturilor postate, să colaboreze și să dezvolte, la rândul lor, conținuturi noi, prin folosirea resurselor disponibile în mediul virtual. În funcție de specificul și funcționalitățile acestora, putem clasifica instrumentele Web în mai multe categorii, după cum urmează:

- editări de imagini, creare de colaje: Kizoa, PhotoCollage, Photoshop, Snagit;
- editări video, crearea filmelor cu animații: Voki, Animaker, Powtoon, Filmora, Blabberize;
- elaborarea jocurilor interactive: Learningapps, Purposegame, Wordwall, Nearpod;
- redactarea prezentărilor, a cărților digitale, a posterelor: Mentimeter, PrezziBookcreator, Genially, Peardeck, Thinklink, Canva;
- crearea testelor, chestionarelor: Wizerme, Liveworksheets, Kahoot, Quizizz, Testmoz, Plickers, Formative, Socrative, Proprofs;
- gestionarea tablei interactive: iDroo, Openboard, Padlet, Linoit, Ideaboardz;

Cadrele didactice au nevoie de o dezvoltare continuă a competențelor digitale. Competenţele digitale reprezintă ansambluri dinamice de cunoștințe, abilități, deprinderi, atitudini şi valori, formate și dezvoltate prin învățare, pe care le posedă un individ și care pot fi mobilizate pentru a soluționa diverse probleme ce apar în procesul colectării, păstrării, prelucrării şi diseminării informaţiei prin intermediul tehnologiilor informaţieişi a comunicaţiilor.

Astfel, integrarea instrumenteor Web în procesul educațional e necesar să se realizeze cu scopul de a îmbogăți experiența de învățare a educabilului, de aceea propunem cadrelor didactice următoarele sugestii metodologice:

- Adaptați metodele didactice la specificul instrumentelor digitale, ceea ce ar facilita organizarea eficientă a procesului instructiv-educativ.

- Utilizați metode corespunzătoare și variate pentru evaluarea și validarea rezultatelor învățării (observații, interacțiuni, discuţii de grup, chestionare strategice, proiecte creative și colaborative și alte sarcini stimulative de evaluare a educabililor; teste cu itemi pe nivele de complexitate).
- Oferiți accesul la resursele și cursurile necesare de la distanță. ¬ Asigurați unui feedback imediat, relevant și constructiv pentru educabili.
- Experimentați instrumente digitale variate, în vederea selecției unor mijloace eficiente, raportate la particularitățile individuale și cele de grup.

Învățarea cu ajutorul jocurilor digitale se axează pe simulare, pe descoperire, joc de rol, cu scopul de a evita diferențele dintre teorie și practică. Prin intermediul jocului digital, copiii experimentează și să investighează o problemă simulată într-un mod practic și pragmatic. Avantajul utilizării jocurilor de simulare într-o situație educațională este că oferă ocazia copiilor de a depăși problemele și situațiile autentice într-un mediu sigur. În rezolvarea problemei prin intermediul jocului digital, care uneori presupune și greșeli, devierea, urmărirea unui drum eronat, jucătorii învață prin experienţa de a-şi corecta greşelile, de a reîncerca şi readapta metode, procedee, judecăți. Jocuri de simulare urmărește atât pe motivația cât mai ales pe implicarea şi pe dezvoltarea abilităților copiilor – factorii importanți ai învățării.

Pentru copiii din grădiniță, transpunerea obiectivelor didactice printr-un joc educativ desfășurat pe calculator îi determină pe aceștia să accepte în mod inconștient sarcinile propuse pentru că acestea pot fi realizate mai ușor. În acest mod parcurgând povestea propusă şi participând la jocul propus, copilul își însușește cunoştinţe fără a i se părea grea activitatea de învăţare. Prin combinarea celor trei elemente: joc, tehnologia modernă şi obiective se realizează finalitatea propusă în actul educațional. Mediul atractiv, cu personaje drăguțe care îi transmit anumite sarcini, îl transpun în spațiul virtual, iar copilul nu resimte presiunea rezultatului. Rezultatele sale sunt percepute ca o finalitate a propriilor acţiuni. Scenariul didactic este foarte important: obiectivele educaţionale sunt transpuse în joc pentru a fi atractive. Comparativ cu metodele clasice de învăţare, în care obiectivele sunt precizate concret, sarcinile cuprinse într-un joc educaţional sunt atractive și antrenante.

În continuare voi prezenta un joc didactic din cadrul Domeniului limbă și comunicare cu denumirea „Să-l ajutăm pe IepurașulȚup!’’.

Scopul activității fiind valorificarea cunostințelor dobândite privind sunete, silabe, propoziții, iar obiectivele au fost: să recunoască imaginea de pe jeton precizând apoi sunetul inițial al cuvântului respectiv; să despartă cuvântul în silabe, specificnd numărul acestora; să alcatuiască propoziții corecte din punct de vedere gramatical reprezentând-o apoi grafic la tablă; să realizeze coresponența sunet-literă; să manuiască materialele puse la dispoziție și să coopereze cu echipa din care face parte;

Strategii didactice au fost următoarele:

- metode și procedee: explicația, conversatia, joc aplicația Wordwall, Story Jumper , demonstrația, învățarea prin cooperare, jocul, exercițiul, piramida, cvintetul;
- mijloace de învățământ: laptop, iepurasul Țup, ecusoane cu iepurași (roșu și albastru), jetoane sub formă de ou, coșulete, tablă flipchart, imagini, stimulente.

Prescolarii din grupa mare primesc vizita virtuală a ”Iepurașului ȚUP”, prin intermediul imaginilor sugestive realizate în Story Jumper, care are nevoie de ajutor. El trebuie să se înscrie la școală și le cere ajutorul copiilor pentru a învăța să despartă în silabe, să recunoască sunetele, să alcătuiască propoziții corect gramatical și să asocieze litera cu sunetul potrivit.

După captarea ateției, ca o reactualizare a cunoștințelor se desfășoară un joc realizat în aplicația Wordwall în care copiii trebuie să găsească răspunsul corect al ghicitorilor.

În concluzie, se poate afirma că jocurile digitale educative reprezintă un mijloc atractiv de realizare a obiectivelor propuse în cadrul activităților din grădiniță. Cadrul didactic trebuie să stăpânească foarte bine tehnologia digitală, să ofere copiilor posibilitatea de a explora și desfășura diferite tipuri de joc, adaptate nivelului vârstei și care să fie în concordanță cu tema abordată. În acest mod, învățarea devine plăcere, iar copiii se vor implica activ în cadrul fiecărei activități.

Bibliografie

Cristea, I.M., Jocul didactic – teorie și aplicații, Sillabus, Academia,2015
Hitendra J., Surwade Y. Web Technologies From Web 2.0 To Web 4.0. Vol. 4, 2018, pp. 810-
814.Pe:https://www.researchgate.net/profile/YogeshSurwade/publication/324537592_Web_Technologies_From_Web_20_To_Web_40/links/5ad45b7d458515c60f5400f1/Web-Technologies-FromWeb-20-To-Web-40.pdf (accesat la 10.05.2024).
Tomlinson C. A. HowtoDifferentiateInstruction in Mixed-AbilityClassrooms. Alexandria, Association for Supervisionand Curriculum Development, 2001. Apud Ceobanu C., Cucoș C. ș.a. Educația digitală. Iași: Polirom, 2020
https://gov.md/ro/advanced-page-type/what-digitization (accesat la 10.05.2024)
https://prodidactica.md/wp-content/uploads/2022/04/Ghid_Pedagogie.pdf
https://wordwall.net/ro/resource/71559288/ghicitori-de-paste

SUSTAINABLE INNOVATION AND INNOVATION IN EDUCATION FOR SUSTAINABILITY

Prof. Toader Diana
Colegiul Economic Mihail Kogălniceanu" Focșani

When designing innovation, it is necessary to consider the sustainability angle of the newly introduced methods, approaches, and tools. There are two possible approaches to linking innovation and sustainability in education. The first one is sustainability of methodological and technological innovation processes in education, and the second is the creation and implementation of innovation processes that can make education a key driver in sustainable development focusing on education for sustainability. Once an innovative process is started, it doesn't necessarily proceed on its own. Innovative initiatives in education often have problems with their sustainability. In the present publication, I offer two theoretical frameworks that can be used to ensure sustainability and mainstreaming: the integrated model for sustainable innovation and self-determination theory.

Based on the work of Rogers, sustainability can be seen as a process of institutionalization in which the educational innovation must be spread over the organization. He attributed a crucial role to human capital in the process of institutionalization, expressed by the commitment to the innovation of all of the participants, the teachers on the one hand and the school leaders on the other. This commitment is an important part of sustainability, because innovation often comes with new learning goals, learning activities or pedagogies and its success depends on the teachers' willingness to collaboratively change and adapt their practices. Innovation occurs through adoption of the new ideas by the members of the social system within the innovation. The process is also reflected in the term 'learning organization', which represents the change in individuals and teams as result of learning that is considered to be

the core of innovation. Because sustainable innovation depends on the learning of (groups of) individuals, it is of interest to investigate in depth how learning occurs in practice within the context of sustainable innovation and what benefits the individual learning process.

For sustainable innovation, school leaders at different levels of the organization must communicate with each other and pursue the same goals. IMSI considers clear goal-setting at all levels of the organization to be an important determinant for the performance of the innovating team of teachers. Goals provide the innovating teams with clearer direction and allow them to determine better procedures and tasks; goals also bring focus to their effort to get the job done. Furthermore, goal achievement is facilitated by the social structure of the innovating team, which from the perspective of distributed leadership applies to all levels of the organization.

When designing and implementing new, innovative strategies in a school, it is worth promoting certain student-centred teaching methods that support openness and digital maturity – the latter by supporting the building of life skills or soft skills necessary for mitigating in a highly digitalised learning environment. In this chapter, we summarise some of the didactical approaches that may be embraced in an open, digitally mature school and thus supported in strategic planning. Based on experience, teachers often need to first experience the benefits of these methods first, and then they need focused training or coaching in implementing them in their classroom. Most of the methodologies can be used by individual teachers, but all of them are more effective in case the school incentivises collaborative teaching.

Problem-based learning

Problem-based learning flips the traditional approach to school learning by making the students identify what needs to be known rather than pre-defining it. In PBL students use “triggers” from the problem case or scenario to define their own learning objectives. Subsequently, they do independent, self-directed study before returning to the group to discuss and refine their acquired knowledge. Thus, PBL is not about problem solving per se, but rather it uses appropriate problems to increase knowledge and understanding. The most common approach to problem-based learning is the Maastricht seven-jump process that clearly defines PBL as a combination of individual and group learning, and usually used in groups of 10 to 15 students. The seven steps are:

1. discuss the case and make sure everyone understands the problem
2. identify the questions that need to be answered to shed light on the case
3. brainstorm what the group already knows and identify potential solutions
4. analyse and structure the results of the brainstorming session
5. formulate learning objectives for the knowledge that is still lacking
6. do independent study, individually or in smaller groups: read articles or books, follow tutorials, watch videos or use other, trusted sources to gain the required knowledge
7. discuss the findings Inquiry-based learning

Inquiry-based learning (IBL) takes a further step in student independence by offering students the possibility to identify the problem themselves and design an exploratory route of inquiry to refine their problem and find solutions for that themselves. This methodology is especially suitable for digitally mature schools and the success of IBL can be significantly improved due to the recent technical developments that allow the inquiry process to be supported by digital learning environments. While IBL is often used in science subjects due to its roots in scientific research, it is also suitable for humanities or arts discovery. IBL is often organized into inquiry phases that together form an inquiry cycle. However, different variations on what is called the inquiry cycle can be found

throughout the literature. The model used in this publication helps schools to formulate their teaching plan using the right verbs for student activities.

In IBL approached implemented in the classroom, students generally follow methods and practices like those of professional scientists to construct knowledge. It can be defined as a process of discovering new causal relations, with the learner formulating hypotheses and testing them by conducting experiments and/or making observations. Often it is viewed as an approach to solving problems and involves the application of several problem-solving skills. Inquiry-based learning emphasizes active participation and learner's responsibility for discovering knowledge that is new to the learner. In this process, students often carry out a self-directed, partly inductive, and partly deductive learning process by doing experiments to investigate the relations for at least one set of dependent and independent variables.

Experiential learning

Experiential learning is an engaged learning process whereby students "learn by doing" and by reflecting on the experience. It enriches the previously introduced methodologies by making students reflect on their own learning process and the experiences they had during them. Well-planned, supervised and assessed experiential learning programs can stimulate academic inquiry by promoting interdisciplinary learning, civic engagement, career development, cultural awareness, leadership, and other professional and intellectual skills. Playful learning or Learning through play There are several definitions and frameworks for playful learning, the one used in this publication is the one established by scholars at the LEGO Foundation and is defined as serious play. While most scholars have done research on the benefits of serious play in early childhood, recent studies have also emphasised its benefits for older children and adults, thus making it an approach to consider in all stages of lifelong learning. Gamification is not game-based learning, although gamified solutions often use games as a vehicle of learning. It builds on successful principles of (primarily computer) games to make learning more interesting, but not necessarily involves an actual game or digital technology. It is aiming at students being more motivated, having a deeper engagement with curricular learning, being genuinely interested and applying learning in real life environments.Building on principles previously quoted about playful learning, the approach is based on the gratification players feel in computer games. It is based on experiences of millions of gamers who spend long periods of times in their games online. What is important during game for this pedagogical approach is the so-called epic win (perhaps it could be translated as cathartic success): difficult problems during games the gamer has to solve, they need to think hard, dedicate all available resources to it - and if they do, in the end success crowns their efforts. Cathartic success is something that really took a lot of effort to reach in the game, at first it seemed even impossible to achieve, but still succeeded. As a teacher this is exactly what you want to achieve - not just students solving tasks based on teacher instruction, bored and disinterested, but also heat them from within the desire to solve the tasks. Who has played any game knows the feeling, e.g. like when, after 80 minutes of play, you manage to equalize in a football match: the fatigue disappears and the goal scorer is able to runout to the spectators impossibly quickly. This is the feeling that you can take it forward, and it also encourages the student to make an extra effort. Gamified assessment methods, based on awards and no punishments are an especially useful method for motivation, helping students to focus on their weaker points, and achieving learning goals. This is an element – offline or online - that can be introduced easily and independently from introducing other elements of gamification. With the help of the School Innovation Strategies document

schools can develop their own pathways to education, they are supported to improve, reinvent, supplement, and transform according to their profile and identified needs.

Bibliography

1. Bloom, B. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. United Kingdom: Longman
2. School reform from the inside out: Policy, practice, and performance. Cambridge, Mass: Harvard Education Press.
3. Kolb, D.A. (1984). Experiential learning: experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall
4. Pedaste M., Mäeots M., Leijen Ä., Sarapuu S. (2012) Improving students' inquiry skills through reflection and self-regulation scaffolds. Technology, Instruction, Cognition and Learning, 9 , pp. 81-95
5. Pedaste M., Sarapuu T.(2006) Developing an effective support system for inquiry learning in a Web- based environment. Journal of Computer Assisted Learning, 22 (1) , pp. 47-62
6. Prievara, T., Nádori G. (2012) Gamification. Microsoft PIL Akadémia, Hungary
7. Rikkerink, M., Verbeeten, H., Simons, R. J., & Ritzen, H. (2016). A new model of educational innovation: Exploring the nexus of organizational learning, distributed leadership, and digital technologies. Journal of Educational Change, 17(2), 223–249.

PLEDOARIE PENTRU UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. Toma Miruna
Școala Gimnazială „Ciprian Porumbescu”, Comănești

Motto: „Să nu-i educăm pe copii pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari. Și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze.” (Maria Montessori)

Educația ocupă un loc primordial în viața noastră, a tuturor. Începe încă din primii ani de viață, din Familie și continuă la Școală, la Universitate, la locul de munca, în funcție de perioadele, vârstele copiilor, tinerilor societății noastre. Într-o lume aflată într-o continuă și rapidă mișcare, este nevoie ca familia, școala prin intermediul cadrelor didactice să dea o cât mai mare atenție educației pentru viață a tinerei generații.

Trăim în secolul în care tehnologiile acaparează din ce în ce mai mult spaţiu în viaţa de zi cu zi, noi profesorii suntem cei care venim să dăm frâu liber creaţiei elevilor şi să le modelăm paşii spre cunoştinţe. Învăţământul preuniversitar trebuie mereu să se adapteze noilor cerinţe ale societăţii noastre, care parcurge un salt tehnologic destul de înalt către o nouă era a tehnologiilor. Rolul profesorului în aceste momente devine crucial deoarece în asemenea salturi competenţele profesorilor trebuiesc adaptate noilor cerinţe şi necesităţilor elevilor din această eră. Spre marea noastră uimire procesul tehnologic este într-o dezvoltare mai rapidă decât schimbările ce au loc în domeniul educaţiei, fapt care motivează profesorul să-şi autoperfecţioneze metodele de predare – învăţare - evaluare, utilizate în cadrul orelor. Pentru a răspunde cerinţelor secolului în care trăim este nevoie să avem un învăţământ flexibil care să le permită elevilor să-şi pună în valoare cunoştinţele prin modul în care ei cred că o fac cel mai bine şi le reuşeşte sută la sută să se manifeste. Gadgeturile ocupă un loc important în viaţa noastră ca profesori, dar şi a elevilor noştri ca

ucenici. Din dorinţa ca ele să nu devină un minus în detrimentul orelor, trebuie redirecţionate în albia corectă a utilizării lor.

Tehnologia informațională este o nouă etapă în evoluția societății, un nou stil de viață, care presupune folosirea intensă a informațiilor în toate domeniile existenței și activității umane, iar grădinița are un rol important, deoarece aceasta reprezintă „punctul de pornire” pentru societatea de mâine. Datorită dezvoltării tehnologiei informației și comunicațiilor, grădinița trebuie să se reinventeze pentru a oferi copiilor tot ceea ce au nevoie pentru a se dezvolta, deoarece motivarea reprezintă un punct cheie al învățării eficiente, iar motivarea se obține prin feedback, răspunsuri, gândire și implicare activă pentru ca obiectivele să fie îndeplinite.

Învățarea cu ajutorul jocurilor digitale se axează pe simulare, pe descoperire, joc de rol, cu scopul de a evita diferențele dintre teorie și practică. Prin intermediul jocului digital, copiii experimentează și să investighează o problemă simulată într-un mod practic și pragmatic. Avantajul utilizării jocurilor de simulare într-o situație educațională este că oferă ocazia copiilor de a depăși problemele și situațiile autentice într-un mediu sigur. În rezolvarea problemei prin intermediul jocului digital, care uneori presupune și greșeli, devierea, urmărirea unui drum eronat, jucătorii învață prin experienţa de a-şi corecta greşelile, de a reîncerca şi readapta metode, procedee, judecăți. Jocuri de simulare urmărește atât pe motivația cât mai ales pe implicarea şi pe dezvoltarea abilităților copiilor – factorii importanți ai învățării.

Activităţile realizate cu ajutorul calculatorului prezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, având numeroase valenţe informative şi formative, reprezentând o nouă modalitate de instruire. În aceste condiţii, este justificată introducerea învăţământului asistat de calculator încă de la vârste fragede, când copilul poate asimila foarte uşor lucrul cu aceste instrumente indispensabile viitorului sauImaginile prezentate pe calculator au o altă calitate, un alt impact asupra copilului faţă de plnsele folosite current în activităţile instructive- educative.

Softul educaţional realizat pentru copii este educativ, distractiv şi interactiv. Softurile educaţionale se clasifică după funcţia pedagogică pe care o pot îndeplini în cadrul unui proces de instruire: exersare, prezentare interactivă de noi cunoştinţe, prezentarea unor modele ale unor fenomene reale (simulare), verificarea cunoştinţelor, dezvoltarea unor capacităţi sau aptitudini printr-o activitate de joc. Softurile PitiClic, Logico sau Pro-Edu ajută preșcolarii să învețe ceasul, rolul igienei, noțiuni despre animale. În cadrul acestora copiii pot descoperi mai multe variante de joc. Preşcolarii îşi pot dezvolta cunoştinţele, rezolvând sarcinile primite. În cadrul altor jocuri interactive, copilul este recompensat cu o diplomă pe care îşi poate nota numele sau cu lucrarea 19 pe care a avut de realizat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează şi are posibilitatea de a le printa.

În alegerea instrumentelor digitale, educatorii trebuie să urmărească valențele pedagogice ale acestora precum gradul de interacțiune, gradul de comunicare și colaborare dar și gradul de dezvoltare al competențelor specific. Pentru ca principal activitate în grădiniță este jocul, sub toate formele sale, în stratefia didactică se vor folosi instrumente digitale care să păstreze simțul ludic dar care să ofere și posibilitatea de a capta atenția și a menține interesul copiilor pe toată durata activității, îmbinând aspectul formative cu cel informative intr-un context creative, urmărind în același timp crearea de abilități și competențe specific activității propuse.

Învăţarea cu ajutorul instrumentelor digitale încearcă să depăşească modelul linear al comunicării didactice, realizând o diversitate a modurilor de construcţie a realităţii de către participanţii la actul învăţării, o compatibilizare a noilor conţinuturi – prin trimiteri la realităţi abstracte, ştiinţifice şi culturale – cu constructele subiecţilor.

Utilizarea calculatorului în educatia preşcolarilor permite transmiterea şi asimilarea noilor cunoştinţe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul de educatie este mult mai eficient. Copiii învaţă jucându-se, sunt puşi în situaţia de găsi repede soluţii şi de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ţine atenţia copilului activă pe tot parcursul activităţii de învăţare.

Motto: „Lăsaţi copilul să vadă, să audă, să descopere, să cadă, să se ridice şi să se înşele. Nu folosiţi cuvinte când acţiunea, faptul însuşi, sunt posibile." (Pestalozzi)

Bibliografie

Albulescu I., Catalano H., (2021), e-DIDACTICA. PROCESUL DE INSTRUIRE ÎN MEDIUL ONLINE, Editura Didactica Publishing House, București.

Botnariuc P., Cucoş C., Glava C., Şcoala Online, Elemente pentru inovarea Educației, Editura Universității din Bucureşti, Bucureşti, 2020.

Ceobanu C., Cucoș Ctin, Istrate O., Pânișoară I.O. (2020), Educația digitală, Iași: Ed. Polirom.

S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul", (Ghid de utilizare pentru preşcolari), Ed. Tehno-Art, Petroşani, 2003.

PROIECT DIDACTIC INTEGRAT
CARE PROMOVEAZĂ INSTRUMENTE DIGITALE – BUCURIILE PRIMĂVERII

Prof. Tomescu Elena Andreea
Liceul de Arte Margareta Sterian Buzău

Demersul inițiat poate preveni riscul de abandon școlar, poate facilita accesul la educație prin implicarea activă a elevilor în activitățile desfășurate în sala de clasă sincron. Proiectul de activitate integrată prezentat demonstrează modul în care tuturor copiilor li se asigură incluziunea în clasa de elevi prin utilizarea tehnologiei digitale în predare-învățare-evaluare și prin asigurarea desfășurării activităților didactice la clasă în format *blended-learning* și nu numai.

Ca și platforme/aplicații digitale utilizate se pot remarca *Word Cloud* și *Canva* care pot fi integrate cu ușurință, aducând o notă atractivă activității. Această integrare a tehnologiei în actul didactic trebuie dozată în așa fel încât să conducă la o creștere a performanțelor școlare, dar să nu minimalizeze colaborarea între profesor și elev. Astfel, scopul acesteia este de a fixa, a consolida, a evalua informații, iar acest demers va duce, în timp, la consolidarea percepției că telefonul mobil sau tableta nu sunt doar pentru „distracție", ci pot fi un mijloc de dezvoltare personală, dar și de acceptare, de incluziune a elevilor ce provin din medii dezavantajate. Întrucât întâlnim și elevi cu un statut socio-economic scăzut, care nu dispun de telefoane mobile sau tablete, activitățile pot fi desfășurate prin formarea unor grupuri de lucru (vor experimenta împreună pe un dispozitiv al unuia dintre colegi) care vor conduce, cu siguranță, la dezvoltarea unor relații armonioase, considerându-se capabili de performanță ca și echipă

ARIA CURRICULARA: LIMBĂ ȘI COMUNICARE
DISCIPLINA: Comunicare în limba română
UNITATEA TEMATICĂ : Cu primăvara ne jucăm
SUBIECTUL: Recapitularea literelor *z/Z, j/J* și a grupurilor de litere *gi/Gi, che/Che*
TEMA ZILEI: Bucuriile primăverii
DISCIPLINE IMPLICATE:

- Matematică şi explorarea mediului
- Dezvoltare personală
- Arte vizuale şi abilităţi practice
- Muzică şi mişcare

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată
TIPUL ACTIVITATII: recapitulare și sistematizare a cunoștințelor
COMPETENŢE ALE ÎNVĂŢĂRII INTEGRATE:
CLR1.1. Identificarea semnificaţiei unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar şi rar;
1.3. Identificarea unor sunete, silabe, cuvinte în enunţuri rostite cu claritate;
1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute;
2.1. Formularea unor enunţuri proprii în diverse situaţii de comunicare;
3.1. Citirea unor cuvinte şi propoziţii scurte, scrise cu litere de tipar sau de mână;
4.2. Redactarea unor mesaje scurte, formate din cuvinte scrise cu litere de mână, folosind materiale diverse
DP1.1.Identificarea unor trăsături personale elementare
3.1.Identificarea şi aplicarea regulilor de comunicare specifice în activitatea şcolară
MEM1.1.Scrierea, citirea şi formarea numerelor până la 100
1.4. Efectuarea de adunări şi scăderi, mental şi în scris, în concentrul 0-100
AVAP2.3.Realizarea de aplicaţii/compoziţii/obiecte/construcţii simple, pe baza interesului direct
MM2.1. Cântarea individuală sau în grup, asociind mişcarea sugerată de text
OBIECTIVE OPERATIONALE
La sfârșitul activității, elevii vor fi capabili:
O1- să identifice sunete, silabe, cuvinte, în enunțuri date;
O2- să creeze cuvinte cu litere sau silabe date;
O3- să formuleze propoziții clare și corecte cu cuvinte evidențiate;
O4- să citească în ritm propriu corect și conștient silabe, cuvinte, enunțuri date;
O5- să formuleze răspunsuri orale la întrebări referitoare la conținutul textului citit;
O6- să scrie corect litere, silabe, cuvinte, enunțuri în contexte diferite.
STRATEGII DIDACTICE:
RESURSE PROCEDURALE: conversaţia, explicaţia, observatia, exerciţiul, Ciorchinele, jocuri didactice *(Vânătoarea de cuvinte, În căutarea silabelor, Propoziții Alfa)*
RESURSE MATERIALE: text-suport, prezentare Power-Point, caietelul- fișă, piramida primăverii, invitația în format digital- aplicația Canva, fișe de lucru în format digital- aplicația Word Cloud, telefon mobil, laptop, videoproiector
FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual, în perechi
RESURSE TEMPORALE: 50 minute

PROIECTDIDACTIC

Momentele lecţiei	Ob	Elemente de conţinut COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ	Strategia didactică			Modalităţi de evaluare
			Metode şi procedee	Forme de organizare	Mijloace de invățare	
Moment organiza-toric		Se asigură condiţiile necesare desfăşurării activităţii. Se asigură materialul didactic necesar bunei desfăşurări a activităţii.	Conversația	Frontal		Observarea comportam entului inițial
Verificarea temei	O1	Se dirijează o conversație în legătura cu tema creată de către elevi, în **aplicația Word Cloud**. Se prezintă câteva modele la videoproiector. ***Aplicația presupune introducerea unor cuvinte și așezarea lor în una dintre formele prestabilite, din care elevii pot alege. Elevii au avut ca sarcină să introducă cuvinte care conțin litera j/J și să alcătuiască propoziții cu acestea.Exemplu: 	Conversația	Frontal	Laptop Videopro-iector	Observare sistematică
Captarea atenţiei	O4	Se atrage atenția asupra unui mesaj primit pe telefonul mobil. Pentru a-l vizualiza toți copiii, se conectează telefonul la laptop și se prezintă la videoproiector. Mesajul constă într-o invitație creată cu ajutorul **aplicației Canva**.	Conversatia Observatia	Frontal	Telefon mobil Laptop Video-proiector	Observare sistematica

		 Copiii citesc invitația și acceptă să participe la activitatea propusă.				
Anunţarea temei şi enunţarea obiectivelor		Se explică în termeni accesibili elevilor obiectivele urmărite pe parcursul activității. Se aduce la cunoștință faptul că, odată cu rezolvarea fiecărei sarcini, vor contribui la realizarea piramidei *Bucuriile primăverii*. Se scriu data și titlul noii lecții, se prezintă caietelul-fișă, cel pe care fiecare elev va lucra pe parcursul activității.	Conversația Explicaţia	Frontal	Caietelul-fișă în format letric și word	Observare sistematică
Dirijarea învăţării	O5 O1 O2	***Citim, descifrăm și dezbatem!*** Se prezintă la videoproiector o invitație codată. Se adresează întrebări în legătură cu scopul unei invitații și modul de realizare al acesteia. Elevii sunt solicitați să descifreze conținutul invitației prin rezolvarea a diferitor sarcini matematice, construirea unor cuvinte din silabe date, separarea cuvintelor unei propoziții, identificarea sensului asemănător al unui cuvânt. Se remarcă faptul că	Conversația Explicaţia Exerciţiul	Individual	Imagine power-point Caietelul-fișă	Aprecieri verbale Corectare unde este

		toate cuvintele descoperite conțin literele *z/Z, j/J* și grupurile de litere *gi/Gi, che/Che*.				cazul
	O4	Decodarea invitației conduce la construirea bazei piramidei *Bucuriile primăverii*- flori. ***Vânătoarea de cuvinte** Se propune citirea cu atenție a textului *Buchet de primăvară.* Se oferă fiecărui	Observatia Jocul didac-	 Frontal		
	O5 O6	elev câte un post-it și se cere să scrie cuvântul, din cele cinci afișate la tablă, care nu se regăsește în text.	tic Explicația		Caiețelul-fișă	Evaluare continuă
	O3	Se exersează citirea conștientă a textului prin **citirea cu erori** de către învățător și identificarea **cuvântului misterios,** oferindu-se indicii de localizare a acestuia.Se completează următoarea treaptă a piramidei cu insecte. ***În căutarea silabelor** Elevii sunt solicitați să completeze tabelul cu cuvinte din text, potrivit coloanelor date (o silabă, două silabe, trei silabe, patru silabe). Se descoperă conținutul celei de- a treia treaptă a piramidei- păsări. ***Propoziții Alfa** Se propune construirea unor propoziții cu cuvintele afișate la videoproiector. Fiecare propoziție trebuie să conțină, pe rând, numai cuvinte cu literele *z/Z, j/J* și grupurile de litere *gi/Gi, che/Che*.Exemplu: *Celia cere ceai dulce.* Se ascultă enunțurile, se scriu la tablă și se verifică încaiete. Se afișează și penultima treaptă a piramidei – sărbătorile primăverii.	Jocul didactic	În perechi	Material power-point	

Obținerea performan-ței	O6	Se propune elevilor realizarea corespondenței dintre imagine și cuvânt, ținând cont de sunetul cu care începe fiecare cuvânt și sunetul cu care începe obiectul/ființa din fiecare imagine Se realizează ***Ciorchinele*** pornind de la literele *z/Z, j/J* și grupurile de litere *gi/Gi, che/Che.* Se încheie piramida cu titlul activității, *Bucuriile primăverii*.	Exerciţiul Explicatia	Frontal Individual		Aprecieri verbale Evaluare continuă
Asigurarea feed-back-ului	O4	Se propune citirea în gând a textului *Buchet de primăvară* și exprimarea prin desen a conținutului acestuia. Se oferă explicațiile necesare și timpul pe care îl au la dispoziție. Selectiv, elevii îşi vor prezenta produsul final. Se asigură un fond muzical, copiii cântând și efectuând mișcările sugerate de textul melodiei.	Explicaţia	Individual	Fișa individuală de lucru	Aprecieri verbale Corectare unde este cazul
Aprecieri finale		Se fac aprecieri globale și individuale, cu caracter motivant privind participarea elevilor la desfășurarea lecției. Tema: *Alcătuiţi întrebări în legătură cu conținutul textului* ***Buchet de primăvară*****,** *conform modelului dat: Cum?Când?De ce?Ce?Unde?*	Conversația	Frontal	Caiețelul-fișă	Aprecieri verbale

Bibliografie
Programa şcolară pentru clasa I, MEN, nr.3418/19.03.2013
Platforma https://indreptardigital.ro/
Suport de curs "Organizarea interdisciplinară a ofertelor de învăţare pentru formarea competenţelor cheie la şcolarii mici"
Pîrîială O., Radu A. M., Chiran R.- Comunicare în limba română, manual pentru cls.I, EDP, 2018.

COPILUL ÎN ERA DIGITALĂ

Prof. Tucă Maria Georgiana/Prof. Stan Luminiţa
Grădiniţa cu Program Prelungit Nr. 10 Buzău

Educația care se făcea acum câteva decenii în școlile românești nu mai este suficientă pentru a ține pasul cu schimbările din zilele noastre. Această trecere a fost posibilă printr-o muncă intensă a cadrelor didactice pentru a se adapta noilor tehnologii. La vârsta preșcolarității, jocul ocupă un loc important în activitatea copilului iar calculatorul este un mijloc prin care copiii pot explora lumea îmbinând jocul cu învățarea.

Calculatorul îi satisface copilului nevoia de cunoaștere îi stimulează imaginația, îl ajută să-și îmbogățească cunoștințele și să-și formeze anumite priceperi și deprinderi. Calculatorul poate fi folosit ca un instrument didactic în scopul eficientizării activităților din grădiniță. Folosit fără exces, calculatorul a devenit un mijloc prin care s-a îmbunătățit eficiența activităților care pregătesc preșcolarii pentru școală.

Folosirea calculatorului în educația preșcolarilor permite transmiterea și asimilarea cunoștințelor într-un mod atractiv. Calculatorul ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare. Omniprezența dispozitivelor necesită dezvoltarea competențelor cadrului didactic. Putem spune că tehnologiile digitale sunt o parte integrantă a procesului de învățare pentru preșcolari. Sunetul și animația captează atenția copiilor și ajută la creșterea interesului pentru materialul studiat.

Învățarea cu ajutorul jocurilor digitale se axează pe simulare, pe descoperire, joc de rol, cu scopul de a evita diferențele dintre teorie și practică. Prin intermediul jocului digital, copiii experimentează și se investighează o problemă simulată într-un mod practic și pragmatic. Avantajul utilizării jocurilor de simulare într-o situație educațională este că oferă ocazia copiilor de a depăși problemele și situațiile autentice într-un mediu sigur. În rezolvarea problemei prin intermediul jocului digital, care uneori presupune și greșeli, devierea, urmărirea unui drum eronat, jucătorii învață prin experienţa de a-şi corecta greşelile, de a reîncerca şi readapta metode, procedee, judecăți.

Jocuri de simulare urmărește atât pe motivația cât mai ales pe implicarea și pe dezvoltarea abilităților copiilor – factorii importanți ai învățării. Mulți dintre copii dețin cunoștințe minime referitoare la folosirea calculatorului având acasă calculator pe care îl utilizează în desfășurarea unei game variate de jocuri. Nu toate jocurile sunt adaptate specificului vârstei şi sunt educative. În combinație cu celelalte mijloace didactice se poate folosi calculatorul, acesta reprezentând un instrument didactic ce poate fi utilizat în scopul dezvoltării tuturor activităților desfășurate în sala de grupă.

Calculatorul a ajuns parte din spaţiul socio-cultural al copilului, dezvoltându-i limbajul şi comunicarea non-verbală şi oferindu-i situații de a găsi soluții. Imaginaţia şi creativitatea, la copiii preşcolari, îmbracă noi forme, fiind într-o perioadă continuă de dezvoltare. Formarea competenţelor prezentate în curriculum se realizează nu doar prin folosirea unor metode clasice de predare-învăţare-evaluare, ci este necesară învățarea diferenţiată individuală, pe nivele de vârstă, și cu sprijinul softurilor educaţionale, acest lucru conducând la realizarea unei educații de calitate.

Activităţile realizate cu ajutorul calculatorului prezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, având numeroase valenţe informative şi formative, reprezentând o nouă modalitate de instruire. În aceste condiţii, este justificată introducerea învăţământului asistat de calculator încă de la vârste fragede, când copilul poate asimila foarte uşor lucrul cu aceste instrumente indispensabile viitorului sau. Imaginile prezentate pe calculator au o altă calitate, un alt impact asupra copilului faţă de planşele folosite curent în activităţile instructive- educative. Pentru copiii din grădiniță, transpunerea obiectivelor didactice

printr-un joc educativ desfășurat pe calculator îi determină pe aceștia accepte în mod inconștient sarcinile propuse pentru că acestea pot fi realizate mai ușor. În acest mod parcurgând povestea propusă şi participând la jocul propus, copilul își însușește cunoştinţe fără a i se părea grea activitatea de învăţare.

Prin combinarea celor trei elemente: joc, tehnologia modernă şi obiective se realizează finalitatea propusă în actul educațional. Mediul atractiv, cu personaje drăguțe care îi transmit anumite sarcini, îl transpun în spațiul virtual, iar copilul nu resimte presiunea rezultatului. Rezultatele sale sunt percepute ca o finalitate a propriilor acţiuni. Scenariul didactic este foarte important: obiectivele educaţionale sunt transpuse în joc pentru a fi atractive. Comparativ cu metodele clasice de învăţare, în care obiectivele sunt precizate concret, sarcinile cuprinse într-un joc educaţional sunt atractive și antrenante.

Dinamica grupei contribuie la asimilarea informației, la dezvoltarea memoriei, imaginației și creativității copiilor. Prezentarea informațiilor pe ecranul computerului într-un mod ludic este de mare interes pentru copii. Calculatorul nu este utilizat pentru a înlocui activitatea de predare a cadrului didactic, ci pentru a sprijini procesul predării-învățării-evaluării. Imaginile viu colorate însoțite de texte sugestive favorizează dezvoltarea limbajului și a vocabularului preșcolarului. Prin folosirea tastelor, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, învață mult mai ușor cifrele. Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situația de a îndeplini sarcini, îl responsabilizează.

Folosirea computerului de către cadrul didactic în procesul de predare-învățare-evaluare reprezintă un nou mod de instruire care ține atenția copilului activă. Deoarece mulți copii au o vorbire slab dezvoltată, utilizarea unui computer îi motivează pe aceștia să pună întrebări care au un efect benefic asupra dezvoltării vorbirii. Folosirea repetată a jocurilor educaționale pe computer, a videoclipurilor educaționale dezvoltă imaginația și gândirea abstractă la preșcolari. Elementele de distracție și joacă sunt cele mai importante mijloace de creștere a motivației copiilor. Jocurile educative pot aborda diferite subiecte care au rolul de a forma anumite priceperi, deprinderi, comportamente. Fiecare obiectiv stabilit necesită o abordare creativă și diferită.

Jocurile educaţionale presupun în special obiective educaţionale, apoi interactivitate, atractivitate şi mișcare. Prin ele se dezvoltă atenţia şi imaginaţia utilizatorului. Reprezintă o valoare cognitivă incontestabilă şi mijloc de joacă foarte atractiv.

Softul educaţional realizat pentru copii este educativ, distractiv şi interactiv. Softurile educaţionale se clasifică după funcţia pedagogică pe care o pot îndeplini în cadrul unui proces de instruire: exersare, prezentare interactivă de noi cunoştinţe, prezentarea unor modele ale unor fenomene reale (simulare), verificarea cunoştinţelor, dezvoltarea unor capacităţi sau aptitudini printr-o activitate de joc.

Softurile PitiClic, Logico sau Pro-Edu ajută preșcolarii să învețe ceasul, rolul igienei, noțiuni despre animale. În cadrul acestora copiii pot descoperi mai multe variante de joc.

Preşcolarii își pot dezvolta cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. În cadrul altor jocuri interactive, copilul este recompensat cu o diplomă pe care își poate nota numele sau cu lucrarea pe care a avut de realizat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează şi are posibilitatea de a le printa.

WORLDWALL-este o aplicație utilă pentru cadrele didactice deoarece se pot crea jocuri interactive pentru susținerea învățării, fiind posibile de la 1 la 8 modele. (De exemplu: Cuvântul lipsă, Anagrame, Puzzle, Rebus, Adevărat sau Fals, Sortează, Chestionare, Spânzurătoare, Deschide cutia etc); Este un instrument digital ușor de utilizat şi plăcut de copii datorită elementelor ludice inserate.- https://wordwall.net

LEARNINGAPPS- este o platformă care oferă modele de aplicații, precum şi posibilitatea creării de conținut; Există aplicații interesante (de exemplu: rebus, uneşte perechile, puzzle, completează cuvântul lipsă etc.); Avantajul este că se pot ușor partaja (link,
cod de încorporare) sau pot fi folosite drept material de învățare pe platforma LearningApps (creând clase în care să îi invitați pe copii; se pot face şi sondaje pentru a măsura feed-back-ul)– https://learningapps.org/

QUIZIZZ- Este un instrument on-line pentru feed-back, cu ajutorul căruia se pot realiza evaluări formative într-un mod distractiv pentru preşcolari. Permite inserarea de răspunsuri multiple, imagini, audio text, sondaje, răspunsuri deschise; se pot utiliza atât pentru învățarea sincron live, cât și pentru cea de acasă. Au o interfață prietenoasă, se văd întrebările și sunt uşor de utilizat în diferitele modele oferite de platformă. Sunt importante pentru că oferă profesorului statistici, progresul copiilor, precum şi rapoarte detaliate despre răspunsuri, timp etc. https://quizizz.com/admin

În concluzie, se poate afirma că jocurile digitale educative reprezintă un mijloc atractiv de realizare a obiectivelor propuse în cadrul activităților din grădiniță. Cadrul didactic trebuie să stăpânească foarte bine tehnologia digitală, să ofere copiilor posibilitatea de a explora și desfășura diferite tipuri de joc, adaptate nivelului vârstei și care să fie în concordanță cu tema abordată. În acest mod, învățarea devine plăcere, iar copiii se vor implica activ în cadrul fiecărei activități.

IMPORTANȚA DIGITALIZĂRII ÎN INTEGRITATEA COPIILOR CU CES (EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ) ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Țuvic Alina-Roxana
Școala „Ciprian Porumbescu"Comănești

Tehnologiile ocupă un loc tot mai important în viața cotidiană, iar tehnologizarea procesului educațional este inevitabilă. Într-un pas mai lent, sau mai alert utilizarea tehnologiilor digitale în procesul educațional duce la schimbare și îmbunătățirea sistemului educațional. Prin aplicarea tehnologiilor și diferitelor instrumente digitale şcoala va reuşi să facă față provocărilor timpului și să răspundă nevoilor educaționale a nativilor digitali.

În dicționarul explicativ al limbii române din 1998, termenul „educație" este definit ca „ansamblu de măsuri aplicate în mod sistematic în vederea formării și dezvoltării însușirilor intelectuale, morale sau fizice ale copiilor și ale tineretului". Pentru mine educația reprezintă o investiție în viitor, un instrument pentru evoluția fiecărei persoane indiferent de vârstă. O educație de calitate este pro inovație iar cadrul în care se desfășoară trebuie să ofere condiții pentru creație, dezvoltare și maximizare a potențialului educabililor. După cum bine știm instrumentele digitale fac parte din viața noastră; apelăm la tehnologia digitală pentru a ne face cumpărături, a ne plăti facturi, pentru a socializa, pentru a învăța participând la cursuri online, în special în ultimul an. Condițiile actuale au determinat schimbări majore în modul de desfășurare a actului educațional. Adaptarea la aceste condiții a fost acceptată de unii mai ușor iar de alții mai greu însă eforturile au fost foarte mari atât pentru noi, cadrele didactice, cât și pentru părinți, elevi și comunitate.

Fiecare parte a vieții noastre de zi cu zi este legată, într-un fel sau altul, de tehnologie. În calitate de profesori la ciclul primar, lucrăm cu copiii așa-numitei generații Z. Majoritatea membrilor Generației Z au folosit tehnologia digitală de la o vârstă fragedă și sunt familiarizați cu internetul și cu social media. Pandemia pe care o traversăm în ultimii

ani a accentuat tendința de focalizare pe instrumentele digitale mai ales în predarea online. Lucrul cu mijlocele moderne precum: tableta, calculatorul, laptopul, utilizarea diferitelor programe care fac lecțiile mai accesibile și mai interesante pentru elevi, au dus la o revoluționare a sistemului de învățământ și la plasarea lui la alt nivel. Apariția instrumentelor digitale a adus un plus de valoare și în munca cu elevii cu deficiențe mintale, prin caracterul lor atractiv, interactiv. Platforma educaţională WordWall este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecţie mai interactivă. Această platformă încadrează cu succes toate categoriile de vârstă, vine cu opţiuni diferite de a crea și a dezvolta creativitatea. Aplicația Wordwall este o aplicație utilă pentru crearea activităților, exercițiilor interactive și distractive pentru copii. Este atractivă pentru copii prin faptul că cele mai multe ori exerciții sunt prezentate sub formă de jocuri, dar prin aceste jocuri le dezvoltăm competențe, le formăm aptitudini și deprinderi utile. În Wordwall se pot crea diverse activități interactive pentru elevi: fișe, chestionare, potriviri, jocuri de cuvinte, identificarea unor cuvinte lipsă etc. Folosind instrumentul Wordwall, putem crea cu ușurință un set de întrebări pe care să le folosim în cazul predării sincrone sau asincrone. Aceste tipuri de teste le putem folosi ca warm up (încălzire) sau la finalul lecției, pentru a asigura feed-back-ul. Toți elevii pot fi implicați într-o mod interactiv în rezolvarea testului. Mai mult decât atât, prin specificul lor, activitățile propuse pe platformă sunt potrivite caracterului concret-intuitiv al gândirii copilului, pot fi personalizate în funcție de nivelul de dezvoltare intelectuală a elevilor, fiind potrivite pentru munca diferențiată cu elevii cu deficiențe mintale.

Învățarea cu ajutorul jocurilor digitale se axează pe simulare, pe descoperire, joc de rol, cu scopul de a evita diferențele dintre teorie și practică. Prin intermediul jocului digital, copiii experimentează și să investighează o problemă simulată într-un mod practic și pragmatic. Avantajul utilizării jocurilor de simulare într-o situație educațională este că oferă ocazia copiilor de a depăși problemele și situațiile autentice într-un mediu sigur. În rezolvarea problemei prin intermediul jocului digital, care uneori presupune și greșeli, devierea, urmărirea unui drum eronat, jucătorii învață prin experiența de a-și corecta greșelile, de a reîncerca și readapta metode, procedee, judecăți. Jocuri de simulare urmărește atât pe motivația cât mai ales pe implicarea și pe dezvoltarea abilităților copiilor – factorii importanți ai învățării. 18 Mulți dintre copii dețin cunoștințe minime referitoare la folosirea calculatorului având acasă calculator pe care îl utilizează în desfășurarea unei game variate de jocuri. Nu toate jocurile sunt adaptate specificului vârstei şi sunt educative. În combinație cu celelalte mijloace didactice se poate folosi calculatorul, acesta reprezentând un instrument didactic ce poate fi utilizat în scopul dezvoltării tuturor activităților desfășurate în sala de grupă. Calculatorul a ajuns parte din spaţiul socio-cultural al copilului, dezvoltându-i limbajul şi comunicarea non-verbală şi oferindu-i situaţii de a găsi soluţii. Imaginaţia şi creativitatea, la copiii preşcolari, îmbracă noi forme, fiind într-o perioadă continuă de dezvoltare. Formarea competenţelor prezentate în curriculum se realizează nu doar prin folosirea unor metode clasice de predare învăţare-evaluare, ci este necesară învățarea diferenţiată individuală, pe nivele de vârstă, și cu sprijinul softurilor educaţionale, acest lucru conducând la realizarea unuei educaţii de calitate. Activităţile realizate cu ajutorul calculatorului prezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, având numeroase valenţe informative şi formative, reprezentând o nouă modalitate de instruire. În aceste condiţii, este justificată introducerea învăţământului asistat de calculator încă de la vârste fragede, când copilul poate asimila foarte uşor lucrul cu aceste instrumente indispensabile viitorului sau imaginile prezentate pe calculator au o altă calitate, un alt impact asupra copilului faţă de planşele folosite curent în activităţile instructive- educative. Față de metodele și uneltele clasice de predare, conținutul în format digital aduce un plus de

netăgăduit. Pentru copiii din grădiniță, transpunerea obiectivelor didactice printr-un joc educativ desfășurat pe calculator îi determină pe aceștia accepte în mod inconștient sarcinile propuse pentru că acestea pot fi realizate mai ușor. În acest mod parcurgând povestea propusă şi participând la jocul propus, copilul își însușește cunoştinţe fără a i se părea grea activitatea de învăţare. Prin combinarea celor trei elemente: joc, tehnologia modernă şi obiective se realizează finalitatea propusă în actul educațional. Mediul atractiv, cu personaje drăguțe care îi transmit anumite sarcini, îl transpun în spațiul virtual, iar copilul nu resimte presiunea rezultatului. Rezultatele sale sunt percepute ca o finalitate a propriilor acţiuni. Scenariul didactic este foarte importantl: obiectivele educaţionale sunt transpuse în joc pentru a fi atractive. Comparativ cu metodele clasice de învăţare, în care obiectivele sunt precizate concret, sarcinile cuprinse într-un joc educaţional sunt atractive și antrenante. Jocurile educative pot aborda diferite subiecte care au rolul de a forma anumite priceperi, deprinderi, comportamente. Fiecare obiectiv stabilit necesită o abordare creativă și diferită. Jocurile educaţionale presupun în special obiective educaţionale, apoi interactivitate, atractivitate şi mişcare. Prin ele se dezvoltă atenţia şi imaginaţia utilizatorului. Reprezintă o valoare cognitivă incontestabilă şi mijloc de joacă foarte atractiv. Softul educaţional realizat pentru copii este educativ, distractiv şi interactiv. Softurile educaționale se clasifică după funcţia pedagogică pe care o pot îndeplini în cadrul unui proces de instruire: exersare, prezentare interactivă de noi cunoştinţe, prezentarea unor modele ale unor fenomene reale (simulare), verificarea cunoştinţelor, dezvoltarea unor capacităţi sau aptitudini printr-o activitate de joc.

În concluzie, se poate afirma că jocurile digitale educative reprezintă un mijloc atractiv de realizare a obiectivelor propuse în cadrul activităților din grădiniță. Cadrul didactic trebuie să stăpânească foarte bine tehnologia digitală, să ofere copiilor posibilitatea de a explora și desfășura diferite tipuri de joc, adaptate nivelului vârstei și care să fie în concordanță cu tema abordată. În acest mod, învățarea devine plăcere, iar copiii se vor implica activ în cadrul fiecărei activități.

Bibliografie/webografie

1. https://www.edu.ro/sites/default/files/SMART.Edu%20-%20document%20consultare.pd
2. https://edict.ro/instrumente-online-pentru-evaluarea-elevilor/
3. https://wordwall.net/ro
4. https://learningapps.org
5. Dunlop, A-W. and Fabian, H. (eds.) (2003). Transitions. European Early Childhood Education Research Journal, Themed Monograph, 1.
6. Fabian, H. and Dunlop, A. W. A. (eds.) (2002). Transitions in the Early Years. Debating continuity and progression for children in early education. London: Routledge Falmer.
7. Kalaš, I. (2010). Recognizing the potential of ICT in early childhood education. Analytical survey. UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
8. Lombardi, J. (1992). Beyond Transition: Ensuring Continuity in Early Childhood Services. Illinois: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. EDO-PS-92-3.
Winnicott, D. W. (1974). Playing and Reality. Harmondsworth: Penguin
9. Cristea, I.M., Jocul didactic – teorie și aplicații, Sillabus, Academia,2015 ***MEN, Curriculum pentru educație timpurie, Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019;
10. Neacșu, I. Metode și tehnici de învățare eficientă. Editura Militara, București, 1990;
Ordean, Grațian. Primii pași în lumea calculatoarelor. Editura Sigma Plus, Deva, 2001;
11. Oprea, C. L. Strategii didactice interactive. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007;

12. Planchard, E., Introducere in pedagogie, Editura Didactica şi Pedagogica,1976;
Poenaru, Vasile-„ Calculatorul, prietenul nostrum”, Ed.Coresi, Bucureşti, 2005 3. S.M.
13. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preşcolari), Ed. Tehno-Art, Petroşani, 2003.