



CDȘ – colecție de bune practici

Editura Casa Corpului Didactic Prahova

Ploiești, 2024

Coordonatori

Urleteanu Lorelli

Ionescu Daniela

CDȘ – colecție de bune practici

Toate drepturile asupra prezentei ediții aparțin

Editurii Casa Corpului Didactic Prahova

Ediție publicată de Editura Casa Corpului Didactic Prahova

Adresa: Ploiești, Str. Democrației, Nr. 35

Tel./Fax: 0244577338

Email: edituraccdprahova@ccdph.ro

ISBN 978-606-047-235-3

Ploiești, 2024

*Autorii își asumă
întreaga
responsabilitate pentru
conținutul și forma
articolelor publicate*

Prefață

Într-o epocă marcată de evoluții rapide și provocări diverse, educația rămâne fundamentul pe care se construiește viitorul. "Colecția de bune practici în Curriculum la Decizia Școlii" este o lucrare ce își propune să aducă în prim-plan inovația și flexibilitatea necesare pentru a răspunde nevoilor contemporane ale elevilor. Această carte reprezintă un reper pentru cadrele didactice care își doresc să îmbine tradiția cu inovația în procesul educativ.

Volumul de față adună laolaltă o serie de experiențe și strategii pedagogice testate în diverse contexte școlare, demonstrând importanța adaptabilității și a creativității în educația modernă. Fiecare pagină reflectă angajamentul autorilor de a transforma școala într-un spațiu în care elevii pot descoperi plăcerea de a învăța, de a explora și de a-și dezvolta potențialul.

Prin intermediul acestei lucrări, cititorii sunt invitați să pătrundă în universul captivant al curriculumului la decizia școlii, un spațiu în care profesorii și elevii colaborează pentru a crea experiențe de învățare relevante și memorabile. Autorii propun soluții concrete și exemple de bune practici care pot fi implementate cu succes în orice școală, oferind astfel un ghid valoros pentru toți cei implicați în procesul educațional.

Lectura acestei cărți nu este doar o oportunitate de a descoperi noi metode de predare, ci și o invitație la reflecție asupra rolului esențial pe care educația îl joacă în formarea unei societăți mai bune. Fiecare articol din această colecție ne amintește că, prin educație, avem puterea de a modela viitorul. Această lucrare devine astfel nu doar un instrument util pentru dascăli, ci și o sursă de inspirație pentru toți cei care cred în transformarea educației prin inovație și implicare.

MAGIA NUMERELOR

ARIA CURRICULARA-MATEMATICA, ȘTIINȚE ȘI TEHOLOGII

DENUMIRE OPȚIONAL – MAGIA NUMERELOR

GRUP ȚINTĂ- CLSA A V-A

PROPUNĂTOR-

BRATU IONELA

NOTA DE PREZENTARE

Trecerea de la ciclul primar la cel gimnazial este un salt semnificativ pentru elevi, matematica fiind încă din clasa a V-a la un nivel destul de ridicat din punct de vedere al dificultății, ceea ce impune ca profesorul să găsească metode și atitudini care să îi apropie pe elevi de matematică. Astfel se dorește ca elevii să învețe matematica și dincolo de orele din trunchiul comun, printr-un opțional unde se poate descoperi frumusețea matematicii mai mult prin jocuri, curiozități și calcule variate, prin probleme de perspicacitate, rebusuri, prin probleme așa zis „frumoase”.

Parcursul acestui opțional la clasa a V-a dezvoltă elevilor interesul pentru studiul matematicii, dorința de cunoaștere, dragostea pentru adevărul științific, spiritul competitiv, le cultivă perseverența, încrederea în sine, voința de a finaliza un lucru început, le dezvoltă curiozitatea și, totodată, descoperă partea distractivă, recreativă a matematicii. Formarea tuturor acestor competențe va contribui la dezvoltarea profilului de formare al absolventului de gimnaziu și pe viitor, la reușita sa socio-profesională.

Acest opțional este la nivelul ariei curriculare „Matematică, științe și tehnologii”, fiind propus pentru clasa a V-a, având o oră pe săptămâna, pe tot parcursul unui an școlar. Programa de opțional include competențele generale și specifice în strânsă legătură cu cele aferente disciplinei matematică, conținuturile și activitățile de învățare/evaluare fiind diferite și variate, respectând particularitățile de vârstă ale elevilor, specificul clasei (nivel de performanță, stiluri de învățare), resursele unității de învățământ și așteptările elevilor.

COMPETENȚE GENERALE

1. Identificarea unor date și concepte specifice matematicii și corelarea lor în contexte variate.
2. Prelucrarea datelor din punct de vedere cantitativ, structural și contextual cuprinse în enunțuri matematice
3. Dezvoltarea capacității de explorare/investigare și rezolvare de probleme.
4. Cultivarea interesului și a motivației pozitive pentru învățarea și aplicarea matematicii în contexte variate.

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Identificarea unor date și concepte specifice matematicii și corelarea lor în contexte variate.

COMPETENTE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
1.1 Să identifice forme de scriere a unui număr natural în contexte variate.	- scrierea și citirea unui număr natural folosind cifrele romane;

COMPETENTE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
	-identificarea/găsirea unor numere naturale prin completarea cifrelor lipsă; -scrierea unui numar natural în diverse baze de numerație.
1.2 Să identifice regulilor de completare a unor scheme logice.	-identificarea regulii de formare a unui sir și completarea cu termenii ce lipsesc; -identificarea numerelor ce lipsesc pentru completarea pătratelor magice de tip 3x3 sau 4x4, rebusuri, sudoku; -identificarea numerelor ce lipsesc în formarea unui piramide numerice,etc.
1.3 Să identifice numere/ noțiuni legate de divizibilitatea numerelor naturale	-identificarea unor numere divizibile cu 4,7,8,11,13,25 dintr-un sir dat; -identificarea /găsirea unor numere pe baza proprietăților relației de divizibilitate în contexte date;

2. Prelucrarea datelor din punct de vedere cantitativ, structural și contextual cuprinse în enunțuri matematice.

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
2.1 Să determine unor numere naturale pe baza unor condiții date	- exerciții de determinare a unor numere naturale formate din mai multe cifre în contexte variate(cifre lipsă, relații între cifre, cifre scrise cu litere,etc); -găsirea regulii de formare a unor șiruri, scrierea relației de recurență , aflarea unor termeni sau a rangului lor.
2.2 Să determine numere naturale pe baza unor raționamente algoritmice	-exerciții de aflare a unor numere divizibile cu 4,7,8,11,13,25 pe baza criteriilor de divizibilitate specifice; -exerciții de construcție a unor pătrate magice pe baza algoritmilor ;

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
	<ul style="list-style-type: none"> -exerciții de trecere a unor numere dintr-o bază de numerație în alta; -exerciții de aflare a unor cifre necunoscute ale unui număr scris într-o baza de numerație alta decât baza 10, în condiții date.
2.3 Să aplice tehnicile de calcul însușite în construcții numerice	<ul style="list-style-type: none"> -completarea simbolurilor matematice într-o egalitate sau inegalitate; -exerciții bazate pe ordinea efectuării operațiilor sub formă de labirint; -rezolvare de egalități cu chibrituri („ecuația chibritului”);

3. Dezvoltarea capacității de explorare/investigare și rezolvare de probleme.

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
3.1. Să utilizeze elemente de logică matematică, strategii algoritmice și strategii euristice, căutând elemente, relații, principii de organizare în rezolvări de exerciții și probleme.	<ul style="list-style-type: none"> - aplicarea unor reguli și scheme pentru efectuarea operațiilor; -aplicarea mai multor metode în rezolvarea unor situații problemă; -compararea diverselor metode de rezolvare ale unei probleme/exercițiu pentru a găsi metoda cea mai eficientă;
3.2 Să dobândească antrenament în rezolvarea problemelor.	<ul style="list-style-type: none"> - explicarea enunțului unei probleme, scrierea ipotezei și a concluziei; - rezolvarea problemelor prin mai multe soluții; - întocmirea planului de rezolvare .
3.3 Să rezolve probleme distractive, de logică și de perspicacitate căutând elemente, relații, principii de organizare	<ul style="list-style-type: none"> - rezolvarea unor probleme care necesită atenție, logică, perspicacitate ; - să rezolve probleme cu conținut amuzant, clasice referitoare la numere naturale și operații cu acestea;

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
	-să găsească soluția corectă la întrebări capcană sau jocuri de perspicacitate;

4. Cultivarea interesului și a motivației pozitive pentru învățarea și aplicarea matematicii în contexte variate.

4.1. Să manifeste interes pentru aplicarea cunoștințelor de aritmetică în rezolvarea de exerciții și probleme de tip variat/practic.	-rezolvarea unor probleme cu conținut practic; -crearea unor jocuri, labirinturi matematice, ghicitori, calcule codificate;
4.2 Dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor , prin exersare, cu exprimare orală și scrisă, a limbajului matematic.	-compunerea unor probleme dupa o schemă, model sau o proprietate cunoscută; - găsirea unor probleme distractive, de colecție și prezentarea lor colegilor; -utilizarea calculatorului și a mijloacelor moderne de comunicare pentru exersare, învățare, autoevaluare , comunicare .
4.3 Dezvoltarea intuiției, capacității de analiză și de sinteză, gândirea logică, gândirea critică și abilitățile competiționale	-rezolvarea de exerciții și probleme „istețe” pentru copii isteți; -rezolvare de exerciții și probleme date la concursuri de tip „Cangurul”, „SMART”; -participarea la concursuri de matmatică.

CONȚINUTURI

1. Cifre romane
2. Baze de numerație
3. Șiruri de numere
4. Pătrate magice
5. Probleme de logică și perspicacitate
6. Divizibilitate-criterii speciale
7. Rebusuri matematice
8. Curiozități matematice

SUGESTII METODOLOGICE

În proiectarea și desfășurarea activităților de învățare se va ține cont de nivelul de dezvoltare cognitivă a elevilor, de cunoștințele matematice acumulate anterior, sarcinile vor fi prezentate gradual și se va pune accent pe învățarea intuitivă, pe logică și perspicacitate.

Aplicațiile vor conține elemente ludice, antrenante și se va face trecerea spre sarcini mai dificile treptat, prin observare și descoperire.

Modalitățile de organizare a activităților de învățare vor fi variate (frontale, individuale, pe grupe) și se vor adapta particularităților elevilor și finalităților urmărite, elevul fiind în permanență implicat în propria învățare. Conținuturile vor fi abordate într-o manieră flexibilă, individualizat, după priceperea și capacitatea de înțelegere a elevilor. Evaluarea va urmări formarea competențelor vizate de programă și se va realiza sub forme diferite, căutând să nu fie un factor de stres pentru elev, ci dimpotrivă, o formă de a-l motiva, de a-i crește spiritul competitiv. Evaluarea se va face preponderent oral, prin observarea sistematică a activității și comportamentului elevului, prin rezolvare de probleme, prin jocuri concurs. De asemenea, instrumentele de evaluare vor fi diverse: fișe, seturi de întrebări, chestionare/concursuri, teste, folosind inclusiv mijloacele TIC.

Se vor folosi metode activ participative: brainstorming, conversația euristică, problematizarea, argumentarea prin analogie, joc de rol, turul galeriei. Desfășurarea activităților pe grupe, în echipă sau pe perechi va spori abilitățile de comunicare interpersonală și de relaționare pozitivă, iar învățarea activă, prin jocuri logice și de perspicacitate vor mări interesul și dragostea elevilor pentru studiul matematicii.

Prin parcurgerea opționalului se va urmări: dezvoltarea unei gândiri deschise și creative, dezvoltarea inițiativei, independenței în gândire și în acțiune pentru a avea disponibilitate de a aborda sarcini variate, manifestarea tenacității, perseverenței, capacității de concentrare și a atenției distributive, dezvoltarea spiritului de observație, dezvoltarea simțului estetic și critic, a capacității de a aprecia rigoarea, ordinea și eleganța în arhitectura rezolvării unei probleme sau a construirii unei teorii, formarea obișnuinței de a recurge la concepte și metode matematice în abordarea unor situații cotidiene sau pentru rezolvarea unor probleme practice, formarea motivației pentru studierea matematicii ca domeniu relevant pentru viața socială și profesională.

BIBLIOGRAFIE

- 1) Dumitru, Viorel G, „Cunoștințe vechi și noi despre divizibilitate”, Ed. Știința pentru toți, București, 1990
- 2) Dancilă, Ioan, „Matematica distractivă- disciplina opțională pentru clasele 5-6”, Editura Art, București, 1999
- 3) Moscovich, Ivan, „Marea carte a jocurilor minții”, Ed. Litera, București, 2011
- 4) Edward, Julius H., „Trucuri aritmetice- 50 de moduri simple de adunare, scădere, înmulțire și împărțire fără calculator”, Editura Paralela 45, Pitești, 2019

- 5) Kordemsky , Boris A. , „ *Puzzle celebre – 395 de probleme de matematică recreativă*”, Editura Paralela 45, Pitești, 2019
- 6) *Gazeta Matematică*-revistă de cultură matematică pentru tineret
- 7) Didactic.ro

BUNELE MANIERE SE ÎNVAȚĂ

ARIE CURRICULARĂ: CONSILIERE ȘI DEZVOLTAREA CARIEREI

PROGRAMA

CURRICULUM LA DECIZIA ȘCOLII

2024

CLASA a V-a

DURATA: 1 AN ȘCOLAR

PROPUNĂTOR:

BREAZU DANIELA MARIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „NICOLAE BĂLCESCU” PLOIEȘTI

NOTA DE PREZENTARE

„Manners make man” ((Adina & Mihaela, 2010)comportamentul îl face pe om) - este celebra inscripție gravată pe fațada clădirii de la New College din Oxford, care cuprinde în câteva cuvinte calitatea cea mai de preț pe care trebuie să o aibă fiecare om, aceea de a fi **manierat**.

Se afirmă din ce în ce mai des că în vremurile pe care le trăim au început să se altereze tot mai mult valorile umane, iar imoralitatea și indecența par să pună stăpânire pe oameni și chiar pe copii. Elevii din societatea postmodernă sunt mult mai influențați de mass-media și de internet decât de familie și de școală. Valorile perene furnizate de mediul familial, respectiv de cel educațional școlar, tind să se estompeze, să ocupe un rol secundar.

Prin esența sa, omul este o ființă socială. Existența lui nu este posibilă decât într-un mediu social, rezultat al conviețuirii cu ceilalți. Este esențial ca, de la cea mai fragedă vârstă, copilul să fie inițiat în „arta de a trăi frumos”, de a se comporta și a vorbi elegant. Prin intermediul acestui opțional, elevii vor deprinde anumite norme, reguli de viață și de conduită. Vor descoperi atitudini care contribuie la întărirea legăturilor cu familia, cu prietenii, cu cei cu care vin în contact zilnic sau ocazional.

În cadrul acestui opțional, orele de curs se vor baza pe trei principii, care vor forma fundamentul tuturor manierelor: respectul, demnitatea și onestitatea. Vor învăța să fie atenți la ceilalți și să-i înțeleagă exact așa cum sunt, în cultura lor, cu obiceiurile și cu deprinderile lor. Vor ști să gândească înainte de a acționa, vor fi atenți la felul în care îi va afecta comportamentul lor pe ceilalți și vor fi învățați să prezinte adevărul fără a-i denigra pe alții.

Învățând bunele maniere cu ajutorul acestui opțional, elevii vor deprinde instrumentele de care au nevoie pentru a se descurca mai ușor în diferite circumstanțe. Vor afla cum să se comporte în diverse situații și vor căpăta încredere pentru a face față altora noi. Dacă vor aplica aceste reguli de bune maniere în viața lor, își vor consolida încrederea în propria persoană și vor câștiga respectul și aprecierea celor din jur.

Pornind de la aceste considerații și de la faptul că educația unui copil nu se limitează doar la a-și dezvolta latura cognitivă ci și la dobândirea de atitudini și abilități, am ales introducerea unei activități opționale care să pună bazele unui comportament adecvat, adică a bunelor maniere – acestea fiind cheia către succesul social, demnitate și respect.

COMPETENȚE GENERALE

1. Cunoașterea normelor de conduită și comunicare elegante în contexte diferite.
2. Dezvoltarea unor comportamente manierate în cadrul școlii, familiei și a grupurilor sociale.
3. Educarea trăsăturilor pozitive de voință și caracter prin formarea unei atitudini pozitive față de sine și față de ceilalți.

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Cunoașterea normelor de conduită și comunicare elegante în contexte diferite.

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
1.1. Însușirea conceptelor și normelor din sfera valorilor umane;	<ul style="list-style-type: none"> - adresarea <i>formulelor de salut</i> unor persoane cunoscute, indiferent de locul în care se află; - însușirea <i>gesturilor</i> ce însoțesc salutul la femei, bărbați și copii; - interpretarea de către elevi a modalităților de salut și de a răspunde la salut, prin jocuri de rol. - realizarea unor afișe sau desene cu formule de salut;
1.2. Identificarea necesității respectării regulilor în relația cu semenii;	<ul style="list-style-type: none"> - analiza unor situații date; - simularea unor norme de comportare civilizată în situații concrete (vizite, cumpărături, călătorii cu mijloace de transport în comun, etc.); - exerciții de dezvoltare a unor manifestări verbale și comportamentale care arată respectul față de ceilalți; - jocuri de rol; - dramatizări;

<p>1.3 Exersarea normelor de conduită civilizată;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - discuții pe baza unor texte literare cunoscute; - problematizarea unor situații date; - desprinderea unor mesaje din lecturi, proverbe, filme; - analiza efectelor unor conflicte/încălcării unor reguli; - analiza relației dintre alegeri și consecințe; alegeri sănătoase și succes; - jocuri de tipul: „Să ne imaginăm”; „Ce s-ar întâmpla dacă ...” - povestirea unor experiențe trecute sau prezente;
-------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Manifestarea unor comportamente manierate în cadrul școlii, familiei și a grupurilor sociale.

<p>2.1. Identificarea de comportamente manierate în cadrul școlii, familiei și a grupurilor sociale;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor dialoguri improvizate pe teme legate de comportamentul în familie și la școală; - discutarea unor situații problemă, reale, din experiența proprie și a celorlalți; - soluționarea unor situații problemă imaginare; - simularea comportamentelor de rezolvare a unor situațiilor problemă; - povestiri/dramatizări pentru înțelegerea necesității de a fi manierat; - vizionarea unor materiale video cu secvențe ce exprimă exemple de comportamente manierate/nemanierate și discutarea pe marginea acestora.
<p>2.2. Descrierea într-o manieră clară și concisă a diverselor conduite în situații diferite;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de descriere a comportamentelor în situații precum: călătorie într-un mijloc de transport în comun, alegerea vestimentației în funcție de locul în care merg, cum mă comport la un concert simfonic/de operă, la teatru, la muzeu, la restaurant; - exerciții aplicative - lucru pe grupe de elevi; - jocuri de rol; - exerciții de descriere a unor comportamente corecte;

	<ul style="list-style-type: none"> - convorbiri dirijate de prezentare a elementelor de comportare civilizată;
<p>2.3. <i>Adoptarea de atitudini manierate în diverse situații cotidiene;</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - exerciții practice: aranjarea unei mese pentru musafiri: veselă, tacâmuri, pahare; alegerea celor mai potrivite haine pentru concertul de la Filarmonică, formule de adresare față de un profesor sau coleg, cum mă comport la masă într-un restaurant, consumarea în mod civilizată a diferitelor feluri de alimente, aranjarea tacâmurilor după terminarea mesei, etc. - exerciții de analiză a unor imagini de pe internet - exerciții de comparare a situațiilor reale cu unele imagini; - exerciții de raportare la regulile standard; - povestiri orale; - imaginarea unor situații față de care să precizeze cum ar acționa dacă ar face parte din diferite grupuri; - dramatizări și explicarea de ce „așa da” sau „așa nu.”

3. Educarea trăsăturilor pozitive de voință și caracter prin formarea unei atitudini pozitive față de sine și față de ceilalți.

<p>3.1. <i>Manifestarea unui comportament adecvat la cerințele grupului în care trăiește (familie, școală, grupul de joacă, prieteni);</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - conversații despre cum ne comportăm manierat când cineva ne jignește sau ne umilește. - exerciții de exemplificare a elementelor de comportare civilizată în familie - dramatizarea unui moment cu doi copii care se ceartă la joacă cum reacționăm elegant la joacă.
<p>3.2. <i>Folosirea corectă a formulelor de politețe în orice împrejurare;</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - conversații scurte în grup de folosire a formulelor de politețe: „mulțumesc”, „te rog”, „iartă-mă”; - crearea de povești imaginare pornind de la idei sau imagini create de elevi; - realizarea unui afiș care să conțină adresări elegante;
<p>3.3. <i>Valorificarea în activitatea cotidiană de atitudini pozitive față de sine și față de ceilalți.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de comparare a unor întâmplări din cărțile citite, cu situații din viața cotidiană;

	<ul style="list-style-type: none"> - exerciții de dezvoltare a unor manifestări verbale și comportamentale care arată respectul față de ceilalți; - jocuri de rol – cum vorbim la telefon sau cum scriem mesaje; - realizarea de concursuri de tipul „Cine știe, câștigă!”, pe tema atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți;
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CONȚINUTURI PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR

DOMENII	CONȚINUTURI
Norme de conduită manierată	<p>Înainte de orice, igiena corporală</p> <p>Conduita corectă la școală, în familie, în medii sociale diverse</p> <p>Bune maniere la teatru, muzeu, concerte simfonice, de operă</p> <p>Vestimentația potrivită în funcție de context</p> <p>Cum aranjez o masă pentru musafiri. Conduita elegantă la restaurant</p> <p>Reguli de conduită în activități extracurriculare</p> <p>Comportament bazat pe respect față de ceilalți, cinste, sinceritate, grijă față de sine și cei din jur</p>
Cum vorbesc elegant cu cei din jur	<p>Formule de salut, de adresare și de mulțumire</p> <p>Folosirea corectă a formulelor de politețe în orice împrejurare</p> <p>Reguli de comunicare la școală și în familie</p> <p>Limbajul meu vorbește despre mine: cum vorbesc la telefon, cum mă exprim pe rețelele de socializare</p> <p>Comunicarea verbală, nonverbală și paraverbală în manieră elegantă</p>
Atitudini pozitive/de respect față de sine și față de ceilalți	<p>Lecția demnității</p> <p>Mă definesc decența și bunul simț</p> <p>Cum pot deveni un om respectat</p> <p>Exprimarea de idei, trăiri personale prin intermediul limbajului artistic: muzică, poezie, proză, pictură, sculptură, etc</p>

SUGESTII METODOLOGICE

Pentru formarea competențelor specifice și a celor generale ale disciplinei opționale *Bunele maniere se învață*, se recomandă strategii (metode, procedee, tehnici, mijloace de învățământ și forme de organizare a educabililor) interactive prin utilizarea cărora să se deplaseze accentul dinspre activitatea de predare spre cea de învățare, centrată pe elev, învățarea dobândind astfel un pronunțat caracter practic - aplicativ, participativ și creativ.

Pornind de la rolul important al metodelor interactive utilizate în cadrul strategiilor didactice și determinant în raport cu activitățile de învățare propuse, mai jos sunt exemplificate unele metode și tehnici ce pot fi utilizate în cadrul disciplinei opționale *Bunele maniere se învață*.

Abordarea euristică, introspecția, reflecția, discuția, discuția-dialog, discuția panel, dezbateră, dezbateră în masă, lucrul pe grupe, în echipe, exercițiul, brainstorming-ul, învățarea prin descoperire, jocul de rol, modelarea, ciorchinele, etc.;

Este necesar ca valoarea formativă a activităților de învățare realizate în cadrul formal (clasă) să fie susținută prin alte activități realizate în contexte nonformale de educație, precum:

- realizarea unor materiale (afișe, desene) cu reguli de conduită și de limbaj manierat.
- de campanii de promovare în școală a bunelor maniere;
- realizarea de concursuri de tipul „Cea mai manierată colegă/Cel mai manierat coleg”
- studii de caz, în grupuri mici, pentru discutarea consecințelor care decurg din nerespectarea valorilor și principiilor bunelor maniere;
- organizarea unor întâlniri cu reprezentanți ai comunității în scopul exemplificării unor comportamente : un șef de sală al unui restaurant, un muzeograf, un angajat de la teatru/filarmonică, etc.
- organizarea unor activități extrașcolare sau outdoor pentru observarea și aplicarea normelor învățate;

Sugestii privind evaluarea

În perspectiva unui demers educațional centrat pe competențe, se recomandă utilizarea cu preponderență a evaluării continue, formative, în scopul valorificării potențialului de care dispun elevii și al asigurării unui feed-back permanent. Alături de formele și instrumentele clasice de evaluare, se recomandă utilizarea unor forme și instrumente complementare, cum sunt: portofoliul, proiectul educațional, observarea sistematică a activității și a comportamentului elevilor, evaluarea asistată de calculator/digitală, evaluarea în perechi sau echipe de elevi/grupe, autoevaluarea etc.

Evaluarea competențelor specifice vizate va fi centrată nu pe volumul de cunoștințe achiziționat, ci pe rezultatele obținute prin:

- generare de idei, opțiuni, soluții, puncte de vedere;
- argumentare pro sau contra;
- comparare de situații și stabilirea unor relații;
- elaborare de strategii de ameliorare;

- particularizare/generalizare, aplicare;
- explorarea propriilor obiceiuri/deprinderi;
- organizarea informațiilor și a observațiilor sub forma unui portofoliu personal/de grup/al clasei de elevi.

Portofoliul poate cuprinde elemente, precum:

- Produse ale activității de învățare individuală sau de grup: fișe de activități, jurnalul elevului, profil individual (valori, interese), rezultatele completării unor chestionare, planul personal de management al demnității și respectului, produse ale activităților de evaluare art-creativă: postere, desene, colaje, afișe, compuneri;
- Resurse pentru învățare: liste bibliografice, linkuri web cu informații relevante pentru anumite teme, notițe realizate în timpul orei sau în timpul individual de studiu.

BIBLIOGRAFIE

Columbeanu, M. G. (2013). *Magia buneii cuviințe*. București: Joy.

Grigore, A., & Crivac, M. (2010). *Să învățăm bunele maniere!* Pitești: Ars Libri.

Juozas, N. (2008). *Bunele maniere*. Bratislava: Flamingo.

Manes, S. (2008). *83 de jocuri psihologice pentru animarea grupurilor*. Iași: Polirom.

Sârbu, M., & Năpruiu, M. (2005). *Codul manierelor elegante pentru copii*. Craiova: Aius.

WEBGRAFIE

Programa școlară pentru disciplina opțională *Abilități pentru adolescență*

<https://lege5.ro/Gratuit/gm2danrvga3a/anexa-ordin-4365-2019?dp=gi4tcmrwg4ydima>

- Poenaru, M., *Cei șapte ani de acasă. Codul bunelor maniere pentru copii*, ediție electronică.

<https://ro.scribd.com/doc/291074502/Cei-sapte-ani-de-acasa>

TRĂISTUȚA CU POVEȘTI

OPȚIONAL

Prof. învă. Preșc.

BUCUR EVELINA IOANA

POPESCU FLORENTINA

Grădinița Step by Step cu PP Dumbrava Minunată, Ploiești

Grupa mare Fluturașii

Durata: 1 an – an școlar 2023-2024

Tipul opționalului: de aprofundare

Durata unei activități: 30 minute

Domenii: DLC, DOS, DPM, DEC

1. NOTĂ DE PREZENTARE

Motivația alegerii opționalului *Trăistuta cu povești* survine din experiența muncii cu preșcolarii la activitățile de educarea a limbajului, unde am constatat că sunt interesați de povești, de viața ilustrată din cărți, din dorința lor de a descoperi o lume nouă în fiecare poveste.

Limba este lăcașul de adăpost al Ființei! – spunea Heidegger. Să-i construim, cu grijă și responsabilitate, lăcașul de adăpost cel mai îngrijit cu puțință ființei de mâine și astfel, să ajutăm copilul să se construiască pe sine.

Grija pentru educarea limbajului la copii trebuie să constituie o preocupare permanentă a părinților și mai ales a educatoarelor.

Particularitățile vorbirii preșcolarilor sunt legate, în primul rând, de vârsta acestora. Limbajul se dezvoltă și progresează ca un continuum la copil, iar nouă educatoarelor, ne revine sarcina de a organiza și planifica experiențele de limbaj ale fiecăruia, în funcție de ritmul propriu de dezvoltare. Drumul parcurs de copil în lumea limbajului, cu ajutorul educatoarei, de la vârsta de 3 ani și până la 6 ani, este, de fapt, un drept incontestabil al etapei sale de dezvoltare, care îi conferă în etapa următoare, școlară, șanse egale indiferent de mediul sau unitatea preșcolară din care provine. Este evident, așadar, că un copil preșcolar nu poate și nu trebuie să fie ținut departe de mediul cultural al spațiului căruia îi aparține, gândind că aceasta este sarcina școlii. El trăiește înconjurat de cărți, reviste, ziare, afișe, filme; televizorul și calculatorul fac parte integrantă acum din viața lui. E vorba deci de o provocare a acestui sfârșit de mileniu:

PARIUL LIMBAJULUI ȘI AL COMUNICĂRII CU OMUL MODERN.

Agresiunea audio-vizualului în domeniul informațiilor, de multe ori facile și nocive, lipsa posibilităților de selecție, necesită găsirea unor modalități de atragere a copiilor către un univers plăcut, atractiv, relaxant, cum este acela al poveștilor. Cândva mirific, acest univers trebuie redescoperit de către

copii, prin inițierea și parcurgerea unor teme interesante, bogate în conținut informațional, cu valențe formative și capabile să readucă în conștiința lor adevăratul sens al copilăriei.

Literatura pentru copii, prin profunzimea mesajului, gradul de accesibilitate și nivelul realizării artistice, se dovedește capabilă să intre într-o relație afectivă cu cei cărora le este destinată: copiii.

Mesajul artistic al operelor pentru copii contribuie la educarea acestora în spiritul unor virtuți morale alese (cinste, demnitate, adevăr, curaj).

Prin limbajul specific al cărții pentru copii, personajele, epicul dens, conflictul împins spre suspans și senzorial, deznodământul fericit, literatura pentru copii contribuie la formarea și modelarea caracterelor, la stimularea dorinței de cunoaștere și perfecțiune. Formarea și modelarea caracterelor, deprinderilor copiilor cu normele de comportare civilizată a sentimentelor morale, curajul, perseverența, respectul pentru muncă, sunt cerințe cărora opera literară, prin specificul ei, aduce o contribuție majoră.

De aceea, consider că opționalul ales oferă posibilitatea propunătorului de a-i convinge chiar pe preșcolari să devină prietenii cărților, aducându-le ca argument cuvintele lui Charles W.Eliot: ***Cărțile sunt cei mai tăcuți prieteni; sunt cei mai accesibili și înțelepți consilieri și cei mai răbdători profesori.***

2. DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII

A.1.Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare

A.2.Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării

B.1Interacțiuni cu copii de vârste apropiate

B.2..Autocontrol și expresivitate emoțională

C.4.Curiozitate ,interes și inițiativa în învățare

D.1Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

D.2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare

E.1.Relatii ,operații și deducții logice în mediul apropiat

E.3.Caracteristici structurale și funcționale a lumii înconjurătoare.

3. COMPORTAMENTE VIZATE

A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate,specifice vârstei.

A.2.1.Utilizează simțurile (auzul,văzul,simțul tactil,mirosul) în interacțiunea cu mediul apropiat.

B.1.2.Demonstrază abilități de socializare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice

B.1.3.Initiază /participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată.

B.4.1.Recunoaște și exprimă emoții de bază,produse de piese muzicale,texte literare,obiecte de artă etc.

B.4.2.Demonstrează abilități de autocontrol emoțional.

C1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea de situații noi

C.1.2.Initiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii și adulții din mediul apropiat.

C.3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative.

D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)

D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)

D.2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)

D.2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului.

E.1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații cu mediul apropiat.

E3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului.

4. ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE :

- ✓ Cunoașterea de sine și a celorlalți prin mijloace de realizare specifice;
- ✓ Recunoașterea emoțiilor;
- ✓ Dezvoltarea expresivității emoționale;
- ✓ Însușirea unor comportamente de comunicare asertivă;
- ✓ Exprimarea empatiei prin mimica feței;
- ✓ Modalități de exprimare a emoțiilor în comportamente;
- ✓ Cunoașterea și redarea unor expresii faciale și corporale, trăsături fizice;
- ✓ Abilități personale de comunicare și negociere;
- ✓ Exprimarea adecvată a emoțiilor în cadrul interacțiunii copilului cu adulții și copiii cunoscuți;
- ✓ Dezvoltarea stimei de sine și a încrederii în forțele proprii;
- ✓ Capacitatea de gestionare a emoțiilor.

5. CONȚINUTURI:

- ✓ Cunoașterea de sine a copilului - caracteristici personale simple, (sunt brunet, îmi place să cânt, sunt ordonat) și caracteristici ale celorlalți observabile în grădiniță;
- ✓ Emoții de bază: bucuria, tristețea, frica, furia (identificare, exprimare);
- ✓ Relaționare socială/ atitudini prosociale;
- ✓ Interacțiune socială;
- ✓ Exprimarea adecvată a emoțiilor în cadrul interacțiunii copilului cu adulții și copiii cunoscuți;
- ✓ Dezvoltarea abilităților de interacțiune cu copiii de vârstă apropiată;
- ✓ Acceptarea diversității;
- ✓ Abilități personale de comunicare și negociere;
- ✓ Exprimarea adecvată a emoțiilor.

RESURSE:

- a) **materiale:** cărți ilustrate pentru copii, pliante, planșe, cărți de colorat, jetoane, jucării, culegere de texte literare, măști, diferite articole vestimentare;
- b) **umane:** copii, educatoare, părinți;
- c) **de timp:** un an școlar;
- d) **metode folosite:** învățarea prin descoperire, povestirea, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, jocul, metoda ciorchinelui, metoda cubului, metoda brainstorming, conversația euristică. (Hobjilă, 2023)

EVALUARE

➤ INSTRUMENTE DE EVALUARE TRADIȚIONALE:

- probe orale (interpretarea unui rol, dezbateri)

➤ INSTRUMENTE DE EVALUARE ALTERNATIVE:

- proiectul *Lumea poveștilor*
- portofoliul: *Personajul meu preferat*

Concursuri:

- *Recunoaște povestea....recunoaște personajul*
- *Cel mai bun povestitor*
- *Cine știe câștigă!*

-orală: prin chestionare, jocuri de rol, mini-șezători pe diverse teme, programe educative.

-scrisă: prin aplicarea fișelor individuale cu caracter interdisciplinar, prin executarea de lucrări individuale și pe grupuri inspirate din conținutul temelor propuse, prin concursuri de desene etc.

Bibliografie

Bratu, B. (1969). *Creativitatea copilului*. București: Editura Enciclopedica Română.

Bratu, B. (1977). *Preșcolarul și literatura*. București: Editura Didactică și pedagogică.

Creangă, I. (2007). *Povești. Povestiri. Amintiri*. București: Editura NICOL.

Dumitrana, M. (2001). *Educarea limbajului în învățământul preșcolar, volumul I —Comunicarea orală*. București: Editura Compania.

Hobjilă, A. (2023). *Didactica domeniului limbă și comunicare în învățământ preșcolar*. Iași: Editura Polirom.

n.a. (2004). *Să dezlegăm tainele textelor literare*. Pitești: Editura CARMINIS.

n.a. (2005). *Antologie de texte literare*. București: Editura ARAMIS PRINT.

n.a. (2005). *Educarea limbajului la preșcolari - Texte și materiale ajutătoare*. București: Editura Aramis.

n.a. (2006). *Și noi vom fi actori, culegere de dramatizări pentru copii*. Tg. Jiu: Editura MĂIASTRA.

n.a. (2007). *Lecturile copilăriei - antologie școlară completă*. Constanța: Editura EDUARD.

PLANIFICAREA ACTIVITĂȚILOR

POVESTEA SCUFIȚA ROȘIE de CHARLES PERRAULT (4 activități)

Data	Conținutul învățării
Septembrie 2023	Teatru de păpuși. Evaluare: joc <i>Recunoaște personajul</i>
Octombrie 2023	Desen: <i>Desenează personajul preferat din poveste</i> Expoziție cu lucrările copiilor
Octombrie 2023	Dramatizare: joc cu rol <i>Scufița Roșie</i> (n.a., <i>Lecturile copilăriei - antologie școlară completă</i> , 2007) Joc: <i>Cărui personaj îi aparține această mască?</i> (Bratu, 1969)
Octombrie 2023	Audierea poveștii și clasificarea faptelor și a personajelor după criteriile date (bine-rău, pozitiv-negativ) Fișă: Desenează o bulină roșie în dreptul personajului pozitiv și o bulină albastră în dreptul personajului negativ și colorează personajul preferat.

POVESTEA IEDUL CU TREI CAPRE de OCTAV PANCU IAȘI (3 activități)

Noiembrie 2023	Povestea educatoarei: <i>Iedul cu trei capre</i> de Octav Pancu Iași (n.a., <i>Antologie de texte literare</i> , 2005)
Noiembrie 2023	Repovestirea copiilor: <i>Iedul cu trei capre</i> de Octav Pancu Iași
Noiembrie 2023	Dramatizare: <i>Iedul cu trei capre</i> de Octav Pancu Iași (n.a., <i>Și noi vom fi actori, culegere de dramatizări pentru copii</i> , 2006)

Noiembrie 2023 - **EVALUARE - JOC DIDACTIC RECUNOAȘTE POVESTEA ȘI PERSONAJUL**

POVESTEA URSUL PĂCĂLIT DE VULPE de ION CREANGĂ (3 act.)

Decembrie 2023	Audierea poveștii și clasificarea faptelor și a personajelor după criteriile date (bine-rău, pozitiv-negativ) (Creangă, 2007)
Decembrie 2023	Audiție cântec: <i>Ursul păcălit de vulpe</i>
Decembrie 2023	Proiectare poveste: <i>Ursul păcălit de vulpe</i>

POVESTEA TURTIȚA (3 activități)

Ianuarie 2024	Audierea poveștii și caracterizarea personajelor
Ianuarie 2024	Proiectarea poveștii: <i>Turtița</i> (n.a., <i>Să dezlegăm tainele textelor literare</i> , 2004)

Ianuarie 2024	Desenez o scenă din povestea <i>Turtița</i>
---------------	---------------------------------------------

POVESTEA PUNGUȚA CU DOI BANI de ION CREANGĂ (4 activități)

Februarie 2024	Audierea poveștii și caracterizarea personajelor
Februarie 2024	Repovestirea poveștii <i>Punguța cu doi bani</i> de Ion Creangă
Martie 2024	Dramatizare: <i>Punguța cu doi bani</i> de Ion Creangă
Martie 2024	Coloram imagini din povestea <i>Punguța cu doi bani</i> de Ion Creangă

POVESTEA COLIBA IEPURAȘULUI (3 activități)

Martie 2024	Povestea educatoarei: <i>Coliba iepurașului</i>
Martie 2024	Teatru de păpuși: <i>Coliba iepurașului</i>
Martie 2024	Confecționare masca: <i>Personajul preferat</i>

POVESTEA RIDICHEA URIAȘĂ - POVESTE POPULARĂ (2 activități)

Aprilie 2024	Audierea poveștii și enumerarea personajelor (Dumitrana, 2001)
Mai 2024	Dramatizare: <i>Ridichea uriașă</i>

MAI 2024 - EVALUARE:

FIȘĂ DE LUCRU: ÎN CE POVEȘTI ÎNTÂLNIM ACEST PERSONAJ?

COLOREAZĂ PERSONAJELE PREFERATE.

POVESTEA CAPRA CU TREI IEZI de ION CREANGĂ (4 activități)

Mai 2024	Audierea poveștii (n.a., Educarea limbajului la preșcolari - Texte și materiale ajutătoare, 2005)
Mai 2024	Învățare cântec: <i>În pădurea fermecată</i>
Mai 2024	Reconstituire cuburi - scene din poveste
Iunie 2024	Dramatizare: <i>Capra cu trei iezi</i> de Ion Creangă

EVALUARE

- **RECUNOAȘTE PERSONAJUL** - joc didactic - să recunoască personajele din poveștile studiate în cadrul activității opționale;

- **CEL MAI BUN POVESTITOR** - joc concurs;

- **POVEȘTI CARE SE ȚIN DE MÂNĂ** - povestirea succintă (de către educatoare) a unei părți dintr-o poveste și trecerea la o alta în momentul în care se ajunge la situații oarecum comune poveștilor narate. (Bratu, Preșcolarul și literatura, 1977);

- **INVITAȚIE LA CARNAVAL!** - organizarea unui carnaval cu prezentarea unor măști din poveștile studiate.

Motto: Copilul se naște curios în lume și nerăbdător de a se orienta în ea. Literatura care îi satisface această pornire îl încantă. Ca să fie opere de artă, scrierile pentru copii trebuie să intereseze și pe oamenii maturi, instruiți. A ieși din lecturi cu stimă sporită pentru om, acesta e secretul marilor literaturi pentru copii.

(George Călinescu)

Micii actori

Clasa: a II-a

Prof. înv. primar:

Chiru Georgiana Alina

Școala Gimnazială Liliеști Băicoi

NOTĂ DE PREZENTARE

Motto: „*Teatrul este poezia ce se desprinde din carte și devine omenească.*”

– *Federico Garcia Lorca*

Disciplina opțională *Micii actori* se desfășoară la nivelul mai multor arii curriculare și se poate constitui ca un antrenament formativ al capacității de comunicare, utilizând de aceasta dată și un limbaj specific artei dramatice. Această disciplină, le oferă elevilor posibilitatea de a-și manifesta creativitatea, personalitatea, preferințele, exprimarea liberă, pregătindu-i să-și formeze obișnuința de a lua atitudine față de ceea ce se întâmplă în jurul lor.

Prin această activitate se creează cadrul favorabil exprimării libere a tuturor copiilor, îi familiarizăm cu cerințele scenei și publicului, învățându-i să aibă o atitudine degajată, lipsită de emoții. Copilul implicat într-o astfel de activitate, va reuși mai ușor să-și învingă inhibițiile, emoțiile, să se manifeste spontan și dezinvolt, să se integreze într-un grup, pentru că teatrul impune o echipă sudată. În același timp, reușita unui spectacol depinde numai de omogenitatea trupei, copiilor li se dezvoltă spiritul de echipă, capacitatea de a lega prietenii, de a discerne între bine și rău.

Teatrul este un exercițiu de cultură și viață, care reușește să le educe copiilor gustul pentru lectură, pentru frumos, pentru adevărata cultură. O păpușă din carton sau cârpă, în sine, este un obiect neînsuflețit, nu poate să creeze emoții, să te facă să zâmbești. Păpușa numai în mâna omului prinde viață și capătă semnificații nemărginite. Am ales acest curs opțional, cu atât mai mult cu cât în cadrul lui, putem aplica metode active de lectură și scriere pentru dezvoltarea gândirii critice, pe care le-am utilizat cu succes în clasa întâi. Gândirea critică este posibilă la orice vârstă și dezvoltarea ei este un rezultat așteptat al gândirii educaționale actuale.

Cu ajutorul unor astfel de activități, copilul are ocazia de a demonstra prezența scenică dublată de dicția, mimica, siguranța de sine, plăcerea de a spune texte.

Competențele specifice și conținuturile învățării din structura acestei programe sunt proiectate astfel încât să determine vizibil evoluția elevilor pe parcursul anului școlar.

Formarea competențelor specifice (cunoștințelor, abilităților, atitudinilor) pentru disciplina opțională *Micii actori* presupune, în cazul teatrului, experimentarea concretă a fenomenului artistic dublată de posibilitatea exprimării individuale și întărită de dezvoltarea cognitivă a elevilor.

COMPETENȚE GENERALE:

1. Dezvoltarea capacității de receptare a textului literar.
2. Dezvoltarea capacității de exprimare literară.
3. Dezvoltarea capacității interpretative, imaginative și creative.
4. Dezvoltarea spiritului de echipă.

1. Dezvoltarea capacității de receptare a textului literar.

Competențe specifice:

1.1 Înțelegerea semnificației globale a mesajului audiat

Exemple de activități de învățare:

- vizionarea unor spectacole de teatru, muzică și balet (în sala de spectacol sau pe internet);
- exerciții de sesizare a elementelor semnificative dintr-un mesaj ascultat prin formulare de întrebări și răspunsuri.

1.2 Stabilirea unor legături între informațiile din textul dramatic și fapte de viață

Exemple de activități de învățare:

- raportarea informațiilor din text la experiența de viață;
- compararea mesajului literar dintr-o piesă de teatru cu cel transmis prin pictură, muzică, dans;
- jocuri de rol, mimă;

1.3 Identificarea însușirilor fizice și morale ale personajelor din text

Exemple de activități de învățare:

- exerciții de recunoaștere a însușirilor fizice și psihice ale personajelor;
- jocuri de rol;
- jocuri de simulare.

1.4 Participarea cu interes la dialoguri scurte, în diverse situații de comunicare

Exemple de activități de învățare:

- jocuri de exersare a unor reguli de comunicare eficientă: vorbire pe rând, ascultarea interlocutorului, păstrarea ideii;
- dezbateri pe diferite teme.

2. Dezvoltarea capacității de exprimare literară.

Competențe specifice:

2.1 Identificarea informațiilor semnificative din textul literar/ piesa de teatru

Exemple de activități de învățare:

- jocuri de cuvinte, de dicție, de intonație, frământări de limbă;
- alcătuirea/ reproducerea unor mesaje scurte;
- exerciții de povestire a întâmplărilor din text;

- exerciții de transformare a vorbirii directe în vorbire indirectă;
- exerciții de separare a unităților logice de conținut din text;

2.2 Exprimarea expresivă a propriilor idei față de situații prezentate în textul literar audiat/vizionat

Exemple de activități de învățare:

- exerciții de interpretare a rolului, în fața unui auditoriu, exprimând propriile păreri, idei, sentimente;
- discuții în grup pe marginea unor spectacole vizionate sau audiate.

3.Dezvoltarea capacității interpretative, imaginative și creative

Competențe specifice:

3.1 Redarea în manieră personală a unor întâmplări și fapte prezentate în piese de teatru

Exemple de activități de învățare:

- realizarea unor dialoguri improvizate pe anumite teme și în situații determinate;
- exerciții de creație literară – crearea propriilor, povești, poezii, jocuri, cântece și prezentarea acestora;
- interpretarea unui rol în mai multe variante, în manieră proprie;
- exerciții de povestire prin desen.

3.2 Realizarea unor elemente specifice teatrului

Exemple de activități de învățare:

- confecționare de păpuși, marionete, măști, costume, decoruri, costume;
- elaborarea unor afișe teatrale;
- inițiere în tehnica machiajului de scenă.

4.Dezvoltarea spiritului de echipă

Competențe specifice:

4.1 Identificarea elementelor organizatorice ale grupului de lucru

Exemple de activități de învățare:

- dialog pe tema organizării activității;
- stabilirea de responsabilități și reguli specifice activităților de grup
- amenajarea unui spațiu/ colț al „micilor actori” în sala de clasă, cu rol informativ, expozitiv
- activități de analiză obiectivă a interpretării colegilor de grup

4.2 Identificarea modalităților de promovare a rezultatelor muncii în echipă

Exemple de activități de învățare:

- completarea unor grafice/ panouri cu titluri/ autori/ personaje ale textelor citite, discutate, dramatizate;
- realizarea de colaje cu aspecte din activitatea grupului de lucru;
- realizarea de afișe, postere.

CONȚINUTURI:

1. Elemente specifice teatrului

- machiaj, costume, măști, marionete;

2. Termeni specifici teatrului

-scenă, decor, actor, regizor, sufleor, spectator, cortină, culise;

3. Elemente de cultură teatrală:

-date despre piese de teatru: titlul, autorul, personajele pozitive/negative;

-poezii, povestiri, povești, monologuri, dialoguri – audiții/vizionări;

- audiții;

-jocuri de rol;

-carnaval, serbări;

-vizionări de spectacole.

4. Jocuri teatrale simple

Câteva din regulile de bază ale jocului teatral (sine qua non):

a) să accepți regulile jocului propus;

b) regula tăcerii (după ce jocul a început și regulile au fost explicate, elevul nu mai are voie să vorbească);

c) respectarea formației de lucru, care poate fi: cerc, semicerc, pătrat, cruce, linie (elevii se așază rapid într-o formație de lucru deschis spre public, în acest caz, spre profesori, astfel încât să se poată vedea unul pe celălalt, păstrând distanțe egale între ei);

Sugestii metodologice:

Această etapă de școlaritate reprezintă un moment important în dezvoltarea și formarea elevului. În acest sens, în cadrul opționalului „Micii actori”, se va insista pe dezvoltarea încrederii în sine, a expresivității și creativității, pe trezirea interesului elevilor pentru activitățile derulate.

Astfel, vor fi îmbinate exerciții- joc pentru stimularea creativității, jocuri de rol, audieri și vizionări de povești, piese de teatru, activități practice, dramatizări. Se urmărește asigurarea contextului pentru participarea activă, individuală și în grup, care să permită exprimarea liberă a propriilor idei și sentimente. Prin jocuri și antrenamente amuzante ce evidențiază caracterul ludic al activităților, elevii își dezvoltă spontaneitatea, descoperă plăcerea de a interacționa, coopera, comunica. Activitatea didactică se va desfășura într-o interacțiune permanentă cu copiii, aceștia sunt stimulați să întrebe, să intervină, să aibă inițiativă, să exprime idei și sentimente despre ceea ce văd, aud, citesc, observă.

Un alt aspect important vizează folosirea nonverbalului pentru exprimarea personalizată a unei idei, întâmplări, a unui concept, sentiment. Îmbinarea verbal-nonverbal facilitează dezvoltarea expresivității, creativității, gândirii dar și a competențelor de comunicare.

Confecționarea de către elevi a decorurilor, costumelor, marionetelor, măștilor, afișelor determină înțelegerea complexității actului teatral, sporind în același timp încrederea în sine căci conștientizează importanța rolului lor în succesul activității. Aceste etape vor fi derulate cu precădere pe grupe de lucru, centrate tematic și ca scop după nevoile activității.

Amenajarea unui colț, în sala de clasă, care să fie reprezentativ pentru activitatea elevilor-actori precum și realizarea promovării opționalului vor fi activități derulate tot în cadrul unor grupe, echipe de lucru. Modalitățile de realizare vor fi alese de elevi, rolul cadrului didactic va fi de asigurare a materialelor necesare, de sprijin.

Contactul direct cu scena, prin vizitarea Teatrului Toma Caragiu sau a Teatrului Ciufulici, din Ploiești, va spori interesul pentru toate activitățile din cadrul opționalului și cred că va rămâne o experiență unică, memorabilă, educativă.

Modalități de evaluare:

1. Metode tradiționale: probe orale și practice.
2. Metode alternative: observația sistematică a comportamentului elevului, portofoliul, autoevaluarea, expoziții, albume foto, postere.

BIBLIOGRAFIE:

- Bogdana Darie, Romina Sehlanec, Andreea Jicman „JOCURI TEATRALE”, UNATC Press, 2016;
- Roxana Enache, „Programe orientative pentru disciplinele de opționale”, Editura Caminis Pitești, 2011;
- Marcela Peneș, „Hai să facem un spectacol! Teatru școlar pentru clasele I-IV”, Editura Marcela Peneș, 2000;
- CRED - https://formare.educred.ro/resurse/CRED_P_M13_Proiectarea.pdf.

Vorbim corect!

Cîrstea Luiza-Georgiana

Grădinița cu PP Nr 32

Programa școlară pentru opțional

Grupa mijlocie

2024

Notă de prezentare

Opționalul „Vorbim corect!” cuprinde o temă necesară ce trebuie abordată încă de la vârstă preșcolară. Proiectarea lui reprezintă o combinație între lectură și convorbire după imagini, joc și exercițiu, individual sau colectiv care ajută la dezvoltarea vorbirii și la corectarea tulburărilor de limbaj și implicit la eliminarea blocajelor emoționale, evitând riscul de a fi marginalizați sau excluși din cercul social.

La vârsta preșcolară, copilul cunoaște cel mai rapid ritm de dezvoltare fizică și intelectuală. Prin urmare educatoarea are datoria de a identifica cele mai adecvate strategii pentru a răspunde chemării societății cu privire la pregătirea viitorului adult, prin armonizarea intereselor grădiniței cu satisfacțiile și bucuriile copilului procurate în general prin reușitele de comunicare.

Pentru copil, comunicarea este cea care îl ajută să evolueze, deoarece prin intermediul ei se realizează în mare parte însușirea primelor cunoștințe și își poate regla comportamentul afectiv. În vederea dezvoltării abilităților de comunicare la preșcolari, activitățile desfășurate în grădiniță trebuie să fie atent planificate, astfel încât să favorizeze situații diferite de comunicare și să stimuleze toate formele de comunicare. Acestea se pot realiza individual, pe grupe de lucru sau cu tot colectivul de copii. Situațiile de comunicare individuale constau în repetarea cu voce tare de către educatoare a celor spuse de copil și apoi reformularea frazei pentru eventualele corecturi de limbaj, de exprimare, de intonare etc. Astfel copilul este lăsat să se exprime liber sau să se joace, coloreze sau picteze. Toate aceste forme ale comunicării individuale întăresc convingerile copilului, îi dezvoltă acele inteligențe multiple care sunt utilizate în acele momente, duc la sporirea creativității și la întărirea stimei de sine. Situațiile de comunicare colectivă se creează atunci când copiii sunt grupați într-o formă organizată (de exemplu: semicerc, triunghi, câte doi sau patru la măsuțe etc.) în vederea efectuării unor exerciții de comunicare, povestire după imagini, desen etc.

Prezența unui vocabular limitat sau a dificultăților de exprimare ale copiilor pot împiedica nu numai dezvoltarea cognitivă a preșcolarului și activitatea sa de învățare, dar pot influența negativ și stările afective, conducând la timiditate, anxietate, scăderea stimei de sine.

Pentru dezvoltarea armonioasă a comunicării, trebuie să se implice în mare măsură și familia, nu doar grădinița, mulți părinți nu știu să comunice cu adevărat cu copiii lor. De cele mai multe ori, ei cred că dacă îi cumpără copilului o jucărie pe care și-o dorește este suficient ca acesta să înțeleagă că este iubit și respectat. Și așa copiii cresc, iar părinții realizează la un moment dat că nu au nicio punte de comunicare

cu copiii lor și abia atunci intră în panică. Tocmai de aceea, noi, educatorii, trebuie să-i învățăm și pe părinți să comunice eficient, pozitiv.

Opționalul își propune desfășurarea activităților și exercițiilor care să vizeze parametrii verbali, nonverbali, paraverbali pentru a se obține o dezvoltare a abilităților de comunicare specifice vârstei și de înlăturare cu succes a barierelor emoționale datorate tulburărilor de limbaj. Astfel diminuarea sau corectarea tulburărilor de limbaj și îmbogățirea vocabularului prin explicarea și însușirea conștientă a semnificației cuvintelor conduc la optimizarea comunicării verbale dintre copii și cei din jurul lor și la întărirea relațiilor de prietenie și cooperare.

Dimensiuni ale dezvoltării:

1. Dezvoltarea socio-emoțională.

Nr. crt.	Dimensiuni ale dezvoltării	La finalul anului, copilul va manifesta o serie de comportamente, între care:
1	Interacțiuni cu adulții și cu copiii de vârste apropiate	1.1. Manifestă încredere în adulții cunoscuți, prin exersarea interacțiunii cu aceștia 1.2. Demonstrează abilități de solicitare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice 1.3. Inițiază/participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată
2	Comportamente prosoziale, de acceptare și de respectare a diversității	2.1. Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare 2.2. Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în contexte variate 2.3. Demonstrează acceptare și înțelegere față de celelalte persoane din mediul apropiat
3	Conceptul de sine	3.1. Exersează, cu sprijin, autoaprecierea pozitivă, în diferite situații educaționale 3.2. Își promovează imaginea de sine, prin manifestarea sa ca persoană unică, cu caracteristici specifice
4	Autocontrol și expresivitate emoțională	4.1. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional

2. Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii.

Nr. crt.	Dimensiuni ale dezvoltării	La finalul anului, copilul va manifesta o serie de comportamente, între care:
1	Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute	1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă) 1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)
2	Mesaje orale în diverse situații de comunicare	2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă) 2.2. Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare 2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului
3	Ascultarea activă a mesajului pentru înțelegerea și receptarea lui (comunicare receptivă)	1.1. Se familiarizează cu sunetele specifice limbii române 1.2. Înțelege mesaje simple 1.3. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc în calitate de auditor
4	Exprimarea orală a mesajului, a emoțiilor etc. (comunicare expresivă)	2.1. Pronunță corectă sunetele specifice limbii române 2.2. Participă la activitățile de grup și la activitățile de joc, în situații uzuale, în calitate de vorbitor 2.3. Utilizează structuri orale simple 2.4. Exersează și extinde progresiv vocabularul
5	Manifestarea unei atitudini pozitive față de limba română	3.1. Participă, cu interes și cu plăcere, la activitățile în limba română 3.2. Utilizează structurile orale însușite în contexte familiare, cunoscute (ex. în cadrul jocurilor de rol, sau în dramatizări, teatru de păpuși, etc.)

Competențe specific și conținuturi de învățare:

1.1 Receptarea fluentei, armoniei și a frumuseții ideilor și a mesajul unor basme, povestiri, concomitent cu imaginile prezentate de către educatoare sau ascultând basmul, povestea susă de către educatoare.

- exerciții de ascultare activă;

- audierea conținutului unor basme selecționate în funcție de nivelul de vârstă și dezvoltare;

-selectarea mesajului transmis;

-selectarea ideilor principale;

-vizionarea unor filmulețe cu basme specifice nivelului de vârstă;

1.2. Exersarea vorbirii sub aspect fonetic, lexical, gramatical.

-exerciții pentru corectarea unor greșeli gramaticale;

-exerciții de depistare a copiilor cu dicție și înclinație adecvată;

-exerciții pentru corectarea expresivității verbale, cu mimică și pantonimă;

-jocuri- exerciții pentru redarea corectă a unui dialog ;

-susținerea prin dialog a unor discuții privind mesajul artistic al conținutului prezentat;

-descrierea și interpretarea nuanțată, originală a conținuturilor unor tablouri, diapozitive;

1.3 Folosirea adecvată a comunicării nonverbale și paraverbale la o situație data, în sprijinul comunicării verbale.

- relatarea de întâmplări, folosind mima, pantomima din cadrul diverselor jocuri

- jocuri de rol ,interpretând personajele din poveștile cunoscute;

- jocuri de rol imitând realitatea adulților

- exerciții de identificare a conținutului prin utilizarea elementelor paraverbale situație de comunicare.

1.4. Cultivarea unor trăiri și a unor sentimente pozitive:

- recitarea cu intonație a unor replici din text, în cadrul unor jocuri de rol;

- identificarea cu unele personaje din text;

- creșterea stimei de sine prin încurajare și susținere;

-colaborare armonioasă cu colegii în cadrul activităților colective;

Conținuturile învățării:

- povești ;
- audiții;
- prezentare ppt;
- dramatizare pentru teatru de papuși;
- jocuri de rol;
- jocuri didactice;

Sugestii metodologice:

„Necesitatea urmăririi consecvente a corectitudinii exprimării verbale a copiilor este determinată de factori multipli. Argumentele de ordin psihologic scot în evidență faptul că vârsta preșcolară mică este etapa hotărâtoare în însușirea corectă a vorbirii, datorită modificărilor de ordin cantitativ și calitativ care vizează însușirea pronunției corecte a tuturor fonemelor, constituirea lexicului de baza, apariția limbajului

interior, diversificarea formelor de comunicare, intensificarea funcțiilor cognitive ale limbajului, asimilarea în practica de zi cu zi a structurii gramaticale”. (Bianca Bratu, 1977, p. 12)

Pornind de la întrebările „Cum contribuim la dezvoltarea comunicării la preșcolari?”, „Care sunt strategiile eficiente? Care să fie demersul intervenției pentru a ne atinge scopul? Pe cine implicăm în formare-dezvoltare? ” am creat acest opțional, structurând intervenția pe două direcții care îmbină aspectele teoretice cu cele aplicative: una necesară dezvoltării comunicării, iar cealaltă pentru ameliorarea tulburărilor de limbaj ale copiilor prin consilierea părinților.

Activitățile și exercițiile de eficientizare a comunicării preșcolarilor au fost gândite astfel încât să contribuie la înlăturarea cu succes a tulburărilor de limbaj sau, în cel mai rău caz, la ameliorarea lor considerabilă.

Pornind de la premisa că dezvoltarea vorbirii copilului este direct dependentă de mediul de vorbire, de modelele de exprimare oferite de adulți și îndeosebi de aceia care reprezintă pentru copii persoane semnificative (părinți, educatori etc), putem asigura o îndrumare competentă a vorbirii sub toate aspectele prin executarea unor exerciții sub formă de joc, aplicate consecvent, atractiv în activitatea curentă la grădiniță, cunoscând defectele de vorbire și modul lor de manifestare.

Pentru realizarea opționalului am urmărit câteva obiective:

- ✓ Dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a copilului;
- ✓ Adunarea datelor necesare conturării profilului personalității preșcolarilor;
- ✓ Identificarea cauzelor fiziologice sau psihologice ale tulburărilor de limbaj;
- ✓ Păstrarea unei relații strânse și deschise cu părinții printr-o colaborare permanentă;
- ✓ Selectarea celor mai eficiente exerciții, povești, jocuri, activități care să ajute preșcolarii la corectarea tulburărilor de limbaj și la îmbogățirea vocabularului;
- ✓ Aplicarea celor mai potrivite metode și procedee pentru desfășurarea activităților propuse;
- ✓ Stimularea și dezvoltarea personalității preșcolarilor, înfrângerea timidității, cultivarea încrederii în sine evidențiind rezervele de care dispun;
- ✓ Respectarea drepturilor și a nevoilor copiilor de socializare și integrare în grup pentru a stabili relații de prietenie cu cei din jur;
- ✓ Stimularea preșcolarilor să comunice cât mai mult pentru a fi înțeleși mai bine și pentru a-și dezvolta capacitățile intelectuale.

Intervențiile sunt mult mai eficiente în procesul formării dacă avem o colaborare strânsă cu familia și încercăm să realizăm o continuitate a activității de acasă cu cea de la grădiniță. Pentru început se discută problemele cu care se confruntă copilul și acceptarea acestor probleme de către părinți. Am urmărit păstrarea unei legături intense cu familia cu privire la evoluția copilului și asigurarea continuității în mediul familial a acțiunilor întreprinse în grădiniță.

Pentru a ajuta preșcolarii să-și dezvolte aptitudinile de comunicare, le-am recomandat părinților în cadrul activităților de consiliere să utilizeze câteva strategii:

- ✓ Rezervați cât mai mult timp în fiecare zi pentru a conversa cu copilul. Fie prin intermediul dialogului, unde copilul povestește cum a fost la grădiniță, ce activități au desfășurat, despre prietenii lui de la grădiniță, fie discutând cu cel mic despre o acțiune din parc, de exemplu cum un copil a împins alt copil, fie prin intermediul poveștii citite de pe carte. Cu cât părintele vorbește mai mult cu copilul său, cu atât acesta va vorbi mai bine.
- ✓ Încercați să vă folosiți de jocuri în orice activitate de învățare cu cel mic, astfel învățarea va fi amuzantă, iar copilul mult mai implicat.
- ✓ Trăiți alături de copilul dumneavoastră experiențe interesante, dându-le ocazia să acumuleze cuvinte noi: o ieșire în parc, la grădina zoologică o excursie la muzeu, la hipodrom, etc vă va da oportunitatea să discutați cu copilul despre diverse lucruri. Încurajați-l să vă pună întrebări, iar când oferiți răspunsuri să fie cât mai bine formulate.
- ✓ Purtați cât mai des discuții cu cel mic în care dumneavoastră îi adresați tot felul de întrebări. În acest mod îl veți face să gândească și să comunice.
- ✓ Copiii preșcolari au un vocabular limitat și din acest motiv utilizează propoziții simple. Ajutați-l arătându-i cum să se exprime mai bine și cum să folosească un limbaj descriptiv. De exemplu dacă el spune „Am fost la grădiniță”, corectați-l, spunând „Azi am fost la grădinița unde am avut activități cu doamna educatoare și m-am jucat cu colegii mei”.
- ✓ Creierul preșcolarului este precum un burete, absorbe foarte repede orice cuvânt auzit, chiar dacă nu-i înțelege sensul. De aceea, trebuie evitată utilizarea argoului, a cuvintelor neadecvate și a cuvintelor stâlcite: păpica în loc de mâncare, să melgem în loc de să mergem, etc. Prin urmare părinții trebuie să modeleze și să controleze limbajul copilului, ei înșiși reprezentând un model pentru copiii lor din toate punctele de vedere.
- ✓ Nu trebuie folosit sarcasmul; copiii nu înțeleg remarcile sarcastice decât în jurul vârstei de 10 ani. Așadar, dacă copilul face o boacăna nu trebuie să i se răspundă „Ah, mulțumesc!” sau „Chiar aveam nevoie de asta!” pentru că va fi confuz.

Comunicarea nonverbală este foarte importantă la această vârstă. Manifestările voluntare sau involuntare ale educatoarei precum îmbrățișările, mângâierea, dar și încurajările scurte care întăresc comportamentul precum aplauze, zambetul însoțit de un „Bravo! Foarte bine!” sunt percepute de copil ca atitudini de respect, conducând la creșterea motivației în învățare și respectul în forțele proprii.. Toate acestea le-am folosit pe tot parcursul derulării activităților.

Opționalul a pornit de la stabilirea unui plan de nevoi ale preșcolarilor:

- ✓ Nevoia de pronunțare corectă a sunetelor, pentru a se face înțeles de către colegi și doamna educatoare;

- ✓ Nevoia de exprimare corectă (în propoziții), pentru a putea să-și exprime ideile, să formuleze întrebări și răspunsuri, să participe la activitățile grupei;
- ✓ Nevoia de socializare, de apartenență la un grup, pentru a stabili relații de prietenie cu ceilalți copii, pentru a nu fi considerat “diferit”;
- ✓ Nevoia de comunicare, legată de celelalte nevoi, pentru că trebuie să-și învingă timiditatea, reținerile și să comunice prin cuvânt, gest, mimică pentru a fi înțeles mai bine;
- ✓ Nevoia de a învăța pentru că achiziția de cunoștințe are la bază dezvoltarea limbajului;
- ✓ Nevoia de afecțiune, pentru dezvoltarea armonioasă și normală orice copil are nevoie să fie prețuit și iubit;
- ✓ Nevoia formării unei bune imagini de sine, de a căpăta încredere în forțele proprii și de a participa astfel, activ, la orice activitate realizată în grădiniță, dar și în familie.

Referințe bibliografice

1. Băjenaru L. (2004). *Contribuția exercițiului-joc la dezvoltarea limbajului*, în Revista Învățământul prescolar, nr.1-2/2004
2. Bratu B. (1977). *Preșcolarul și literatura*, București: Editura Didactică și pedagogică
3. Gălbinașu F., Pârșan V., Chelaru I., (2018). *Ne jucăm și corectăm vorbirea-ghid*, Editura Paralela 45
4. Stoica C. (2010). *Metodica dezvoltării vorbirii în grădinițe și școli*, București: Editura All
5. Taibon M. (1976). *Jocuri didactice pentru grădinița de copii*, București: Editura Didactică și Pedagogică
6. <http://docplayer.ro/172407647-Dezvoltarea-comunic%C4%83rii-la-copiii-pre%C5%9Fcolari-cu-tulbur%C4%83ri-de-limbaj.html>
7. <http://docshare02.docshare.tips/files/23784/237843451.pdf>
8. <https://www.romedic.ro/dezvoltarea-limbajului-la-copilul-prescolar-0P16852>

Școala Gimnazială Liliești, Băicoi

Programa școlară pentru C.D.Ș.:

Caligrafia, arta de a scrie frumos!

Clasa a II-a

Notă de prezentare

Programa pentru curriculum la decizia școlii „Caligrafia, arta de a scrie frumos!” pentru clasa a II-a a fost realizată pe baza unor documente relevante de cercetare și politici la nivel național care au contribuit la definirea competențelor generale și specifice necesare a fi dezvoltate până la finalul clasei a II-a și a abordării metodologice specifice.

În era tehnologiei moderne, caligrafia pierde teren. Dacă în trecut era o disciplină de sine stătătoare, în ziua de astăzi, caligrafia este văzută ca o formă de artă și este folosită pentru a scrie, a decora sau a crea diverse obiecte, precum: invitații, felicitări, opere de artă și alte materiale decorative.

Acest program este conceput pentru a dezvolta: abilități motrice fine, creativitatea, concentrare și perseverența, dar poate fi și o tehnică de relaxare.

Scopul principal al programului „Caligrafia, arta de a scrie frumos!” este de a familiariza elevii cu diferite tipuri de caligrafie (caligrafie arabă, occidentală, asiatică) și de a le oferi posibilitatea de ași forma propriul stil. Prin intermediul acestui program, ne propunem să dezvoltăm atât competențe generale, cum ar fi gândirea critică, rezolvarea de probleme și colaborarea, cât și competențe specifice, care să stimuleze elevii și să le permită să își dezvolte abilitățile de scriere caligrafică.

Prin intermediul unei abordări metodologice inovatoare și adaptate la nevoile specifice ale copiilor din această grupă de vârstă, programul „Caligrafia, arta de a scrie frumos!” încurajează explorarea și experimentarea, oferind în același timp un cadru sigur și creativ pentru învățare. Activitățile propuse în cadrul programului sunt concepute pentru a stimula creativitatea și curiozitatea elevilor și pentru a îi încuraja să descopere, să învețe și să aplice noțiuni și abilități legate de scriere.

Din perspectiva modelului de proiectare curriculară, programa de față continuă modelul curricular avansat de programele pentru ciclul primar, fiind structurată astfel: notă de prezentare, competențe generale, competențe specifice cu exemple de activități de învățare asociate, conținuturi și sugestii metodologice.

Competențele generale sunt urmărite pe întreg parcursul învățământului primar.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale și sunt vizate pe parcursul fiecărui an de studiu primar.

Activitățile de învățare reprezintă exemple de sarcini de lucru (neobligatorii) prin care se formează și se dezvoltă competențele specifice.

Conținuturile sunt mijloace informaționale prin care se urmărește formarea competențelor.

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta profesorul în,, organizarea demersului didactic pentru a reuși să faciliteze dezvoltarea competențelor.

În concluzie, programa propusă se bazează pe cele mai bune practici și recomandări în domeniul caligrafiei și își propune să ofere elevilor o experiență educațională captivantă și relevantă, care să le dezvolte competențele necesare pentru a face față cu succes provocărilor și oportunităților din lumea în continuă schimbare.

COMPETENȚE GENERALE

1. Formarea regulilor de scriere caligrafică;
2. Dezvoltarea abilităților grafice ale elevilor prin exersarea scrisului de mână caligrafic;
3. Dezvoltarea unui stil personal de caligrafie;
4. Aprecierea valorii estetice a caligrafiei și a rolului său în cultură și istorie.

COMPETENȚE SPECIFICE	EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
1.1. adoptarea unei poziții corecte a corpului și a mâinii în timpul scrisului	-exerciții de stabilire și menținere a unei poziții corecte în timpul scrisului
1.2. utilizarea corectă a instrumentelor de scris	-exerciții de utilizare adecvată a instrumentelor de scris de diferite tipuri -jocuri pregătitoare pentru dezvoltarea musculaturii fine a mâinii
2.1. executarea corectă a elementelor grafice componente ale literelor	-exerciții de scriere a elementelor grafice care compun literele
2.2. executarea corectă a literelor mari și mici, precum și a cifrelor	-exerciții de scriere a literelor mari și mici și a cifrelor
2.3. respectarea spațiului dintre litere	-exerciții de scriere a unui șir de cuvinte, a unor propoziții și texte - jocuri de alcătuire a unor propoziții cu ajutorul unor cuvinte date -jocuri de scriere a unor cuvinte grupate pe baza unui principiu dat (care conțin o anumită literă în poziție: inițială, mediana, finală; care denumesc anumite obiecte, etc)
2.4. respectarea formei, mărimii, înclinării și legăturii dintre elementele grafice	-scrierea unor cuvinte care conțin un număr mai mare de litere, a unor cuvinte compuse sau derivate -exerciții de scriere a cuvintelor care includ literele <i>â, î</i> -exerciții de scriere corectă a cuvintelor ce cuprind literele <i>mb</i> și <i>mp</i> -exerciții de scriere cu litere mari a unor cuvinte (nume de persoane, de localități, alineat, etc)

2.5. scrierea lizibilă, estetică și corectă după dictare	-scrierea după dictare a unor texte scurte care cuprind dialoguri -jocuri de rol (un elevul dictează colegilor)
2.6. scrierea lizibilă, estetică și corectă pe caietul cu foaie velină a unor cuvinte, propoziții, texte	-exerciții de transcriere a unor texte însoțite de desene sugestive ale elevilor -realizarea unor colaje/ afișe/ invitații
3.1. încadrarea corectă a textelor în pagina caietului tip 1/ tip 2/ dictando, respectând data, titlul, alienate, semne de punctuație	-transcrierea unor texte -realizarea unor texte (pe baza unor întrebări date, pe baza unor imagini, cu început / final dat, pe baza unor cuvinte date, etc)
3.2. scrierea lizibilă, estetică și corectă pe rețeaua de matematică a numerelor, exercițiilor și problemelor	- exerciții de scriere pe liniatura de matematică a numerelor, operațiilor matematice, a enunțului problemelor și rezolvarea lor cu plan -concursuri de transcriere „Transcriu frumos și repede!”
3.3. scrierea de enunțuri proprii cu ajutorul unor cuvinte date	-jocuri didactice: „Așază cuvintele în ordine și formează o propoziție” -„Săculețul magic – jetoane” -„Descoperă cuvântul!” -rebusuri
4.1. respectarea normelor de ortografie și de punctuație	-transcrierea unor texte -alcătuirea unor propoziții care includ ortograme învățate -exerciții cu alegere multiplă, duală -completarea unor spații lacunare -scrierea după dictare -realizarea unor texte scurte
4.2. scrierea unor litere „împodobite”, de mână sau de tipar (letrine)	-exerciții de scriere a literelor după modele din albume de artă veche, etc -realizarea de caligrame -ornarea unor obiecte cu litere realizate cu diverse instrumente

DOMENII DE CONȚINUT	CONȚINUTURI
Introducere în caligrafie	Prezentarea noțiunii de caligrafie și a importanței acesteia; Cunoașterea instrumentelor de scris: creion, peniță, stilou; Poziția corectă a corpului și a mâinii în timpul scrisului;

	Prinderea corectă a instrumentului de scris; Exerciții de încălzire a mușchilor mâinii; Activitate practică
Elementele grafice de bază	Liniile verticale, orizontale, oblice și curbe; Combinății de linii grafice; Caligrafierea elementelor grafice de bază;
Literele alfabetului mic de mână	Caligrafierea literelor alfabetului mic de mână, cu respectarea proporțiilor și formelor corecte; Exerciții de scriere a cuvintelor și propozițiilor;
Literele alfabetului mare de mână	Caligrafierea literelor alfabetului mare de mână, cu respectarea proporțiilor și formelor corecte; Exerciții de scriere a cuvintelor și propozițiilor;
Perfecționarea abilităților grafice	Exerciții de scriere caligrafică a textelor mai complexe; Dezvoltarea creativității și esteticii în scrisul de mână; Evaluarea finală a abilităților grafice.

SUGESTII METODOLOGICE

Modelul curricular centrat pe competențe presupune că un anumit conținut poate conduce la formarea mai multor competențe și o competență poate fi atinsă prin parcurgerea mai multor conținuturi. Fiecare profesor stabilește unitățile de învățare, succesiunea logică de parcurgere a acestora și bugetul de timp alocat, într-o manieră flexibilă, având în vedere în primul rând nivelul de achiziții ale elevilor și punând în valoare experiența și creativitatea acestora. Instruirea se desfășoară într-un mediu de lucru liniștit și bine luminat. Se recomandă folosirea unui număr variat de instrumente de scris pentru a stimula interesul elevilor. În activitatea frontală cu elevii, utilizarea unui videoproiector focalizează atenția acestora asupra materialelor suport, eficientizând procesul de învățare. Organizarea sălii de clasă trebuie să permită atât desfășurarea momentelor de lecție în care se introduc noi cunoștințe, precum și a momentelor de lecție în care se formează deprinderi practice, de scriere.

Din acest motiv, se recomandă în ergonomia sălii de clasă, amplasarea meselor în formă de U, cu dispunerea în mijloc a unor mese de lucru destinate pentru materiale de caligrafie, cum ar fi hârtie, cerneală, pensule și alte instrumente (în măsura spațiului disponibil) sau amplasarea în rânduri sau grupuri mici, pentru a facilita colaborarea și interacțiunea dintre elevi, astfel încât elevii să fie orientați cu fața la tablă / ecranul videoproiectorului / tabla interactivă.

a) Modelul curricular centrat pe competențe:

Profesorul trebuie să planifice unitățile de învățare într-un mod flexibil, luând în considerare nivelul de achiziții al elevilor și promovând experiența și creativitatea acestora.

Activitățile trebuie să fie adaptate astfel încât să fie interactive, captivante și relevante pentru copii.

b) Organizarea sălii de clasă:

Mesele trebuie să fie amplasate într-un mod care să faciliteze accesul și interacțiunea elevilor.

Utilizarea unui videoproiector poate fi utilă pentru a facilita explicarea și înțelegerea conceptelor.

c) Lucrul efectiv:

Profesorul trebuie să ofere instrucțiuni clare și să conducă activitățile de scriere, adaptându-le nivelului de înțelegere al elevilor.

Sarcinile de lucru trebuie să fie simple și să se concentreze pe dobândirea unor abilități de bază în utilizarea instrumentelor de scris.

d) Metode didactice:

Se recomandă utilizarea unor metode didactice interactive și creative, cum ar fi jocurile de recunoaștere a formelor, activitățile practice și proiectele colaborative.

Este important să se țină cont de atenția și capacitatea de concentrare a elevilor mai mici, astfel încât să se folosească activități variate și captivante.

e) Evaluare:

Evaluarea trebuie să fie formativă și să țină cont de progresul și dezvoltarea continuă a elevilor.

Se pot utiliza instrumente de evaluare adecvate vârstei și nivelului de înțelegere al copiilor, cum ar fi jocurile didactice și portofoliile.

f) Formarea competențelor algoritmice și de programare:

Bugetul de timp alocat trebuie să fie adaptat vârstei și capacității de înțelegere a elevilor, concentrându-se pe activități practice și interactive.

Reprezentarea etapelor trebuie să fie simplificată și ilustrată, folosind exemple și activități practice pe calculator cu ajutorul aplicațiilor de caligrafie.

g) Activități interactive:

Se recomandă implicarea elevilor în activități interactive și ludice, cum ar fi jocurile de rol, pentru a stimula interesul și înțelegerea caligrafiei.

Proiectele de echipă pe teme relevante pentru elevi pot fi o modalitate eficientă de a promova lucrul în echipă și de a stimula creativitatea.

h) Respectarea regulilor și comunicarea adecvată:

Este important să se promoveze respectarea regulilor de scriere caligrafică și utilizarea adecvată a instrumentelor de scris, adaptându-le la nivelul de vârstă al elevilor și la contextul lor de învățare.

Prin adaptarea acestor sugestii metodologice, profesorii pot crea un mediu de învățare stimulant și captivant pentru elevii mai mici, facilitându-le dezvoltarea abilităților de scriere caligrafică.

BIBLIOGRAFIE:

1. Dinescu R., Minulescu C., Stoica D., Scriem corect si caligrafic, clasa a II-a, Editura Carminis, Pitești, 2021
2. <https://www.facebook.com/BibliotecaBraila/videos/caligrafie-pentru-copii/720806932146585/>
3. <https://www.didactic.ro/resurse-educationale/invatamant-primar/toate/clasa-a-2-a/curriculum>
4. Calligraphy Masters: <https://calligraphymasters.com/>
5. „Website-ul Asociației Române de Caligrafie”: <https://roxanabescuca.ro/>

Coțoapă Cristina-Mirela

Scoala: Școala Gimnazială, sat Cioranii de Sus-Grădinița cu Program Normal - structură

Programa școlară

pentru opționalul

„În lumea lui VREAU-SĂ-ȘTIU”

-abordarea STEAM în învățământul preșcolar-

2024

Notă de prezentare

Programa disciplinei de opțional „În lumea lui VREAU-SĂ-ȘTIU” este construită în manieră integrată, abordare STEAM a unor teme regăsite la nivelul mai multor domenii: Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică.

Preșcolarii învață prin experimentare directă, sunt puși în fața unor situații-problemă, caută soluții și oferă răspunsuri.

Învățarea este mult mai eficientă, întrucât ei se raportează la elemente regăsite în mediul lor existențial și, având contact direct cu acesta, orizontul de cunoaștere se lărgeste.

Activitățile de tip STEAM reprezintă o provocare pentru fiecare educatoare, întrucât acestea presupun o viziune nouă, metode și tehnici moderne de lucru, material didactic inovativ. Prin această abordare stimulăm dezvoltarea copiilor prin activități plăcute și educative.

Învățarea este bazată pe rezolvare de probleme, pe realizarea unor experimente, stimulându-i să gândească din perspectivă analitică și critică. Ei sunt la vârsta la care curiozitatea și imaginația debordează și le sunt stârnite. Preșcolarii dezvoltă o curiozitate de tip științifico-tehnologică, fiind ajutați să învețe activ să investigheze realitatea în care trăiesc, iar activitățile derulate devin adevărate proiecte în derulare.

Cursul opțional „În lumea lui VREAU-SĂ-ȘTIU” dezvoltă personalitatea copiilor prin formarea de comportamente, conduite, capacități, atitudini de colaborare, cooperare, relaționare, spirit de echipă, ajutor reciproc, elemente absolut necesare pentru integrarea lui în societate.

Acest opțional se adresează preșcolarilor de grupa mare, 5-6 ani, respectând *Curriculum-ul pentru Educație Timpurie și Reperete Fundamentale* specifice vârstei timpurii.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice
- Referințe bibliografice

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini formate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale ale opționalului „În lumea lui VREAU-SĂ-ȘTIU!” sunt construite în manieră integratoare (transdisciplinar, interdisciplinar) și au în vedere să dezvolte la preșcolari abilități în diferite domenii: știință, tehnologie, inginerie, artă și matematică, precum și atitudini și comportamente sociale. De asemenea, opționalul oferă celor mici contexte de utilizare a roboților, de programare și codare a acestora, dar și de utilizare a tehnologiei digitale (tabla interactivă, aplicații de lucru, platforme digitale) .

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale și sunt însoțite de exemple de activități de învățare desfășurate în etape, pe durata unui an școlar, valorificând, astfel, experiența concretă a preșcolarilor prin integrarea unor strategii de lucru inovatoare, adaptate specificului vârstei și capacității lor de învățare, în funcție de context și nevoia de învățare prin abordare STEAM.

Conținuturile învățării reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor și sunt organizate pe patru module: *Experimente*, *Roboți* (programare și codare), *Universul și Jucării cu materiale din natură*.

Sugestiile metodologice includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Ele includ metode și instrumente utilizate, în așa fel încât să permită evaluarea competențelor (atitudini, aptitudini) dobândite de preșcolari pe parcursul derulării opționalului, dar și la finalul acestuia.

Referințele bibliografice includ o listă de lucrări relevante pentru domeniul STEAM, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

Competențe generale

Dezvoltarea abilităților de interacțiune cu grupul de colegi

Dezvoltarea gândirii logice și rezolvarea de probleme

Dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător, precum și stimularea curiozității de investigare a acestuia.

Dezvoltarea capacității de observare și stabilire de relații cauzale, spațiale, temporale

Competențe specifice și activități de învățare

1. Dezvoltarea abilităților de interacțiune cu grupul de colegi

Grupa mare
<p>1.1 Testarea autocontrolului emoțional</p> <p><i>Discutarea elementelor ce țin de gestionarea răbdării, a respectării opiniei celorlalți colegi din grup, a atenției în parcurgerea etapelor de lucru în grup</i></p> <p><i>Proiectarea pașilor de urmat în lucrul în grup</i></p> <p><i>Gestionarea capacității de a reacționa emoțional într-un mod adaptat și flexibil la anumite situații, contexte de învățare în cadrul grupului</i></p> <p><i>Verbalizarea propriilor experiențe emoționale, a gândurilor, în anumite contexte date de situația de învățare la un anumit moment în cadrul grupului</i></p>
<p>1.2 Perecherea în mod pozitiv a propriei persoane</p> <p><i>Construirea unor situații de învățare în care copiii să manifeste încredere în abilitățile lor și în forțele proprii</i></p> <p><i>Împărtășirea cu ceilalți a ideilor, soluțiilor proprii în scopul rezolvării unor probleme date</i></p>
<p>Manifestarea unui comportament responsabil</p> <p><i>Exprimarea emoțiilor și a trăirilor în mod constructiv fără să se certe, modificând comportamentul în funcție de situația dată</i></p> <p><i>Vizionarea unor filme educative din care pot învăța cum să gestioneze anumite situații conflictuale ce pot apărea, ce atitudini să adopte, ce modalități de rezolvare a problemei</i></p> <p><i>Crearea unor situații de încurajare reciprocă la nivelul grupului, pentru stimularea colegilor cu ritm de învățare mai lent sau cu un caracter mai timid</i></p> <p><i>Discutarea propriilor experiențe emoționale, apărute în timpul activităților, cu scopul de a găsi soluții optime de abordare, gestionare</i></p> <p><i>Descoperirea unor experiențe care pot stimula motivația participării la activitatea de grup</i></p>

2. Dezvoltarea gândirii logice și rezolvarea de probleme

Grupa mare
<p>2.1. Conștientizarea relației cauză-efect</p> <p><i>Realizarea unor experimente prin care preșcolarii să poată observa, descoperi în mod direct cum anumiți factori pot influența starea unor elemente (gheața lângă o sursă de căldură se topește, cum o monedă din metal poate fi atrasă de un magnet, prin frecare părul se electrizează, evaporarea apei din sol în vreme caniculară etc)</i></p>

Observarea directă a naturii în anotimpuri: fenomene ale naturii (cum se formează fulgerele, tunetele, cum apare ploaia etc), schimbarea anotimpurilor, trecerea de la zi la noapte etc.

2.2. Dezvoltarea capacității de a decodifica simboluri, reguli, succesiuni de elemente

Derularea unor exerciții de tip codare-decodare, prin care preșcolarii să respecte regula și să o transpună în activitatea de grup (respectând un cod de cifre în culori diferite, copiii să picteze o floare, să calculeze și să coloreze corespunzător un spațiu dat, să aseze bețișoare respectând codul de culoare, să construiască turnuri Lego decodificând culorile, să așeze elemente în „Friză” sau „Mandală”

Activități prin care să găsească soluții pentru rezolvarea unor probleme apărute în realizarea unor machete respectând principiile legate de greutate, mărime, grosime, textură, tip de material necesar etc.

Derularea unor activități de învățare a programării roboților și utilizarea acestora în sarcini de lucru (ex: „Aduna cu ajutorul lui BEEBOT toate literele din careu și formează un cuvânt!”, „Yellow Robot adună obiectele necesare călătoriei în spațiu!”

3. Dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător, precum și stimularea curiozității de investigare a acestuia.

Grupa mare

3.1. Dobândirea de informații despre mediul înconjurător și lumea vie

Activități și experimente de conștientizare a schimbărilor care au loc în mediul înconjurător (creșterea plantelor, ciclul de viață la păsări, insecte, animale, om)

Construirea unui plan de acțiune pentru protejarea mediului și combaterea poluării

Creare de grafice care să cuprindă caracteristici pentru oameni, plante, animale (ex: copilul – vârstă, greutate, înălțime, culoarea părului, a ochilor, sex; copacul – rădăcină, tulpină, frunze)

Participarea la acțiuni ecologice

3.2. Observarea și descrierea caracteristicilor Pământului și ale Spațiului Cosmic

Realizarea unor experimente referitoare la mișcarea de rotație a Pământului în jurul Soarelui

Activități în natură pentru observarea directă a Pământului: texturi (nisip, argilă, pietriș), spațiu de locuit, gravitația (forța de atracție a Pământului)

Utilizarea unor platforme digitale, motoare de căutare pentru aflarea de informații noi (youtube, google, Chat GPT)

Construirea unei machete cu formele de relief în sala de grupă, dar și activități în natură pentru a observa diferite modificări ale formei Pământului (în anumite locuri este plat, în alte locuri este mai ridicat etc)

Construirea unor jocuri de tipul „Caută și potrivește!”, „Meteorologul de serviciu”, „Ce s-ar întâmpla dacă?”, „Cân, cum și de ce se întâmplă?”

3.3 Utilizarea unor instrumente și metode specifice pentru investigarea mediului.

Identificarea elementelor ce compun mediul înconjurător

Activități prin care preșcolarii să cunoască natura prin toate simțurile (văz, auz, miros, pipăit, gust.

Construirea unor minisere în care copiii să poată observa stadiile creșterii unei plante

Utilizarea unor unelte de lucru adaptate vârstei pentru experimentarea schimbărilor din natură (greblă, sapă, mătură) (întrebări de tipul: Ce se întâmplă dacă săpăm? De ce e nevoie să fie spat un teren de lucru? De ce curățăm terenul de iarbă?)

3.4 Confeccionare de jucării cu materiale reciclabile

Derularea unor acțiuni de colectare a materialelor reciclabile

Confeccionare de jucării utilizând diferite materiale (hârtie, carton, pet-uri, pietre, lemn, ață etc)

Construirea unor situații de colaborare în grup în realizarea jucărilor (machete, mascote, cartea mare a poveștilor etc)

Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
Experimente	Amestecul culorilor Magnetismul obiectelor Creșterea unei plante de la sămânță la plantă adultă Fenomene: vulcanul din pahar, plutirea, scufundarea, topirea și înghețarea, evaporarea apei Ofilirea unei plante Alunecarea Propulsia Cum se obține? (pâine, ciocolată, plastilină etc) Presiunea în umflarea unui balon. De ce zboară balonul?
Roboți (programare și codare)	Tipuri de roboți și utilizarea acestora în activități educative și casnice Structura unui robot și mecanismul de funcționare Programarea unui robot după un algoritm Construirea de activități educative cu ajutorul roboților Inteligența artificială și securitatea pe internet Construirea unui robot simplu din materiale date. Exerciții de tip codare-decodare respectând un cod de cifre în culori diferite sau un cod de repetare a unor elemente într-un șir
Universul	Jocuri (braistorming): „Ce s-ar întâmpla dacă...?” (soarele ar dispărea, nu ar exista apă, ar exista oameni pe alte planete, oamenii ar zbura...)

	<p>Structura Universului: stele, planete, galaxii</p> <p>Observarea Universului cu ajutorul unor instrumente (telescop, microsop, lupă etc)</p> <p>Călătorii virtuale în cosmos (filme educative, jocuri de rol, crearea decorurilor tematice în sala de grupă)</p> <p>Realizarea unor machete: racheta, sistemul solar, forme de relief</p> <p>Magnetismul Pământului – jocul cu magneții</p> <p>Vizionare de filme documentare despre călătorii în spațiul cosmic</p> <p>Confecționare: „Cartea mare a Universului”</p> <p>Experimente: zborul, propulsia, forța gravitațională, viteza</p>
Jucării cu materiale din natură	<p>Colectarea materialelor din natură necesare confecționării de jucării</p> <p>Realizarea/Clasificarea de jucării după materialul utilizat, în cadrul unui proiect (Avionul -din hârtie, Mașina -din carton, Parcul de distracții - din carton, Balansoarul - din lemn, Vaza cu flori - din pet-uri, Suportul de creioane - din role de carton, Pălăria de soare – din carton, Rochița – din fulgi și pene, Parada costumelor Eco – din cutii de carton, Decorațiuni de Crăciun – din hârtie, carton, textile, fulgi, pietre, Grădina ZOO – combinații de materiale, etc)</p>

Sugestii metodologice

Implementarea programei va ține cont de specificul vârstei, de provocările societății actuale, de adaptare la schimbare, dar, mai ales, de nevoile copiilor. Se va urmări integrarea cunoștințelor prin abordarea de la vechi la nou, de la simplu la complex, de la general la abstract.

Abordarea de tip STEAM, aduce în prim plan învățarea colaborativă, de tip integrat, oferind copiilor posibilitatea și oportunitatea de a aplica în viața de zi cu zi cele învățate în grădiniță.

Demersul didactic se va pune în aplicare respectând ritmul propriu de învățare al fiecărui copil în parte și adaptând sarcinile.

Programa este structurată pe patru module:

Primul modul se referă la **realizarea de experimente** și are în vedere ca actul educational să se deruleze într-un mediu sigur, cu instrumente de lucru adaptate și potrivite vârstei, stimulând cunoașterea și decoperirea prin relația cauză-efect.

Cel de-al doilea modul are în vedere jocul cu **roboții**. În cadrul acestui modul preșcolarii se familiarizează cu roboții, învățând codare și programare simplă, pentru a-i utiliza în rezolvarea unor sarcini de lucru din cadrul activităților educative, dar și în viața de familie.

Al treilea modul vizează **Universul**, prin derularea unor activități inovative, atractive, stimulative, prin proiecte care să implice familia și pe copiii acestora, în așa fel încât preșcolarii să își poată îmbogăți cunoștințele despre spațiul cosmic, planete, stele, călătorii în cosmos, într-un mod inedit prin explorare directă, experimentare, exercițiu, descoperire.

Modulul al patrulea aduce în prim plan **confeccionarea de jucării utilizând materiale din natură**. Copiii au ocazia de a valorifica orice material din mediul său natural, de a vedea și proiecta o jucărie utilizând materiale diverse (hârtie, carton, semințe, pietre, conuri, tuburi din plastic, textile, lemn, ață etc).

Utilizarea experimentelor, integrarea roboților, confeccionarea de jucării în cadrul activităților educative la nivelul opționalului ales contribuie semnificativ la o lărgire a orizontului de cunoaștere al preșcolarilor, prin faptul că ei au oportunitatea de a observa direct ce se întâmplă în interacțiunea lor cu obiectele, lucrurile, atunci când le supun unor modificări.

Educatorea are acum ocazia de a se perfecționa, de a studia mult mai mult, de a explora situații noi de învățare cu scopul utilizării acestor cunoștințe în partea aplicată la catedră, în sala de grupă, de a forma la preșcolari acea capacitate de colaborare, determinându-i să treacă de la „eu” la „noi”, tocmai prin acțiuni de cooperare, colaborare, respect și ajutor reciproc.

Copiii sunt responsabilizați, întrucât li se oferă șansa de a lua decizii, de a acționa și de a utiliza în situații noi cele însușite. Ei vor fi capabili să își construiască strategii de lucru, să le aplice și să rezolve probleme.

Cadrul didactic oferă copiilor soluții în dobândirea comportamentelor de a învăța să învețe (metacognitiv, cognitiv, interrelațional).

Un rol esențial în transferul de informații de la cadru didactic la copil îl constituie elementul motivațional: ei se deschid și sunt activi și atrași de ceea ce se lucrează dacă participă cu plăcere și se simt valorizați. Iar când utilizează informația dobândită în contexte noi, atunci cresc semnificativ și stima de sine și încrederea în forțele proprii.

Prioritară este și starea de bine creată în climatul educațional. Când un copil zâmbește și așteaptă cu nerăbdare să afle ce lucruri noi se vor petrece în ziua respectivă, când spune colegilor „hai să facem echipă!”, este evident că ne atingem unul dintre scopuri, și anume, că ceea ce facem este util și plăcut. Factorul emotional joacă un rol esențial, întrucât reușita unei activități depinde foarte mult de „dacă”: dacă cei mici sunt interiorizați sau deschiși, timorați sau curajoși în a-și spune părerea, introverți sau extroverți. Cu tact și răbdare, educatoarea îi ajută să se deschidă creându-le oportunități de învățare prin care să se simtă valoroși.

Feedback-ul activităților derulate la nivelul acestui opțional se poate obține direct, la finalul fiecărei teme sau după un modul, prin discuții de grup, prin realizarea de portofolii, prin evaluări, autoevaluări, prin analize a ceea ce le-a plăcut sau ce anume și-ar mai fi dorit să experimenteze, să afle, să lucreze.

În concluzie, acest opțional va avea în vedere profilul absolventului de ciclu preșcolar, un copil care să fie pregătit pentru școală și pentru provocările acesteia, dar și pentru viață (dezvoltând cunoștințe, comportament, caracter, atitudini, aptitudini).

Exemple de activități de învățare în abordare STEAM

UNIVERSUL

--lectura după imagini, „Cosmosul” - știință

-experiment, „Rotirea Pământului în jurul Soarelui”

-modelaj, „Planetele din sistemul solar”

- „Câte stele sunt pe cer, toate la ziuă pier” - matematică

- „Să construim o rachetă!” - diferite materiale (carton, lemn, hârtie, plastic, baghete) - inginerie

- „De ce plutim în naveta spațială?” - știință

- „Magnetismul pământului” - experiment cu magneți și eliberarea unor obiecte (ușoare și grele de la înălțime) - știință

- pictură – tehnica ștampilei cu burete, „Cerul” – artă

-observare „Costumul cosmonautului”

-Blue Robot și Yellow Robot știu matematică – tehnologie + matematică

-exerciții practice brainstorming: „ce s-ar întâmpla dacă...?” (soarele ar dispărea, nu ar exista apă, ar exista oameni pe alte planete, oamenii ar zbura)

-experiment magneții – forța de atracție

-construim case în fel (surle, corturi)

-experiențe senzoriale tipuri de pământ

-arta colaborativă (o imagine lucrată de întreaga clasă sau pe grupe) tip piese de puzzle

- „Pregătire pentru călătorie pe Marte) (ce luăm cu noi, cum ne pregătim, ce putem mânca în cosmos, cum arată o rachetă, cum funcționează racheta, ce combustibil se folosește pentru a porni, unde se depozitează racheta pentru ridicarea ei în spațiu, cât timp durează călătoria)

-experimente „Zâna zburătoare – zborul, Mașina cu baloane – propulsia și viteza, avionul de hârtie – inginerie

- „În lumea robotilor” – Beebot și Inductive Robot

-vizionari filme educative, aplicații : wordwall, jigsawplanet

Referințe bibliografice

STEM.Carte de activități: Știință, Editura Aramis, 2021

STEM.Carte de activități: Tehnologii, Editura Aramis, 2021

STEM.Carte de activități: Inginerie, Editura Aramis, 2021

STEM.Carte de activități: Matematică, Editura Aramis, 2021

Carla N.M., Experimente amuzante pentru copii, Editura Flamingo GD, 2015

Resurse digitale utile:

- <https://www.esa.int/kids/en/Educators>
- <https://www.stemcoalition.eu>
- <https://www.unesco.org/en/gender.equality/education/stem>
- <https://tryengineering.org/ro/news/free-online-stem-platform-allows-teachers-to-simulate-labs-for-distance-learning/>
- <https://plei.ro/blog/educatia-steam/>
- <https://blog.edituradph.ro/2021/03/26/despre-educatia-stem-ce-este-si-de-ce-este-importanta/>
- <https://blog.robofun.ro/2019/09/11/educatia-stem-ce-este-si-de-ce-este-importanta-pentru-copii/>
- <https://ceae.ro/stem-curriculum-reform/>
- <https://www.kinderpedia.co/ro/stem-educatie-invatare-investigatie.html?format=html>

Prof. înv. preșcolar, Dobre Zoica

Grădinița cu P.P. Scufița Roșie, Ploiești

Programa școlară pentru opționalul

AȘA SUNT, AȘA SIMT, AȘA POT

GRUPA MARE

AN ȘCOLAR 2023 - 2024

Notă de prezentare

„Așa sunt, așa simt, așa pot” este un opțional conceput la nivelul mai multor domenii experiențiale, eficient atât din punct de vedere didactic, cât și socio-emoțional pentru a răspunde nevoilor psihologice, personale ale copilului și își propune să stimuleze, să exerseze, să amplifice abilitățile cognitive, emoționale, relaționale ale copilului, dar și să identifice eventualele întârzieri în dezvoltare, blocajele de comunicare și emoționale și să introducă o notă recuperatorie în universul interior al preșcolarului.

Activitatea opțională de față urmărește să dezvolte capacitatea preșcolarului de a se autocunoaște, de a-și exprima într-o manieră pozitivă interesele, aptitudinile, trăirile personale, abilitățile de relaționare și comunicare, reflecțiile cu privire la relațiile cu cei din jur, la adaptarea la cerințele grupului social din care face parte.

Activitățile cuprinse în graficul activităților permit conștientizarea procesului de transformare a cunoștințelor, abilităților și atitudinilor în comportamente aplicabile în viața reală, cu finalitate pozitivă pentru sine și societate și constituie totodată un oarecare ghid pentru optimizarea activităților instructiv-educative și formative în grădiniță.

Poate fi considerat un prim pas al unui program secvențial de dezvoltare și pregătire pentru viață și pentru viitor, destinat preșcolarilor de la grupa mare.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice
- Referințe bibliografice

Competențe generale:

Programa este centrată pe copil, pornind de la nevoile de dezvoltare specifice vârstei la care copilul intră în grădiniță, așa cum sunt acestea prezentate în documentul “Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani” și răspunde mai multor domenii de dezvoltare:

- dezvoltarea fizică, a sănătății și igienei personale (competențe ce vizează sănătatea, autoservirea și igiena personală);

- dezvoltarea socio-emoțională;
 - capacități și atitudini de învățare;
 - dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii (competențele ce vizează comunicarea cu adulții cunoscuți și copiii de aceeași vârstă);
 - dezvoltare cognitivă și cunoașterea lumii (identificarea intereselor personale din planul informațiilor de bază despre muncă și profesii, ca parte a mecanismelor de cunoaștere și înțelegere a vieții reale).
1. Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți;
 2. Aplicarea abilităților de interacțiune pozitivă cu copii și adulți cunoscuți, exprimarea adecvată a emoțiilor;
 3. Aplicarea abilităților de menținere a stării de bine și a unui stil de viață sănătos;
 4. Aplicarea abilităților și atitudinilor de învățare specifice școlarului mic;
 5. Identificarea intereselor personale și a informațiilor de bază despre muncă și meserii, ca parte a mecanismelor de cunoaștere și înțelegere a lumii reale.

Competențe specifice:

1. Descrierea unor trăsături personale care țin de interiorizarea schemei corporale
2. Identificarea asemănărilor și deosebirilor dintre sine și ceilalți după diferite criterii: aspecte fizice, gen, vârstă etc.
3. Identificarea modalităților de solicitare a ajutorului de la colegi și adulți cunoscuți
4. Recunoașterea și identificarea emoțiilor de bază (fericire, tristețe, teamă etc.) în corelație cu experiențele de viață trăite (ex.: prima zi de școală, întâlnirea cu noii colegi, când este încurajat/ certat de părinți etc.
5. Identificarea activităților și comportamentelor care îl fac pe copil să se simtă bine (de ex.: „mă simt bine atunci când colorez sau dansez”)
6. Identificarea noilor rutine și aspectelor specifice activității școlare

Conținuturile învățării:

Autocunoaștere și atitudine pozitivă față de sine

- Cine sunt eu? Caracteristici personale. Trăsături fizice- schema corporală
- Asemănări și deosebiri dintre sine și ceilalți după diferite criterii: aspecte fizice, gen, vârstă etc.
- Respectarea diversității

Interacțiune pozitivă cu copii și adulți cunoscuți, exprimarea adecvată a emoțiilor

- Emoții de bază: identificare, recunoaștere
- Modalități simple de solicitare a ajutorului de la colegi și adulți cunoscuți

Stare de bine și stil de viață sănătos

- Comportamente ale stării de bine
- Igienă personală și alimentație sănătoasă

Abilități și atitudini de învățare

- Reguli elementare ale noilor rutine specifice activității școlare
- Tehnici simple de învățare
- Aitudini în învățare: curiozitate, perseverență, etc.

- Exerciții de identificare și exprimare a emoțiilor și sentimentelor
- Exerciții de identificare a grupului social (membrii familiei extinse, colegi, prieteni, comunitate)
- Jocuri de însușire a unor norme de comportament adecvate
- Povești și lecturi ale educatoarei
- Jocuri de pronunție
- Deprinderi motrice
- Cântece și jocuri muzicale
- Tehnici de lucru specifice activităților practice și plastice

Sugestii metodologice:

În cadrul activităților derulate se va urmări dezvoltarea personală a copiilor prin stimularea și exersarea unor abilități cognitive, lingvistice, artistice, emoționale și relaționale ale acestora, se va lucra frontal, individual sau pe echipe, utilizând diverse metode: explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, jocuri didactice, jocuri de rol etc.

Abordarea temelor propuse va fi realizată prin dirijarea învățării în trei direcții: învățarea perceptivă (prin utilizarea a numeroase imagini, semne convenționale, punerea copiilor în situații concrete de învățare), învățarea verbală (prin însușirea unor termeni specifici și utilizarea acestora în rezolvarea unor cerințe, situații concrete), învățarea conceptuală (prin însușirea unor tehnici de lucru adecvate).

Activitățile planificate vor fi realizate săptămânal și vor fi alocate câte 30 de minute fiecareia, preșcolarii având posibilitatea de a explora tema prin diverse metode, mijloace propuse de educatoare.

GRAFICUL ACTIVITĂȚILOR

Perioada	Obiective operaționale	Tema activității/ Forma de realizare	Conținutul învățării	Modalități de evaluare
săpt. 1	-să se cunoască pe sine, precum și colegii de grupă; -să identifice unele trăsături personale: -să știe să se prezinte.	„Cine sunt eu,cine ești tu?” -Joc didactic-	-exerciții de recunoaștere a numelui propriu complet precum și pe cele ale colegilor de grupă	Aprecieri verbale colective și individuale
săpt. 2	-să recunoască colegii după descrierea trăsăturilor individuale -să recunoască membrii familiei extinse -să denumească membrii familiei utilizând termenii specifici gradelor de rudenie	„Ghici cine este?” -Joc didactic-	- exerciții de recunoaștere al numelor colegilor de grupă, precum și al membrilor familiei extinse	Aprecieri verbale colective și individuale
săpt. 3	-să descrie conținutul imaginilor; -să identifice regulile de igienă ilustrate	„Reguli de igienă” -Lectură după imagini-	-reguli/ norme igienice	Aprecieri verbale colective și individuale Recompense
săpt.4	-să identifice/denumească fructele; -să execute acțiuni practice-gospodărești,	„Fructele-vitamine pentru tine” -Activitate practice-gospodărească- Salată de fructe	-activitate practică – mod de consum al fructelor, reguli înainte de consum/gătire	Aprecieri verbale colective și individuale Recompense- Fructe, salată de fructe

	<p>participând la realizarea salatei de fructe alături de educatoare;</p> <p>-să identifice și denumească ustensilele utilizate;</p> <p>-să respecte reguli de igienă adecvate;</p>			
săpt. 5	<p>-să audieze cu atenție textul prezentat;</p> <p>-să desprindă mesajul textului, cu ajutorul educatoarei</p>	<p>„Fetița cu fundițe roșii” de Cella Aldea</p> <p>-Povestirea educatoarei</p>	<p>-conținutul povestirii</p> <p>- însușirea unor norme de igienă personală</p>	<p>Aprecieri verbale colective și individuale</p> <p>Recompense</p>
săpt. 6	<p>-să identifice și conștientizeze emoțiile;</p> <p>-să eticheteze emoțiile;</p>	<p>„Săculețul cu emoții”</p> <p>-Joc didactic-</p>	<p>-exerciții de identificare și recunoaștere a emoțiilor</p>	<p>Aprecieri verbale colective și individuale</p> <p>Aplauze</p> <p>Recompense</p>
săpt. 7	<p>-să recunoască/identifice emoțiile;</p> <p>-să exprime și eticheteze emoțiile;</p>	<p>„Oglinda fermecată”</p> <p>-Joc didactic</p>	<p>-exerciții de exprimare a propriilor emoții în situații date</p>	<p>Aprecieri verbale colective și individuale</p> <p>Aplauze</p> <p>Recompense</p>
săpt. 8	<p>-să intoneze corect cântecul</p> <p>-să asocieze mișcările sugerate de textul cântecului</p> <p>-să manifeste starea sufletească creată de cântec</p>	<p>„Dacă vesel se trăiește”</p> <p>Joc muzical</p>	<p>-cântec</p>	<p>Aprecieri verbale colective și individuale</p> <p>Aplauze</p>

săpt. 9	-să identifice norme de comportament necesare în colectivitate -să manifeste sentimente de respect și prietenie față de colegii de grupă	„Prietenii și colegii” -joc-exercițiu	-norme de comportament în colectivitate -dezvoltarea empatiei	Aprecieri verbale colective și individuale Recompense
săpt. 10	-să identifice în imagini activitatea preferată zilnică, desfășurată cu membrii familiei; -să coloreze în contur activitatea preferată ilustrată pe fișa de lucru	”Activitatea mea preferată de acasă” -joc didactic	-activități preferate în mediul familial	Aprecieri verbale colective și individuale Recompense
săpt. 11	-să execute pașii de dans în concordanță cu ritmul melodiei, după modelul educatoarei; -să exprime prin mișcare starea sufletească creată de muzică;	„Dansul fulgilor de nea” -Euritmie-	Dans tematic	Aprecieri verbale colective și individuale Aplauze
săpt. 12	-să identifice sentimentele provocate de acțiunile copiilor din imagini -să exemplifice întâmplări personale care i-au	„Sunt bucuros când.../ sunt trist când...” -joc-exercițiu	Stările emoționale- Tristețea, veselia	Observarea comportamentului Aprecieri verbale colective și individuale Recompense

	<p>provoacat sentimente de bucurie/ tristețe -să redea expresiile faciale caracteristice sentimentelor de tristețe și veselie;</p>			
săpt. 13	<p>-să identifice comportamentele adevrate / neadevrate în imagini -să-și însușească norme de comportament adevrate în timpul servirii mesei</p>	<p>„Așa da/ așa nu” Joc didactic Reguli de comportament la masă</p>	<p>Reguli de comportament în timpul servirii mesei</p>	<p>Observarea comportamentului Aprecieri verbale colective și individuale</p>
săpt. 14	<p>-să intoneze corect cântecul -să identifice mesajul cântecului, cu ajutorul educatoarei</p>	<p>„Un băiat civilizat” -cântec-</p>	<p>Cântec</p>	<p>Aprecieri verbale colective și individuale Recompense</p>
săpt. 15	<p>-să audieze cu atenție lectura; -să identifice mesajul lecturii, pe baza discuțiilor cu educatoarea -să-și însușească norme de comportament adevrate în timpul</p>	<p>„Codul bunelor maniere pentru copii”-În vizită Lectura educatoarei</p>	<p>Lectură</p>	<p>Apreciera răspunsurilor</p>

	desfășurării unei vizite			
săpt. 16	-să audieze lectura -să identifice mesajul lecturii, pe baza discuțiilor cu educatoarea -să exemplifice modalități adecvate de comportament în cadrul participării la un spectacol	„Codul bunelor maniere pentru copii”- La spectacol Lectura educatoarei	lectură	Aprecieri verbale recompense
săpt. 17	-să denumească marterialele și instrumentele puse la dispoziție ; -să lipească florile de hârtie pe rama tabloului	„Rama foto pentru mama mea” -aplicație practică	Lucrare practică	Expoziție Aprecieri Recompense
săpt. 18	-să împăturească hainele, după model -să aranjeze hainele în propriile dulăpioare	„Singurel mă îngrijesc” -activitate practico-gospodărească	Împăturirea hainelor din dulăpioare și aranjarea lor	Aprecieri verbale Stimulente
săpt. 19	-să aplice reguli de comportare în societate, pe baza regulilor prestabilite; -să coopereze în cadrul jocului;	„La magazin” -joc de rol	Norme de comportare în societate	Observarea comportamentului Aprecieri verbale
săpt. 20	-să pronunțe corect sunetele limbii române;	„Să vorbim corect!” -joc-exercițiu	Ex de pronunție- Frământări de limbă	Observarea comportamentului Aprecieri verbale

	-să repete versurile prezentate de educatoare.	Frământări de limbă		
săpt. 21	-să audieze poveste -Să identifice consecințele pozitive-negative ale actelor sale de comportament asupra sa și a altora, cu ajutorul educatoarei	„Cum au fugit odată jucăriile de la un copil” Povestea educatoarei	Reguli de comportare și organizare	Observarea comportamentului Aprecieri verbale
săpt. 22	-să identifice grupele de alimente de pe planșă -să aleagă jetoanele cu alimente sănătoase	„Sănătate de la toate” -joc didactic	-alimente cu aport de vitamine	Aprecieri verbale individuale și colective
săpt. 23	-să picteze floarea în culorile care îi crează un sentiment de fericire	„Culoarea fericirii” -pictură în contur	-Modalități plastice de exprimare a sentimentelor	Expoziția lucrărilor Aprecieri verbale individuale și colective Recompense
săpt. 24	-să recite expresiv, cu intonație corespunzătoare textul unor poezii cunoscute;	„Cel mai bun recitator!” -concurs	Recitări de poezii cunoscute	Aprecieri verbale individuale Aplauze Recompense-diplome
săpt 25	-să interpreteze corect și expresiv cântecul preferat; -să respecte linia melodică a cântecului;	„Micuțul solist” -concurs de cântece-	Interpretări de cântece cunoscute	Aprecieri verbale individuale Aplauze Recompense-diplome
săpt. 26	-să respecte regulile de circulațiepestradă;	„La plimbare” Activitate în aer liber	-plimbare în jurul grădiniței	Observarea comportamentului

	<p>-să recunoască semnele de circulație întâlnite și semnificația acestora;</p> <p>-să păstreze același ritm de mers cu colegii</p> <p>-să-și păstreze locul în rând</p>			<p>Aprecieri verbale individuale și colective</p>
săpt. 27	<p>-să adune mizeriile din parc</p> <p>-să colecteze deșeurile în tomberoanele adecvate</p>	<p>„De mic îngrijesc natura”</p> <p>Activitate ecologică</p> <p>(curățenie în parc)</p>	<p>Activitate ecologică în parcul din curte</p>	<p>Aprecieri verbale individuale și colective</p>
săpt. 28	<p>-să povestească întâmplări din viața personală, cu ajutorul întrebărilor educatoarei;</p>	<p>„O zi din viața mea”</p> <p>Povestire creată</p>	<p>-Trăiri proprii;</p> <p>Rutine zilnice</p>	<p>Aprecieri Verbale individuale și colective</p> <p>Aplauze</p>
săpt. 29	<p>-să își aleagă materialele și locul în curtea grădiniței unde va realiza desenul</p> <p>-să deseneze baloane și flori cu creta pe asfalt</p>	<p>„E ziua noastră copii!”</p> <p>Desene pe asfalt</p>	<p>-planificarea și organizarea unei activități</p>	<p>Aprecieri verbale individuale și colective</p> <p>Recompense</p>
săpt. 30	<p>-să execute corect variantele de alergare</p> <p>-să manifeste spirit de echipă și fair-play</p>	<p>„Întrecerea iepurașilor”</p> <p>-concurs sportiv-distractiv</p>	<p>Concurs sportiv-distractiv</p>	<p>Aprecieri verbale</p> <p>Aplauze individuale și colective</p> <p>recompense</p>

Referințele bibliografice:

- Niels van Hove, 2022, Dezvoltare personal pe înțelesul copiilor, Ed. Bookzone;
- Ștefan, C., Kallay, E., (2007), Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari, Editura ASCR, Cluj-Napoca;
- traducere Sânziana Dobrogeanu, (2022) Stăpânește emoțiile din tine. Despre cultivarea prieteniei adevărate, ed. Niculescu, București;
- autor anonim, (2022), 50 de exercitii de dezvoltare personala 4-5 ani, ed. Biblion.

Dumitrică Doina

LICEUL TEHNOLOGIC MECANIC, MUNICIPIUL CAMPINA

STR. EC. TEODOROIU, NR. 34,

TEL/FAX: 0244/333980, TEL 0244/373269

E-MAIL: lic_teh_mecanic.campina@yahoo.com

Programa școlară pentru opționalul

„MICI ARTIȘTI, MARI REALIZĂRI!”

An școlar 2023-2024

Clasa pregătitoare

Prof. învăț. primar,

Liceul Tehnologic Mecanic, Municipiul Câmpina

DENUMIREA: „MICI ARTIȘTI, MARI REALIZĂRI!”

TIPUL: *OPȚIONAL INTEGRAT*

DURATA: *1 an*

AN ȘCOLAR: *2023-2024*

PROPUNATOR: *prof. învăț. primar: Dumitrică Doina*

CLASA PREGĂTITOARE

ARIA CURRICULARĂ: *Opțional la nivelul mai multor arii curriculare/*

LIMBĂ ȘI COMUNICARE, CONSILIERE ȘI ORIENTARE, ARTE, ARTE ȘI TEHNOLOGII.

NOTA DE PREZENTARE

Orice activitate întreprinsă cu elevii, chiar din primele clase, trebuie să fie orientată spre viitor. Introducerea opționalului integrat „MICUL ARTIST!” la clasele primare este foarte importantă pentru că sensibilizează copiii față de artă, este un mijloc puternic de descoperire a aptitudinilor actoricești-interpretative și a celor colaterale actoriei (desen, pictură, dans, muzică, abilități practice, etc.) și-i familiarizează pe copii cu munca actorilor, dar și a scenariștilor, scenografilor, operatorilor, regizorilor, etc.

Arta, în general, și teatrul, în special, contribuie la educarea gândirii reproductive și creative, a inteligenței, imaginației, inventivității și spontaneității.

Am ales acest curs opțional, cu atât mai mult cu cât în cadrul lui putem aplica metode active pentru dezvoltarea gândirii critice, a gândirii pozitive și a gestionării emoțiilor. Gândirea critică este posibilă la orice vârstă și dezvoltarea ei este un rezultat așteptat al gândirii educaționale actuale.

Prin această activitate se oferă cadrul favorabil exprimării libere a tuturor copiilor, este stimulat spiritul de echipă, îi adaptăm pe elevii noștri la cerințele scenei și publicului, afirmând o atitudine degajată, lipsită de emoții și îi educăm ca spectatori.

Frumosul oglindit în artă, ca și frumosul din viața de toate zilele, influențează copiii și contribuie la dezvoltarea lor multilaterală.

Totodată, minunata lume a poveștilor, oferă posibilități nemăsurate de receptare, de înțelegere a mesajului care poate fi valorificat în scop educativ. Aici este locul în care totul este posibil, real sau imaginar, locul în care valorile morale sunt stabile și respectate, deoarece încălcarea lor atrage după sine oprobriul și „răsplata”, iar pentru personajele pozitive totul se termină cu bine. Acest univers oferă perspective largi imaginației, stimulează creativitatea artistică de orice fel, contribuie la dezvoltarea intelectuală, morală și estetică a micului școlar.

Această disciplină opțională va fi un mijloc de educație, instruire, divertisment, dat fiind faptul că îmbină obiective specifice mai multor arii curriculare. Implicat într-o astfel de activitate, elevul va reuși mai ușor să-și depășească inhibițiile, să se manifeste spontan, învingându-și emoțiile, să se integreze în colectiv, va putea emite judecăți de valoare, revizuiindu-și propriul comportament.

COMPETENȚE GENERALE

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare
3. Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți
4. Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și adulți cunoscuți
5. Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare
6. Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse
7. Exprimarea unor idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

Comunicare în limba română

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
2. Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
1.1. Identificarea semnificației unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar și rar	-audierea/vizionarea unor povești sau a unei descrieri și manifestarea reacțiilor corespunzătoare; - observarea, recunoașterea, executarea unor comenzi simple (privește, ascultă, fii atent).

1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar	<ul style="list-style-type: none"> - numirea personajului/personajelor dintr-un fragment de poveste audiat; - oferirea unor răspunsuri la cererea elementară de informații: „Cine?, Ce?, Unde?, Cum?”
1.4. Exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute	- participarea la jocuri de rol de tipul vorbitor–ascultător, folosind păpuși pe deget, pe mână, marionete, măști etc.
2.1. Pronunțarea clară a sunetelor și a cuvintelor în enunțuri simple	<ul style="list-style-type: none"> - jocuri de mișcare pentru exersarea corectă a actului respirator, cu accent pe pronunția corectă; - exerciții–joc de dicție, cântece, numărători ritmate; - reproducerea unui mesaj scurt cu schimbarea intonației, în funcție de intenția de comunicare (asertiune, întrebare, exclamație, supărare, bucurie etc.).
2.3. Participarea cu interes la dialoguri scurte, în situații de comunicare uzuală	<ul style="list-style-type: none"> - jocuri de exersare a unor reguli de comunicare eficientă, civilizată: vorbire pe rând, ascultarea interlocutorului, păstrarea ideii – Exemplu: „Spune și dă mai departe”, „Repetă și continuă”, „Statuile vorbitoare” etc.; - jocuri de rol: „La doctor”, „La telefon”, „În parc”, „La cumpărături”, „O zi în familie”, „Aniversări”.
2.4. Exprimarea propriilor idei în contexte cunoscute, manifestând interes pentru comunicare	<ul style="list-style-type: none"> - jocuri de modificare a poveștilor audiate: schimbarea succesiunii evenimentelor, modificarea finalului; - crearea unor povești orale pornind de la idei/imagini date sau desene create de copii; - realizarea unor dialoguri improvizate pe anumite teme și în situații determinate; - exerciții de creație literară – inventarea unor povești și dramatizarea lor.

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

Dezvoltare personală

1. Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți
2. Exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiunea cu copii și adulți cunoscuți

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
1.1. Identificarea unor trăsături fizice elementare	<ul style="list-style-type: none"> - Jocuri de identificare și denumire a trăsăturilor fizice (culoarea ochilor, lungimea părului, înălțimea) a diferitelor personaje vizionate sau audiate; - discuții în perechi sau în grupuri mici pe baza desenelor și poveștilor create de fiecare persoană despre părțile corpului și rolul acestora.
2.1. Recunoașterea emoțiilor de bază în situații simple, familiare	<ul style="list-style-type: none"> - vizionarea unor secvențe din desene animate, filme pentru copii, audierea unor povești consacrate, pentru identificarea și denumirea emoțiilor de bază ale personajelor (Exemplu: cocoșul supărat, iedul fricos, împăratul fericit, albina curajoasă etc.); - jocuri de rol cu marionete ilustrând modalități pozitive/negative de interacțiune verbală sau fizică: se ajută unii cu ceilalți, se exprimă politicos (te rog, mulțumesc), se întrerup, se lovesc, se împing etc.; - jocuri de rol, exerciții de exteriorizare a trăirile interioare, ale personajelor prin gestică, mimică, timbrul vocii, volum, mișcare scenică; - jocuri de mimă; - jocuri de simulare.

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

Arte vizuale și abilități practice

1. Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare
2. Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
1.1. Sesizarea semnificației unui mesaj vizual simplu, exprimat prin desen/pictură/modelaj/colaj/film/desen animat, care reflectă un context familiar	<ul style="list-style-type: none"> - povestirea unui eveniment sau a unui lanț scurt de evenimente personale, cu ajutorul desenului, picturii, modelajului, colajului etc -exerciții de povestire prin desen, modelaj, colaj.

	- punerea în corespondență a desenelor, picturilor, modelajului, colajului cu mesaje orale indicate
2.3. Realizarea de aplicații/compoziții/obiecte/construcții simple, pe baza interesului direct	- realizarea de construcții libere, spontane, atunci când li se pun la dispoziție materiale și instrumente diverse, într-un atelier amenajat în sala de clasă sau în Colțul de Artă; - utilizarea unor tehnici simple de îndoire, pliere, înșirare, răsucire, lipire, rupere, tăiere, decupare după contur, modelaj, în funcție de nevoile/opțiunile copiilor; - confecționare de păpuși, marionete, măști, costume, decoruri, costume.

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

Muzică și mișcare

1. Exprimarea unor idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup

COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE
3.1. Manifestarea liberă, adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare 3.2.Executarea unui dans cu mișcare repetată, pe un cântec simplu, din folclorul copiilor - jocuri pe cântece cu caracter de dans, prin asocierea cu o mișcare simplă (pași, ridicări pe vârfuri etc.)	- exersarea mișcării spontane pe cântec - Exemplu: „Fluturaș, fluturaș” (din folclorul copiilor), însoțit de imitarea zborului; „Huța, huța” (din folclorul copiilor), cu balansul brațelor, „Căldărușă plină”, „Umblă ursul”, „Ariciul” (din folclorul copiilor); - desenarea unor imagini sugerate de textele cântecelor - audierea unor creații muzicale care declanșează mișcarea liberă, spontană - Exemplu: J.Haydn - Simfonia „Ceasornicul” Partea a II-a (fragment incipient), Partea a IV-a (fragment); - organizarea unor jocuri inspirate de muzica audiată - Exemple de audiții: W.A.Mozart – „Mica serenadă”, Partea I; George Enescu - „Impresii din copilărie” (fragment);

	- jocuri pe cântece cu caracter de dans, prin asocierea cu o mișcare simplă (pași, ridicări pe vârfuri etc.).
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SUGESTII METODOLOGICE

Actuala programă școlară pentru disciplina opțională "Micul Artist !" se adresează elevilor din ciclul primar și promovează principiile învățării centrate pe elev, prin focalizarea actului educațional pe experiențele, capacitățile și nevoile elevilor, de socializare, empatie și colaborare, aflați în clasa pregătitoare.

Conținuturile învățării se constituie din inventarul achizițiilor fundamentale, necesare elevului și sunt grupate pe următoarele domenii: comunicare în limba română, dezvoltare personală și abilități practice, muzică și mișcare.

Competențele specifice vizate la nivelul acestui opțional sunt derivate din competențele generale și reprezintă etape în dobândirea acestora pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența elevului și care în urma proiectării activității didactice îl vor conduce pe elev spre însușirea competențelor stabilite. Măsurarea rezultatelor muncii depuse se va face printr-o evaluare stimulativă, criterială care are ca scop să încurajeze și nu să demoralizeze, fiind prezentată și concepută ca pe o sarcină comună și nu ca pe o sancțiune.

Educația prin joc, interactiv, dramatizarea, au ca scop schimbarea viziunii pe care noi o avem asupra lumii și înțelegerea relațiilor care se țin între oameni.

Acest opțional are un accentuat caracter formativ, practic-aplicativ și presupune exersarea comunicării, colaborării, memorizării, cunoașterii sinelui, dezvoltării gândirii pozitive. Din această perspectivă, demersul didactic nu se concentrează pe "transmitere de cunoștințe", ci pe formarea și dezvoltarea de valori și atitudini pozitive față de oameni și viață. Scopul nostru este să îi învățăm pe copii, nu să neglijeze aspectele negative, ci să se bucure de tot ce-i înconjoară, să își prețuiască familia și prietenii, să încerce plini de îndrăzneală lucruri noi și să persevereze chiar și atunci când nu merge totul potrivit planurilor lor.

CONȚINUTURI:

- Comunicare orală (ascultare, vorbire, interacțiune)
- Elemente de construcție a comunicării
- Dezvoltare emoțională și socială
- Desen
- Elemente de limbaj muzical
- Mișcare pe muzică

- Pictură
- Modelaj
- Textile și hârtie
- Construcții
- Piese de teatru
- Teatru de păpuși,
- Elemente specifice actului teatral (machiaj, costume, măști, marionete, afișul teatral, scenă, decor, actor, regizor, suflor, scenariu, spectator, cortină, culise, spectacol, festival, paradă), date despre piese de teatru: titlul, autorul, personajele pozitive/negative.
- Poezii, povestiri, povești
- Audiții
- Jocuri de rol
- Carnaval
- Serbări

ACTIVITĂȚI EXTRACURRICULARE:

- Participări la spectacole de teatru pentru copii
- Excursii didactice tematice

MODALITĂȚI DE EVALUARE: observarea sistematică a elevilor; reprezentații orale; concurs tematic de recitare; autoevaluarea; evaluarea reciprocă; scenete.

TIMP ALOCAT: 1 an; 1 oră/săptămânal

BIBLIOGRAFIE:

- ❖ Curriculum Național – *Programe școlare pentru învățământul primar* ;
- ❖ *Ghidurile L.S.D.G.C.*, Jeannie L. Steele, Kurtis S. Meredith, Charles Temple, 1998
- ❖ „*Lectura și scrierea pentru dezvoltarea gândirii critice – programă – curs opțional*”, înv. M. Toader – Coman, prof. G. Vintilă;
- ❖ „*Hai să facem un spectacol !*”- teatru școlar pentru clasele I-IV, Marcela Peneș
- ❖ „*Jocuri de creație*”- îndrumar, Georgeta Roman
- ❖ „*Primii artiști*” – vol I, Claudia Toma
- ❖ „*Carte de construit pentru copii*” – Ursula Barff și alții
- ❖ Marea carte a gândurilor pozitive- Editura Aquila
- ❖ Marea carte a emoțiilor – Editura Aquila
- ❖ www.dltk-teach.com
- ❖ www.YouTube.com
- ❖ www.google.com

Prof. Înv. Preșcolar: FLOREA CRISTINA

OPȚIONAL

**„Educație rutieră, educație
pentru viață”**

GRUPA MARE

2024-2025

NOTĂ DE PREZENTARE

În ultimii ani, rețelele de socializare au prezentat des evenimente rutiere tragice în care și-au pierdut viața atât copiii preșcolari, dar și școlarii. Consider că, prin implementarea proiectului, este necesar un semnal de alarmă cu privire la cunoașterea și aplicarea regulilor de bază referitoare la circulația rutieră.

În învățământul românesc, se urmărește pregătirea copiilor pentru viață, care presupune și promovarea practicilor privind securitatea personală. Astfel, profesorii din învățământul preșcolar trebuie să se preocupe ca preșcolarii să fie capabili să formeze abilități de autoprotecție față de obiecte și situații periculoase.

Acest opțional urmărește dezvoltarea capacităților de înțelegere ale copiilor, de formare a unor deprinderi practice corespunzătoare percepției asupra traficului rutier, a simțurilor orientării și concentrării, dar și a capacității de a lua decizii corecte. Activitățile din prezentul opțional a fost proiectat respectând particularitățile de vârstă și individuale ale preșcolarilor și conștientizarea conceptului conform căruia doar prin exercițiu pot fi asimilate cunoștințe largi, complexe și precise, dezvoltându-se, astfel, copilului capacitatea de a gândi și acționa corespunzător în acea situație rutieră în care ajunge să fie implicat.

Copiii, la această vârstă, au tendința de a considera organul de poliție ca o persoană de care ar trebui să se teamă, să se sperie. Pentru a distruge această concepție formată într-un mod eronat va fi parcurs prezentul opțional.

În concluzie, opționalul urmărește educarea copiilor cu scopul respectării principiilor rutiere în vederea construirii unui comportament adecvat, dar se bazează și pe formarea unor trăsături de caracter, precum: respectul reciproc, abilități de ordine și disciplină.

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII

A. Conduita senzorio-motorie pentru dezvoltarea mișcării

Sănătate (nutriție, îngrijire, igienă personală) și practici privind securitatea personală

B. Interacțiuni cu adulții și cu copii de vârste apropiate

Comportamente prosociale, de acceptare și de respectare a diversității

C. Curiozitate, interes și inițiativă în învățare

Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)

D. Mesaje orale în diverse situații de comunicare

E. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat

Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare.

COMPORAMENTENTE VIZATE

A. Utilizează simțurile (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul) în interacțiunea cu mediul apropiat;

Se orientează în spațiu pe baza simțurilor.

Demonstrează abilități de autoprotecție față de obiecte și situații periculoase

Utilizează reguli de securitate personală.

B. Demonstrează abilități de solicitare și de primire de ajutor în situații problematice specifice;

Inițiază/ participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată;

Își însușește și respectă reguli; înțelege efectele acestora în planul relațiilor sociale, în contexte familiare;

Exersează, cu sprijin, asumarea unor responsabilități specifice vârstei, în condiții variate;

C. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea în situații noi;

Inițiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii sau cu adulții din mediul apropiat;

Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți;

D. Demonstrează capacitatea de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii;

Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului;

E. Identifică elemente caracteristice ale unor fenomene/ relații din mediul apropiat;

Compară experiențe, acțiuni, evenimente, fenomene/relații din mediul apropiat;

Construiește noi experiențe pornind de la experiențe trecute;

Identifică posibile răspunsuri/ soluții la întrebări, situații-problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi;

Demonstrează cunoașterea poziției omului în Univers, ca parte a lumii vii și ca ființă socială;

CONȚINUTURILE : observări, convorbiri, discuții libere, lecturi după imagini, povestiri, lecturi ale educatoarei, povestiri create de copii, memorizări, audiții, cântece, activități practice- lipire, modelaj, joc de rol, vizionare fimuleț, joc de masă, desen, concurs,

SUGESTII METODOLOGICE

Tematica propusă pentru acest opțional cuprinde: vocabular rutier, recunoașterea semnelor de circulație și a sensului fiecăruia; circulația pietonilor, traversarea, circulația în automobil și mijloace de transport în comun, cu bicicleta, cu rolelele/trotineta; jocurile copiilor în apropierea străzii, în diferite anotimpuri, locuri de joacă, pericole și consecințe în apropierea străzii; respectarea regulilor de circulație, agentul de circulație și activitatea lui.

Cu ajutorul **mijloacelor moderne** și a unui bogat și variat **material didactic (planșe și imagini pe teme rutiere, semne de circulație, semafoare, cuburi, creioane colorate, acuarele, pensule, coli albe, plastilină, CD-uri educative, cărți, reviste, softuri educaționale, CD-player, computer, imprimantă,)** **copiii vor demonstra, prin intermediul unor modalități de evaluare** atent alese (probe orale -jocuri didactice, concursuri, probe scrise -labirint, fișe pe teme rutiere, probe combinate -probe teoretice și

practic-aplicative concursuri, softuri educaționale) că și-au însușit și respectă reguli de circulație, fie că sunt pietoni, fie că circulă cu mijloace de transport în comun.

Resurse umane:Preșcolarii

Educatorea

Părinții preșcolarilor

Durata: An școlar 2024-2025

1 activitate/ săptămână

Nr. crt		Activități de învățare	Mijloace de realizare	Sugestii metodologice
1	21.09.24	Educație rutieră, educație pentru viață	-convorbire	Educatorea îl va invita pe domnul polițist în sala de grupă, care le va vorbi copiilor despre ce înseamnă educația rutieră și despre importanța respectării regulilor de circulație.
2	28.09.24	Sunt pieton, circul regulamentar	-observare	Educatorea va prezenta copiilor cele mai importante semne de circulație, folosindu-se de indicatoare din plastic.
3	04.10.24	Pe stradă, la plimbare	-observare	Copiii vor merge într-o drumeție în sat unde vor observa indicatoarele, vor respecta regulile de circulație în calitate de pietoni (traversăm doar pe trecerea de pietoni).
4	12.10.24	Semaforul vessel	-observare	Pe baza unui semafor electric, copiii vor cunoaște semnificația culorilor semaforului, atât pentru pietoni, dar și pentru mașini.
5	19.10.24	Mijloace de transport	-lectură după imagini	Educatorea va prezenta copiilor planșe cu diverse mijloace de transport (mașină, autobuz, microbuz, tren, avion) și împreună vor stabili pe unde circulă fiecare.
6	02.11.24	Ne plimbăm cu autobuzul	-joc de rol	Fiecare copil, pe rând, va avea rolul unui șofer de autobuz, iar ceilalți copii vor fi pasageri. Fiecare dintre ei trebuie să își joace rolul cu responsabilitate astfel încât să demonstreze respectarea regulilor de circulație în calitate de șofer, dar și de pietoni.
7	09.11.24	Mașina de poliție	-observare	Copiii vor primi vizita domnului agent de circulație, care le va prezenta mașina de poliție.
8	16.11.24	„Azorică „ de C.Constantinesu	-memorizare	În urma activității de memorizare desfășurate, copiii vor înțelege consecințele nerespectării regulilor de circulație.
9	23.11.24	Semne de circulație-adevărat sau fals?	-joc didactic	Principalul scop al jocului didactic constă în reamintirea semnelor de circulație. Vor fi introduse diverse sarcini, precum: adevărat/fals unde copiilor le va fi prezentat un semn de circulație cu o altă semnificație, iar ei trebuie să ofere răspunsul corect.

10	29.11.24	Cum circulăm cu mașina părinților?	-discuții libere	În cadrul acestei activități, fiecare copil va povesti modul în care se comportă în mașină alături de părinți (ce comportament adoptă, pe ce scaun stă, de ce nu are voie să stea pe scaunul din față), iar educatoarea și ceilalți copii vor interveni cu posibile soluții.
11	07.12.24	„Cucuiele lui Bursucel” de Irimie Străuț	-lectura educatoarei	În urma activității de lectură a educatoarei, copiii vor înțelege consecințele care pot apărea în cazul în care nu au un comportament adecvat în timpul călătoriei cu mașina.
12	14.12.24	Jocurile copiilor iarna	-lectură după imagini	Educatoarea va prezenta copiilor planșe în care vor fi ilustrate jocurile copiilor iarna pentru a înțelege că nu pot folosi strada pentru a desfășura aceste jocuri, ci locuri special amenajate.
13	21.12.24	Drumul parcurs de acasă până la grădiniță	-joc didactic	Copiii vor descrie drumul parcurs de acasă până la grădiniță, regulile de circulație pe care le respectă, semnele de circulație pe care le întâlnesc, modul în care traversează strada.
14.	11.01.25	„Iepurașul șchiop” de Irimie Străuț	-lectura educatoarei	Povestea îl are ca personaj principal pe Iepurașul Rilă-Smucilă care nu a respectat regulile de circulație și a fost nevoit să suporte consecințele.
15.	18.01.25	Strada nu e loc de joacă- Așa da/ Așa nu	-joc didactic	Copiii vor avea diverse sarcini care urmăresc recunoașterea de către aceștia a exemplelor pozitive și negative în ceea ce privește comportamentul pe stradă.
16	25.01.25	Agentul de circulație	-activitate practică	Fiecare copil va realiza prin lipire un agent de circulație.
17	01.02.25	“ Strada cu mai multe benzi de circulație”	-construcții	Copiii vor construi o stradă cu mai multe benzi de circulație și vor așeza la locul potrivit semnele de circulație.
18	08.02.25	O zi în parcul de distracții	-vizionare filmuleț	În urma vizionării filmulețului, copiii vor înțelege că există locuri special amenajate

				pentru plimbările cu rolele, bicicleta și trebuie să evite plimbările cu acestea pe stradă.
19	22.02.25	Trecerea de pietoni	-modelaj	Fiecare copil va modela o trecere de pietoni ținând cont de culorile acesteia.
20	01.03.25	Semaforul vessel	-cântec	Copiii vor învăța cântecul „Semaforul vesel” pentru a înțelege mai ușor semnificația culorilor semaforului.
21	08.03.25	Roșu-foc, stai pe loc Verde apare, ne punem în mișcare	-parcurs aplicativ	Educatorea va realiza un parcurs aplicativ în care copiii vor avea diverse mișcări de executat cu respectarea semaforului.
22	15.03.25	Întâmplarea de pe strada mea	-poveste creată de copii	Fiecare copil trebuie să povestească sau să creeze o poveste scurtă care să urmărească o întâmplare în care un copil nu a traversat corespunzător.
23	23.03.25	Mă simt în siguranță	-concurs pe echipe-evaluare	Copiii vor fii împărțiți în două echipe și fiecare membru trebuie să parcurgă corect și rapid traseul cu indicatoare.
24	05.04.25	Semaforul meu	-desen	Fiecare copil trebuie să deseneze un semafor, iar apoi să îl coloreze corespunzător.
25	19.04.25	Alege jetoanele!	-joc de masă	În cadrul acestui joc de masă, copiii trebuie să grupeze jetoane de același fel și să explice semnificația lor.
26	03.05.25	Unde a greșit copilul?	-joc de perspicacitate	Preșcolarii vor viziona secvențe în care sunt prezentate copii care încalcă regulile de circulație, iar ei trebuie să identifice greșeala, dar și modul adecvat de comportare.
27	10.05.25	Azi eu sunt agentul de circulație	-joc de rol	Pe rând, copiii vor fii îmbrăcați în agenți de circulație, vor povesti despre rolul lor și își vor exercita corect funcția.
28	17.05.25	„Prietenul meu, agentul de circulație”	-lectura educatoarei	În urma activității de lectură a educatoarei, copiii vor înțelege că strada nu este un loc de joacă.
29	24.05.25	Zebra	Joc de masă	Copiii trebuie să realizeze un puzzle.
30	31.05.25	Care dintre drumuri duce la...	-joc de masă	Fiecare copil va primi o fișă cu rezolvarea unui labirint.

32.	07.06.25	Strada	-evaluare	Copiii trebuie să realizeze o machete în miniatură în care să introducă semne de circulație.
-----	----------	--------	-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------

BIBLIOGRAFIE

1. Berescu. A., Pribeagă A.,- *Cartea de educație rutieră pentru cei mici*, Ed. Național, 2002;
2. Diac Ghe., Teodorescu C., - *Zig-zag, manual de educație preventivă*, Aramis, 2000;
3. Ghiță, P., Baci, M. – *Opțional de educație rutieră „Cântăm, desenăm, învățăm să circulăm”* în R.I.P. nr 4 /2007, pag. 136- 138;
4. Manolache A., Dragomir C., Petre M.- *Și noi suntem pietoni- informații rutiere pentru preșcolari*, Aramis, 2000;
5. Străuț, I.(1982)- „Țupa -Țup și prietenii săi”, ed. Ion Creangă, București ;
6. Pop, V. (2007)- *Programă pentru opționalul de Educație rutieră: „Hai la drum, mici pietoni!”* în R.I.P. nr.2 , pag 168-175;
7. MEN (2019)- Curriculum pentru Educație timpurie
8. Culegere metodică, *Copilul și copilăria*, R.R.P. București, 1999

Ilie Rucsandra-Elena

Scoala Gimnazială „Sfânta Vineri”, Ploiești

ACTIVITATE OPȚIONALĂ

„În pași vioi de dans”

Grupa mijlocie

2024

Notă de prezentare

Opționalul „În pași vioi de dans” reprezintă o ofertă minunată la adresa preșcolarilor. Alegerea acestui opțional este accesibilă și interesantă pentru stimularea creativității, atenției, voinței, dar și menținerea stării generale a sănătății.

Acest opțional integrează educația fizică, dansul, care înseamnă sănătate, disciplină, abilitate, echilibru, grație, eleganță, expresivitate, sincronizarea ritmului mișcărilor cu muzica, fiind mijlocul de bază al dezvoltării educației fizice și estetice. Stimulează creativitatea, solicită atenția, voința, mobilizează copilul pentru depășirea anumitor dificultăți printr-o muncă susținută.

Muzica care însoțește dansul este acompaniamentul ce asigură starea emoțională și dezvoltarea simțului ritmic. Dansul, muzica, mișcarea produc copiilor plăcere, bucurie, mulțumire, confort, motivație.

Optionalul urmărește nu numai avantajele estetice, ci mai ales menținerea stării generale a sănătății, prevenirea îmbolnăvirilor, stimulează acea stare de bună dispoziție, constituind un mijloc plăcut și atractiv pentru copii.

Această activitate opțională se dorește a fi prilej de voie bună, mișcare și destindere într-un cadru organizat.

Obiective cadru

Stimularea calității intelectuale, de voință și afective în vederea aplicării independente a deprinderilor însușite;

2. Formarea și dezvoltarea deprinderilor motrice de bază și utilitar-aplicative;

3. Cunoașterea deprinderilor igienico-sanitare pentru menținerea stării de sănătate.

4. Formarea capacității de receptare a lumii sonore și a muzicii;

5. Formarea capacităților de exprimare prin muzică.

Obiective de referință

Să exprime prin mișcare starea sufletească creată de muzica audiată;

Să exprime într-un joc impresia muzicală;

Să improvizeze spontan, liber scurte motive sincretice: text onomatopeic + melodie, text onomatopeic + mișcare, text onomatopeic + melodie + mișcare;

Să cunoască și să aplice regulile de igienă a efortului fizic;

Să-și formeze o ținută corporală corectă (în poziția stând, șezând și în deplasare);

Să perceapă componentele spațio-temporale (ritm, durată, distanță, localizare);

Să fie apt să utilizeze deprinderile motrice însușite în diferite contexte;

Să se folosească de acțiunile motrice învățate pentru a exprima sentimente și/sau comportamente, pentru a răspunde la diferiți stimuli (situații), la diferite ritmuri;

Să manifeste în timpul activității atitudini de cooperare, spirit de echipă, de competiție, fair-play.

Conținuturi

Jocuri muzicale;

Joc cu text și cânt;

Dansuri ritmice cu și fără obiecte;

Dansuri moderne;

Dansuri populare.

Planificarea activităților

Nr.crt.	Luna	Conținuturi	Tema activității
1	Octombrie	- Mișcări de bază;	- „Mergi cum spun!”

		- Audiție și mișcare; -Poziții coprorale corecte.	Mișcă-te pe muzică! Joc cu text și cânt: „Înviorarea” Joc musical: „Stropi de ploaie”
2	Noiembrie	-Învățarea pașilor de dans aerobic -executarea corectă a pașilor de dans modern -exerciții de euritmie	Dance Fun Aerobic „Dansul Umbreluțelor”
3	Decembrie	Dans de iarnă	Fond muzical: „He'll Be Comming”
4	Ianuarie	- Învățarea elementelor de bază ale dansului popular; -Executarea corectă a pașilor dansurilor propuse spre a fi învățate;	Aluneleu De doi Hora Unirii
5	Februarie	-Exerciții de euritmie; -Învățarea unor mișcări de dans modern.	„ Feeria iernii” „Majorete”
6	Martie	-Exerciții euritmie; -Executarea mișcărilor de dans învățate.	„ Dansul florilor” „Dansez pentru mama”
7	Aprilie	-Dans tematic.	„Din nou e primăvară”
8	Mai	-Învățarea unor pași de dans modern.	Zumba „Mișcă-te ca mine”
9	Iunie	-Repetarea dansurilor învățate.	„Cel mai bun dansator”

Bibliografie

1. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.edums.ro/invpresc/Curriculum-pentru-invatamantul-prescolar.pdf>
2. Hai La Joc, Culegere de Jocuri Pentru Copii - Secțiunea II
3. Șova, S (2000). Activități opționale în grădiniță. București:Editura:AS'S

4. Gimnastica ritmică-modernă, dans tematic, dans popular, Marian Caroli, Emilia Crișan, Claudia Julea, Editura Emia,2002
5. Gimnastica aerobică pe înțelesul tuturor, Ferrario B.,Editura Semne, București, 2004

Lazăr Nicoleta Silvia

Școala Gimnazială Liliești, oraș Băicoi, Județ Prahova

Programa școlară pentru CDȘ

"Arta digitală"

Clasa a VI-a/Clasa a VII-a

Notă de prezentare

Opționalul "Artă digitală" reprezintă o oportunitate captivantă pentru elevii de clasa a VI-a/a VII-a din învățământul gimnazial să exploreze și să experimenteze domeniul creativității digitale, având alocat o oră/săptămână, pe durata unui an școlar. Acest curs își propune să încurajeze imaginația și inovația, oferind elevilor un mediu de învățare stimulat și accesibil pentru dezvoltarea abilităților artistice în context digital.

Programa școlară este concepută în conformitate cu modelul de proiectare curriculară bazat pe competențe, specific învățământului gimnazial. Aceasta se aliază profilului de formare al absolventului de gimnaziu (OMENCS nr.3590/05.04.2016) și Strategiei Naționale privind Agenda Digitală pentru România 2020.

Prin intermediul acestui opțional, elevii vor avea ocazia să descopere tehnici și instrumente digitale pentru expresie artistică și să își pună în practică creativitatea într-un mod modern și interactiv. De la desenul și pictura digitală la colaje și sculpturi virtuale, cursul "Artă digitală" îi va încuraja pe elevi să exploreze diverse stiluri și tehnici artistice într-un mediu digital captivant.

Scopul acestui opțional este de a forma competențele necesare pentru utilizarea transdisciplinară și creativă a achizițiilor din domeniul artei digitale. Prin intermediul activităților practice și a experimentelor artistice, elevii vor avea oportunitatea să își dezvolte abilitățile de comunicare vizuală, interpretare a mesajelor artistice și gândire creativă.¹

Opționalul "Artă digitală" se încadrează în modelul de proiectare curriculară centrat pe competențe, utilizat la nivelul învățământului gimnazial. Structura programului include următoarele secțiuni: Notă de prezentare, Competențe generale, Competențe specifice și exemple de activități de învățare, Conținuturi, Sugestii metodologice, Bibliografie.

Competențele generale reprezintă un set structurat de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit soluționarea problemelor specifice unui anumit domeniu sau a problemelor generale în diverse contexte.

Competențele specifice sunt subsecvente competențelor generale și se formează pe parcursul unui an școlar, reprezentând etape în dobândirea acestora. În cadrul programei sunt propuse exemple de activități de învățare pentru a sprijini realizarea competențelor specifice. Aceste activități, de natură

¹ (MEC, 3. Ordinul Ministerului Educației și Cercetării nr. 3898/2021 privind aprobarea Metodologiei-cadru pentru evaluarea și promovarea învățământului preșcolar și primar, precum și a învățământului gimnazial)

neobligatorie, includ sarcini de lucru care dezvoltă competențele specifice și integrează strategii didactice adecvate unor contexte variate de învățare.

Conținuturile învățării servesc drept mijloace informaționale esențiale pentru formarea competențelor.

Sugestiile metodologice oferă strategii didactice menite să ghideze cadrele didactice în implementarea programei. Pentru a sprijini activitatea didactică, aceste sugestii includ descrieri de experimente, lucrări practice și metode interactive, ca suport pentru crearea unor situații de învățare semnificative.²

Prin intermediul acestui opțional, ne propunem să cultivăm creativitatea și imaginația elevilor, să îi inspirăm să exploreze noi modalități de exprimare artistică și să le oferim instrumentele necesare pentru a-și dezvolta potențialul artistic în era digitală în care trăim.³

Competențe generale:

1. Dezvoltarea gândirii critice și creativității în procesul de creație artistică.
2. Învățarea autonomă și colaborativă în explorarea și utilizarea instrumentelor și tehnologiilor digitale.
3. Îmbunătățirea abilităților de comunicare vizuală și interpretare a mesajelor artistice.

Competențe specifice și exemple de activități de învățare⁴

1. Dezvoltarea gândirii critice și creativității în procesul de creație artistică

Clasa a VI-a/ clasa a VII-a
<p><i>Identificarea și utilizarea elementelor de bază ale artei digitale (linii, forme, culori, texturi).</i></p> <p>Crearea unui desen digital folosind instrumentele de bază ale programului Canva⁵. Elevii vor desena un obiect simplu folosind linii și forme.</p> <p>Realizarea unui poster digital pe o temă dată (ex: natură, spațiu) utilizând diferite culori și texturi pentru a evidenția elementele cheie.</p>
<p><i>Explorarea și aplicarea diferitelor tehnici artistice în mediul digital.</i></p> <p>Realizarea unei picturi digitale experimentând cu diverse pensule și texturi disponibile în software-ul ales (ex: Krita, GIMP).</p> <p>Crearea unei serii de lucrări digitale care să reflecte diferite stiluri artistice (ex: impresionism, cubism, pop art).</p>
<p><i>Evaluarea și ajustarea lucrărilor artistice proprii pe baza feedback-ului primit.</i></p>

² (MEC, Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023)

³ (MEC, Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului Național (document de politici educaționale))

⁴ (Simion, 2021)

⁵ (Raji)

Participarea la sesiuni de critici de artă în care elevii își prezintă lucrările și primesc sugestii pentru îmbunătățiri.

Revizuirea unei lucrări digitale după o sesiune de feedback, evidențiind modificările făcute pentru a îmbunătăți lucrarea inițială.

2. **Învățarea autonomă și colaborativă în explorarea și utilizarea instrumentelor și tehnologiilor digitale.**⁶

Clasa a VI-a/ clasa a VII-a

Utilizarea eficientă a resurselor online pentru a învăța tehnici noi de artă digitală.

Realizarea unui proiect de artă digitală pe tema aleasă, utilizând tutoriale online pentru a învăța tehnici noi (ex: crearea unei iluzii optice digitale)

Crearea unui cont pe o platformă de artă digitală (ex: DeviantArt) și participarea la comunități de artiști pentru a împărtăși lucrări și tehnici.

Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă pentru a crea proiecte artistice comune.

Crearea unui colaj digital în echipă, unde fiecare membru contribuie cu elemente grafice proprii.

Organizarea unui proiect de animație digitală scurtă, unde elevii își împart rolurile (ex: scenarist, desenator, animator).

Gestionarea timpului și resurselor în realizarea proiectelor artistice.

Planificarea și realizarea unui proiect artistic digital complex, respectând termenele și resursele alocate (ex: crearea unui calendar digital ilustrat)

Realizarea unui jurnal digital în care elevii își documentează progresul proiectelor, inclusiv planificarea timpului și resurselor.

3. **Îmbunătățirea abilităților de comunicare vizuală și interpretare a mesajelor artistice.**

Clasa a VI-a/ clasa a VII-a

Analiza și interpretarea lucrărilor de artă digitală din perspective diverse.

Discutarea în grup a unei selecții de lucrări de artă digitală, concentrându-se pe mesajul și tehnicile utilizate (ex: lucrări de artă digitală contemporană).

Compararea și contrastarea a două lucrări digitale care abordează aceeași temă, dar folosesc tehnici și stiluri diferite.

<p><i>Crearea de lucrări artistice care comunică mesaje sau emoții specifice.</i></p> <p>Proiectarea unei afiș digital care promovează un eveniment școlar sau o cauză socială (ex: campanie anti-bullying).</p> <p>Realizarea unei serii de imagini digitale care să comunice o poveste sau o emoție specifică (ex: fericire, tristețe).</p>
<p><i>Prezentarea și explicarea procesului creativ și a deciziilor artistice în fața colegilor.</i></p> <p>Organizarea unei expoziții virtuale unde elevii își prezintă lucrările și explică procesul creativ din spatele fiecărei piese.</p> <p>Crearea unui videoclip care să arate procesul de creare a unei lucrări digitale, urmat de o prezentare orală despre tehnicile și deciziile artistice implicate.</p>

Conținuturi

<i>Domenii de conținut</i>	<i>Conținuturi</i>
<i>Introducere în arta digitală</i>	<p>Ce este arta digitală?</p> <p>De ce este importantă arta digitală astăzi?</p> <p>Exemple de lucrări de artă digitală și artiști digitali celebri</p>
<i>Instrumente și software pentru artă digitală</i>	<p>Prezentarea diferitelor programe de artă digitală (ex: Canva, Krita, GIMP)</p> <p>Familiarizarea cu interfața și funcțiile de bază ale acestor programe</p> <p>Alegerea și utilizarea instrumentelor potrivite pentru diferite tipuri de proiecte</p>
<i>Tehnici de bază în arta digitală</i>	<p>Desen digital: utilizarea liniilor, formelor și culorilor</p> <p>Tehnici de umbrire și iluminare</p> <p>Crearea texturilor digitale (suprafețe cu modele)</p>
<i>Stiluri și genuri artistice în mediul digital</i>	<p>Explorarea diverselor stiluri artistice (ex: realism, impresionism, cubism, pop art)</p> <p>Crearea de lucrări inspirate de diferite genuri artistice</p> <p>Adaptarea stilurilor tradiționale în mediul digital</p>

Proiecte de artă digitală	Realizarea unui desen digital complet Crearea unei picturi digitale detaliate Elaborarea unui colaj digital Modelare 3D
Comunicare vizuală și interpretare artistică	Principii de design (ex: echilibru, contrast) Analiza și interpretarea mesajelor vizuale în lucrările de artă digitală Crearea de lucrări care să comunice mesaje sau emoții specifice
Proiecte colaborative și prezentări	Lucrul în echipă pentru crearea unor proiecte artistice comune Organizarea unei expoziții virtuale Prezentarea lucrărilor și explicarea procesului creativ în fața colegilor
Feedback și îmbunătățire	Evaluarea lucrărilor proprii și ale colegilor Primirea și aplicarea feedback-ului constructiv Revizuirea și îmbunătățirea proiectelor artistice în funcție de feedback

Sugestii metodologice

1. Introducere interactivă

- ✓ Discuții deschise: Începeți fiecare modul cu o discuție deschisă despre ce înseamnă arta digitală și cum se diferențiază de arta tradițională. Folosiți exemple vizuale și încurajați elevii să-și exprime opiniile.
- ✓ Prezentări multimedia: Utilizați videoclipuri și prezentări multimedia pentru a introduce subiecte noi și a capta interesul elevilor.

2. Învățare practică

- ✓ Ateliere practice: Organizați ateliere în care elevii pot experimenta direct cu diverse instrumente și tehnici digitale. Asigurați-vă că fiecare elev are acces la un computer sau tabletă.
- ✓ Proiecte individuale: Încurajați elevii să lucreze la proiecte individuale care reflectă interesele lor personale, oferindu-le libertatea de a alege subiectul și stilul artistic.

3. Colaborare și lucru în echipe

- ✓ Proiecte de grup: Promovați lucrul în echipe pentru a crea proiecte comune, cum ar fi colaje sau scurte animații digitale. Aceasta va ajuta la dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare.
- ✓ Feedback colaborativ: Organizați sesiuni de feedback în grup, unde elevii își prezintă lucrările și primesc sugestii constructive de la colegi.

4. **Utilizarea resurselor online**

- ✓ Tutoriale și cursuri online: Direcționați elevii către tutoriale online și resurse educaționale care să-i ajute să-și perfecționeze tehnicile și să învețe noi metode de creație digitală.
- ✓ Platforme de artă digitală: Încurajați elevii să-și creeze conturi pe platforme de artă digitală (ex: Deviantart) pentru a-și publica lucrările și a primi feedback de la o comunitate mai largă.

5. **Integrarea feedback-ului și auto-reflectarea**

- ✓ Sesiuni de Critică: Organizați sesiuni regulate de critică constructivă, unde elevii discută despre lucrările lor și primesc feedback de la colegi și profesori.
- ✓ Jurnale de Reflecție: Încurajați elevii să țină un jurnal în care să reflecteze asupra progresului lor, să noteze ce au învățat și să identifice arii de îmbunătățire.

6. **Prezentări și expoziții**

- ✓ Expoziții virtuale: Organizați expoziții virtuale unde elevii își pot prezenta lucrările finalizate. Aceasta poate fi realizată prin crearea unui site web sau folosirea unei platforme online.
- ✓ Prezentări orale: Încurajați elevii să facă prezentări orale despre proiectele lor, explicând procesul creativ și deciziile artistice luate. Acest lucru le va dezvolta abilitățile de prezentare și comunicare.

7. **Evaluare continuă și finală**

- ✓ Evaluare formativă: Folosiți evaluări formative pentru a monitoriza progresul elevilor pe parcursul anului școlar. Acestea pot include observații directe, discuții și auto-evaluări.
- ✓ Portofolii digitale: Încurajați elevii să-și creeze un portofoliu digital care să includă toate lucrările lor, notițele de reflecție și feedback-ul primit. Acesta poate fi folosit pentru evaluarea finală.

Metode didactice recomandate:

- Demonstrare practică
- Învățare bazată pe proiecte
- Colaborare și lucrul în echipă
- Feedback și evaluare
- Excursii virtuale sau la galerii de artă

Programe recomandate pentru lucrul în arta digitală

Canva:	<i>Descriere:</i> Canva este o platformă online care permite utilizatorilor să creeze grafică digitală folosind o interfață simplă și intuitivă. Este ideală pentru proiecte de design grafic, postere, prezentări și colaje.
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p><i>Detalii:</i> Oferă o varietate de șabloane și instrumente de design, fiind accesibilă atât pentru începători cât și pentru utilizatori avansați. Este folosită în mod obișnuit pentru a crea materiale vizuale atractive fără a necesita abilități avansate de design.</p> <p><i>Utilizare în clasă:</i> Crearea de postere, prezentări, infografice și alte materiale vizuale într-un mod rapid și eficient.</p>
Krita:	<p><i>Descriere:</i> Krita este un program gratuit și open-source de desen și pictură digitală, ideal pentru ilustrații, benzi desenate și animație.</p> <p><i>Detalii:</i> Oferă o gamă largă de pensule și instrumente personalizabile, suport pentru straturi (layers), și funcții avansate pentru pictură digitală. Este preferat de mulți artiști digitali pentru capacitățile sale puternice și flexibilitatea în utilizare.</p> <p><i>Utilizare în clasă:</i> Realizarea de picturi și desene digitale complexe, experimentarea cu diverse tehnici de pictură și crearea de ilustrații detaliate.</p>
GIMP:	<p><i>Descriere:</i> GIMP (GNU Image Manipulation Program) este un editor de imagini gratuit și open-source, similar cu Adobe Photoshop, folosit pentru retușare foto, editare de imagini și crearea de elemente grafice.</p> <p><i>Detalii:</i> Oferă funcții avansate de editare și manipulare a imaginilor, suport pentru plugin-uri și o interfață personalizabilă. Este potrivit pentru utilizatorii care doresc să învețe editare foto și grafică digitală la un nivel avansat.</p> <p><i>Utilizare în clasă:</i> Editarea și manipularea imaginilor, crearea de colaje digitale și aplicarea de efecte vizuale complexe.</p>
Adobe Spark	<p><i>Descriere:</i> Adobe Spark este un instrument online de design grafic, video și pagini web, oferind șabloane și instrumente ușor de folosit pentru creații rapide și profesioniste.</p> <p><i>Utilizare în clasă:</i> Crearea de prezentări interactive, videoclipuri promoționale și pagini web pentru proiectele școlare.</p>
Tinkercad	<p><i>Descriere:</i> Tinkercad este un instrument online gratuit pentru proiectare 3D, destinat începătorilor, oferind o interfață simplă și intuitivă pentru a învăța bazele modelării 3D.</p>

	<i>Utilizare în clasă:</i> Introducerea în conceptele de modelare 3D, crearea de modele simple și pregătirea pentru imprimare 3D.
Autodesk SketchBook	<p><i>Descriere:</i> Autodesk SketchBook este un software de desen și pictură digitală, cunoscut pentru interfața sa intuitivă și instrumentele avansate de ilustrare, fiind utilizat atât de începători, cât și de profesioniști.</p> <p><i>Utilizare în clasă:</i> Crearea de ilustrații și desene digitale, experimentarea cu tehnici de pictură și desen, și realizarea de proiecte artistice detaliate.</p>

Platformele de artă digitală sunt excelente pentru artiștii care doresc să își prezinte lucrările, să primească feedback și să interacționeze cu alți artiști. Iată câteva exemple de platforme populare pentru arta digitală:

Platforme de artă digitală	
DeviantArt	<p><i>Descriere:</i> Una dintre cele mai mari și mai cunoscute comunități online pentru artiști, DeviantArt permite utilizatorilor să-și publice lucrările, să primească feedback și să se conecteze cu alți artiști.</p> <p><i>Caracteristici:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Galerii personalizate pentru artiști Opțiuni de comentarii și feedback Grupuri și forumuri pentru discuții și colaborări Magazin online pentru vânzarea lucrărilor
Behance	<p><i>Descriere:</i> Parte a suitei Adobe, Behance este o platformă pentru creativi care permite publicarea de portofolii și descoperirea de proiecte din diverse domenii ale artei și designului.</p> <p><i>Caracteristici:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Portofolii online Proiecte curatoriate și recomandate Integrare cu Adobe Creative Cloud Opțiuni de feedback și apreciere
Dribbble	<p><i>Descriere:</i> Dribbble este o platformă de prezentare a proiectelor de design grafic și web, oferind o comunitate activă de designeri și creativi.</p> <p><i>Caracteristici:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Prezentare de lucrări în format de "shots" (imagini scurte) Opțiuni de feedback și apreciere

	<p>Forumuri și resurse pentru designeri</p> <p>Oportunități de carieră și colaborare</p>
Newgrounds	<p><i>Descriere:</i> Newgrounds este o platformă cunoscută pentru jocuri, animații și artă digitală, oferind o comunitate diversă de creatori și utilizatori.</p> <p><i>Caracteristici:</i></p> <p>Galerii de artă și animații</p> <p>Opțiuni de feedback și comentarii</p> <p>Concursuri și evenimente comunitare</p> <p>Forumuri și discuții</p>

Exemple de activități de învățare :

Crearea unui Poster Digital

Obiectiv: Dezvoltarea abilităților de utilizare a culorilor și texturilor în artă digitală.

Descriere:

Tema: Alegeți o temă, cum ar fi protejarea mediului, spațiul cosmic sau o sărbătoare locală.

Instrumente: Utilizați Canva pentru a crea posterul.

Etape:

- Introducere: Discuție despre elementele de bază ale unui poster (text, imagini, culori).
- Planificare: Elevii vor realiza schițe pe hârtie pentru a planifica compoziția posterului.
- Creare: Folosind Canva, elevii vor crea posterul, utilizând linii, forme, culori și texturi pentru a evidenția mesajul.
- Feedback: Prezentare în fața clasei și sesiune de feedback colectiv pentru îmbunătățiri.

Realizarea unei Picturi Digitale

Obiectiv: Explorarea și aplicarea tehnicilor de umbrire și iluminare în arta digitală.

Descriere:

Tema: Pictarea unui peisaj natural sau urban.

Instrumente: Utilizați Krita sau GIMP pentru a crea pictura digitală.

Etape:

- Introducere: Prezentare a tehnicilor de umbrire și iluminare în arta tradițională și digitală.
- Exercițiu: Elevii vor experimenta cu diverse pensule și texturi în Krita/GIMP.
- Creare: Elevii vor crea o pictură digitală aplicând tehnicile de umbrire și iluminare.
- Critică: Sesiune de critică de artă în care elevii își prezintă lucrările și primesc feedback.

Concurs de Ilustrări Digitale

Obiectiv: Îmbunătățirea tehnicilor de desen digital și promovarea creativității individuale.

Descriere:

Tema: "Personajul meu de basm".

Instrumente: Utilizați Krita sau GIMP pentru crearea ilustrațiilor digitale.

Etape:

- Introducere: Discuție despre caracteristicile personajelor de basm și tehnicile de ilustrare digitală.
- Creare: Elevii vor crea ilustrații digitale ale unui personaj de basm inventat de ei.
- Concurs: Organizarea unui concurs, unde fiecare elev își va prezenta personajul și povestea acestuia.
- Evaluare: Ilustrațiile vor fi evaluate pe baza originalității, complexității tehnice și narativității vizuale. Se vor acorda premii pentru cele mai bune lucrări.

Evaluarea:

Evaluarea în cadrul opționalului "Arta digitală" poate fi realizată folosind diverse strategii pentru a măsura progresul elevilor în dezvoltarea competențelor artistice și digitale. Iată câteva metode de evaluare care pot fi aplicate:

Evaluare formativă:

- Observații directe: profesorul poate observa direct progresul și evoluția elevilor în timpul activităților practice și poate oferi feedback imediat pentru a îmbunătăți abilitățile acestora.
- Discuții și dezbateri: evaluarea poate fi realizată prin intermediul discuțiilor și dezbaterilor în clasă, unde elevii își pot exprima ideile și pot argumenta deciziile artistice luate în lucrările lor.
- Portofolii digitale: elevii pot crea portofolii digitale în care să își documenteze lucrările, procesul creativ și reflecțiile personale, oferind o perspectivă asupra evoluției lor în timp.

Evaluare sumativă:

- Proiecte finale: elevii pot fi evaluați pe baza proiectelor finale pe care le-au creat, ținând cont de complexitatea și originalitatea lucrărilor lor, precum și de modul în care acestea reflectă competențele dobândite în timpul cursului.
- Teste și chestionare: se pot organiza teste și chestionare pentru a evalua cunoștințele și înțelegerea elevilor în legătură cu conceptele și tehnologiile specifice domeniului artei digitale.
- Prezentări orale și expoziții: elevii pot susține prezentări orale despre proiectele lor și pot expune lucrările finale în cadrul unei expoziții virtuale sau fizice, unde vor fi evaluate atât calitatea lucrărilor, cât și abilitățile lor de prezentare și comunicare.

Autoevaluare:

- Elevii pot fi încurajați să-și evalueze propriile lucrări și să-și analizeze punctele tari și punctele slabe, identificând domeniile în care pot îmbunătăți și dezvolta abilitățile lor artistice și digitale.
- Elevii pot evalua și oferi feedback unul altuia pe baza unor criterii prestabilite, contribuind astfel la dezvoltarea abilităților lor critice și analitice, precum și la îmbunătățirea colaborării în echipă.

Evaluarea în cadrul opționalului "Arta Digitală" ar trebui să fie holistică și să țină cont nu doar de rezultatele finale ale elevilor, ci și de procesul creativ și evoluția acestora în timp. Este important

ca elevii să primească feedback constructiv și să fie încurajați să-și continue explorarea și dezvoltarea în domeniul artei digitale.

Bibliografie

MEC. (fără an). 3. *Ordinul Ministerului Educației și Cercetării nr. 3898/2021 privind aprobarea Metodologiei-cadru pentru evaluarea și promovarea învățământului preșcolar și primar, precum și a învățământului gimnazial.*

MEC. (fără an). *Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023.*

MEC. (fără an). *OMENCS nr.3590/05.04.2016.*

MEC. (fără an). *Plan cadru de învățământ pentru învățământul primar Ordin 3371/2013.*

MEC. (fără an). *Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului Național (document de politici educaționale).*

Raji, L. (fără an). *"Design with Canva: A complete guide on how to use Canva."*

Simion, O. (2021). *"Designul - Intre arta si tehnologie", Editura Eikon. Eikon.*

Prof. Lazăr Nicoleta

Anul școlar 2024-2025

Programa școlară pentru C.D.Ș.:

Prietenul meu, calculatorul!

Clasele pregătitoare, I, II, III, IV

Școala gimnazială Liliеști, Băicoi

Notă de prezentare

Programa pentru curriculum la decizia școlii "Prietenul meu, calculatorul!" pentru clasele pregătitoare-IV a fost realizată pe baza unor documente relevante de cercetare și politici la nivel internațional, european și național care au contribuit la definirea competențelor generale și specifice necesare a fi dezvoltate până la finalul clasei a IV-a, precum și a abordării metodologice specifice.

În era tehnologiei moderne, calculatoarele au devenit inima activității noastre zilnice, fiind prezente în toate aspectele vieții noastre, de la muncă la divertisment. Astăzi, calculatorul reprezintă unul dintre cele mai sofisticate și, în același timp, flexibile și puternice instrumente utilizate într-o gamă variată de domenii, inclusiv inginerie, administrație, comerț, artă, cercetare științifică, servicii, și altele.

Scopul principal al programului "Prietenul meu, calculatorul!" este de a familiariza elevii cu conceptele de bază ale tehnologiei informației și comunicațiilor și de a le oferi o fundație solidă pentru a deveni utilizatori competenți și responsabili ai tehnologiei digitale. Prin intermediul acestui program, ne propunem să dezvoltăm competențe gândirea critică, rezolvarea de probleme, colaborarea, utilizarea instrumentelor și aplicațiilor digitale în diverse contexte.⁷

Prin intermediul unei abordări metodologice inovatoare și adaptate la nevoile specifice ale copiilor din aceste grupe de vârstă, programul "Prietenul meu, calculatorul!" încurajează explorarea și experimentarea, oferind în același timp un cadru sigur pentru învățare. Activitățile propuse în cadrul programului sunt concepute pentru a stimula creativitatea și curiozitatea elevilor și pentru a îi încuraja să descopere, să învețe și să aplice noțiuni și abilități legate de tehnologie.⁸

Programa "Prietenul meu, calculatorul!" este în concordanță cu prevederile **Legii învățământului preuniversitar nr. 198/2023**, care recunoaște importanța integrării tehnologiei digitale în procesul de învățământ și promovează dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor încă de la vârste fragede. Această lege subliniază necesitatea adaptării curriculumului școlar la cerințele și provocările unei societăți digitale în continuă evoluție și subliniază responsabilitatea școlii de a pregăti elevii pentru succesul într-un mediu digital. În acest sens, programa "Prietenul meu, calculatorul!" se încadrează în obiectivele și direcțiile

⁷ (MEC, Ordinul Ministerului Educației și Cercetării nr. 3898 privind aprobarea Metodologiei-cadru pentru evaluarea și promovarea învățământului preșcolar și primar, precum și a învățământului gimnazial, 2021)

⁸ (MEC, Plan cadru de învățământ pentru învățământul primar Ordin 3371/2013)

strategice stabilite de Legea învățământului preuniversitar, contribuind la îndeplinirea scopului comun de a asigura o educație de calitate, relevantă și adaptată cerințelor societății contemporane.⁹

Din perspectiva modelului de proiectare curriculară, această programă urmează modelul avansat al programei pentru ciclul primar, fiind organizată într-o structură care include: notă de prezentare, competențe generale, competențe specifice însoțite de exemple de activități de învățare asociate, conținuturi și sugestii metodologice.

Competențele generale sunt dezvoltate pe toată durata învățământului primar, în timp ce **competențele specifice** sunt detaliate și urmărite în fiecare an școlar al acestui ciclu de învățământ.

Activitățile de învățare servesc drept exemple de sarcini practice (opționale), care contribuie la formarea și dezvoltarea competențelor specifice.

Conținuturile sunt instrumente informative menite să susțină formarea competențelor.

Sugestiile metodologice sunt ghiduri destinate profesorilor pentru a-i îndruma în structurarea procesului educațional, facilitând astfel dezvoltarea competențelor.¹⁰

În concluzie, programa propusă se bazează pe cele mai bune practici și recomandări în domeniul educației digitale și își propune să ofere elevilor o experiență educațională captivantă și relevantă, care să le dezvolte competențele necesare pentru a face față cu succes provocărilor și oportunităților din lumea digitală în continuă schimbare.

COMPETENȚE GENERALE

1. Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a calculatorului și a componentelor sale
2. Formarea și dezvoltarea capacității de căutare, selectare și utilizare a informațiilor.
3. Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare, transmitere și procesare a informațiilor.
4. Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate.

CLASA PREGĂTITOARE (Anul I de studiu)11

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Operarea funcțiilor de bază ale unui calculator sau a altor dispozitive digitale în situații specifice de învățare.

Clasa pregătitoare
<p>1. Identificarea și familiarizarea cu funcțiile esențiale ale diverse dispozitive digitale din mediul înconjurător.</p> <p>Crearea un puzzle format din piese reprezentând diferite dispozitive digitale;</p>

⁹ (MEC, Legea învățământului preuniversitar nr. 198, 2023)

¹⁰ (MEC, Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului Național (document de politici educaționale))

¹¹ (Forsea) "Jocul cu calculatorul – caiet de lucru pentru clasa pregătitoare", Disciplina: Tehnologii de Informare și Comunicare, editura Caba, autor Vlad Forsea

Realizarea manuală și creativă a componentelor unui computer sau a altor dispozitive digitale folosind materiale variate precum carton, hârtie, pastă de modelaj și materiale reciclabile, urmată de prezentarea și expunerea acestor obiecte confecționate;

Lectură activă a unei povestiri în imagini privind apariția și evoluția computerului (povestea computerului);

Crearea de desene sau modelaje cu tema "eu și computerul", în care elevii își reprezintă diferite activități desfășurate cu ajutorul computerului în contexte variate.

2. Utilizarea elementelor digitale precum imagini, forme, sunete și simboluri grafice în contexte de învățare specifice, prin intermediul unor operațiuni simple pentru manipularea acestor obiecte.

Dezvoltarea de jocuri educaționale în format digital care implică utilizarea mouse-ului și a săgeților de poziție, în care elevii să exerseze acțiuni precum click, dublu click, deplasare în sus, în jos, la stânga și la dreapta.

Jocuri educative în format digital de tip puzzle, colorare a unor figuri, deplasarea unor obiecte, comparare, asociere, reasamblarea, potrivire cu ajutorul principalelor comenzi (deschide, rulează, pauză, înapoi, înainte săgeți, închide, salvează, ieșire, etc.);

Crearea de jocuri digitale care implică coordonarea mișcării corporale pentru a rezolva sarcini specifice.

2. Explorarea și dezvoltarea unor conținuturi digitale elementare în formate vizuale și/sau audio..

Clasa pregătitoare

1. Explorarea modurilor simple de căutare a informațiilor sub formă de imagini.

Inițierea în utilizarea unui motor de căutare și urmarea pașilor pentru căutarea simplă de imagini pe baza unui cuvânt specific, sub îndrumarea profesorului.

Activități de identificare și recunoaștere a simbolurilor grafice (icoane) ale principalelor motoare de căutare.

Crearea de desene digitale.

Selectarea imaginilor digitale dintr-un set prestabilit pentru crearea unui colaj sau pentru a compune o poveste vizuală pe o anumită tematică, sub îndrumarea profesorului.

2. Elaborarea unor înregistrări ușoare de tip video sau audio, sub îndrumarea profesorului.

Joc de rol – "Vreau să devin fotograf!": Elevii vor fi încurajați să exploreze arta fotografică prin realizarea unor fotografii pe o temă dată asociată conținuturilor altor discipline. De

exemplu, pot fotografia produse confecționate la tema meșteșugurilor populare, desene sau colaje, colegii de clasă, familia sau școala lor.

Realizarea unor fotografii la evenimente școlare, cum ar fi serbările, vizitele sau concursurile.

Confecționarea unor aparate simple de transmitere a sunetului din materiale reciclabile, precum pahare de plastic și fire.

Joc de rol – "Știi să cânt și să dansez" sau "Sunt actor": Elevii vor înregistra, cu sprijinul profesorului, exerciții fizice sau jocuri de mișcare, cântece sau poezii, urmând ca apoi să analizeze aceste înregistrări împreună.

3. Demonstrația curiozității privind impactul tehnologiilor de informare și comunicare asupra rutinei zilnice, procesului de învățare și interacțiunilor sociale.

Clasa pregătitoare

1. Identificarea avantajelor și riscurilor asociate utilizării tehnologiilor informaționale și comunicațiilor (TIC).

Lectură interactivă în imagini care prezintă exemple despre impactul utilizării excesive a computerului sau a altor dispozitive digitale asupra sănătății ochilor, posturii coloanei vertebrale și stării generale de sănătate. Exemplele pot include lucrări precum "Povestea ochilor oboseți" sau "Coloana vertebrală".

Studiu de caz focalizat pe reguli simple de utilizare și protecție a informațiilor digitale. De exemplu, subiectele de discuție pot include scenarii practice precum "Vreau să împrumut un computer - Ce trebuie să știu? - Cum să mă comport?".

Crearea de desene care ilustrează 5 reguli de bază pentru evitarea accidentelor și situațiilor de risc în utilizarea computerului sau a altor dispozitive digitale. Aceste desene pot fi realizate pentru a evidenția comportamentele recomandate pentru utilizarea sigură și eficientă a dispozitivelor.

Observarea practică a situațiilor reale de utilizare a computerului sau a altor dispozitive digitale în viața de zi cu zi, prin vizite la instituții din comunitate precum primăriei sau posturi de poliție, și prin realizarea de interviuri cu angajați care folosesc zilnic aceste dispozitive.

Elaborarea de colaje prin utilizarea imaginilor decupate din diverse surse, cu scopul de a ilustra comportamentele dorite în utilizarea computerului sau a altor dispozitive digitale. Aceste colaje pot evidenția aspecte precum poziția corectă la computer, distanța adecvată față de ecran și modalități de comunicare eficientă cu clienții în timpul utilizării dispozitivelor digitale.

2. Elaborarea unui portofoliu personal al învățării în format digital, sub îndrumarea profesorului.

Elaborarea unui titlu personalizat și original pentru portofoliul individual și/sau selectarea unei imagini reprezentative;

Împreună cu ajutorul unui adult, crearea unui fișier digital pe calculatorul clasei pentru fiecare elev, în care aceștia să selecteze cele mai reușite lucrări sau produse ale învățării lor sub formă digitală (fotografii, filmulețe, înregistrări audio) pe parcursul unei perioade de învățare (săptămână, lună, semestru, an școlar);

Înregistrarea, cu sprijinul unui adult, a unor scurte mesaje audio sau video care să răspundă la întrebările: "Ce am învățat?" și "Ce mi-a plăcut la școală în clasa pregătitoare?"

Domenii de conținut	Conținuturi
NOI ȘI COMPUTERUL	Principalele componente ale computerului, joc Dispozitive conexe, joc Alte dispozitive digitale Istoria computerului Pornim calculatorul ...și învățăm să lucrăm cu mouse-ul Cum realizăm foldere și documente noi, Joc Comenzi simple, Joc Cum închizi calculatorul?, Joc Activitate practică Joc de rol – La târgul de informatică
COMUNICARE ȘI INTERNET	Cum căutăm imagini și filme?, Joc Videoproiectorul Jocuri Aparatul foto, Joc Istoria aparatului foto Camera video Jocuri Joc de rol – Reporter la datorie
COMPUTERUL – PRIETEN SAU DUȘMAN?	Computerul ne-a răpit prietenul. Ajută-ne să îl salvăm!, Joc

	<p>Joc de rol – Vreau să devin fotograf</p> <p>Joc de rol - Știu să cânt și să dansez</p> <p>Joc</p> <p>Reguli simple de utilizare a computerului sau a altor dispozitive digitale</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CLASA I (Anul II de studiu)¹²

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a calculatorului și a componentelor sale

CLASA a I-a
<p>1. Cunoașterea și respectarea normelor de securitate în utilizarea calculatorului</p> <p>Discuții și prezentări interactive despre importanța securității cibernetice și a protejării informațiilor personale.</p> <p>Vizionarea de videoclipuri educative care să evidențieze comportamentele sigure în mediul online și pe calculator.</p> <p>Realizarea de afișe sau postere care să conțină regulile de bază pentru utilizarea sigură a calculatorului și a internetului.</p> <p>2. Localizarea și utilizarea tastelor alfanumerice și tastelor săgeți</p> <p>Exerciții practice de identificare și memorare a tastelor alfanumerice și a tastelor săgeți, folosind jocuri educative interactive sau materiale didactice vizuale.</p> <p>Activități de tastare a literelor și cifrelor pe tastatură, urmate de corectarea eventualelor erori.</p> <p>Jocuri și exerciții de identificare a funcțiilor tastelor săgeți și de practicare a utilizării acestora în diverse contexte.</p> <p>3. Utilizarea mouse-ului pentru accesarea pictogramelor și butoanelor (virtuale)</p> <p>Demonstrații practice cu utilizarea mouse-ului pentru a face clic pe pictograme și butoane virtuale de pe ecran.</p> <p>Exerciții practice de coordonare ochi-mână pentru a direcționa și controla mișcările mouse-ului în scopul navigării pe ecran.</p>

¹² (Matei & Mateiaș, Giga, Byte & Bit, manual de informatica pentru ciclul primar, nivelul 1, clasele 1-2)

Jocuri interactive sau activități de desenare digitală care să încurajeze utilizarea mouse-ului pentru a interacționa cu diferite elemente de pe ecran.

4. *Deschiderea și închiderea corectă a calculatorului*

Demonstrarea pașilor corecți pentru a porni și opri calculatorul, urmată de practicarea acestora sub supravegherea îndrumătorului.

Exerciții practice de repetare a procedurii de pornire și oprire a calculatorului, folosind simulări sau dispozitive tehnologice reale.

Jocuri de rol sau activități de dramatizare în care elevii să simuleze momentele de pornire și oprire a unui calculator.

5. *Lansarea programelor ,aplicațiilor ,și cunoașterea modalităților de închidere*

Instruire practică în lansarea diferitelor programe și aplicații pe calculator, cu ghidare individuală sau în grup.

Exerciții de identificare și utilizare a funcțiilor de închidere a programelor și aplicațiilor, urmate de discuții despre importanța închiderii corecte a acestora pentru economisirea resurselor sistemului.

Jocuri interactive sau scenarii de rol care să simuleze situații în care elevii să fie responsabili de deschiderea și închiderea unor programe sau aplicații pe calculator.

2. *Dezvoltarea abilităților de căutare, selecție și utilizare a informației.*

Clasa a I-a

1. *Deschidere și închiderea unui program sau unui fișier*

Exerciții practice de deschidere și închidere a diferitelor programe și fișiere pe calculator, folosind diverse aplicații și instrumente software.

Demonstrarea pașilor corecți pentru a deschide și închide programe și fișiere, urmată de practicarea acestora în situații reale sau simulări.

2. *Identificarea principalelor elemente ale unei ferestre*

Prezentări interactive care să evidențieze și să explice diferitele elemente ale unei ferestre de lucru pe calculator.

Exerciții practice de identificare și numire a componentelor unei ferestre, cum ar fi bara de titlu, bara de meniuri, bara de instrumente etc.

3. *Cunoașterea elementelor ferestrelor de lucru din Paint , Calculator ,Windows Explorer, Tux Paint*

Demonstrarea și explorarea elementelor caracteristice ale interfeței utilizatorului în diferite programe precum Paint, Calculator, Windows Explorer și Tux Paint.

Activități practice de navigare și utilizare a funcțiilor de bază în cadrul acestor programe, sub supravegherea îndrumătorului.

4. *Identificarea și utilizarea principalelor instrumente din bara de instrumente a programelor Paint și Notepad*

Instruire practică în identificarea și utilizarea diferitelor instrumente disponibile în bara de instrumente a programelor Paint și Notepad.

Exerciții practice de aplicare a diverselor instrumente pentru crearea și editarea de imagini sau texte în cadrul acestor programe.

5. *Salvarea sesiunilor de lucru într-un fișier*

Demonstrarea pașilor necesari pentru a salva o sesiune de lucru într-un fișier, urmată de practicarea acestora în situații practice.

Exerciții practice de salvare a diferitelor tipuri de fișiere în diverse formate și locații pe calculator.

6. *Utilizarea și procesarea informației sub diferite forme: desen, text, aritmetică-numere, multimedia*

Activități practice care să încurajeze elevii să utilizeze și să proceseze informația în diferite formate, inclusiv desen, text, aritmetică-numere și multimedia.

Exemple de sarcini și proiecte care să solicite elevii să manipuleze și să interpreteze informația în diverse moduri, sub îndrumarea îndrumătorului.

7. *Căutarea de jocuri și programe simple în computer*

Instruire practică în utilizarea funcțiilor de căutare și navigare în sistemul de operare al calculatorului pentru a găsi jocuri și programe simple.

Activități practice de căutare și identificare a jocurilor și programelor dorite în structura de fișiere a calculatorului.

8. *Căutarea de jocuri și programe simple pe Internet*

Demonstrații și instrucțiuni practice despre cum să folosească motoarele de căutare pe Internet pentru a găsi jocuri și programe simple.

Exerciții de căutare și evaluare a diverselor resurse disponibile online, cu accent pe selecția și utilizarea surselor sigure și de încredere.

3. *Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare ,transmitere și procesare a informațiilor*

Clasa a I-a

1. Exprimarea corectă, inteligibilă și utilizarea corectă a termenilor de specialitate

Exerciții practice și jocuri de rol care să încurajeze elevii să-și exprime ideile în mod clar și coerent, folosind termeni adecvați.

Dezbateri și discuții structurate despre subiecte relevante pentru vârsta lor, cu accent pe folosirea unui limbaj corect și precis.

2. Folosirea procesorului de text Wordpad pentru redactarea textelor, cu respectarea normelor de ortografie și punctuație în conformitate cu regulile prezentate în cadrul studiilor de gramatică a limbii române.

Instruire practică în utilizarea procesorului de text Wordpad pentru redactarea și formatarea textelor.

Exerciții de scriere și editare de texte, cu accent pe respectarea regulilor de ortografie și punctuație, urmate de revizuire și corectare.

3. Crearea de desene, felicitări, utilizând Paint, sau Wordpad cu imaginii, și modelarea cât mai estetică a documentelor

Activități practice de desen și creare de grafică digitală folosind programe precum Paint sau Wordpad.

Proiecte creative care să încurajeze elevii să-și exprime creativitatea prin realizarea de desene, felicitări și alte materiale grafice, cu accent pe aspectul estetic și originalitatea.

4. Cunoașterea noțiunilor despre posibilitatea de comunicare la distanță utilizând calculatorul, prin e-mail

Prezentări și discuții despre importanța și utilizarea e-mailului ca mijloc de comunicare la distanță.

Demonstrarea pașilor necesari pentru a trimite și a primi e-mailuri, urmată de exerciții practice de redactare și expediere a mesajelor electronice.

4. Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate

Clasa a I-a

1. Manifestarea unui comportament cooperant și prietenos în relațiile cu colegii

Activități și jocuri de rol care să promoveze cooperarea și prietenia între elevi, precum exerciții de lucru în echipă sau proiecte comune.

Discuții și activități interactive despre importanța respectului reciproc, a ascultării și a colaborării în cadrul unei echipe.

2. **Demonstrarea responsabilității în utilizarea computerului și protejarea datelor stocate pe acesta.**

Sesiuni de instruire și discuții despre importanța responsabilității în utilizarea tehnologiei și protejarea datelor personale și confidențiale.

Exerciții de dezvoltare a abilităților de comunicare și colaborare în echipă, cu accent pe clarificarea instrucțiunilor și comunicarea deschisă.

Promovarea unui mediu de lucru sigur și respectuos, în care elevii să fie încurajați să întrebe și să anunțe orice modificări accidentale sau probleme întâlnite în utilizarea calculatorului.

Stabilirea și respectarea unor reguli clare privind accesul la dosare, fișiere și programe pe calculator, în conformitate cu instrucțiunile și direcțiile date de către profesor.

Domenii de conținut	Conținuturi
CALCULATORUL ȘI ECHIPAMENTELE SALE	Unitatea centrala, monitor, tastatura, mouse Pornirea/Oprirea calculatorului
TASTATURA	Identificarea și utilizarea tastelor escape, spacebar, backspace, delete, shift, enter, tastelor alfanumerice, săgeți
MOUSE	Utilizarea butonului stâng pentru poziționarea cursorului sau accesarea pictogramelor; conceptul de click și dublu-click
Pornirea și închiderea aplicațiilor precum Paint, Tux Paint, Games, Calculator, Notepad sau deschiderea unui fișier.	Demonstrația pașilor necesari pentru a deschide și închide programele menționate sau pentru a deschide un fișier Paint, Games Calculator Notepad deschiderea unor fișiere din computer si din Internet soft Educational Abecedarul ilustrat informatic

Aplicația Paint și Tux Paint	Crearea de desene folosind bara de instrumente a aplicației; explorarea funcțiilor și instrumentelor disponibile în Paint și Tux Paint
Principalele elemente ale ferestrei de lucru în Notepad și Wordpad	Identificarea și utilizarea elementelor (bara de titlu, bara cu instrumente, spațiul util de lucru, barele de defilare, bara meniului START, butonul de închidere a ferestrei și butoanele din bara cu instrumente a acestor programe; scrierea textelor simple; Salvarea sesiunii de lucru) pentru editarea și salvarea textelor; familiarizarea cu funcțiile de bază ale programelor Notepad și Wordpad

CLASA a II-a (Anul III de studiu)¹³

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a calculatorului și a componentelor sale

Clasa a II-a
<p>1. Cunoașterea și respectarea normelor de securitate în utilizarea calculatorului</p> <p>Prezentarea și discuția regulilor de securitate online și offline, inclusiv protejarea datelor personale și evitarea accesului la conținut inadecvat.</p> <p>Jocuri de rol sau scenarii de dramatizare pentru a evidenția comportamentele sigure și nesigure în mediul digital.</p>
<p>2. Pornirea și oprirea calculatorului și a programelor software</p> <p>Demonstrarea pașilor corecți pentru a porni și opri calculatorul și diverse programe software, urmată de practicarea acestora sub supravegherea îndrumătorului.</p> <p>Exerciții practice de simulare a situațiilor în care elevii să fie responsabili de pornirea și oprirea calculatorului și a programelor, inclusiv identificarea și rezolvarea unor posibile probleme.</p>
<p>3. Utilizarea corectă a tastaturii</p> <p>Exerciții practice de tastare a literelor, cifrelor și simbolurilor, urmate de corectarea erorilor și de îmbunătățirea vitezei și preciziei de tastare.</p>

¹³ (Matei & Mateiaș, Giga, Byte & Bit, manual de informatica pentru ciclul primar, nivelul 1, clasele 1-2)

Jocuri educative interactive sau aplicații software care să permită elevilor să exerseze utilizarea tastaturii în mod distractiv și motivant.

4. Utilizarea corectă a mouse-ului

Exerciții practice de coordonare ochi-mână pentru a direcționa și controla mișcările mouse-ului pe ecran.

Activități de clic și dublu-clic pentru accesarea pictogramelor și butoanelor virtuale, urmate de exerciții de traseu și navigare pe pagini web sau în aplicații.

5. Salvarea fișierelor pe hard-disk

Instruire practică în utilizarea funcțiilor de salvare a fișierelor în diverse formate și locații pe hard-disk.

Exerciții de creare, salvare și organizare a fișierelor în dosare specifice, cu accent pe respectarea unor convenții de denumire și structură.

6. Utilizarea CD-urilor, DVD-urilor și stick-urilor USB

Demonstrarea pașilor necesari pentru a introduce și a elimina CD-uri, DVD-uri și stick-uri USB din calculator.

Exerciții practice de copiere și transfer de fișiere între calculator și dispozitivele de stocare externă, urmate de verificarea integrității datelor și de siguranța eliminării dispozitivelor.

2. Dezvoltarea abilităților de căutare, selecție și utilizare a informației în scopuri diverse.

Clasa a II-a

1. Utilizarea Windows Explorer în gestionarea fișierelor pe hard-disk

Demonstrarea pașilor necesari pentru deschiderea și navigarea în Windows Explorer, urmată de exerciții practice de identificare a fișierelor și dosarelor.

Exerciții de organizare a fișierelor în dosare specifice, precum și de copiere, mutare și ștergere a acestora, sub supravegherea îndrumătorului.

2. Crearea și salvarea fișierelor

Instruire practică în crearea și salvarea fișierelor în diferite formate și locații pe hard-disk, folosind programele adecvate precum Word, Paint sau Tux Paint.

Exerciții de scriere și editare a textelor sau de realizare a desenelor digitale, urmate de salvarea acestora în fișiere distincte.

3. Utilizarea informației sub diferite forme: desen, text, numere, tabele, folosind programele Word, Paint, Tux Paint

Proiecte practice care să solicite elevilor să creeze și să editeze documente de text în Word, să realizeze desene sau grafică digitală în Paint sau Tux Paint, și să lucreze cu tabele și cifre în Excel.

Activități de integrare a diferitelor forme de informație în proiecte creative, precum crearea unui pliant digital sau a unei prezentări multimedia.

4. Capacitatea de căutare a informațiilor și jocurilor în calculator

Exerciții de căutare și identificare a fișierelor, documentelor sau jocurilor pe calculator, folosind funcțiile de căutare ale sistemului de operare sau structura de fișiere.

Jocuri educaționale interactive sau puzzle-uri digitale care să solicite elevilor să găsească și să sorteze diverse informații sau resurse pe calculator.

5. Abilitatea de a căuta jocuri sau pagini simple pe Internet

Demonstrarea pașilor necesari pentru a utiliza un motor de căutare pe Internet, urmată de exerciții practice de căutare a jocurilor sau a paginilor web pe subiecte specifice.

Activități de explorare a unor site-uri web educative sau de divertisment, urmate de discuții și dezbateri despre informațiile găsite și cum pot fi utilizate în mod responsabil.

3. Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare ,transmitere și procesare a informațiilor

Clasa a II-a

1. Să comunice clar și precis, folosind un limbaj adecvat și termeni specifici domeniului.

Exerciții de exprimare orală și scrisă care să încurajeze utilizarea corectă a termenilor de specialitate în discuții și în redactarea textelor.

Jocuri de rol sau scenarii de dramatizare care să solicite elevilor să folosească termeni de specialitate în diverse contexte practice.

2. Să fie încurajată utilizarea procesorului de text, cum ar fi Word, pentru redactarea textelor, respectând normele de ortografie și punctuație învățate în cadrul studiilor de gramatică a limbii române.

Instruire practică în utilizarea funcțiilor de formatare și editare a textului în programul Word, urmată de exerciții de redactare a textelor cu accent pe respectarea regulilor de ortografie și punctuație.

Demonstrarea pașilor necesari pentru inserarea și editarea imaginilor în documente Word, precum și pentru aplicarea formătărilor estetice, cum ar fi utilizarea fonturilor și a culorilor.

3. Să creeze desene, felicitări, utilizând Paint, Tux Paint sau Word

Activități practice de desenare digitală folosind programele Paint, Tux Paint sau Word, cu accent pe creativitate și expresie personală.

Proiecte creative care să încurajeze elevii să creeze desene sau felicitări digitale pentru diferite ocazii sau teme.

4. Să aibă noțiuni despre posibilitatea de comunicare la distanță utilizând calculatorul, prin e-mail

Prezentări și discuții despre importanța și utilizarea e-mailului ca mijloc de comunicare la distanță.

Demonstrarea pașilor necesari pentru a trimite și a primi e-mailuri, urmată de exerciții practice de redactare și expediere a mesajelor electronice.

5. Să proceseze, îmbunătățească și modifice texte și desene

Exerciții practice de editare și revizuire a textelor și desenelor existente, cu accent pe îmbunătățirea conținutului și esteticii.

Proiecte creative care să solicite elevilor să modifice și să adapteze texte sau desene în funcție de cerințele și scopurile stabilite.

4. Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate

Clasa a II-a

1. Manifestarea de spirit de cooperare în relațiile cu colegii în cadrul activităților

Jocuri și activități de echipă care să solicite colaborarea și interacțiunea între elevi pentru rezolvarea problemelor sau atingerea unor obiective comune.

Proiecte și activități de grup care să necesite planificare, delegare de sarcini și lucrul în echipă pentru a atinge un scop comun.

2. Să manifeste responsabilitate în utilizarea calculatorului și protejarea fișierelor

Discuții și prezentări despre importanța securității informatice și a protejării datelor personale pe calculator.

Exerciții practice de respectare a regulilor de utilizare a calculatorului și a protecției datelor, cum ar fi utilizarea parolilor și a metodelor de criptare, și evitarea descărcării de software sau fișiere nesigure de pe internet.

Calculatorul și componentele lui	Identificarea și numirea componentelor de bază ale calculatorului: unitatea centrală, procesor, unitate CD, unitate de dischetă, hard-disk, monitor, tastatură, mouse.
TASTATURA	Identificarea tastelor alfanumerice, a tastelor săgeți și a altor taste de bază: escape, spacebar, backspace, delete, shift, enter, caps lock Exerciții practice pentru a învăța metode de tastare rapidă și corectă.
Acțiuni cu mouse-ul	- Demonstrarea și practicarea acțiunilor de bază cu mouse-ul: click stâng, click drept, dublu-click, drag and drop.
Deschiderea și închiderea aplicațiilor	- Instruire în deschiderea și închiderea diferitelor aplicații, precum Paint, Tux Paint, Games, Calculator, Notepad, MediaPlayer, Realplayer, Google Chrome, Windows Explorer.
Salvarea fișierului pe hard-disk, redenumirea, copierea, căutarea și deschiderea de fișiere, directoare, programe	- Exerciții practice pentru a învăța să salveze, să redenumescă, să copieze și să caute fișiere și programe pe hard-disk.
Meniurile programelor Wordpad, Word, Paint și Tux Paint	Explorarea meniurilor și a funcțiilor de bază ale programelor de editare: Wordpad, Word, Paint și Tux Paint Exerciții practice pentru a învăța operații simple de tehnoredactare, cum ar fi formatarea paginii, alegerea fonturilor etc.

CLASA a III-a (Anul IV de studiu)¹⁴

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a calculatorului și a componentelor sale

¹⁴ (Matei & Mateiaș, Giga, Byte & Bit, manual de informatica pentru ciclul primar, nivelul II, clasa 3)

1. Cunoașterea și respectarea normelor de securitate în utilizarea calculatorului și a componentelor sale

Discuții și prezentări interactive despre importanța securității informatice și a protejării datelor personale pe calculator.

Exerciții practice pentru identificarea și aplicarea măsurilor de securitate, cum ar fi utilizarea parolelor sau a software-ului antivirus.

2. Cunoașterea procedurii de pornire și oprire a calculatorului și a programelor software

Demonstrații practice pentru a învăța pașii corecți de pornire și oprire a calculatorului și a diferitelor programe software.

Exerciții de repetare a procedurii de pornire și oprire, urmate de activități de testare pentru a verifica înțelegerea și aplicarea corectă a acestora.

3. Cunoașterea procedurii de deblocare a calculatorului în situațiile de blocare inevitabilă

Instruire și practicare a procedurilor de deblocare a calculatorului în cazul în care acesta se blochează, folosind combinații de taste sau alte metode specifice sistemului de operare.

Simulări de situații în care calculatorul se blochează, urmate de exerciții practice pentru rezolvarea problemei și deblocarea acestuia.

4. Cunoașterea corectă a utilizării tastaturii

Exerciții practice de tastare a literelor, cifrelor și a altor caractere specifice, urmate de corectarea eventualelor erori.

Demonstrarea și practicarea funcțiilor specifice ale tastaturii, cum ar fi tastele de funcție, tastele de navigare și tastatura numerică.

5. Cunoașterea corectă a utilizării ambelor butoane ale mouse-ului

Exerciții practice pentru a învăța să utilizeze ambele butoane ale mouse-ului în diferite contexte, cum ar fi selectarea, trasearea și plasarea obiectelor.

Utilizarea comenzilor ce necesita combinații de 2 sau 3 taste pentru realizarea unor operații (ctrl+alt+del, sau alt+space, sau alt+tab).

Jocuri interactive sau activități de desenare digitală care să încurajeze utilizarea ambelor butoane ale mouse-ului pentru interacțiunea cu aplicațiile și programele software.

2. Dezvoltarea abilităților de căutare, selecție și utilizare a informației.

1. Utilizarea corectă a programelor Windows Explorer, Word, Paint, Calculator, MediaPlayer

Demonstrații practice pentru a învăța funcțiile de bază ale fiecărui program, precum navigarea în Windows Explorer, editarea textului în Word, desenarea în Paint, efectuarea de calcule în Calculator și redarea fișierelor media în MediaPlayer.

Exerciții practice de utilizare a diferitelor caracteristici și opțiuni ale fiecărui program, sub îndrumarea directă a profesorului.

2. Localizarea, deschiderea și închiderea fișierelor de pe hard, cd-uri sau dvd-uri, stick utilizând My Computer sau Windows Explorer

Instruire și practicare a navigării și gestiunii fișierelor folosind My Computer sau Windows Explorer.

Exerciții practice de localizare, deschidere și închidere a fișierelor de pe diferite suporturi de stocare, cum ar fi hard disk-ul, CD-urile, DVD-urile sau stick-urile USB.

3. Lucrul multitasking și utilizarea și transportarea informației sub diferite forme: imagine, text, cifre, tabele dintr-o aplicație în alta

Exerciții practice pentru a învăța să lucreze cu mai multe aplicații simultan, cum ar fi deschiderea mai multor ferestre sau programe în același timp și navigarea între ele.

Proiecte și activități care implică crearea, editarea și transferul de informații sub diferite forme (text, imagini, cifre, tabele) între diferite aplicații și programe.

4. Identificarea informațiilor utile pe diverse surse: stick, cd-uri, dvd-uri, rețea, internet

Prezentări și discuții despre diversele surse de informații, cum ar fi dispozitivele de stocare externă (stick-uri, CD-uri, DVD-uri), rețeaua locală și internetul.

Exerciții practice pentru a identifica și a accesa informații utile din diferite surse, urmate de discuții și analize despre relevanța și credibilitatea acestora.

5. Căutarea informațiilor și jocurilor în computer

Demonstrații practice și ghidare individuală pentru a învăța să utilizeze funcțiile de căutare și navigare în sistemul de operare pentru a găsi informații și jocuri.

Activități interactive și jocuri educaționale care să încurajeze elevii să exploreze și să descopere diferite resurse disponibile pe calculator.

6. Căutarea jocurilor sau paginilor simple de internet

Instruire și practicare a utilizării unui motor de căutare pentru a găsi jocuri sau pagini simple de internet.

Exerciții practice de navigare pe internet, urmate de identificarea și accesarea jocurilor sau paginilor potrivite pentru vârsta și nivelul de înțelegere al elevilor.

7. ***Identificarea componentelor ecranului și ale unei ferestre și utilizarea lor***

Exerciții interactive și prezentări pentru a învăța să identifice diferitele componente ale ecranului și ale unei ferestre, cum ar fi bara de titlu, bara de meniu, bara de instrumente și bara de stare.

Practicare a utilizării acestor componente pentru a efectua diferite acțiuni în cadrul unei aplicații sau a unei ferestre.

8. ***Lansarea unei aplicații Windows***

Demonstrații practice pentru a învăța procedura de lansare a unei aplicații Windows, fie de pe ecranul de start, fie din meniul de start.

Exerciții practice de lansare a diferitelor aplicații Windows, urmate de explorarea funcțiilor și opțiunilor disponibile în fiecare dintre ele.

3. Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare ,transmitere și procesare a informațiilor

Clasa a III-a

1. Cunoașterea și utilizarea corectă a termenilor de specialitate

Discuții și exerciții practice pentru a înțelege și a folosi corect termenii specifici domeniului informatic.

Exemple și exerciții pentru a aplica termenii de specialitate în contexte relevante, precum descrierea funcțiilor și caracteristicilor calculatorului sau a altor dispozitive digitale.

2. Utilizarea procesorului de text pentru scrierea corectă a textelor

Instruire și practicare a funcțiilor de bază ale procesorului de text, cum ar fi Wordpad, Word sau Notepad.

Exerciții de scriere și editare a textelor, cu accent pe corectitudinea gramaticală, ortografică și sintactică.

3. Crearea desenelor și felicitărilor utilizând aplicații precum Paint, Tux Paint și Scratch

Demonstrarea și practicarea funcțiilor de desenare și creare a graficelor în aplicațiile respective.

Proiecte și activități practice în care elevii să creeze desene și felicitări digitale, urmate de partajarea și prezentarea lor în clasă.

4. Noțiuni despre comunicarea la distanță utilizând e-mailul

Prezentări și discuții despre modul în care e-mailul poate fi utilizat pentru comunicare la distanță.

Exemple și exerciții practice pentru a învăța să compună, să trimită și să primească mesaje de e-mail într-un mod adecvat și securizat.

5. Procesarea, îmbunătățirea și modificarea textelor și desenelor

Exerciții practice pentru a edita și îmbunătăți textele și desenele existente, folosind instrumentele disponibile în aplicațiile respective.

Proiecte creative în care elevii să experimenteze cu diverse tehnici și efecte pentru a îmbunătăți și modifica textele și desenele lor.

6. Tipărirea unui document

Demonstrații și practicare a procesului de tipărire a unui document, folosind opțiunile disponibile în aplicațiile de procesare text și grafică.

Exerciții practice pentru a configura și a utiliza corect imprimanta, precum și pentru a gestiona operațiile de tipărire, cum ar fi selectarea formatului și a dimensiunii hârtiei, setarea calității de imprimare etc.

4. Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate

Clasa a III-a	
1. Dezvoltarea spiritului prietenos și cooperativ în relațiile cu colegii	Organizarea de activități de grup în care elevii să lucreze împreună la rezolvarea problemelor sau la realizarea proiectelor. Jocuri și exerciții interactive care să încurajeze colaborarea și comunicarea între elevi într-un mod pozitiv și prietenos.
2. Manifestarea responsabilității în utilizarea tehnologiei și protejarea fișierelor	Discuții și prezentări despre importanța securității informatice și a protejării datelor personale pe calculator. Exemple și scenarii practice pentru a învăța cum să utilizeze responsabil și să protejeze fișierele și datele stocate pe diverse suporturi, cum ar fi CD-uri, DVD-uri și dischete.
3. Cunoașterea surselor de informații utile pentru diverse domenii sociale	Instruire și practicare a utilizării motoarelor de căutare pe internet pentru a găsi informații relevante pentru diferite domenii sociale. Exemple și exerciții pentru a naviga și a identifica surse de încredere și relevante pentru diferite subiecte, cum ar fi sănătatea, educația, sau mediul înconjurător.

Domenii de conținut	Conținuturi
Componentele unui calculator	Identificarea componentelor unui calculator: monitor, tastatura, mouse, unitate centrala, imprimanta, scanner, microfon, camera video; Tastatura. Partile componente: taste functionale, taste caracter, taste de poziționare si editare, bloc numeric, taste speciale; Mouse. Tipuri de mouse. Conectarea unui mouse la calculator. Operații cu mouse: indicare, clic, clic dreapta, clic stanga, dublu clic, drag (tragere sau glisare).
Sistemul de operare	Pornire, Opreire, Repornire, Hibernare, Standby; Interfata sistemului de operare Windows;

	Ergonomia lucrului la calculator.
Folosirea aplicațiilor din Windows	<p>Pornirea/oprirea programelor:</p> <p>Paint, Scratch, Games, Calculator, Notepad, Microsoft Word, MediaPlayer, deschiderea unor fișiere din computer și din Internet;</p> <p>unei aplicații după cd/dvd sau stick de memorie.</p>
Aplicație Paint și Tux Paint	<p>identificarea paletei de instrumente;</p> <p>identificarea paletei de culori;</p> <p>realizarea de desene ce includ diverse figuri geometrice, folosind culori și dimensiuni variate.</p> <p>ștergerea anumitor zone din desen;</p> <p>schimbarea culorii anumitor zone din desen;</p> <p>realizare desene;</p> <p>introducere text în desen (stampile pentru Tux Paint);</p> <p>mărituri, micșorări ale unei zone;</p> <p>salvarea desenelor;</p> <p>vizualizare la scară mărită.</p>
Editor de text WordPad	<p>introducea datelor, selectarea datelor;</p> <p>stabilirea tipului de caractere pentru redactarea documentului;</p> <p>alegerea spațiului dintre liniile paragrafelor;</p> <p>aranjarea textului în pagină;</p> <p>salvarea textului;</p> <p>deschiderea unui document creat;</p> <p>mutarea, ștergerea și inserarea textului sau a desenelor într-un document editat ajutorul unui procesor text.</p>
Editor de text Microsoft Word	<p>introducea datelor, selectarea datelor;</p> <p>stabilirea tipului de caractere pentru redactarea documentului;</p> <p>alegerea spațiului dintre liniile paragrafelor;</p> <p>aranjarea textului în pagină;</p> <p>inserarea obiectelor în pagină (imagini, tabele, forme, etc);</p>

	<p>salvarea textului;</p> <p>deschiderea unui document creat;</p> <p>mutarea, ștergerea și inserarea textului sau a desenelor într-un document editat ajutorul unui procesor text.</p>
Scratch	<p>Interfata programului Scratch;</p> <p>Explorarea site-ului de pe Internet scratch.mit.edu;</p> <p>Inserarea unui decor și a personajelor;</p> <p>Schimbarea costumelor personajelor;</p> <p>Realizarea unor proiecte simple în Scratch;</p> <p>Salvarea proiectelor.</p>

CLASA a IV-a (Anul V de studiu)¹⁵

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a calculatorului și a componentelor sale

<i>Clasa a IV-a</i>
<p>1. Cunoașterea și respectarea normelor de securitate în utilizarea calculatorului și a componentelor sale</p> <p>Prezentări și discuții interactive despre importanța securității informatice și a practicilor sigure în utilizarea calculatorului și a internetului.</p> <p>Exemple și scenarii practice pentru identificarea și evitarea riscurilor de securitate online, precum protejarea parolilor și evitarea accesării site-urilor nesigure.</p>
<p>2. Pornirea și oprirea calculatorului și a programelor software</p> <p>Demonstrații și practicare a pașilor corecți pentru pornirea și oprirea calculatorului și a diferitelor programe software.</p> <p>Exerciții practice pentru identificarea și utilizarea butoanelor și opțiunilor necesare în procesul de pornire și oprire a calculatorului.</p>
<p>3. Deblocarea computerului în situații de blocare inevitabilă</p> <p>Instruire și practicare a metodelor de deblocare a computerului în cazul în care acesta se blochează sau se îngheață.</p> <p>Exerciții practice și scenarii de rol pentru rezolvarea problemelor comune care pot duce la blocarea computerului.</p>
<p>4. Utilizarea corectă a ambelor butoane ale mouse-ului și darea de comenzi</p> <p>Demonstrarea și practicarea modului corect de utilizare a butoanelor stâng și drept ale mouse-ului în diverse contexte.</p>

¹⁵ (Matei & Mateiaș, Giga, Byte & Bit, manual de informatica pentru ciclul primar, nivelul III, clasa 4)

Exerciții interactive și jocuri pentru a dezvolta abilitățile de navigare și interacțiune cu diverse elemente pe ecran folosind mouse-ul.

5. **Utilizarea corectă a CD-urilor, stick-urilor, CD-ROM-urilor și DVD-ROM-urilor**

Instruire și practicare a modului corect de inserare și utilizare a diferitelor suporturi de stocare în calculator, cum ar fi CD-urile și stick-urile USB.

Demonstrarea și exerciții practice pentru identificarea și accesarea conținutului de pe CD-uri și DVD-uri folosind unitatea CD/DVD-ROM.

5. **Utilizarea imprimantei**

Prezentări și demonstrații practice despre funcționarea și utilizarea imprimantei, inclusiv instalarea hârtiei și a cartușelor de cerneală.

Exerciții practice pentru a imprima documente și imagini folosind diferite setări și opțiuni ale imprimantei.

2. **Dezvoltarea abilităților de căutare, selecție și utilizare a informației.**

Clasa a IV-a

1. **Utilizarea corectă a programelor de bază și educaționale**

Instruire și practicare a funcțiilor de bază ale programelor precum Windows Explorer pentru

gestionarea fișierelor, Microsoft Word pentru procesarea textelor, Microsoft PowerPoint pentru crearea prezentărilor, Scratch pentru programare simplă, Wordpad pentru editarea textelor simple, Google Chrome pentru navigarea pe internet sau a altor softuri educaționale.

Exerciții practice și proiecte pentru a învăța și a aplica diverse funcționalități și instrumente oferite de aceste programe.

2. **Găsirea și gestionarea fișierelor de pe diverse suporturi de stocare**

Demonstrarea și practicarea modului corect de căutare, deschidere și închidere a fișierelor de pe hard disk, CD, DVD și stick USB folosind exploratorul de fișiere.

Exerciții practice pentru a manipula și organiza fișierele și dosarele într-un mod eficient și ordonat.

3. **Lucrul multitasking și înțelegerea avantajelor și dezavantajelor acestuia**

Explicarea conceptului de multitasking și prezentarea avantajelor (creșterea eficienței, gestionarea mai multor sarcini simultan) și dezavantajelor (scăderea performanței, confuzia) acestui mod de lucru.

Exerciții practice pentru a lucra cu mai multe fișiere și aplicații simultan, urmărind efectele asupra performanței și organizării.

4. Crearea, copierea și redenumirea dosarelor

Instruire și practicare a procedurilor pentru crearea, copierea și redenumirea dosarelor și subdosarelor în sistemul de fișiere.

Exerciții practice pentru a organiza și gestiona eficient structura de fișiere și dosare pe calculator.

5. Utilizarea și transferarea informației sub diferite forme

Demonstrarea și practicarea modalităților de inserare și manipulare a imaginilor, textelor, tabelor și graficelor în diverse aplicații, cum ar fi Microsoft Word, Microsoft PowerPoint sau alte programe grafice și de prezentare.

Exerciții practice pentru a crea și a edita documente care conțin elemente variate de informație.

6. Căutarea informațiilor, programelor și fișierelor în calculator

Exerciții practice pentru a folosi funcțiile de căutare și filtrare în exploratorul de fișiere pentru a găsi rapid informațiile și fișierele dorite.

7. Căutarea informațiilor, programelor, jocurilor sau paginilor simple de pe internet

Instruire și practicare a utilizării motoarelor de căutare pentru a găsi informații și resurse utile pe internet.

Exerciții practice pentru a evalua și a selecta sursele de informații și a accesa paginile web relevante.

8. Cunoașterea regulilor de accesare a datelor din internet

Prezentarea și discuția despre bunele practici în navigarea pe internet, inclusiv protejarea datelor personale, evitarea site-urilor nesigure și respectarea drepturilor de autor.

Exerciții și scenarii practice pentru a aplica regulile de siguranță și confidențialitate în timpul navigării online.

3. Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare, transmitere și procesare a informațiilor

Clasa a IV-a

1. Exprimarea corectă și inteligibilă utilizând termeni de specialitate

Exerciții și discuții pentru a învăța și a folosi termeni de specialitate în mod adecvat și înțelesibil în contexte relevante, precum informatică, știință sau alte domenii.

2. Utilizarea corectă a procesorului de text pentru redactarea textelor

Instruire și practicare a regulilor de gramatică și punctuație în timpul redactării textelor folosind un procesor de text precum Microsoft Word sau Wordpad.

Exerciții de redactare și corectare a textelor pentru a îmbunătăți abilitățile de exprimare scrisă.

3. *Inserarea imaginilor și modelarea estetică a documentelor în procesorul de text*

Demonstrarea și practicarea modurilor de inserare și editare a imaginilor în documentele create cu Microsoft Word, Wordpad sau alte procesoare de text.

Exerciții de formatare și stilizare pentru a crea documente vizual atractive și profesionale.

4. *Crearea de proiecte animate simple în Scratch¹⁶*

Introducere în platforma Scratch și practicare a elementelor de bază ale programării pentru a crea proiecte animate simple.

Exerciții practice pentru a programa și a anima personaje, obiecte și scene în Scratch.

5. *Comunicarea la distanță prin e-mail*

Instruire și practicare a procedurilor de creare, trimitere și recepție a mesajelor de e-mail folosind diferite platforme de e-mail sau servicii online.

Exerciții de redactare și trimitere a mesajelor pentru a comunica cu colegii.

6. *Procesarea, îmbunătățirea și modificarea textelor și desenelor*

Demonstrarea și practicarea funcțiilor de editare și formatare a textelor și desenelor folosind un procesor de text sau un program grafic.

Exerciții de editare și îmbunătățire a conținutului textual și vizual pentru a obține rezultate mai clare și mai expresive.

7. *Tipărirea documentelor*

Instruire și practicare a procedurilor de tipărire a documentelor create în procesorul de text sau în alte programe.

Exerciții practice pentru a selecta și configura opțiunile de tipărire și a obține documente tipărite de calitate.

4. *Utilizarea programelor de realizare a prezentărilor*

Clasa a IV-a

1. *Realizarea prezentărilor folosind PowerPoint*

Instruire și practică în utilizarea programului PowerPoint pentru a crea prezentări digitale.

¹⁶ (Munteanu & Bejan)

Exerciții practice pentru a învăța să adăugați și să formatați texte, imagini și alte elemente în diapozitive.

2. ***Crearea diferitelor prezentări respectând etapele și utilizând elemente de design***

Instruire în etapele de planificare, proiectare și realizare a unei prezentări eficiente.

Exerciții practice pentru a explora opțiunile de design disponibile în PowerPoint și pentru a aplica principii de design adecvate.

3. ***Inserarea diagramelor și obiectelor grafice în prezentare***

Demonstrarea și practicarea modului de inserare și formatare a diagramelor, graficelor și altor obiecte grafice în prezentările PowerPoint.

Exerciții pentru a învăța să selectați și să adaptați graficele pentru a îmbunătăți claritatea și impactul prezentării.

4. ***Combinarea diferitelor elemente în prezentare***

Exerciții practice pentru a integra texte, imagini, diagrame și alte elemente în prezentări coerente și bine structurate.

Demonstrarea modurilor de organizare și navigare eficientă prin diapozitivele prezentării.

5. ***Manifestarea simțului practic, etic și estetic în abordarea unor aplicații***

Discuții și exemple practice pentru a înțelege importanța unui design corespunzător și a unei comunicări eficiente în prezentări.

Instruire privind etica în prezentările publice și respectarea drepturilor de autor în utilizarea materialelor grafice și textuale.

6. ***Vizualizarea și tipărirea prezentării***

Instruire și practică în vizualizarea prezentării în modul de prezentare pentru a evalua aspectul și fluxul acesteia.

Exerciții pentru a învăța să tipăriți prezentarea în diverse formate și opțiuni de tipărire pentru a distribui sau arhiva materialele prezentării.

5. ***Formarea și dezvoltarea capacității de integrare în societate***

Clasa a IV-a

Demonstrarea unei atitudini prietenoase, colegiale și cooperative în interacțiunea cu colegii în timpul activităților desfășurate în clasă.

Organizarea de activități de colaborare și grup pentru rezolvarea problemelor sau proiectelor.

Jocuri și exerciții de echipă care să promoveze lucrul în grup și spiritul de camaraderie.
Discuții și reflecții despre importanța respectului reciproc și a comunicării deschise în relațiile interpersonale.

2. ***Manifestarea responsabilității în utilizarea calculatorului, CD-urilor, DVD-urilor, dischetelor și în protejarea fișierelor***

Instruire privind bunele practici în utilizarea tehnologiei și a resurselor digitale pentru a evita pierderile de date sau daunele la echipamente.

Dezbateri și exemple practice despre importanța securității cibernetice și a protejării informațiilor personale în mediul online.

Exerciții practice pentru salvarea și organizarea corectă a fișierelor pe dispozitivele de stocare și pentru crearea de copii de siguranță.

3. ***Cunoașterea surselor de informații utile pentru diverse domenii sociale (de exemplu www.google.ro)***

Instruire privind modalitățile de căutare și evaluare a informațiilor online, cu accent pe utilizarea motorului de căutare Google și a altor surse de încredere.

Proiecte de cercetare în care elevii să identifice și să documenteze sursele online relevante pentru subiectele studiate în școală sau pentru interese personale.

Discuții despre importanța verificării sursei și a autenticității informațiilor găsite online înainte de a le utiliza în scopuri academice sau personale.

Domenii de conținut	Conținuturi
Prezentarea unor noțiuni de baza ale unui calculator	structura și funcționarea unui calculator (monitor, tastatură, mouse, unitatea centrală, procesor, memorie) alte echipamente: scanner, imprimanta, microfon, camera web, etc.; Activitate practică: asocieri, rebus, metoda cubului
Prezentarea unor tehnici de lucru cu Windows	Prezentare generală sistem de operare Windows. Intrarea și ieșirea în Windows; Ferestre. Operații cu ferestre; Icoane – limbajul icoanelor; Fișiere și dosare: fișier, document, aplicație, dosar; Operații cu fișiere și dosare;

	<p>Mai multe informații: ferestre si proprietăți;</p> <p>Folosirea programului Windows Explorer;</p> <p>Programe utilitare (Paint, Calculator, Games, Notepad, Wordpad).</p>
<p>Aplicație Paint si Tux Paint</p>	<p>identificarea paletii de instrumente;</p> <p>identificarea paletii de culori;</p> <p>desenarea diferitelor figuri geometrice de diferite culori si mărimi (linii, cercuri, elipse, pătrate, dreptunghiuri);</p> <p>ștergerea anumitor zone din desen;</p> <p>schimbarea culorii anumitor zone din desen;</p> <p>realizare desene.</p>
<p>Editoare text Microsoft Word</p>	<p>Tehnoredactare;</p> <p>Taste alfanumerice;</p> <p>Tastatura sageti, enter, delete;</p> <p>Taste insert, home, end, tasta shift, capslock;</p> <p>Formatul paginii;</p> <p>Tipuri si dimensiune caractere, aliniere text;</p> <p>Folosirea desenelor si a imaginilor (wordart);</p> <p>Printarea unui document word.</p>
<p>Prezentari Power-Point</p>	<p>Elemente de interfata;</p> <p>Instrumente de baza ale aplicatiei;</p> <p>Structura unei prezentari;</p> <p>Formatarea textului, obiectelor, diapozitivelor;</p> <p>Efecte de animatie si tranzitie;</p> <p>Modalitati de expunere a unei prezentari.</p>
<p>Scratch</p>	<p>Interfata programului Scratch;</p> <p>Explorarea site-ului de pe Internet scratch.mit.edu;</p> <p>Inserarea unui décor si a personajelor;</p> <p>Schimbarea costumelor personajelor;</p> <p>Prezentarea blocurilor de miscare si de aspect</p> <p>Realizarea unor proiecte simple in Scratch;</p> <p>Salvarea proiectelor.</p>

--	--

SUGESTII METODOLOGICE

În cadrul modelului curricular centrat pe competențe, se subliniază ideea că anumit conținut poate contribui la dezvoltarea mai multor competențe, iar o competență poate fi dobândită prin intermediul mai multor conținuturi. Astfel, fiecare profesor este responsabil de stabilirea unităților de învățare, ordinea logică de parcurgere a acestora și alocarea flexibilă a timpului, având în vedere nivelul de cunoștințe al elevilor și încurajându-le creativitatea și experiența personală.

Procesul de instruire are loc într-un laborator de informatică, unde se recomandă ca numărul de stații de lucru să fie egal cu cel al elevilor din clasă, toate conectate în rețea și cu acces la internet pentru a susține formarea competențelor din programă. Configurația calculatoarelor trebuie să permită utilizarea aplicațiilor recomandate în program, iar laboratorul ar trebui să fie echipat cu dispozitive periferice și de stocare a datelor, cum ar fi imprimanta sau memory-stick-ul. Utilizarea unui videoproiector în timpul lecțiilor frontale ajută la concentrarea atenției elevilor asupra materialelor prezentate, facilitând procesul de învățare.

Organizarea ergonomică a laboratorului este crucială pentru desfășurarea atât a momentelor teoretice, cât și a celor practice pe calculator. De aceea, se recomandă dispunerea calculatoarelor în formă de U, cu mese de lucru amplasate în centrul sălii pentru activitățile predominant teoretice, sau orientarea calculatoarelor astfel încât elevii să aibă acces la tablă, ecranul videoproiectorului sau tabla interactivă.¹⁷

i) **Modelul curricular centrat pe competențe:**

Profesorul trebuie să planifice unitățile de învățare într-un mod flexibil, luând în considerare nivelul de achiziții al elevilor și promovând experiența și creativitatea acestora.

Activitățile trebuie să fie adaptate astfel încât să fie interactive, captivante și relevante pentru copii.

j) **Organizarea laboratorului:**

Calculatoarele trebuie să fie configurate și amplasate într-un mod care să faciliteze accesul și interacțiunea elevilor cu tehnologia.

Utilizarea unui videoproiector poate fi utilă pentru a facilita explicarea și înțelegerea conceptelor.

k) **Lucrul efectiv pe calculator:**

Profesorul trebuie să ofere instrucțiuni clare și să conducă activitățile pe calculator, adaptându-le nivelului de înțelegere al elevilor.

Sarcinile de lucru trebuie să fie simple și să se concentreze pe dobândirea unor abilități de bază în utilizarea calculatorului.

l) **Metode didactice:**

¹⁷ (Rîpeanu & Dragomirescu) Ghid de Tehnologia Informatiei pentru Gimnaziu. Partea I. Editura LVS, Ploiesti Autori:

Se recomandă utilizarea unor metode didactice interactive și creative, cum ar fi jocurile de rol, activitățile practice și proiectele de echipă.

Este important să se țină cont de atenția și capacitatea de concentrare a elevilor mai mici, astfel încât să se folosească activități variate și captivante.

m) Evaluare:

Evaluarea trebuie să fie formativă și să țină cont de progresul și dezvoltarea continuă a elevilor.

Se pot utiliza instrumente de evaluare adecvate vârstei și nivelului de înțelegere al copiilor, cum ar fi jocurile didactice și portofoliile.

n) Formarea competențelor algoritmice și de programare:

Bugetul de timp alocat trebuie să fie adaptat vârstei și capacității de înțelegere a elevilor, concentrându-se pe activități practice și interactive.

Reprezentarea algoritmilor trebuie să fie simplificată și ilustrată, folosind exemple și activități practice pe calculator.

o) Activități interactive:

Se recomandă implicarea elevilor în activități interactive și ludice, cum ar fi Hour of Code, pentru a stimula interesul și înțelegerea lor pentru tehnologie.

Proiectele de echipă pe teme relevante pentru elevi pot fi o modalitate eficientă de a promova lucrul în echipă și de a stimula creativitatea.

p) Respectarea regulilor și comunicarea adecvată:

Este important să se promoveze respectarea regulilor de comunicare și utilizarea adecvată a limbajului, adaptându-le la nivelul de vârstă al elevilor și la contextul lor de învățare.

Prin adaptarea acestor sugestii metodologice, profesorii pot crea un mediu de învățare stimulant și captivant pentru elevii mai mici, facilitându-le dezvoltarea abilităților în utilizarea calculatorului și înțelegerea conceptelor de bază în domeniul tehnologic.

Clasa pregătitoare

Sugestii metodologice:

- Activitățile trebuie să fie foarte simple și orientate spre familiarizarea copiilor cu calculatorul.
- Folosiți multe jocuri interactive și activități practice pentru a menține interesul și atenția elevilor.
- Instruirea ar trebui să fie făcută într-un ritm lent, cu repetiții frecvente, pentru a consolida noile cunoștințe.

Exemplu de activitate:

Joc: "Descoperim componentele calculatorului"

Descriere: Elevii vor explora componentele de bază ale calculatorului (monitor, tastatură, mouse) printr-un joc interactiv.

Instrucțiuni: Plasați diverse componente ale calculatorului pe o masă. Rugați copiii să identifice fiecare componentă pe rând și să spună ce cred ei că face acea componentă. După identificare, elevii vor face un desen al componentelor și vor colora imaginile.

Clasa I

Sugestii metodologice:

- Introduceți treptat utilizarea tastaturii și a mouse-ului prin jocuri și activități de desen.
- Utilizați programe simple, cum ar fi Paint și jocuri educative, pentru a învăța copiii cum să navigheze pe calculator.
- Încurajați activitățile de grup pentru a dezvolta colaborarea și comunicarea între elevi.

Exemplu de activitate:

Activitate practică: "Pictăm cu Paint"

Descriere: Elevii vor învăța să folosească programul Paint pentru a crea desene simple.

Instrucțiuni: Demonstrați cum se deschide Paint și cum se folosește bara de instrumente. Apoi, rugați elevii să deseneze o floare folosind diversele instrumente din Paint. La final, fiecare copil va salva desenul și îl va arăta colegilor.

Clasa a II-a

Sugestii metodologice:

- Concentrați-vă pe dezvoltarea abilităților de tastare și pe utilizarea aplicațiilor de bază.
- Includeți exerciții practice frecvente pentru a îmbunătăți viteza și acuratețea tastării.
- Folosiți software educațional pentru a face învățarea mai atractivă și interactivă.

Exemplu de activitate:

Exercițiu: "Scriem o poveste scurtă în Notepad"

Descriere: Elevii vor folosi Notepad pentru a scrie o poveste scurtă.

Instrucțiuni: Dați elevilor o temă simplă, cum ar fi "O zi la zoo". Demonstrați cum se deschide Notepad și cum se salvează un fișier. Elevii vor scrie o scurtă poveste despre ce animale au văzut la zoo, vor salva documentul și apoi vor citi povestea colegilor.

Clasa a III-a

Sugestii metodologice:

- Introduceți concepte mai avansate, cum ar fi formatarea textului și utilizarea diferitelor programe de editare.
- Încurajați proiectele mai complexe care necesită utilizarea mai multor aplicații software.
- Promovați activitățile care dezvoltă gândirea critică și rezolvarea problemelor.

Exemplu de activitate:

Proiect: "Creăm un desen animat simplu în Scratch"

Descriere: Elevii vor folosi Scratch pentru a crea un desen animat simplu.

Instrucțiuni: Demonstrați cum se deschide Scratch și cum se inserează un decor și personaje. Rugați elevii să creeze un scurt scenariu în care personajele lor se mișcă și interacționează. Fiecare copil va prezenta proiectul său colegilor și va explica cum a realizat animația.

Clasa a IV-a

Sugestii metodologice:

- Abordați teme mai complexe, cum ar fi structurarea fișierelor și dosarelor și utilizarea programelor de prezentare.
- Încurajați elevii să lucreze în echipă pentru proiecte de grup și să folosească internetul pentru cercetare.
- Introduceți elemente de programare de bază pentru a dezvolta competențele algoritmice.

Exemplu de activitate:

Proiect: "Prezentare PowerPoint despre hobby-uri"

Descriere: Elevii vor crea o prezentare PowerPoint despre hobby-urile lor preferate.

Instrucțiuni: Arătați elevilor cum să deschidă PowerPoint, să creeze diapozitive și să adauge text și imagini.

Rugați-i să creeze o prezentare de 5 diapozitive despre hobby-ul lor preferat, folosind diverse efecte de tranziție și animație. La final, fiecare elev va prezenta diapozitivele în fața clasei.

Bibliografie

Orseva, V. (fără an). *"Jocul cu calculatorul – caiet de lucru pentru clasa pregătitoare"*, Disciplina: Tehnologii de Informare și Comunicare. Caba.

Matei, R., & Mateiaș, D. (fără an). *Giga, Byte & Bit, manual de informatica pentru ciclul primar, nivelul 1, clasele 1-2*. Paralela 45.

Matei, R., & Mateiaș, D. (fără an). *Giga, Byte & Bit, manual de informatica pentru ciclul primar, nivelul II, clasa 3*. Paralela 45.

Matei, R., & Mateiaș, D. (fără an). *Giga, Byte & Bit, manual de informatica pentru ciclul primar, nivelul III, clasa 4*. Paralela 45.

IEC. (2021). *Ordinul Ministerului Educației și Cercetării nr. 3898 privind aprobarea Metodologiei-cadru pentru evaluarea și promovarea învățământului preșcolar și primar, precum și a învățământului gimnazial*.

IEC. (2023). *Legea învățământului preuniversitar nr. 198*.

IEC. (fără an). *Plan cadru de învățământ pentru învățământul primar Ordin 3371/2013*.

IEC. (fără an). *Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului Național (document de politici educaționale)*.

Munteanu, L., & Bejan, I. (fără an). *Cartea "Informatica. Culegere de exerciții și probleme pentru clasa a IV-a"*.

Înțepanu, L., & Dragomirescu, C. (fără an). *Ghid de Tehnologia Informatiei pentru Gimnaziu. Partea I.* Ploiești: LVS.

PROF. MARIN CERASELA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „B. P. HASDEU”, MUNICIPIUL CÂMPINA

PROGRAMA ȘCOLARĂ PENTRU DISCIPLINA OPȚIONALĂ

CÂMPINA – ISTORIE TRĂITĂ, ISTORIE POVESTITĂ

(CURRICULUM LA DECIZIA ȘCOLII)

Clasa a VI-a

An școlar 2024-2025

Nota de prezentare

Programa cursului intitulat “**Câmpina – Istorie trăită, istorie povestită**” face parte din oferta de cursuri opționale propuse elevilor în cadrul curriculum-ului la decizia școlii (CDȘ) și a fost elaborată cu respectarea Ordinului nr.3238/2021, Metodologia privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii (MEN).

Structura programei școlare a cursului “**Câmpina – Istorie trăită, istorie povestită**” este următoarea:

- Nota de prezentare
- Competențele generale
- Competențele specifice și activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestiile metodologice
- Bibliografie selectivă

Cursul „**Câmpina – Istorie trăită, istorie povestită**” își propune un demers complementar cursului general de istorie din ciclul gimnazial. El se adresează elevilor din clasa a VI-a și este proiectat pentru a fi studiat într-un singur an școlar.

Conținuturile programei sunt decupate cronologic sau pe probleme în cinci capitole. Fiecare capitol corespunde etapelor evoluției Câmpinei, de la prima atestare documentară până astăzi. În elaborarea programei și suportului de curs a fost utilizată o bibliografie cuprinzând lucrări generale (Bărbulescu, Deletant și Hitchins), monografii (Teodorescu), (Cratochvil), (Albumul monografic “Câmpina 500”), articole publicate (Anuarul Societății de Științe Istorice, Filiala Câmpina), articole de presă scrisă și online, fotografii, documente, imagini din arhivă.

Abordarea elementelor de istorie locală este de natură să stimuleze interesul și imaginația elevilor, posibilitatea de a asigura o învățare centrată pe elev fiind facilă prin accesul la surse de informare diverse. Datorită accesului la diferite documente de epocă, posibilității de a organiza activități la diferite obiective din localitate, apelului la memoria celor care trăiesc de generații în comunitate prin parcurgerea opționalului elevul poate deveni factor activ în procesul de analiză, cercetare de învățare și de autoînvățare.

Istoria locală este o realitate a școlii din zilele noastre, este de actualitate, dar este și o necesitate. Este cea de lângă noi, din imediata vecinătate, este cea căreia îi aparținem, este cea care așteaptă să fie descoperită și valorificată. Orașul Câmpina își are istoria lui, are o vechime, o întindere în timp și spațiu,

are personalități, locuri, fapte cu care se poate mândri. Prin studiul opționalului, elevii vor avea oportunitatea să le descopere, să încerce să le pună în valoare, să-i facă să le conștientizeze însemnătatea, să fie interesați și mândri de comunitatea locală. Abordarea evenimentelor și personalităților prin prisma localității natale contribuie nu doar la o înțelegere și percepere mai bună a lor, dar și la înțelegerea specificului localității și educarea unui sentiment de mândrie de apartenență la aceasta comunitate. Datorită accesului la documentele de epocă, elevul devine factor activ în procesul de analiză și cercetare.

Nu în ultimul rând, comunitatea însăși ar putea fi beneficiara indirectă, prin „produsele” generate în cadrul cursului, filme, fotografii, albume etc., ce ar determina o regândire a politicii locale față de monumente, clădiri, obiective istorice, culturale, turistice, în sensul promovării și valorificării lor.

Programa cursului „Câmpina – Istorie trăită, istorie povestită”:

Ø Susține finalitățile cursului general de Istorie prin setul de valori și atitudini urmărite și prin competențele generale și specifice pe care le promovează;

Ø Propune un demers didactic realizat din perspectiva educației pentru drepturile omului, a educației pentru diversitate, a perspectivelor multiple asupra istoriei, a problemelor sensibile și controversate, a strategiilor de argumentare, negociere și cooperare, a utilizării surselor multiple de informare și documentare;

Ø Prezintă o imagine complexă a comunității locale;

COMPETENȚE GENERALE

1. Utilizarea coordonatelor de timp și spațiu în prezentarea faptelor și proceselor de istorie locală.
2. Utilizarea surselor, metodelor și tehnicilor adecvate istoriei orale și scrise ce reflectă specificul localității natale .
3. Dezvoltarea comportamentului civic prin exersarea deprinderilor sociale.
4. Stimularea curiozității pentru studiul istoriei locale și dezvoltarea atitudinilor pozitive față de sine și față de ceilalți.

Competențe specifice (CS)

Competențe specifice	Activități de învățare

<p>Identificarea elementelor spațiului geografic ocupat de localitatea natală</p> <p>Utilizarea coordonatelor de timp și spațiu în prezentarea evenimentelor din cadrul istoriei locale;</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ø exerciții de prezentare a localității (așezare, componență, limitele localității, forme de relief cu flora și fauna specifică, obiective economice, culturale și religi-oase, instituții); Ø realizarea tabloului unei perioade identificând schimbările intervenite Ø Ordonarea cronologică cu ajutorul unor benzi desenate sau poze a unor evenimente din viața localității/localnicilor; Ø alcătuirea unui jurnal al sărbătorilor pe care le țin populația din comunitate și pe care le țineau în trecut; Ø citirea unor texte care să ilustreze ocupațiile, locuințele, obiceiurile localității specifice zonei în care locuiesc; Ø descrierea unor fotografii ilustrând locuri, preocupări ale câmpinenilor din trecut și din prezent.
<p>2.1 Explorarea surselor istorice prin utilizarea instrumentelor specifice gândirii critice în vederea descoperirii elementelor de continuitate și schimbare în evoluția orașului Cămpina;</p> <p>2.2 Formularea în scris/oral a unor opinii referitoare la o temă de istorie orală</p> <p>2.3 Determinarea rolului pe care l-au avut personalitățile în desfășurarea evenimentelor din cadrul istoriei locale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ø colectarea și prelucrarea unor materiale documentare referitoare la localitatea natală (proveniența numelui, atestare documentară, istoricul localității, etc.) Ø vizionarea și comentarea unor CD-uri, albume cu imagini reprezentând diferite evenimente; Ø realizarea unor investigații cu privire la istoria localității prin valorificarea experiențelor de viață ale unor locuitori cu ajutorul interviului Ø vizite la muzeu; Ø identificarea de surse de informare despre localitatea natală în biblioteca școlii, a satului; Ø alcătuirea unor albume cu imagini din istoria locală;

	<p>∅ alcătuirea unor albume pe diverse teme legate de localitatea natală.</p> <p>∅ dezbateri pe baza surselor istorice.</p>
<p>3.1 Formarea unei atitudini responsabile, active față de sine și față de ceilalți.</p> <p>3.2 Determinarea influenței pe care au avut-o personalitățile în desfășurarea evenimentelor din cadrul istoriei locale.</p> <p>Realizarea unor conexiuni între istoria națională și istoria locală</p>	<p>∅ participarea la sărbători și ceremonii locale cu susținerea unor programe artistice;</p> <p>∅ implicarea în activități de voluntariat la nivel local</p> <p>∅ implicarea în activitățile de creare și dezvoltare a muzeului de istorie din școală</p> <p>∅ selectarea informațiilor biografice ale personalităților din Câmpina;</p> <p>∅ vizite la muzeu și monumente istorice.</p>
<p>4.1 Utilizarea resurselor multimedia, cu scopul înțelegerii transformărilor pe care le-a cunoscut Câmpina în perioade diferite.</p> <p>4.2 Formarea unei atitudini responsabile, active față de sine și față de ceilalți.</p>	<p>∅ organizarea unei expoziții tematice cu fotografii/colaje reprezentând aspecte ale evoluției culturale din Câmpina;</p> <p>∅ prezentarea unor obiecte vechi aparținând familiei (costum popular, unelete de lucru, vase de lemn sau de lut);</p> <p>∅ realizarea de prezentări/proiecte care să promoveze anumite valori în funcție de realitățile locale;</p> <p>∅ acceptarea și îndeplinirea unor sarcini și responsabilități la nivelul grupului sau al comunității</p>

CONȚINUTURI

1. Repere istorico-geografice (4 ore)

- Relief, floră, condiții climatice, rețeaua hidrografică.
- Prima mențiune documentară, situri arheologice.

2. Câmpina de la punct vamal și târg medieval, la oraș cosmopolit (8 ore)

- Câmpina în Evul mediu
- Începuturile exploatarei petrolului în Câmpina
- Câmpina la răscruce de secole: tradiție și modernitate

3. Câmpina în secolul XX (12 ore)

- Câmpina în timpul primului război mondial și perioada interbelică
- Câmpina în timpul celui de-al doilea război mondial
- Câmpina în perioada regimul comunist

4. Viața cultural-religioasă (5 ore)

- Monumente
- Biserici, mănăstiri
- Cultura câmpineană (instituții culturale, tipografii, presă).
- Sportul câmpinean

5. Oameni, fapte, evenimente (5 ore)

- Personalități câmpinene
- Personalități ale culturii române și legăturile lor cu Câmpina

SUGESTII METODOLOGICE

Prezentul curriculum este conceput într-o manieră flexibilă, care permite profesorului libertatea de opțiuni în modul de abordare al lecției, în alegerea tipului de activități și metode selectate în vederea atingerii competențelor/obiectivelor propuse. Tematica opționalului este structurată de așa manieră încât să permită desfășurarea unor activități didactice atractive, centrate pe elev – frontale, individuale sau de grup, să combine metodele didactice tradiționale cu metode interactive, modalități de evaluare diverse, atât tradiționale, cât și complementare, capabile să orienteze elevii spre activități de investigare a proceselor și fenomenelor studiate, să descopere caracteristicile, interrelațiile dintre componentele acestora, să le explice cauzal, consecințele.

Organizarea didactică a activităților va trebui să pornească de la filosofia generală a cursului, expusă în nota de prezentare și să țină cont de competențele generale și specifice enunțate de programă.

În identificarea elementelor de conținut, profesorul trebuie:

- să opteze pentru formulări care sunt clare și relevante pentru elevi;

- să creeze oportunități pentru comparație: înțelegerea evenimentelor care se desfășoară într-o anumită perioadă sau într-un loc anume este ajutată de compararea cu evenimente care se petrec în aceeași perioadă sau la nivelul altor generații și la nivel național;
- să recupereze, fără a absolutiza, cronologia istorică, în scopul conturării imaginii de ansamblu a fenomenului/perioadei istorice studiate;
- să încadreze în context național evenimentele petrecute la nivel local.

În raport cu valorile și atitudinile promovate, cu tipul de competență ce urmează să fie formată, dezvoltată sau evaluată, profesorul are posibilitatea de a alege cele mai potrivite metode și mijloace didactice: dezbateri pe diverse teme, folosirea simulării și a jocului de rol, utilizarea metodelor și tehnici active și interactive (brainstormingul, problematizarea, învățarea prin descoperire, lucrul în perechi și în grup, interviul, proiectul, studiul de caz, eseu etc), realizarea de mape tematice, (fotografii, presa, arta, PPT-uri, postere/afișe, hărți ș.a.), analiza, compararea, interpretarea, evaluarea diverselor surse istorice (inclusiv internetul), expoziția etc.

Modalitățile de a studia istoria locală în afara școlii sunt multiple: vizite reale în muzee, cimitire și monumente, vizite la sediile unor organisme, instituții, atribuirea de proiecte individuale, realizarea de machete, realizarea de concursuri interdisciplinare, activități de tip „treasure hunt” etc.

Evaluarea se recomandă a fi realizată astfel încât să pună accentul pe măsurarea și aprecierea competențelor (adică, ce poate să facă elevul cu ceea ce știe); pe aprecierea elementelor de ordin calitativ (valori, atitudini pozitive) și să pună în evidență progresul în învățare al fiecărui elev; este recomandabil să fie evitate evaluările cantitative (ce știe elevul și cât de multă informație deține) și clasificarea statică a rezultatelor. Evaluarea se va realiza preponderent cu ajutorul metodelor complementare de evaluare – observarea sistematică, autoevaluarea, investigația, proiectul, portofoliul etc., care permit evaluarea reacțiilor, a comportamentului și învățării elevilor.

BIBLIOGRAFIE

1. Albumul monografic "Câmpina 500". 2003, n.d.
2. Anuarul Societății de Științe Istorice, Filiala Câmpina. n.d.
3. Asociația națională Cultul Eroilor „Regina Maria”. n.d.
<<http://www.cultuleroilor.ro/legislatie/statutul-a-n-c-e-r-m/>>.
4. Bărbulescu, M., et al. Istoria României. București: Ed. Enciclopedică, 1998.
5. Câmpina TV. n.d. <<https://campinatv.ro/>>.
6. Cratochvil, S. D. Monografia orașului Câmpina. Ploiești: Ed. Premier, 2003.
7. Historia. n.d. <<https://historia.ro/>>.
8. Institutul Național al Patrimoniului. n.d. <<https://patrimoniu.ro/>>.
9. MEN. Ordin nr. 3238. 2021.
10. Monumente de istorie prahoveană. n.d.
<https://www.facebook.com/groups/323501684986566/?paipv=0&eav=Afbzt-N719qym9CRgkuS63GOSZwtPPQzI9mhOjmAyRcBTrs1xjlReoVDWzI_Glsl_KQ&_rdr>.

11. Muzeul Județean de Istorie și Arheologie Prahova. n.d. <<http://www.histmuseumph.ro/index.php?limitstart=20>>.
12. Primăria Câmpina. n.d. <<https://primariacampinaph.weebly.com/>>.
13. Teodorescu, S. Monografia orașului Câmpina. Câmpina: Tipografia Gutenberg, Mihail S. Gheorghiu, 1924.
14. Ziarul Prahova. n.d. <<https://ziarulprahova.ro/>>.

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR MIHALCEA LARISA MARILENA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT SCUFIȚA ROȘIE PLOIEȘTI

Programa școlară

pentru opționalul

EU ȘI EMOȚIILE MELE/ALE CELOR DIN JUR

GRUPA MIJLOCIE

2024

Notă de prezentare

În Curriculumul pentru învățământul preșcolar se pune accent pe dezvoltarea globală a preșcolarului care accentuează importanța domeniilor de dezvoltare respectiv: dezvoltarea fizică, sănătate și igienă personală, dezvoltarea socio-emoțională, dezvoltarea limbajului și a comunicării, dezvoltarea cognitivă, capacități și atitudini de învățare, în contextul în care pregătirea preșcolarilor trebuie să aibă în vedere nu doar competențe academice ci în aceeași măsură capacități ce țin de dezvoltarea competențelor socioemoționale ale acestora.

Prin organizarea și desfășurarea unor activități specifice acestui domeniu pot conduce la adaptarea cu succes a copilului în grădiniță și mai apoi în viața socială.

Din necesitatea dezvoltării capacității copiilor de a-și percepe și exprima emoțiile, de a înțelege și răspunde emoțiilor celorlalți, precum și dezvoltarea conceptului de sine care influențează procesul de învățare și conduita acestuia avem inițiativa abordării unei programe de activități opționale dedicată domeniului dezvoltării socio-emoționale a preșcolarilor.

Preșcolarii acționează de cele mai multe ori impulsiv gestionând cu dificultate propriile emoții, că interacționează cu dificultate cu ceilalți, că, în egocentrismul specific vârstei, ei cred că li se cuvine tot și toți cei din jurul lor există pentru a le satisface nevoile, le este greu să respecte regulile, să își aștepte rândul și să împartă jucăriile cu ceilalți, se înfurie și reacționează de cele mai multe ori violent atunci când nu le sunt satisfăcute dorințele.

Temele abordate în această programă pentru activitatea opțională vin în sprijinul părintelui și copilului de vârstă preșcolară prin faptul că un profesionist în domeniul educației (educatoarea) va învăța copilul, într-un mediu securizant, cum să recunoască emoțiile și să și le exprime în mod adaptativ, cum să se integreze în grupuri de covârșnici, să adopte comportamente adecvate în situații variate pentru ca, la maturitate, să poată face față provocărilor lumii în care va trăi.

Acest opțional, își propune prin abordarea unor conținuturi atractive, educarea valorilor comportamentale și a atitudinilor, dezvoltarea socio-emoțională concretizată în capacitatea copiilor de a-și percepe și exprima emoțiile, de a înțelege și a răspunde emoțiilor celorlalți, dezvoltarea conceptului de sine, a abilităților de interacțiune cu ceilalți copii și adulți, acceptarea și respectarea diversității. Preșcolarii vor avea posibilitatea să înțeleagă rolul esențial al trăsăturilor de caracter, își vor exersa și dezvolta

deprinderi morale, vor accepta și respecta norme, precum și regulile elementare de conviețuire socială, își vor modela propriul comportament, potrivit valorilor morale.

ARIA CURRICULARĂ: Om și societate, Limbă și comunicare, Estetic și creativ, Psihomotric, Știință;
Durata acestuia este de 1 An școlar/ 1 zi pe săptămână/ 20 minute.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice
- Referințe bibliografice

Competențe generale

- Recunoașterea și verbalizarea corectă a stărilor emoționale trăite de sine sau de ceilalți.
- Gestionarea adecvată a emoțiilor (bucurie, frică, furie, tristețe) în diferite contexte.
- Manifestarea de către copii a unor comportamente adecvate diferitelor contexte sociale care dovedesc supunerea la reguli.
- Aplicarea tehnicilor de gestionare a emoțiilor și a comportamentelor prosoziale pe tot parcursul programului din grădiniță.

Competențe specifice	Conținuturi /Exemple de activități de învățare	Sugestii metodologice	Evaluare
Să recunoască și să exprime diferite emoții (bucurie, tristețe, furie, frică)	<p>- exerciții de recunoaștere pe bază de imagini sau pe chipul colegilor a emoțiilor</p> <p>-exerciții de redare prin desen, pictură, modelaj a unor figure ce exprimă diverse emoții</p> <p>-enumerarea unor caracteristici fiziologice corespunzătoare emoțiilor studiate</p> <p>-exerciții de compunere a unei expresii caracteristice unei emoții prin mimică, gestică, atitudine</p> <p>„Așa mă simt acum” – joc de masă</p> <p>„Recunoaște emoția” – joc de rol, jocuri distractive</p> <p>„Chipuri” (vesele, triste, furioase, înspăimântate) – desen, pictură, modelaj</p> <p>„Spune-mi o poveste” – lectura educatoarei, povestirea educatoarei</p> <p>„Prietenul la nevoie se cunoaște!” –povești create după jucării, povești create după o ilustrații, etc.</p> <p>„ Iată ce-am pățit!” – desenarea unei scene</p>	<p>Notă: activitățile sunt adaptate nivelului de vârstă al copiilor, cu respectarea metodicii predării activităților din grădiniță.</p> <p>Se valorifică orice context în care se manifestă un anumit comportament vizat de obiectivele programei</p>	<p>Realizarea Cercului emoțiilor</p> <p>- observarea sistematică a comportamentelor</p> <p>- pe toată durata programului din grădiniță</p>

	<p>dintr-o povestire spusă/audiată, desenarea pe un chip alb a caracteristicilor emoțiilor prezentate (bucurie, tristețe, furie, frică)</p> <p>Alte activități posibile: asocierea unei imagini a unei emoții cu denumirea ei, ghicirea unei emoții pe baza indicatorilor corporali/nonverbal, diferențierea dintre emoțiile exprimate adecvat și cele exprimate în manieră inadecvată, reprezentarea prin desen a trăirilor emoționale proprii și ale celorlalți</p>		
<p>Să utilizeze tehnici de autoreglare emoțională</p>	<p>-descrierea pașilor privind gestionarea unor emoții</p> <p>-exerciții de aplicare în activitate a tehnicilor de autoreglare emoțională învățate</p> <p>-exemple de observare și evaluare a comportamentelor/tehnicilor de gestionare a emoțiilor utilizate de colegi</p> <p>„Povestea Broscuței Țestoase” - povestire educatoarei/dramatizare</p> <p>„Povestea celor 3 purceluși” -lectura educatoarei</p>	<p>Notă: <i>activitățile sunt adaptate nivelului de vârstă al copiilor, cu respectarea metodicii predării activităților din grădiniță.</i></p> <p><i>Se valorifică orice context în care se manifestă un anumit</i></p>	<p>Jocuri de rol pentru exersarea tehnicilor de gestionare a emoțiilor (Ex. Tehnica Broscuței Țestoase)</p> <p>- observarea sistematică a comportamentelor – pe toată durata</p>

	<p>„Povestea peștișorului curcubeu” –activitate integrată (DLC povestirea educatoarei, DOS –lipire)</p> <p>„În Palatul prieteniei” – activitate integrată DLC povestirea educatoarei DEC- desen</p> <p>„Plapuma emoțiilor mele”– lipire, lipire/rupere</p> <p>„Ionel și prietenii săi” –joc de rol</p> <p>Alte activități posibile: activități de gestionare a fricii/bucuriei/tristeții/fricii, asocierea trăirilor emoționale cu anumite contexte, povești terapeutice</p>	<p><i>comportament vizat de obiectivele programei</i></p>	<p>programului dingrădiniță</p>
<p>Să inițieze o conversația în vederea integrării înjocul celorlalți copii</p>	<p>-exerciții de utilizare a formulelor verbale de inițiere a unei conversații cu un alt copil</p> <p>-exerciții de inițiere și menținere a interacțiunii cu un alt copil</p> <p>„Pe mine mă cheamă...”, „Vrei să ne jucăm...?”, „Pot să te ajut...?”</p> <p>Alte activități posibile: povești terapeutice, activități artistico-plastice, discuții libere, jocuri de construcții, discuții pe bază</p>	<p><i>Notă: activitățile sunt adaptate nivelului de vârstă al copiilor, respectarea metodicii predării activităților dingrădiniță. Se valorifică orice context în care se manifestă un anumit</i></p>	<p>Jocuri de rol pentru exersarea tehnicilor de integrare în jocul altor copii - observarea sistematică a comportamente lor - pe toată durata programului din grădiniță</p>

	de scenarii date, utilizarea unor softuri educaționale	comportament vizat de obiectivele programei	
Să împartă obiectele/jucăriile cu colegii (formularea unei cereri)	<p>-exerciții de împărțire a obiectelor cu alți copii</p> <p>-exerciții de oferire, cu ajutor din partea adultului, unui copil o jucărie cu care să se joace</p> <p>-exerciții de formulare în mod adecvat a unei cereri atunci când are nevoie de ceva</p> <p>-exerciții de manifestare a unor modalități adecvate de răspuns dacă nu primește imediat jucăria solicitată „Te rog să-mi dai...” (Tehnica solicitării jucăriei), „Poți să...”, „imediat, mulțumesc”</p> <p>Alte activități posibile: jocuri de rol, povești terapeutice, activități artistico-plastice, discuții libere, jocuri de construcții, etc.</p>	<p>Notă: activitățile sunt adaptate nivelului de vârstă al copiilor, cu respectarea metodicii predării activităților din grădiniță. Se valorifică orice context în care se manifestă un anumit comportament vizat de obiectivele programei</p>	<p>Jocuri de rol pentru exersarea comportamentelor prosoziale - observarea sistematică a comportamentelor - pe toată durata programului din grădiniță</p>
Să coopereze cu ceilalți în realizarea sarcinilor	<p>-exersarea tehnicilor de integrare în grup, de cooperare și colaborare cu ceilalți în realizarea unei sarcini (cu ajutor din partea adultului)</p> <p>-descrierea a două modalități prin care poate să ofere și să ceară ajutorul atunci când are nevoie</p>	<p>Notă: activitățile sunt adaptate nivelului de vârstă al copiilor, cu respectarea metodicii predării activităților din grădiniță.</p> <p>Se valorifică orice context în care se manifestă un anumit comportament vizat de obiectivele programei</p>	<p>-Posterul emoțiilor (în echipă de 2-3 copii)</p> <p>observarea sistematică a comportamentelor - pe toată durata programului din grădiniță</p>
	<p>„În pădure” – parcursuri aplicative</p> <p>„De-a constructorii” -jocuri de construcții</p> <p>„De-a musafirii” -jocuri de rol</p> <p>Alte activități posibile: jocuri de rol, povești terapeutice, activități artistico-plastice, discuții libere, jocuri de construcții, valorificarea evenimentelor din timpul activităților din grădiniță</p>	<p>grădiniță. Se valorifică orice context în care se manifestă un anumit comportament vizat de obiectivele programei</p>	<p>comportamentelor - pe toată durata programului din grădiniță</p>

Să respecte regulile referențiale a unor situații sociale	-exersarea comportamentelor adaptative și a complianței la reguli „Semaforul”- joc distractiv „Povești cu tâlc” – povestirea educatoarei „De-a....(orice situație)” – joc de rol „Album de familie” – activitate practică Alte activități posibile: jocuri de rol, povești terapeutice, discuții libere, valorificarea evenimentelor din timpul activităților din grădiniță, completarea unor fișe de lucru	Notă: activitățile sunt adaptate nivelului de vârstă al copiilor, respectarea metodicii predării activităților din grădiniță. Se valorifică orice context în care se manifestă un anumit comportament vizat de obiectivele programei	Regulamentul grupei Realizarea unui set de reguli ale grupei cu specificarea consecințelor încălcării lor
Să rezolve	-exerciții de rezolvare eficientă a	Notă: activitățile	Jocuri de rol
adaptativ conflictuale situațiile	conflictelor apărute -exerciții de identificare a unor modalități eficiente de soluționare a conflictelor „Ce ție nu-ți place, altuia nu-i face”/„Așa da, așa nu!” – lectura educatoarei, joc de rol „Povestea lui Martinel” – povestirea educatoarei „Piticlic și Emoțica în grădina lui Moș Suflet” – joc pe computer utilizând un soft educațional „Copacul prieteniei” – confecționare Alte activități posibile: vizionarea de filme, jocuri de rol, povești terapeutice, discuții libere, valorificarea evenimentelor din timpul programului din grădiniță	sunt adaptate nivelului de vârstă al copiilor, respectarea metodicii predării activităților din grădiniță. Se valorifică orice context în care se manifestă un anumit comportament vizat de obiectivele programei	pentru exersarea unor modalități adaptative de rezolvare a conflictelor – observarea sistematică a comportamentelor – pe toată durata programului din grădiniță

Valori

- responsabilitate, toleranță, respect, egalitatea, onestitate, corectitudine, egalitatea șanselor, competiția dreaptă

Indicații metodologice

Planificarea anuală și semestrială va detalia tema și mijlocul/mijloacele de realizare pe fiecare activitate, respectând structura anului școlar.

Lista de conținuturi și exemplele de activități de învățare prezentate sunt orientative, pot fi completate de către educatoare în funcție de problematicile pe care dorește să le abordeze în urma

constatărilor din etapa de evaluare inițială. Conținuturile vor fi adaptate ținând cont de caracteristicile psihoindividuale și devârstă ale grupului de copii).

Se recomandă ca activitățile planificate să fie de tip integrat în care să se valorifice cunoștințele, priceperile și deprinderile vizate de prezenta programă în acord cu cele prevăzute de curriculum pentru fiecare domeniu de cunoaștere/domeniu experiențial.

Recomandăm utilizarea metodelor interactive de grup care dau copiilor posibilitatea de a se implica activ în propria formare, exersarea în contexte cât mai diverse a comportamentelor adaptative, a tehnicilor de gestionare adecvată a emoțiilor și informarea părinților cu privire la temele studiate astfel încât să se realizeze unitatea de cerințe grădiniță-familie.

Evaluarea:

Evaluarea inițială se realizează prin observarea comportamentelor copiilor în diverse contexte, la începutul anului școlar. La finalul perioadei planificate pentru realizarea activităților de învățare aferente fiecărei competențe specifice se aplică probele de evaluare propuse ca formă de **evaluare continuă**.

Evaluarea finală poate lua forma unei serbări școlare/dramatizări. Sevaluează progresul înregistrat de fiecare copil în raport cu sine.

Resurse materiale:

-computer, video proiector, paletele emoțiilor, cărți cu povești terapeutice, softuri educaționale, imagini relevante, jetoane, jucării, instrumente de scris și colorat, ghiduri și auxiliare didactice avizate MEN, etc.

Resurse umane:

-educatoare, preșcolari, părinți

(Curriculumul pentru educație timpurie, 2019)

Bibliografie:

Băban, A. P. (2002). *Consiliere și orientare, Ghidul profesorului*. București: Humanitas Educațional.

Drugaș, I. B. (2008). *Educăm și vindecăm prin... povești* . Oradea: Editura Universității din Oradea,.

Ștefan, C. (2010). *Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari*. Cluj-Napoca: ASCR.

Curriculumul pentru educație timpurie. (2019). București.

Moldoveanu Florența - Maria

"CALIGRAFIE – Să scriem frumos și corect!"

CLASA a IV-a B

PROGRAMA PENTRU OPȚIONAL

ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Colegiul "Mihail Cantacuzino", Oraș Sinaia

PROGRAMA – OPȚIONAL

„Caligrafie – Să scriem frumos și corect!”

Clasa a IV-a B

1. TIPUL OPȚIONALULUI: la nivelul disciplinei
2. ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare
3. CLASA: a IV-a
4. DURATA: 1 an școlar
5. NUMĂR DE ORE: 1 oră/săpt.; 36 ore/an
6. MODULE: I (5 septembrie 2022 – 21 octombrie 2022)
II (31 octombrie – 22 decembrie)
III (9 ianuarie – 3/10/17 februarie)
IV (3/20/27 februarie – 6 aprilie)
V (19 aprilie – 16 iunie)
7. UNITATEA ȘCOLARĂ: Colegiul "Mihail Cantacuzino", Oraș Sinaia
8. ÎNVĂȚĂTOR: Moldoveanu Florența - Maria

I. RESPECTAREA STRUCTURII STANDARD A PROGRAMEI

I. 1. Notă de prezentare

Caligrafia este o artă, aceea a scrisului frumos. Dar numai arta, nu ajunge... Începând cu clasa a IV-a, școlarul trebuie pus în situația de a înțelege ansamblul de reguli care stabilesc scrierea corectă a unei limbi și aplicarea în practică a acestor reguli.

Elevul trebuie să înțeleagă că orice persoană poate fi desconsiderată înainte de a fi cunoscută, deoarece acuratețea - dacă nu chiar frumusețea - și corectitudinea scrisului sunt calități ale omului cult.

În practica predării-învățării-evaluării ortografiei ne străduim să utilizăm metode și procedee indicate de metodici, folosind un bogat și variat material didactic: caiete, planșe, fișe, scheme, materiale digitale. Și, în ciuda acestor acțiuni, mai sunt elevi în clasă care nu scriu corect, uneori scrisul lor fiind aproape ilizibil. Adeseori ne întrebăm: ce am mai putea face metodico-practic pentru acei elevi care au în fața lor, expuse pe pereții clasei, diferite planșe cu ortograme (unele scrise în culori diferite) pe care le privesc toată ziua și totuși nu le asimilează? Acestea se pot datora contextului în care ne-am aflat, școala on-line, o parte din clasa I și o parte din clasa a II-a, când aceștia ar fi trebuit să-și însușească, respectiv sa-și perfecționeze scrisul.

Răspunsul l-am căutat cercetând problemele în discuție, atât teoretic, cât și practic-experimental. Experiența ne-a arătat că în domeniul ortografiei nu este cu nimic mai important „ce” învățăm decât „cum” învățăm, motiv pentru care studiul literaturii de specialitate (comunicare, lexic, fonetică, ortografie, ortoepie și punctuație) se face corelat cu studiul literaturii.

Am ales „Caligrafie” ca opțional pentru clasa a IV-a, deoarece consider că scrisul caligrafic și corect contribuie la disciplinarea și ordonarea elevilor în spațiul grafic al caietului, precum și în viața de zi cu zi. „Caligrafie” înseamnă – pentru mine și pentru elevii mei - nu doar exersarea scrisului frumos, dar și ortografie, ortoepie și punctuație. Obiectul ales contribuie la dezvoltarea gustului pentru frumos, precum și a unei scrieri care să reprezinte elevul.

CONTRIBUȚIA OPȚIONALULUI LA PROFILUL DE FORMARE AL ABSOLVENTULUI REFLECTATĂ ÎN COMPETENȚE GENERALE

1. Identificarea de fapte, opinii, emoții în mesaje orale sau scrise, în contexte familiare de comunicare
2. Exprimarea unor gânduri, păreri, emoții în cadrul unor mesaje simple în contexte familiare de comunicare
3. Participarea la interacțiuni verbale în contexte familiare, pentru rezolvarea unor probleme de școală sau de viață

CORELAREA ELEMENTELOR DIN STRUCTURA PROGRAMEI ȘCOLARE (COMPETENȚE GENERALE, COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ÎNVĂȚARE, CONȚINUTURI, SUGESTII METODOLOGICE)

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Cultivarea limbajului scris al elevilor

- exerciții de menținere a unei poziții corecte în timpul scrisului.
- exerciții de utilizare adecvată a instrumentelor de scris.
- jocuri pregătitoare pentru întărirea musculaturii mâinilor.

2. Dezvoltarea capacității de scriere corectă, clară, caligrafică

- exerciții de scriere a unui șir de cuvinte, a unor propoziții și texte.
- jocuri de alcătuire a unor propoziții cu ajutorul unor cuvinte date.
- jocuri de scriere a unor cuvinte grupate pe baza unui principiu dat (care conțin o anumită literă în poziție inițială, mediana, finală; care denumesc anumite obiecte etc).

3. Dezvoltarea capacității de exprimare scrisă

- transcrierea unor texte.
- alcătuirea unor propoziții care includ diverse capcane de ortografie.
- exerciții cu alegere multiplă, duală.
- completarea unor spații lacunare
- scrierea după dictare.
- realizarea unor compuneri.
- scrierea unor cuvinte mai dificile, a unor cuvinte care conțin un număr mai mare de litere, a unor cuvinte compuse sau derivate.
- exerciții de scriere a cuvintelor care includ literele â, î.
- exerciții de scriere corectă a cuvintelor ce cuprind grupurile de litere „mb” și „mp”
- exerciții de scriere cu litere mici și mari (alineat, nume de persoane, de localități etc).
- scrierea după dictare a unor texte scurte care cuprind dialoguri.
- jocuri de rol: elevul dictează clasei.

4. Constientizarea procesului comunicării și cultivării scrierii corecte, clare, caligrafice

- concurs “ sunt cel mai ordonat”
- jocuri didactice
- “Așază cuvintele în ordine și formează o propoziție”
- “Săculețul magic – jetoane”
- “Descoperă cuvântul!”

-rebusuri -pantomimă

CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

1. Comunicarea scrisă
 - Scrierea de mână și prezentarea textului
 - Scrierea caligrafică; așezarea în pagina
2. Probleme de ortografie
 - Scrierea corectă a cuvintelor
 - Scrierea cuvintelor care conțin consoana “ m” înainte de “p” și “b”
 - Grupurile de litere
 - Scrierea cu “a” și “i”
 - Scrierea cuvintelor cu “x”
 - Jocuri de limbă
3. Probleme de punctuație
 - Punctul
 - Semnul întrebării
 - Semnul exclamării
 - Virgula
 - Linia de dialog
 - Două puncte
 - Ghilimelele
4. Lexicul
 - Sinonime
 - Antonime
 - Omonime
 - Despărțirea în silabe
 - Frământări de limbă

SUGESTII METODOLOGICE

Sugestiile metodologice au rolul de a orienta utilizarea prezentului curriculum în proiectarea și realizarea activităților de predare-învățare-evaluare în concordanță cu specificul disciplinei.

- Exerciții de control și autocontrol al caietelor;
- Observarea progresului/ regresului în activitatea de comunicare scrisă;
- Observarea corectitudinii scrisului în clasă, în caietele de teme;
- Analiza caietelor, promovarea exemplurilor pozitive;
- Observarea sistematică;
- Autoevaluarea;

- Probe scrise;
- Concursuri;
- Jocuri didactice.

1. **Ordinul privind structura anului școlar 2022-2023**

2. ***Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3418/19.03.2013 - Programe școlare pentru învățământul primar***

3. ***** - Discipline opționale la clasele I-IV, Ed. Polirom, Iași

4. *Cucoș, Constantin. (1996). **Pedagogie**. Iași: Editura Polirom;*

5. *Ionescu, Miron și Radu, Ioan. (2001). **Didactica modernă**. Cluj-Napoca: Editura Dacia;*

6. *Ciolan Lucian. (2008). **Învățarea integrată, Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar**. Iași: Editura Polirom;*

7. **“Psihopedagogie “ – Institutul de științe ale educației , Iași , 1998** Ionescu, M.- Managementul clasei, Ed. Humanitas Educațional, Buc., 2003;

8. *Stanciu, Mihai. (1999). **Reforma conținuturilor învățământului**. Iași: Editura Polirom*

9. *7. Văideanu, George. (1988). **Educația la frontiera dintre milenii**, București: Editura Didactica și Pedagogica.*

10. **www.didactic.ro**

11. **www.abecedar.com**

12. **eduboom.ro**

IV. ELEMENTE DE CALITATE

IV.1. RESPECTAREA PARTICULARITĂȚILOR DE VÂRSTĂ ALE ELEVILOR

Cunoașterea particularităților specifice vârstei și a celor individuale ale elevilor preadolescenți, este o condiție esențială a asigurării centralității subiectului cunoscător în procesul instruirii - una dintre dimensiunile paradigmei constructiviste, care reabilitează astfel rolul elevului în învățare, considerând cunoașterea ca fiind specifică vârstei, dar în același timp bazată pe modul propriu în care elevul integrează, explică și interpretează realitatea, pe baza experienței cognitive proprii.

Cunoașterea și respectarea particularităților de vârstă și individuale ale elevilor este unul dintre principiile clasice, specifice didacticii tradiționale, care, alături de celelalte principii contribuie la realizarea optimă a finalităților procesului de învățământ, servind însă unei instruirii centrate pe cadrul didactic și conținutul informațional, și asigurând o învățare exactă, activă și dirijată. Pe de altă parte, cercetările privind abordarea constructivistă a instruirii și învățării au identificat o serie de principii ale modalității de instruire centrate pe elev, principii care pot fi considerate norme specifice de aplicare ale unora dintre principiile generale, clasice. În acest fel, numeroase principii ale instruirii constructiviste pot fi considerate detalieri, sau norme de aplicare ale principiului cunoașterii și respectării particularităților de vârstă ale elevilor.

IV.2. CONȚINUTUL ARGUMENTULUI

a) Oportunitatea opționalului

Consider că după metoda fonetico-analitico-sintetică, folosită cu precădere în clasa I, alte metode precum: învățarea prin descoperire, investigația vor forma și dezvolta **capacități cognitive** de la concret la imaginar.

Citit – scrisul va deschide școlarului cunoașterea realității **prin forme noi ale comunicării**.

De aceea e necesară inițierea elevilor cu citit – scrisul ținând seama de componentele limbii române.

Pe lângă dezvoltarea **capacităților cognitive**, acest opțional argumentează **curiozitatea de a căuta** specifică elevului de 9-10 ani, **satisfacția de a găsi și valorifica** frumusețea textului literar, **de a căpăta încredere în propriile forțe**, de a-l apropia de **activitatea de învățare**, de creație ca un colaborator, un „prieteni” al cărții.

Textele literare stimulează interesele cognitive ale copiilor, le dezvoltă imaginația, sensibilitatea, le dezvoltă fantezia, le influențează limbajul.

Acest opțional este oportun, apropiind elevul de carte ca un **instrument de lucru și un prieten**.

b) Realismul în raport cu resursele disponibile

În condițiile în care resursele și suporturile digitale (internetul, suporturile optice CD, DVD, Blu-ray Disc, Bookreader) iau locul cărții, consider că e bine ca din vreme copilul să descopere frumusețea textului scris. Consider, de asemenea, că nimic nu se compară cu capacitatea de a comunica în limba poporului tău, observ că la teste și examene de limba română are rezultate medii în raport cu alte discipline.

Dar dacă din vreme „cheia” cunoașterii, așa cum Sadoveanu a descoperit-o prin poveștile lui Creangă, este găsită, atunci lectura, recitarea, alegerea unei cărți, dorința de a „ști” prin carte – poate deveni un model de viață.

Doresc să ofer elevilor **ocazia de a descoperi, de a investiga, de a alege, de a discuta**.

Opționalul acesta **vizează** capacitatea efectivă a elevilor de a studia textele literare, creșterea valorii formative a textelor literare prin mobilizarea elevilor de a participa cu interes la actul cunoașterii. De asemenea, acest opțional stimulează interesul față de lectură și scriere prin activități eficiente, desfășurate în altfel de medii: „bibliotecă”, „tipografie”. Este urmărită și aplicarea unei game variate de metode, procedee interactive de studiere a textului literar.

Prin intermediul acestui opțional voi stimula elevii în următoarele moduri:

- să pună întrebări, să fie liberi și spontani în exprimare;
- să discute, să dezbată;
- să fie spontani, autonomi în gândire;
- să argumenteze, să creeze;
- să aibă acces la cunoaștere;
- să valorifice talente și capacități specifice.

IV.3. CORELAREA COMPETENȚELOR CU ACTIVITĂȚILE DE ÎNVĂȚARE

Ob.gen.	Competențe specifice	Activități
Ob. 1	1.1.-să citească fluent textele ;	-exerciții de citire fluentă și expresivă

	1.2.-să sesizeze utilizarea corectă a cuvintelor într-un text; 1.3.-să manifeste interes pentru anumite tipuri de lectură ;	-exerciții de stabilire a acordului , a regulilor de scriere corectă; -simulări; -acte de alegere a unei lecturi/ text;
Ob. 2	2.1.-să valorifice în texte proprii un vocabular adecvat ; 2.2.-să aplice în mod conștient semnele ortografice și de punctuație ; 2.3.-să adapteze redactarea la scopul comunicării ; 2.4.-să manifeste spirit critic față de redactarea diverselor tipuri de texte.	-exerciții de îmbinare a cuvintelor , de înlocuire a unor expresii cu altele ; -exerciții de utilizare a semnelor de punctuație, de utilizare a cratimei, de ortografiere a formelor flexionare ale părților de vorbire; -jocuri de corectare a greșelilor ; -exerciții de redactare de texte narative, descriptive, dialogate ;

CORELAREA COMPETENȚELOR CU UNITĂȚILE DE CONȚINUT

Planificarea calendaristică

Unitatea de învățare	Conținuturi	Nr. ore	Săptămâna	Obs
1. Comunicarea scrisă	Scrierea de mână și prezentarea textului	1	1, 2, 3	
	Scrierea caligrafică; așezarea în pagină	2		
2. Probleme de ortografie	Scrierea corectă a cuvintelor	1	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	
	Grupurile de litere	4		
	Scrierea cuvintelor cu m înainte de p și b	1		
	Scrierea cu a și i	1		
	Scrierea cu x	1		
3. Probleme de punctuație	Scrierea corectă a propozițiilor. Punctul	2	12, 13,	
	Semnul întrebării	2	14, 15,	
	Semnul exclamării	2	16, 17,	
	Jocuri de limbă	1	18, 19,	
	Linia de dialog. Două puncte	2	20, 21,	
	Virgula	2	22, 23	
	Ghilimelele	1		
4. Lexicul	Sinonime	2	24, 25,	

Antonime,	2	26, 27,	
Omonime	2	28, 29,	
Despărțirea în silabe	2	30, 31,	
Vocale și consoane.	1	32, 33,	
Grupuri de sunete: ea, ia ie, oa, ua, uă	1	34, 35,	
Frământări de limbă	2	36	

PROIECTAREA UNITĂȚILOR DE ÎNVĂȚARE

Detalii de conținut	Data	Obiective de referință	Activități de învățare	Resurse	Evaluare
Scrierea de mana și prezentarea textului Scrierea caligrafică; asezarea în pagina	S 1 S 2 S 3	1.1,1.2, 2.1,2.2 4.1,4.2	-exerciții de menținere a unei poziții corecte în timpul scrisului. -exerciții de utilizare adecvată a instrumentelor de scris. -jocuri pregătitoare pentru întărirea musculaturii mâinilor.	-activitate independentă - caiet - stilou	Observarea sistematică Autoevalua-rea Evaluare reciprocă

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Probleme de ortografie

Scrierea corectă a cuvintelor	S 4 S 5 S 6	2.3,2.4,3.1, 4.1,4.2	-scrierea unor cuvinte mai dificile, a unor cuvinte care conțin un număr mai mare de litere, a unor cuvinte compuse sau derivate.	-activitate independentă - stilou - caiet	Observarea sistematică Autoevalua-rea Evaluare reciprocă
Grupurile de litere	S 7 S 8				
Scrierea cuvintelor cu m înainte de p și b	S 9 S 10 S 11		-exerciții de scriere a cuvintelor care includ literele â, î.		
Scrierea cuvintelor cu â și î	S 12		-exerciții de scriere corectă a cuvintelor ce cuprind grupurile de litere „mb” și „mp”		
Scrierea cu x			-exerciții de scriere		

			<p>cu litere mici și mari (alineat, nume de persoane, de localități etc).</p> <p>-scrierea după dictare a unor texte scurte care cuprind dialoguri.</p> <p>-jocuri de rol: elevul dictează clasei</p>		
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Probleme de punctuație

<p>Scrierea corectă a propozițiilor.</p> <p>Punctul</p> <p>Semnul întrebării</p> <p>Semnul exclamării</p>	<p>S 13</p> <p>S 14</p> <p>S 15</p> <p>S 16</p>	<p>3.1, 3.2, 3.3, 3.4</p>	<p>-exerciții de scriere a unui șir de cuvinte, a unor propoziții și texte.</p> <p>- jocuri de alcătuire a unor propoziții cu ajutorul unor cuvinte date.</p> <p>-jocuri de scriere a unor cuvinte grupate pe baza unui principiu dat</p>	<p>-activitate independentă</p> <p>- caiet</p> <p>- stilou</p>	<p>Observarea sistematică</p> <p>Autoevalua-rea</p> <p>Evaluare reciprocă</p>
<p>Jocuri de limbă</p> <p>Linia de dialog.</p> <p>Două puncte</p> <p>Virgula</p> <p>Ghilimelele</p>	<p>S 17</p> <p>S 18</p> <p>S 19</p> <p>S 20</p> <p>S 21</p> <p>S 22</p> <p>S 23</p> <p>S 24</p>	<p>3.1, 3.2, 3.3, 3.4</p>	<p>(care conțin o anumită literă în poziție inițială, mediana, finală; care denumesc anumite obiecte etc).</p> <p>-transcrierea unor texte.</p> <p>-alcătuirea unor propoziții care includ diverse capcane de ortografie.</p> <p>-exerciții cu alegere multiplă, duală.</p> <p>-completarea unor spații lacunare</p>	<p>-activitate independentă</p> <p>- caiet</p> <p>- stilou</p>	<p>Observarea sistematică</p> <p>Autoevalua-rea</p> <p>Evaluare reciprocă</p>

			-scrierea după dictare. -realizarea unor compuneri.		
--	--	--	-----------------------------------------------------------	--	--

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Lexicul

Sinonime	S 25	2.1,2.2,2.3, 2.4	-concurs “ sunt cel mai ordonat”	-activitate independentă	Observarea sistematică
Antonime	S 26				
Omonime	S 27		-jocuri didactice	- caiet	Evaluare
Despărțirea în silabe	S 28 S 29		“Așază cuvintele în ordine și formează o propoziție”	- stilou	reciprocă
Vocale și consoane.	S 30 S 31		-“Săculețul magic – jetoane”		
Grupuri de sunete: ea, ia ie, oa, ua, uă	S 32 S 33 – S 36		-“Descoperă cuvântul!” -rebusuri -pantomimă		
Frământări de limbă					

IV. 5. ADECVAREA MODALITĂȚILOR DE EVALUARE LA DEMERSUL DIDACTIC PROPUS

- Evaluare reciprocă;
Observarea sistematică;
Autoevaluarea;
- Exerciții de control și autocontrol al caietelor;
- Observarea progresului/ regresului în activitatea de comunicare scrisă;
- Analiza caietelor, promovarea exemplor pozitive;
- Probe scrise;
- Concursuri;
- Jocuri didactice.

Păuna Luminița

Școala Gimnazială, com. Vadu Săpat

NOTĂ DE PREZENTARE

Disciplina opțională „Îmi cunosc rădăcinile” este un opțional la nivelul mai multor arii curriculare și poate fi o modalitate de a forma capacitatea de comunicare , utilizând de această dată un limbaj specific artei.

Unul din drepturile omului este de a-și cunoaște trecutul.

Datorită imenselor sale implicații individuale, sociale și demografice ,interculturalitatea a devenit una dintre prioritățile Uniunii Europene în ceea ce privește educația.

Școala, prin autoritatea morală pe care o are, este cel pentru mai potrivit loc pentru transmiterea tezaurului cultural al poporului român și are abilitatea și capacitatea de a învăța și de a educa un procent ridicat din populație.

Dezvoltarea armonioasă a copilului are la bază un conglomerat de cunoștințe . Copiii trebuie ajutați să-și dezvolte capacitatea afectivă, trebuie să fie învățați să cunoască, la nivelul lor de înțelegere, care este importanța păstrării și transmiterii tradițiilor românești și în special a celor din zona lor, care este avantajul de a ști cum trăiau, cum gândeau bunicii și străbunicii lor . Totodată, este necesar ca elevii să cunoască faptul că ei sunt cei care vor duce mai departe aceste comori inestimabile și de a cunoaște însăși identitatea poporului român. Drumețiile și excursiile în locuri încărcate de istorie trebuie să devină o necesitate în viața copiilor.

Un rol important în asigurarea acestor lucruri îl are educația culturală, justificată de:

nevoia de a-i îndruma pe elevii mici la un comportament emoțional, deschis, comunicativ;

familiarizarea acestora cu limbajul, tematicile și cu activitățile de învățare specifice;

promovarea valorilor autentice ;

prezentarea culturii ca element esențial al educației ;

posibilitatea de a valorifica experiența specifică vârstei, prin accentuarea dimensiunilor afectiv-atitudinale asociate celei cognitive, stimularea participării responsabile;

implicarea activă în viața culturală a comunității din care fac parte .

TIPUL OPȚIONALULUI : la nivelul mai multor arii curriculare

Limbă și comunicare

Arte

Tehnologii

DURATA: 1 an școlar(2023-2024)

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice
- Referințe bibliografice

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini formate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale ale opționalului

Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

Exprimarea unor idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup

Explorarea de mesaje artistice exprimate în limba vizuală într-o diversitate de contexte familiare

Dezvoltarea spiritului de echipă

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora, formându-se pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

Conținuturile învățării reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

Sugestiile metodologice includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, exemple de activități și resurse utile.

Referințele bibliografice includ o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu

respectiv, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

PROGRAMA ȘCOLARĂ COMPETENȚE GENERALE:

Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

Exprimarea unor idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup

Explorarea de mesaje artistice exprimate în limba vizuală într-o diversitate de contexte familiare

Dezvoltarea spiritului de echipă

	Competențe specifice	Activități de învățare
1.1	-folosirea corectă și conștientă a informațiilor găsite;	-citirea unor texte adaptate nivelului de vârstă, care să descrie obiceiuri locale ; -realizarea unor dialoguri pe baza textelor citite ; -identificarea sentimentelor pe care le au atunci când poartă hainele tradiționale;
1.2	- recunoașterea tradițiilor din zona lor;	-formularea unor întrebări pe baza unor filmulețe despre tradițiile din zonă; -exerciții de comparare a obiceiurilor din trecut și a celor actuale; povestiri orale; -prezentarea unui obicei pe care îl cunosc; găsirea de asemănări și deosebiri între tradițiile lor și ale altor comunități;
1.3	- recunoașterea semnificației acestor tradiții și obiceiuri ;	-studii de caz ; -jocuri de rol ; - discuții despre tradițiile pe care le văd la diferite evenimente din viața lor; -formularea de întrebări și răspunsuri despre cum au apărut tradițiile și ce reprezintă ele;

1.4	-manifestarea respectului și prețuirii pentru valorile proprii și ale celorlalți;	participarea la șezători organizate de comunitate ; invitarea unor persoane din comunitate care pot povesti despre tradiții și obiceiuri; prezentarea unor miniscenete în care unii sunt colindători iar alții sunt gazdele
2.1	- folosirea portului tradițional la diferite evenimente;	-organizarea de parade de costume tradiționale; participarea la expoziții cu materiale realizate sau procurate de elevi; concursuri;
2.2	- identificarea rolului muzicii și al dansului în viața lor ;	să-și ia interviuri unii altora fiind pe rând reporter și interviuat pentru a spune ce simt atunci când cântă și dansează; -identificarea semnificației personajelor din cântecele tradiționale; utilizarea limbajului verbal și nonverbal corespunzător, în vederea asigurării/menț interlocutorului; participarea la concursuri pe această temă; corelarea tradițiilor cu anumite sărbători și evenimente locale;;
2.3	- executarea dansurilor și interpretarea melodiilor învățate de la bunicii lor;	executarea, împreună sau individual, a diferite mișcări asemănătoare cu dansurile tradiționale ; inițierea de activități în care să îi învețe pe colegii lor anumite dansuri și mișcări organizarea de mici serbări ale căror scenariști să fie chiar ei; -joc de rol;
2.4	- manifestarea interesului pentru aprecierea muzicii, a dansurilor, a locurilor cu valoare istorică, a personalităților locale;	vizionarea diferitelor filme scurte despre tradițiile din zonă; să converseze pe această temă cu colegii lor; povestiri; audierea de cântece interpretate de diferiți invitați;
3.1	-exprimarea unor puncte de vedere după participarea la diferite expoziții;	- scurte dialoguri în care se dezbate impresii despre imaginile văzute ; -joc de rol; -realizarea și prezentarea unor desene care să reprezinte tradiția lor favorită;
3.2	-exprimarea prin desen sau pictură a simțului pentru frumos și cultură	realizarea diferitelor desene tematice; realizarea de măști sau costume pe care le pot folosi în cadrul serbărilor școlare sau chiar când participă la evenimente în comunitate; -realizarea unor colaje care să evidențieze tradițiile romilor din localitate;
4.1	-identificarea elementelor de organizare ale grupului	dialoguri având ca temă organizarea activității; stabilirea unor reguli și responsabilități specifice activității de grup ; amenajarea, în sala de clasă sau în holul școlii, unui spațiu care să aibă atât un rol informativ , cât și expozitiv;

4.2	- identificarea modalităților în care pot fi promovate rezultatele muncii în echipă	realizarea de colaje care să reflecte activitatea grupului; realizarea de afișe ;
-----	-------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

Tradiții și obiceiuri

Obiceiuri și tradiții specifice comunității

Obiceiuri specifice sărbătorilor de iarnă

Nunta

Jocuri

Eu fac parte din lume

1. Asemănări cu celelalte comunități 2 Asemănări cu tradițiile lumii

3. Deosebiri

Vreau să știu !

Cine sunt eu ? Dar bunicii mei?

Promovarea diversității culturale

Păstrarea identității

Portul popular

Perpetuarea valorilor culturale

Prezența tradițiilor în școala și în orașul meu

Cum duc mai departe aceste comori spirituale

MODALITĂȚI DE EVALUARE:

Metode tradiționale:

probe orale;

probe practice.

Metode alternative:

concursuri;

joc de rol;

autoevaluarea;

miniproiecte;

portofoliu.

TIMP ALOCAT: 1 an școlar (2023-2024)

1 oră/săptămână

SUGESTII METODOLOGICE

La această vârstă, mediul educațional devine un factor extrem de important în formarea la elevi a unor atitudini și aptitudini esențiale: creativitate, interes pentru valorile culturale, empatie, flexibilitate în gândire.

Pentru atingerea acestor deziderate, cadrul didactic trebuie să folosească, în special, metode bazate pe joc, pe interactivitate. Copiii trebuie lăsați să se exprime liber, să învețe mai ales făcând, imitând ceea ce văd în jurul lor.

Confecționarea de către elevi a costumelor, instrumentelor, afișelor determină înțelegerea complexității actului artistic și conștientizarea importanței acestuia în viața copiilor.

Acest opțional nu face decât să încerce să creeze legături între trecut, prezent și viitor. Și ce metode mai bune ar putea fi ,decât contactul direct cu tradițiile, cu obiceiurile, cu oamenii care le pot insufla elevilor dragostea pentru frumos. Activitatea didactică ar trebui să fie, în mare măsură, bazată pe colaborarea între copii, cadre didactice, membrii ai comunității

locale. Activitățile sunt o combinație de învățare formală, nonformală și informală. Vizitele la muzee, participarea la evenimente culturale, realizarea de serbări care să aibă ca tematică

tradițiile comunității române (în acest caz) , sunt prioritare. Jocul de rol este iarăși un instrument bun care ajută la dezvoltarea abilităților de comunicare ale elevilor. Resursele digitale se pot integra foarte bine în aceste ore.

Evaluarea este o componentă organică a întregului proces de învățământ. În cadrul acestui opțional se vor folosi metode precum : observarea sistematică a comportamentului elevului, autoevaluarea, interevaluarea, probele practice. Și în acest caz, metodele vor fi centrate pe formarea elevului și pe interactivitate.

BIBLIOGRAFIE:

1. *Ghidurile L:S:D:G:C:*, Jeannie L. Steele. Kurtis S. Meredith, Charles Temple, 1998;
2. Curriculum național - *Programe școlare pentru învățământul primar*;
3. *Folclorul copiilor* - Ancuță Florica, Arghirescu Aurelia, Stănescu Ion Alexandru, editura Carminis, Pitești.

PETRE MIHAELA CRISTINA

Grădinița cu PP nr. 38

Programa școlară pentru opționalul „Trăistuța cu povești”

Grupa mică

2024

Notă de prezentare

Alegerea opționalului *Trăistuța cu povești* survine din experiența muncii cu preșcolarii la activitățile de educarea a limbajului, unde am constatat că sunt interesați de povești, de viața ilustrată din cărți, din dorința lor de a descoperi o lume nouă în fiecare poveste.

Particularitățile vorbirii preșcolarilor sunt legate, în primul rând, de vârsta acestora. Limbajul se dezvoltă și progresează ca un continuum la copil, iar nouă educatoarelor, ne revine sarcina de a organiza și planifica experiențele de limbaj ale fiecăruia, în funcție de ritmul propriu de dezvoltare. Drumul parcurs de copil în lumea limbajului, cu ajutorul educatoarei, de la vârsta de 3 ani și până la 6 ani, este, de fapt, un drept incontestabil al etapei sale de dezvoltare, care îi conferă în etapa următoare, școlară, șanse egale indiferent de mediul sau unitatea preșcolară din care provine. Este evident, așadar, că un copil preșcolar nu poate și nu trebuie să fie ținut departe de mediul cultural al spațiului căruia îi aparține, gândind că aceasta este sarcina școlii. El trăiește înconjurat de cărți, reviste, ziare, afișe, filme; televizorul și calculatorul fac parte integrantă acum din viața lui. E vorba deci de o provocare a acestui sfârșit de mileniu: pariul limbajului și al comunicării cu omul modern.

Literatura pentru copii, prin profunzimea mesajului, gradul de accesibilitate și nivelul realizării artistice, se dovedește capabilă să intre într-o relație afectivă cu cei cărora le este destinată: copiii.

Mesajul artistic al operelor pentru copii contribuie la educarea acestora în spiritul unor virtuți morale alese (cinste, demnitate, adevăr, curaj).

Prin limbajul specific al cărții pentru copii, personajele, epicul dens, conflictul împins spre suspans și senzorial, deznodământul fericit, literatura pentru copii contribuie la formarea și modelarea caracterelor, la stimularea dorinței de cunoaștere și perfecțiune. Formarea și modelarea caracterelor, deprinderilor copiilor cu normele de comportare civilizată a sentimentelor morale, curajul, perseverența, respectul pentru muncă, sunt cerințe cărora opera literară, prin specificul ei, aduce o contribuție majoră.

De aceea, consider că opționalul ales oferă posibilitatea propunătorului de a-i convinge chiar pe preșcolari să devină prietenii cărților.

4. DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII

A.1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare

A.2. Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării

B.1. Interacțiuni cu copii de vârste apropiate

B.2. Autocontrol și expresivitate emoțională

C.4. Curiozitate, interes și inițiativă în învățare

D.1 Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

D.2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare

E.1. Relații, operații și deducții logice în mediul apropiat

E.3. Caracteristici structurale și funcționale a lumii înconjurătoare.

5. COMPORTAMENTE VIZATE

A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei.

A.2.1. Utilizează simțurile (auzul, văzul, simțul tactil, mirosul) în interacțiunea cu mediul apropiat.

B.1.2. Demonstrează abilități de socializare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice

B.1.3. Inițiază /participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată.

B.4.1. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc.

B.4.2. Demonstrează abilități de autocontrol emoțional.

C1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea de situații noi

C.1.2. Inițiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii și adulții din mediul apropiat.

C.3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri creative.

D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)

D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)

D.2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)

D.2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului.

E.1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații cu mediul apropiat.

E3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului.

4. ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE :

- ✓ Cunoașterea de sine și a celorlalți prin mijloace de realizare specifice;
- ✓ Recunoașterea emoțiilor;
- ✓ Dezvoltarea expresivității emoționale;
- ✓ Însușirea unor comportamente de comunicare asertivă;
- ✓ Exprimarea empatiei prin mimica feței;
- ✓ Modalități de exprimare a emoțiilor în comportamente;
- ✓ Cunoașterea și redarea unor expresii faciale și corporale, trăsături fizice;
- ✓ Abilități personale de comunicare și negociere;
- ✓ Exprimarea adecvată a emoțiilor în cadrul interacțiunii copilului cu adulții și copiii cunoscuți;
- ✓ Dezvoltarea stimei de sine și a încrederii în forțele proprii;
- ✓ Capacitatea de gestionare a emoțiilor.

5. CONȚINUTURI:

- ✓ Cunoașterea de sine a copilului - caracteristici personale simple, (sunt brunet, îmi place să cânt, sunt ordonat) și caracteristici ale celorlalți observabile în grădiniță;
- ✓ Relaționare socială/ atitudini prosociale;
- ✓ Exprimarea adecvată a emoțiilor în cadrul interacțiunii copilului cu adulții și copiii cunoscuți;
- ✓ Dezvoltarea abilităților de interacțiune cu copiii de vârstă apropiată;
- ✓ Acceptarea diversității;
- ✓ Abilități personale de comunicare și negociere;
- ✓ Exprimarea adecvată a emoțiilor.

RESURSE:

e) materiale: cărți ilustrate pentru copii, planșe, jetoane, jucării, culegere de texte literare, măști, diferite articole vestimentare;

f) umane: copii, educatoare, părinți;

g) de timp: un an școlar;

h) metode folosite: explicația, demonstrația, povestirea, exercițiul, învățarea prin descoperire, problematizarea, jocul, învățarea prin descoperire, metoda exploziei stelare, metoda cubului, conversația euristică

EVALUARE

➤ INSTRUMENTE DE EVALUARE TRADIȚIONALE:

- probe orale (interpretarea unui rol, dezbateri)

➤ INSTRUMENTE DE EVALUARE ALTERNATIVE:

- proiectul *Hai cu mine în lumea poveștilor!*
- portofoliul: *Cartea preferată*

Concursuri:

- *Recunoaște din ce poveste face parte!*
- *Cel mai bun povestitor*
- *Cine știe câștigă!*

-orală: jocuri de rol, mini-șezători pe diverse teme, prin chestionare, programe educative.

-scrisă: prin aplicarea fișelor individuale cu caracter interdisciplinar, prin executarea de lucrări individuale și pe grupuri inspirate din conținutul temelor propuse, prin concursuri de desene etc.

Bibliografie

Bratu, B. (1969). *Creativitatea copilului*. București: Editura Enciclopedica Română.

Bratu, B. (1977). *Preșcolarul și literatura*. București: Editura Didactică și pedagogică.

Creangă, I. (2007). *Povești. Povestiri. Amintiri*. București: Editura NICOL.

- Dumitrana, M. (2001). *Educarea limbajului în învățământul preșcolar, volumul I —Comunicarea orală*. București: Editura Compania.
- Hobjilă, A. (2023). *Didactica domeniului limbă și comunicare învățământ preșcolar*. Iași: Editura Polirom.
- n.a. (2004). *Să dezlegăm tainele textelor literare*. Pitești: Editura CARMINIS.
- n.a. (2005). *Antologie de texte literare*. București: Editura ARAMIS PRINT.
- n.a. (2005). *Educarea limbajului la preșcolari - Texte și materiale ajutătoare*. București: Editura Aramis.
- n.a. (2006). *Și noi vom fi actori, culegere de dramatizări pentru copii*. Tg. Jiu: Editura MĂIASTRA.
- n.a. (2007). *Lecturile copilăriei - antologie școlară completă*. Constanța: Editura EDUARD.
- n.a. (n.d.). *Să dezlegăm tainele textelor literare*. Pitești: Editura CARMINIS.

Prof. înv. Preșc. BUCUR EVELINA IOANA

Prof. înv. Preșc. POPESCU FLORENTINA

Grădinița Step by Step cu PP Dumbrava Minunată, Ploiești

Grupa mare Fluturașii

Durata: 1 an – an școlar 2023-2024

Tipul opționalului: de aprofundare

Durata unei activități: 30 minute

Domenii: DLC, DOS, DPM, DEC

TRĂISTUȚA CU POVEȘTI

OPȚIONAL

6. NOTĂ DE PREZENTARE

Motivația alegerii opționalului **Trăistuța cu povești** survine din experiența muncii cu preșcolarii la activitățile de educarea a limbajului, unde am constatat că sunt interesați de povești, de viața ilustrată din cărți, din dorința lor de a descoperi o lume nouă în fiecare poveste.

Limba este lăcașul de adăpost al Ființei! – spunea Heidegger. Să-i construim, cu grijă și responsabilitate, lăcașul de adăpost cel mai îngrijit cu putință ființei de mâine și astfel, să ajutăm copilul să se construiască pe sine.

Grija pentru educarea limbajului la copii trebuie să constituie o preocupare permanentă a părinților și mai ales a educatoarelor.

Particularitățile vorbirii preșcolarilor sunt legate, în primul rând, de vârsta acestora. Limbajul se dezvoltă și progresează ca un continuum la copil, iar nouă educatoarelor, ne revine sarcina de a organiza și planifica experiențele de limbaj ale fiecăruia, în funcție de ritmul propriu de dezvoltare. Drumul parcurs de copil în lumea limbajului, cu ajutorul educatoarei, de la vârsta de 3 ani și până la 6 ani, este, de fapt, un drept incontestabil al etapei sale de dezvoltare, care îi conferă în etapa următoare, școlară, șanse egale indiferent de mediul sau unitatea preșcolară din care provine. Este evident, așadar, că un copil preșcolar nu poate și nu trebuie să fie ținut departe de mediul cultural al spațiului căruia îi aparține, gândind că aceasta este sarcina școlii. El trăiește înconjurat de cărți, reviste, ziare, afișe, filme; televizorul și calculatorul fac parte integrantă acum din viața lui. E vorba deci de o provocare a acestui sfârșit de mileniu: **PARIUL LIMBAJULUI ȘI AL COMUNICĂRII CU OMUL MODERN.**

Agresiunea audio-vizualului în domeniul informațiilor, de multe ori facile și nocive, lipsa posibilităților de selecție, necesită găsirea unor modalități de atragere a copiilor către un univers plăcut, atractiv, relaxant, cum este acela al poveștilor. Cândva mirific, acest univers trebuie redescoperit de către copii, prin inițierea și parcurgerea unor teme interesante, bogate în conținut informațional, cu valențe formative și capabile să readucă în conștiința lor adevăratul sens al copilăriei.

Literatura pentru copii, prin profunzimea mesajului, gradul de accesibilitate și nivelul realizării artistice, se dovedește capabilă să intre într-o relație afectivă cu cei cărora le este destinată: copiii.

Mesajul artistic al operelor pentru copii contribuie la educarea acestora în spiritul unor virtuți morale alese (cinste, demnitate, adevăr, curaj).

Prin limbajul specific al cărții pentru copii, personajele, epicul dens, conflictul împins spre suspans și senzorial, deznodământul fericit, literatura pentru copii contribuie la formarea și modelarea caracterelor, la stimularea dorinței de cunoaștere și perfecțiune. Formarea și modelarea caracterelor, deprinderilor copiilor cu normele de comportare civilizată a sentimentelor morale, curajul, perseverența, respectul pentru muncă, sunt cerințe cărora opera literară, prin specificul ei, aduce o contribuție majoră.

De aceea, consider că opționalul ales oferă posibilitatea propunătorului de a-i convinge chiar pe preșcolari să devină prietenii cărților, aducându-le ca argument cuvintele lui Charles W.Eliot: ***Cărțile sunt cei mai tăcuți prieteni; sunt cei mai accesibili și înțelepți consilieri și cei mai răbdători profesori.***

7. DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII

A.1.Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare

A.2.Conduită senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării

B.1Interacțiuni cu copii de vârste apropiate

B2..Autocontrol și expresivitate emoțională

C.4.Curiozitate ,interes și inițiativa în învățare

D.1Mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

D.2. Mesaje orale în diverse situații de comunicare

E.1.Relatii ,operații și deducții logice în mediul apropiat

E.3.Caracteristici structurale și funcționale a lumii înconjurătoare.

8. COMPORTAMENTE VIZATE

A.1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate,specifice vârstei.

A.2.1.Utilizează simțurile (auzul,văzul,simțul tactil,mirosul) în interacțiunea cu mediul apropiat.

B.1.2.Demonstrază abilități de socializare și de primire a ajutorului în situații problematice specifice

B.1.3.Initiază /participă la interacțiuni pozitive cu copii de vârstă apropiată.

B.4.1.Recunoaște și exprimă emoții de bază,produse de piese muzicale,texte literare,obiecte de artă etc.

B.4.2.Demonstrează abilități de autocontrol emoțional.

C1.1. Manifestă curiozitate și interes pentru experimentarea și învățarea de situații noi

C.1.2.Initiază activități de învățare și interacțiuni cu copiii și adulții din mediul apropiat.

C.3.2.Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice,muzicale și practice ,în conversații și povestiri creative.

D.1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)

D.1.2. Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)

D.2.1. Demonstrează capacitate de comunicare clară a unor idei, nevoi, curiozități, acțiuni, emoții proprii (comunicare expresivă)

D.2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului.

E.1.1. Identifică elementele caracteristice ale unor fenomene/relații cu mediul apropiat.

E3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului.

4. ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE :

- ✓ Cunoașterea de sine și a celorlalți prin mijloace de realizare specifice;
- ✓ Recunoașterea emoțiilor;
- ✓ Dezvoltarea expresivității emoționale;
- ✓ Însușirea unor comportamente de comunicare asertivă;
- ✓ Exprimarea empatiei prin mimica feței;
- ✓ Modalități de exprimare a emoțiilor în comportamente;
- ✓ Cunoașterea și redarea unor expresii faciale și corporale, trăsături fizice;
- ✓ Abilități personale de comunicare și negociere;
- ✓ Exprimarea adecvată a emoțiilor în cadrul interacțiunii copilului cu adulții și copiii cunoscuți;
- ✓ Dezvoltarea stimei de sine și a încrederii în forțele proprii;
- ✓ Capacitatea de gestionare a emoțiilor.

5. CONȚINUTURI:

- ✓ Cunoașterea de sine a copilului - caracteristici personale simple, (sunt brunet, îmi place să cânt, sunt ordonat) și caracteristici ale celorlalți observabile în grădiniță;
- ✓ Emoții de bază: bucuria, tristețea, frica, furia (identificare, exprimare);
- ✓ Relaționare socială/ atitudini prosociale;
- ✓ Interacțiune socială;
- ✓ Exprimarea adecvată a emoțiilor în cadrul interacțiunii copilului cu adulții și copiii cunoscuți;
- ✓ Dezvoltarea abilităților de interacțiune cu copiii de vârstă apropiată;
- ✓ Acceptarea diversității;
- ✓ Abilități personale de comunicare și negociere;
- ✓ Exprimarea adecvată a emoțiilor.

RESURSE:

- i) materiale:** cărți ilustrate pentru copii, pliante, planșe, cărți de colorat, jetoane, jucării, culegere de texte literare, măști, diferite articole vestimentare;
- j) umane:** copii, educatoare, părinți;
- k) de timp:** un an școlar;

l) **metode folosite:** învățarea prin descoperire, povestirea, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, jocul, metoda ciorchinului, metoda cubului, metoda brainstorming, conversația euristică. (Hobjilă, 2023)

EVALUARE

➤ INSTRUMENTE DE EVALUARE TRADIȚIONALE:

- probe orale (interpretarea unui rol, dezbateri)

➤ INSTRUMENTE DE EVALUARE ALTERNATIVE:

- proiectul *Lumea poveștilor*
- portofoliul: *Personajul meu preferat*

Concursuri:

- *Recunoaște povestea....recunoaște personajul*
- *Cel mai bun povestitor*
- *Cine știe câștigă!*

-orală: prin chestionare, jocuri de rol, mini-șezători pe diverse teme, programe educative.

-scrisă: prin aplicarea fișelor individuale cu caracter interdisciplinar, prin executarea de lucrări individuale și pe grupuri inspirate din conținutul temelor propuse, prin concursuri de desene etc.

Bibliografie

Bratu, B. (1969). *Creativitatea copilului*. București: Editura Enciclopedica Română.

Bratu, B. (1977). *Preșcolarul și literatura*. București: Editura Didactică și pedagogică.

Creangă, I. (2007). *Povești. Povestiri. Amintiri*. București: Editura NICOL.

Dumitrana, M. (2001). *Educarea limbajului în învățământul preșcolar, volumul I —Comunicarea orală*. București: Editura Compania.

Hobjilă, A. (2023). *Didactica domeniului limbă și comunicare în învățământ preșcolar*. Iași: Editura Polirom.

n.a. (2004). *Să dezlegăm tainele textelor literare*. Pitești: Editura CARMINIS.

n.a. (2005). *Antologie de texte literare*. București: Editura ARAMIS PRINT.

n.a. (2005). *Educarea limbajului la preșcolari - Texte și materiale ajutătoare*. București: Editura Aramis.

n.a. (2006). *Și noi vom fi actori, culegere de dramatizări pentru copii*. Tg. Jiu: Editura MĂIASTRA.

n.a. (2007). *Lecturile copilăriei - antologie școlară completă*. Constanța: Editura EDUARD.

n.a. (n.d.). *Să dezlegăm tainele textelor literare*. Pitești: Editura CARMINIS.

PLANIFICAREA ACTIVITĂȚILOR

POVESTEA SCUFIȚA ROȘIE de CHARLES PERRAULT (4 activități)

Data	Conținutul învățării
Septembrie 2023	Teatru de păpuși. Evaluare: joc <i>Recunoaște personajul</i>
Octombrie 2023	Desen: <i>Desenează personajul preferat din poveste</i> Expoziție cu lucrările copiilor
Octombrie 2023	Dramatizare: joc cu rol <i>Scufița Roșie</i> (n.a., <i>Lecturile copilăriei - antologie școlară completă</i> , 2007) Joc: <i>Cărui personaj îi aparține această mască?</i> (Bratu, 1969)
Octombrie 2023	Audierea poveștii și clasificarea faptelor și a personajelor după criteriile date (bine-rău, pozitiv-negativ) Fișă: <i>Desenează o bulină roșie în dreptul personajului pozitiv și o bulină albastră în dreptul personajului negativ și colorează personajul preferat.</i>

POVESTEA IEDUL CU TREI CAPRE de OCTAV PANCU IAȘI (3 activități)

Noiembrie 2023	Povestea educatoarei: <i>Iedul cu trei capre</i> de Octav Pancu Iași (n.a., <i>Antologie de texte literare</i> , 2005)
Noiembrie 2023	Repovestirea copiilor: <i>Iedul cu trei capre</i> de Octav Pancu Iași
Noiembrie 2023	Dramatizare: <i>Iedul cu trei capre</i> de Octav Pancu Iași (n.a., <i>Și noi vom fi actori, culegere de dramatizări pentru copii</i> , 2006)

Noiembrie 2023 - EVALUARE - JOC DIDACTIC RECUNOAȘTE POVESTEA ȘI PERSONAJUL

POVESTEA URSUL PĂCĂLIT DE VULPE de ION CREANGĂ (3 act.)

Decembrie 2023	Audierea poveștii și clasificarea faptelor și a personajelor după criteriile date (bine-rău, pozitiv-negativ) (Creangă, 2007)
Decembrie 2023	Audiție cântec: <i>Ursul păcălit de vulpe</i>
Decembrie 2023	Proiectare poveste: <i>Ursul păcălit de vulpe</i>

POVESTEA TURTIȚA (3 activități)

Ianuarie 2024	Audierea poveștii și caracterizarea personajelor
Ianuarie 2024	Proiectarea poveștii: <i>Turtița</i> (n.a., <i>Să dezlegăm tainele textelor literare</i> , 2004)
Ianuarie 2024	Desenez o scenă din povestea <i>Turtița</i>

POVESTEA PUNGUȚA CU DOI BANI de ION CREANGĂ (4 activități)

Februarie 2024	Audierea poveștii și caracterizarea personajelor
Februarie 2024	Repovestirea poveștii <i>Punguța cu doi bani</i> de Ion Creangă
Martie 2024	Dramatizare: <i>Punguța cu doi bani</i> de Ion Creangă
Martie 2024	Coloram imagini din povestea <i>Punguța cu doi bani</i> de Ion Creangă

POVESTEA COLIBA IEPURAȘULUI (3 activități)

Martie 2024	Povestea educatoarei: <i>Coliba iepurașului</i>
Martie 2024	Teatru de păpuși: <i>Coliba iepurașului</i>
Martie 2024	Confecționare masca: <i>Personajul preferat</i>

POVESTEA RIDICHEA URIAȘĂ - POVESTE POPULARĂ (2 activități)

Aprilie 2024	Audierea poveștii și enumerarea personajelor (Dumitrana, 2001)
Mai 2024	Dramatizare: <i>Ridichea uriașă</i>

MAI 2024 - EVALUARE:**FIȘĂ DE LUCRU: ÎN CE POVEȘTI ÎNTÂLNIM ACEST PERSONAJ?****COLOREAZĂ PERSONAJELE PREFERATE.****POVESTEA CAPRA CU TREI IEZI de ION CREANGĂ (4 activități)**

Mai 2024	Audierea poveștii (n.a., Educarea limbajului la preșcolari - Texte și materiale ajutătoare, 2005)
Mai 2024	Învățare cântec: <i>În pădurea fermecată</i>
Mai 2024	Reconstituire cuburi - scene din poveste
Iunie 2024	Dramatizare: <i>Capra cu trei iezi</i> de Ion Creangă

EVALUARE

- **RECUNOAȘTE PERSONAJUL** - joc didactic - să recunoască personajele din poveștile studiate în cadrul activității opționale;

- **CEL MAI BUN POVESTITOR** - joc concurs;

- **POVEȘTI CARE SE ȚIN DE MÂNĂ** - povestirea succintă (de către educatoare) a unei părți dintr-o poveste și trecerea la o alta în momentul în care se ajunge la situații oarecum comune poveștilor narate. (Bratu, Preșcolarul și literatura, 1977);

- **INVITAȚIE LA CARNAVAL!** - organizarea unui carnaval cu prezentarea unor măști din poveștile studiate.

Motto: Copilul se naște curios în lume și nerăbdător de a se orienta în ea. Literatura care îi satisface această pornire îl încantă. Ca să fie opere de artă, scrierile pentru copii trebuie să intereseze și pe oamenii maturi, instruiți. A ieși din lecturi cu stimă sporită pentru om, acesta e secretul marilor literaturi pentru copii.

(George Călinescu)

Prof. Șercăianu Cristina

Grădinița P.P. Nr.9 Campina

OPȚIONAL

În lumea culorilor

Grupa mare

Coordonator :

2024-2025

Argument

Educația artistico-plastică la vârsta preșcolară constituie o piatră de temelie în dezvoltarea capacității creatoare a copiilor.

Arta are o mare forță educativă, deoarece face apel la sentimentele copilului, antrenând activ latura afectivă a psihicului său; înobilează simțămintele copilului preșcolar, le dirijează spre aspecte pozitive ale vieții.

Formele artei se reflectă în conștiința copiilor îndeosebi pe calea simțurilor: văzul, auzul și pipăitul. Influența artei asupra proceselor de cunoștere constă în primul rând în dezvoltarea capacității de percepere.

Un alt motiv pentru opționalul ales a fost la solicitarea părinților și pentru că activitățile de pictură sunt foarte îndrăgite de copii.

În cadrul opționalului doresc să atrag atenția copiilor spre ceea ce este frumos, să-i inițiez în realizarea tehnicilor specifice: tehnica ștampilării, picturii pe piatră, pe ouă, fuzionării.

Aceste activități urmăresc și dezvoltarea răbdării și perseverenței, iar la copiii emotivi dându-le încredere în ei.

Lucrările realizate în cadrul opționalului vor fi expuse în grădiniță, școală în comunitate cu diferite ocazii și sărbători.

CONȚINUTURI

1. Utilizarea diverselor tehnici și materiale de lucru în realizarea temelor plastice;
2. Organizarea spațiilor plastice de diverse forme cu culori de diferite semnificații și amestecuri;
3. Obținerea unor forme elaborate originale prin prelucrarea formelor spontane **METODE ȘI TEHNICI**

DE EVALUARE

- Evaluare verbală
- Auto/interevaluare
- Evaluare pe produs

Bibliografie

- Elena Barboni, Maria Boșneag – "Pictura mai mult decât o joacă" – ghid opțional și caiet de lucru pentru copii de 3-7 ani, Editura Emira, Deva, 2002

<u>OBIECTIVE DE REFERINȚĂ</u>	<u>ACTIVITĂȚILE DE ÎNVĂȚARE</u>
Să recunoască elemente ale limbajului plastic din mediul înconjurător;	recunoașterea tehnicilor de pictură folosite în cadrul unor compoziții plastice; găsirea unor posibilități de folosire a tehnicilor de lucru învățate în domeniile vieții cotidiene; alcătuirea unei minibiblioteci de artă plastică.
Să utilizeze un limbaj adecvat cu privire la activitățile plastice;	folosirea unor cuvinte și expresii specifice activităților artistico-plastice; descrierea acțiunii specifice tehnicilor folosite în cadrul activităților artistico-plastice;
Să obțină efecte plastice, forme spontane și elaborate prin tehnici specifice picturii;	aplicarea culorii pe suprafețele date sau libere (cu ghemotoc de hârtie, cu buretele, periuța, tubul, bucăți de ață); obținerea efectelor plastice prin combinarea culorilor sau altor tehnici;
Să compună în mod original și plastic spațiul plastic	aplicarea în spații noi a tehnicilor de lucru învățate pentru realizarea unor compoziții originale; crearea unor forme și modele noi prin îmbinarea elementelor de limbaj plastic; modificarea modelului dat prin adăugare și restructurare.

Nr crt.	Data	OBIECTIVE OPERAȚIONALE	CONȚINUT	ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE	EVALUARE	OBS.
1.		-să aplice culorile pe suprafețe libere cu periuța;	Costum popular	-aplicarea culorilor pe suprafețe date sau libere cu periuța;	Verbală Autoevaluare Evaluare pe produs	
2.		-să aplice culorile pe suprafețe libere cu periuța;	Șorțuleț pentru costumul popular	-aplicarea culorilor pe suprafețe date sau libere cu periuța;	Verbală Autoevaluare	
3.		-să modifice modelul dat prin adăugare;	Eșarfă de matase	-modificarea modelului dat prin adăugare/restructurare ;	Verbală Autoevaluare	
4.		-să aplice culoarea pe suprafețe libere prin tehnica suflării cu paiul;	Dansul culorilor	-aplicarea culorii pe o suprafață liberă prin tehnica suflării cu paiul;	Verbală Autoevaluare	
5.		-să aplice culoarea pe suprafețe libere prin tehnica suflării cu paiul;	Zborul rachetei spre lună	-aplicarea culorii pe o suprafață liberă prin tehnica suflării cu paiul;	Verbală Autoevaluare	
6.		-să aplice culoarea pe suprafețe date ,folosind bucăți de ață;	Lumină și întuneric	-obținerea efectelor plastice prin folosirea bucăților de ață;	Verbală Autoevaluare	
7.		-să picteze efecte plastice prin tehnica stropirii cu jet de aer;	Cerul înstelat	-obținerea efectelor plastice prin folosirea tehnicii stropirii cu jet de aer;	Verbală Autoevaluare	
8.		-să aplice culoarea pe suprafețe date folosind ghemotocul de hartie;	Cinci prieteni mititei	-obținerea unor efecte plastice folosind ghemotocul de hârtie;	Verbală Autoevaluare	
9.		- să picteze efecte plastice prin folosirea tehnicii frotajului;	LAMPIONUL	-obținerea efectelor plastice prin folosirea tehnicii frotajului;	Verbală Autoevaluare	
10.		-să picteze efecte plastice prin folosirea tehnicii decolorării ;	Se aprind noaptea luminițele în oraș	- realizarea tehnicii decolorării;	Verbală Autoevaluare	
11.		-să picteze efecte plastice prin folosirea tehnicii frotajului;	Împărăția lui Moș Crăciun	-obținerea efectelor plastice prin folosirea tehnicii frotajului;	Verbală Autoevaluare	
12.		-să picteze efecte plastice prin tehnica stropirii cu jet de aer;	Ninge peste oraș	-obținerea unor efecte plastice prin tehnica stropirii cu jet de aer;	Verbală Autoevaluare	
13.		-să aplice culorile pe suprafețe libere cu periuța;	Covorul bunicii mele	-aplicarea culorilor pe suprafețe date sau libere cu periuța;	Verbală Autoevaluare	

14.		-să picteze efecte plastice prin tehnica stropirii cu jet de aer;	Focuri și artificii	-obținerea unor efecte plastice prin tehnica stropirii cu jet de aer;	Verbală Autoevaluare	
15.		-să aplice culoarea pe suprafețe date folosind ghemotocul de hârtie;	Flori de gheață	-obținerea unor efecte plastice folosind ghemotocul de hârtie;	Verbală Autoevaluare	
16.		-să picteze efecte plastice prin tehnica aplicării culorilor cu periuța;	Călătorie în cosmos	-aplicarea culorilor pe suprafețe date sau libere cu periuța;	Verbală Autoevaluare	
17.		-să picteze efecte plastice prin tehnica aplicării culorilor cu periuța;	Valurile Mării	-aplicarea culorilor pe suprafețe date sau libere cu periuța;	Verbală Verbală Autoevaluare	
18.		-să aplice culoarea pe suprafețe date folosind ghemotocul de hârtie;	Trenulețul veseliei	-aplicarea culorii pe suprafețe date cu ghemotocul de hârtie;	Verbală Autoevaluare	
19.		-să aplice corect tehnica folosirii aței îmbibate în culoare;	Mască pentru carnaval	-aplicarea corectă a tehnicii aței îmbibate cu culoare;	Verbală	
20.		-să aplice corect tehnica folosirii aței îmbibate în culoare;	Se ivesc raze de soare	-aplicarea corectă a tehnicii aței îmbibate cu culoare;	Verbală Autoevaluare	
21.		-să folosească grisul obținând efecte plastice	Pălărioara și poșeta	-obținerea efectelor plastice prin tehnica tratării cu gris;	Verbală Autoevaluare	
22.		-să folosească ștampila folosind efecte plastice;	Mărgelele păpușii	-folosirea ștampilei având în vedere și distribuția culorii;	Verbală Autoevaluare	
23.		-să folosească sita obținând efecte plastice prin tehnica aplicării culorii;	Decorăm ouă	-obținerea efectelor plastice prin tehnica aplicării culorii prin sită;	Verbală Autoevaluare	
24.		-să folosească ștampila distribuind uniform culoarea pe suprafața dată;	Pomișorii noștri	-folosirea ștampilei având în vedere și distribuția culorii;	Verbală Autoevaluare	
25.		-să decoloreze prin folosirea picului;	Aripiorele fluturașilor	-obținerea efectelor plastice prin decolorare cu picul;	Verbală Autoevaluare	
26.		-să folosească picurii de ceară obținând efecte plastice;	Călătorie printre nori	-aplicarea tehnicii picurării cu ceară;	Verbală Autoevaluare	
27.		-să folosească picurii de ceară obținând efecte plastice;	1 IUNIE	aplicarea tehnicii picurării cu ceară;	Verbală	

Stemate Elena

Scoala Angels

CURRICULUM LA DECIZIA ȘCOLII

AN ȘCOLAR 2022-2023

CLASA a IV-a

„EU ȘI SCENA”

„Pentru un singur elev pe care l-ai salvat are rost întreaga ta trudă: Arată-ți dragostea și respectul ajutându-l să-și descopere calitățile.”

Jack Canfield și Mark Victor Hansen

NOTĂ DE PREZENTARE

Disciplina opțională ” *Eu și scena*” este un opțional la nivelul mai multor arii curriculare, fiind structurat astfel încât să se desfășoare pe parcursul unui an școlar.

Disciplina opțională ” Eu și scena” are un rol important în :

- dobândirea de instrumente creative, ca urmare a utilizării limbajului teatral multidiscplinar (implicând corpul, mișcarea, sunetul, ritmul, gestul, cuvântul și imaginea);
- experimentarea unor noi posibilități de comunicare verbală și nonverbală și de interrelaționare umană;
- învățarea unor metode de autoconcentrare, relaxare și autoorganizare;
- promovarea bunăstării individuale și de grup, precum și a incluziunii sociale;
- dezvoltarea abilităților proprii de înțelegere și gestionare a emoțiilor;
- stimularea spontaneității și a curiozității , țintind prevenirea lipsei de interes și a atitudinilor de ostilitate față de cunoaștere;

Se poate constitui ca un antrenament formativ al capacității de comunicare, utilizând de această dată și un limbaj specific artei dramatice. Inițierea copiilor în procesul de creație teatrală le oferă posibilitatea de a-și manifesta creativitatea, personalitatea, preferințele, exprimarea liberă, pregătindu-i să-și formeze obișnuința de a lua atitudine față de ceea ce se întâmplă în jurul lor.

Prin teatru, elevii își exersează lectura, memoria, capacitatea de comunicare orală, de adaptare la atmosfera specifică a unor astfel de situații, capacitatea de a lucra în grup, observarea, concentrarea atenției, imaginația, senzorialitatea conștientă, spontaneitatea, înțelegerea emoțiilor, libertatea de exprimare în public, intuiția, gestionarea conflictului. Copilul implicat într-o astfel de activitate va reuși mai ușor să-și învingă inhibițiile, emoțiile, să se manifeste spontan și dezinvolt, să se integreze într-un grup. Acceptarea artei teatrale ca obiect de studiu determină educarea capacității de înțelegere a unui spectacol, de analiză estetică a acestuia, de emitere a unor judecăți de valoare, copilul fiind dispus să empatizeze cu personajele și, implicit cu cei din jurul său.

Concret, această disciplină contribuie la formarea profilului absolventului de ciclu primar, vizând toate cele opt competențe cheie.

COMPETENȚE GENERALE

1. Identificarea principalelor elemente ale acțiunii dramatice prin dezvoltarea spiritului de observație în spațiul scenic
2. Crearea unui rol prin concentrarea atenției asupra comportamentului propriu
3. Realizarea momentelor scenice individuale și de grup

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Identificarea principalelor elemente ale acțiunii dramatice prin dezvoltarea spiritului de observație în spațiul scenic

Utilizarea în spațiul scenic a elementelor observate în mediul înconjurător (în viața de zi cu zi , în mediul familiar, la școală), ținând cont de timp, spațiu, și acțiune

Descoperirea obiectelor de proximitate , a spațiului înconjurător: spațiu personal, sala de clasă, cartierul, camera de acasă, a obiectelor din mediul înconjurător: școala, strada, comuna, orașul, pentru crearea spațiilor teatrale; (răspunzând la întrebările unde? și de unde?);

Plasarea în spațiul scenic a obiectelor , ființelor și a fenomenelor în spațiul temporal (răspunzând la întrebările când? Și de când?);

Utilizarea corectă a obiectelor în funcție de acțiunea scenică aleasă; folosirea gesturilor naturale în funcție de obiectele folosite în acțiunile scenice; (răspunzând la întrebările ce? și de ce?;

Integrarea propriei persoane în diverse situații scenice

Folosirea de jocuri teatrale pentru : autocunoaștere, dezvoltarea capacității de a crea/imita/recrea obiecte/oameni/animale pe care elevul le-a observat cu atenție , pornind de la propria persoană;

Crearea unor situații scenice în care elevii să-și exprime reacțiile naturale la acțiunile partenerilor;

Descoperirea libertății de alegere și acțiune în funcție de rolul ales în situația scenică;

2. Crearea unui rol prin concentrarea atenției asupra comportamentului propriu

2.1 Folosirea reacțiilor naturale în vederea construirii unui rol credibil

- Formularea unor opinii despre ceea ce îi place și ceea ce nu îi place (în materie de gusturi, sunete, imagini, senzații tactile și orientarea în spațiu), în vederea dezvoltării unei palete cât mai largi de opțiuni scenice;

- Formularea unor autocaracterizări plecând de la elementele fizice care îl definesc, dezvoltarea capacității de a corela reacțiile fizice cu paleta de senzații (ce faci la gustul acru, dulce, amar, sărat?);

Folosirea propriilor calități în procesul de integrare în grupul de lucru;

2.2 Utilizarea mijloacelor expresive (verbo-vocale și fizice) artistice în crearea rolului

- Explorarea formelor de expresie nonverbală prin intermediul ritmurilor , mișcărilor și imaginilor;
- Explorarea formelor de expresie verbală prin intermediul exercițiilor cu sunete, cuvinte, imagini, forme;
- Exprimarea unor păreri despre teme propuse , în situații scenice diferite, prin îmbinarea comunicării verbale cu cea non-verbală;

3. Realizarea momentelor scenice individuale și de grup

3.1 Identificarea coordonatelor teatrale ca punct de pornire în construcția scenică

- Descoperirea coordonatei teatrale , a temei conținută în enunțul fiecărui exercițiu teatral;
- Identificarea diferențelor dintre rolul scenic și opțiunile personale ale elevilor (de exemplu asemănări și deosebiri între scopul din viața reală a elevului și scopul balaurului al cărui rol îl are de jucat, îmbinarea scopului individual cu cel al grupului pentru crearea unor situații scenice;
- Rezolvarea conflictelor din situația scenică prin soluții creative;

3.2 Participarea la dezvoltarea unor momente scenice în funcție de opțiunea fiecărui elev

- Realizarea în grup a unui scurt text /scenariu original , prin jocuri teatrale de scriere creativă (construcția dialogului și a relațiilor dintre personaje);
- Crearea unor scurte situații scenice credibile cu și pentru copii folosind mijloacele specifice altor arte (muzică, dans, pictură, creare de costume, decor, fotografie, mijloace multimedia);
- Descoperirea diferențelor dintre rolul în cadrul grupului (în funcție de disponibilitate și dorință poate fi : actor, regizor, scenograf, muzician) și rolul în situația scenică (fiecare copil are rolul de a crea un personaj : zână, Harap Alb, balaur);

III. CONȚINUTURILE ÎNVĂȚĂRII

DOMENII DE CONȚINUT	CLASA a IV-a
1. Copilul creator	Despre observare (a obiectelor, a fenomenelor și a ființelor din mediul înconjurător, mediu și depărtat) Despre concentrarea atenției în scenă Lumea imaginară pornind de la lumea reală Parcursul stimul- simț- reacție în situația scenică

	Omul spontan- omul creator Memoria în arta actorului Copilul actor și gestionarea emoțiilor Intuiția în spațiul scenic
Spațiul, timpul și acțiunea	Unde are loc acțiunea scenică? (parametrul teatral spațial) Când are loc acțiunea scenică? (parametrul teatral de timp) De ce are loc acțiunea scenică? (Parametrul teatral de acțiune) De la mine la personaj
Concesie și cooperare în spațiul scenic	Conflictul, sursă de acțiune în arta teatrală Libertatea de exprimare în public Reguli și libertate în procesul de scriere creativă Spectacolul ca efort de creație colectivă

IV . SUGESTII METODOLOGICE

Disciplina opțională ” Eu și scena” are ca și obiective următoarele:

DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII

Introducerea disciplinei contribuie la stimularea inițiativei, a independenței intelectuale și de acțiune a copilului. Școala trebuie să stimuleze comunicarea copilului, dorința acestuia de a pune întrebări, obiceiul lui de a citi. Cu ajutorul teatrului copilul poate atinge aceste deziderate într-un mod relaxant și plăcut.

FORMAREA COMPETENȚELOR DE COMUNICARE

Imaginarea unor noi obiecte, simboluri și idei implică analiza și sinteza. Prin analiză se realizează o descompunere a unor reprezentări, care , apoi prin sinteză sunt reorganizate în alte structuri distincte de cele percepute anterior. Sinteza se produce prin: aglutinare (părțile descompuse ale diferitelor obiecte sunt recombinate între ele și dau naștere unor obiecte noi), modificarea dimensiunilor obiectelor (crearea monștrilor din povești) , multiplicarea obiectelor (balaurii cu șapte capete) , analogie , accentuarea imaginii obiectelor (caricaturi, portrete), supraaprecierea și subaprecierea obiectelor , tipizare și schematizare (crearea unor imagini noi pentru o clasă de obiecte).

Introducerea disciplinei contribuie la dezvoltarea gândirii copilului, la îmbogățirea limbajului, la crearea abilităților de comunicare datorită tipurilor de exerciții teatrale specifice.

DOBÂNDIREA COMPETENȚELOR SOCIO-EMOȚIONALE ȘI A COMPORTAMENTULUI PROSOCIAL

Prin activitățile propuse se stimulează inteligența emoțională a elevilor , iar aceștia devin mai afectuoși, sunt mult mai stăpâni pe emoțiile lor și sunt mai abili în relațiile sociale. Se dezvoltă capacitățile empatic

ale copiilor prin ascultarea atentă a celor din jur, prin creșterea sensibilității la sentimentele și trăirile lor și prin transmiterea acestui sentiment celor vizați. Dezvoltarea empatiei optimizează capacitatea de interacțiune socială : o bună abilitate de comunicare, de negociere a conflictelor și de soluționare a problemelor , deschidere către înțelegerea relațiilor interumane , cooperare și generozitate.

Obiectivele specifice urmărite în cadrul disciplinei opționale sunt:

1. Dezvoltarea capacității de a funcționa armonios , eficient , creativ în cadrul grupului
2. Formarea și dezvoltarea de personalități creatoare , de individualități în devenire , capabile să relaționeze lejer , corect, conștient într-un grup social, respectând regulile dialogului;
3. Familiarizarea și punerea în practică a regulilor dialogului, prin improvizația actoricească;
4. Formarea și dezvoltarea atenției, a spiritului de observație, a imaginației active, a gândirii creatoare, a spiritului de echipă;
5. Dezvoltarea capacității de a comunica /dialoga pe teme date;
6. Exersarea și dezvoltarea aparatului fizic și verbo-vocal , prin exerciții actoricești, de dicție și respirație și prin jocuri teatrale;
7. Formarea unei atitudini pozitive față de propria persoană și față de semenii;
8. Dezvoltarea și exploatarea potențialului artistic prin performarea în spectacole ;

Strategii didactice

Teatrul este unul dintre mijloacele cele mai plăcute de a dezvolta elevul ca ființă socială deoarece se bazează pe joc. Orele de teatru îmbină armonios mai multe arte și competențe: mișcare (sport și dans) , vorbire (dicție și literatură), cântat (impostatie și muzică), imagine(desen , pictură, manufactură). Prin intermediul jocurilor și al exercițiilor se dezvoltă copiilor respectul pentru propria muncă : jocuri create împreună, decoruri și măști construite, spectacole realizate împreună, cântece și dansuri repetate și create împreună.

Mediile de învățare pot fi diferite: sala de clasă, sala de sport, curtea școlii, parcul, cu o singură condiție , întreg colectivul să își asume ” transformarea,, spațiului respectiv în orice alt spațiu /timp cunoscut sau imaginat , iar această aderare a elevilor la un țel comun îi face să se simtă bine, să-și manifeste starea de bucurie, să devină motivați în realizarea unor scopuri artistice comune grupului din care fac parte. Se pune accent pe lucrul în grup, favorizând integrarea, ajutorarea și stimularea reciprocă , dezvoltarea comunicării, a toleranței, a rezolvării unor situații apărute în echipă și a experimentării în grup. Se vor utiliza materiale didactice (mingi, cercuri, eșarfe, culori) cărora cui imaginație și convingere copiii le pot schimba identitatea (un pahar de plastic poate deveni un pocal de aur).

În derularea demersului didactic se iau în considerație următoarele aspecte:

- cuprinderea tuturor elevilor în activitățile de teatru , adaptând exercițiile la particularitățile fizice și motrice ale vârstei elevilor
- nu se vor utiliza jocuri care presupun eliminarea elevilor, iar prin rotație , rolurile de conducere / constituire echipe se vor acorda tuturor elevilor;

- nu vor exista echipe de învingători/învinși , ci colegi care au reușit o performanță;
- teatrul se construiește pe tărâmul Improvizației , exercițiile nu se fac niciodată identic ;

EVALUAREA CONTINUĂ, FORMATIVĂ

Evaluarea formativă este internă și este axată pe proces , se face pe tot parcursul învățării și urmărește două dimensiuni:

- evaluarea cu rol de a fixa învățarea , de a o sprijini și întări , urmărind progresul elevilor , aceasta permițând reflecția asupra modului de învățare al elevilor și oferind direcții de optimizare
- evaluarea cu rol de apreciere și evaluare a achizițiilor în termeni de rezultate ale învățării – cunoștințe, abilități, atitudini, comportamente

Este importantă acordarea de feedback permanent pentru a evidenția progresul fiecărui elev, pentru a încuraja exprimarea ideilor, a argumentelor personale, expunerea și valorizarea produselor învățării.

EVALUAREA FINALĂ, SUMATIVĂ

Acest tip de evaluare verifică ambele dimensiuni și poate avea forma elaborării unui proiect, realizării unor activități în cadrul comunității sau în clasa de elevi. Vor fi evaluate rezultatele obținute prin proiect, respectiv impactul acestuia în relație cu nivelul de atingere a obiectivelor, dar și modul de lucru și implicarea membrilor echipei .

TERMENI SPECIFICI

- COORDONATE SCENICE- pe baza acestora se dezvoltă procesul de creație în arta actorului . Acestea sunt: teme, probleme, situații, sarcini, scopuri. Parcursul este următorul: un actor primește o **temă** , în acest moment se ridică o **problemă** care trebuie rezolvată, acestea se pot subsuma mai multor **situații**, care implicit dau actorului mai multe **sarcini** ce vor fi organizate , după un traseu ce implică urmărirea unor **scopuri** clare, derivate din tema primită.
- SITUAȚIA SCENICĂ se orientează după un număr de parametri teatrali : unde, de unde (dimensiunea spațială), când , de când (dimensiunea temporală), ce, de ce (determinanta acțională) , cine (întotdeauna EU în situația dată).
- REACȚIE ORGANICĂ se referă la întruchiparea veridică a situațiilor de viață cât mai diverse , specifice fiecărui rol în parte;
- FIZICALIZARE se poate dobândi doar cu ajutorul mijloacelor de expresie artistică și a acțiunilor fizice determinate de relațiile și descoperirile scenice
- IMPROVIZAȚIE presupune că soluțiile găsite în acel moment , în acel timp și spațiu ține de fiecare actor-om în parte
- SOLUȚII /REZOLVĂRI SCENICE – trebuie să apară spontan, în urma unui proces psihologic organic, întreaga ființă a omului actor trebuind să participe real și concret în momentul soluționării temelor din parcursul scenic

V. MODALITĂȚI DE EVALUARE

MODALITĂȚI DE EVALUARE:

3. METODE TRADIȚIONALE:

a. probe orale și practice

4. METODE ALTERNATIVE:

- a. observația sistematică a comportamentului elevului;
- b. portofoliul
- c. autoevaluarea;
- d. proiectul

Alte modalități de evaluare-exemplificări

1. Vizionarea unor spectacole, observarea comportamentului de spectator și discutarea modului de interpretare a unor personaje
2. Interpretarea unui rol- transpunerea scenică a unui rol, modul de interpretare
3. Jocuri de rol, dramatizări, mimă
4. Confeccionarea recuzitei pentru spectacole, a unor postere, a unor postere
5. Punerea în scenă a unor piese de teatru pentru copii

BIBLIOGRAFIE:

1. (Jeannie L. Steele, Ghidurile L.S.D.G.C, 1998)
2. (Pavis, 2012)
3. (Peneș, 2011)

ARGUMENT

Opționalul “ **TEATRU PENTRU COPII** ” sensibilizează copiii față de artă, este un mijloc puternic de descoperire a aptitudinilor actricești și-i familiarizează pe elevi cu munca actorilor.

Arta, în general, și în teatru, în special, contribuie la educarea gândirii reproductive și creative, inteligenței, imaginației, inventivității și spontaneității.

Prin acest opțional creez cadrul favorabil exprimării libere a tuturor copiilor; le stimulez spiritul de echipă, îi adaptez la cerințele scenei, a publicului, cu o aptitudine degajată din partea lor, lipsită de emoții, educându-i ca spectatori și ca “ actori ”.

Activitatea artistică a copiilor are un rol important în îmbogățirea culturii lor, în educația lor afectiv – estetică și, nu în ultimul rând, un rol distractiv - recreativ.

Copiii sunt talentați, toți pot să se exprime artistic într-un gen sau altul spre delectarea lor și a celor din jur. Procesul de transpunere scenică a unui rol oferă multiple posibilități de cultivare a personalității copilului. Elevii nu doar memorează și interpretează roluri, ci și ajută la confecționarea decorurilor, măștilor, a costumelor și a altor materiale de recuzită. Astfel de activități stimulează atât talentele artistice ale copiilor, cât și creativitatea lor.

“ Regizorul ” doar creează atmosfera momentului respectiv și ajută copilul-actor să se contopească sufletește cu personajul.

Copilul își pune în valoare prezența scenică, dublată de aplomb, dicția, mimica, siguranța de sine, plăcerea de a spune textele în fața publicului. Un copil înzestrat cu vizibile calități artistice place, cucerește, emoționează.

ȘTEFAN CRISTINA ALINA

Școala Gimnazială, Comuna Tinosu

Programa școlară

pentru opționalul

MATEMATICĂ DISTRACTIVĂ

Clasa a IV-a

2024-2025

Notă de prezentare

Matematica este o știință des întâlnită în realitatea noastră de zi cu zi și de aceea este necesar ca elevii să înțeleagă acest lucru și, mai ales, să conștientizeze că matematica poate fi învățată dacă metodele abordate sunt diverse.

Pentru "a umaniza rigidă matematică" se poate apela la orele opționale de "Matematica distractivă". În aceste ore, teme din programa de matematică, dar și altele pe care dascălii, dar și elevii le propun, pot fi cercetate din diverse unghiuri, totul desfășurându-se ca o "joacă", una serioasă, în care toți vor fi antrenați și toți vor fi câștigători, nu numai că se vor distra, dar mai ales pentru că vor învăța lucruri noi, făcând corelații inter și transdisciplinare.

În prezenta lucrare, lecțiile au fost gândite ca o "plimbare de plăcere" prin anumite teme, ca de exemplu: "Eco Matematica", "Matematica și sănătatea", "Istorie matematică", "Geografie matematică", "Literatura matematică", "Matematică, ecologie și S.F.". Toate exercițiile și problemele abordează subiectele propuse, maniera de abordare fiind neașteptată. O deosebită atenție s-a dat muncii în perechi sau în echipă, în cadrul grupului, toți elevii având sarcini diverse și clare.

În fiecare oră, elevii vor avea materiale necesare desfășurării lecțiilor și vor alcătui ei înșiși exerciții și probleme practice și teoretice pe care le vor da spre rezolvare colegilor. Imaginația copiilor este nemărginită, fiind necesar doar ca aceasta să fie instigată.

Pentru ca totul să se termine într-o atmosferă constructivă, dar și veselă în același timp, la sfârșitul fiecărei ore, copiii vor vota cine a fost cel mai activ elev și acesta va primi un ecuson inscripționat cu una din formulele: "Istetul clasei", "Cel mai bun matematician", "Campion la matematică" (aceste ecusoane putând fi realizate de către școlari la orele de abilități practice).

Cu ajutorul acestor jocuri matematice, pot fi deschise încet, dar sigur, uși spre înțelegerea matematicii, fără de care complexitatea zilelor noastre este greu de înțeles.

Competențele generale:

1. Dobândirea și consolidarea unor cunoștințe matematice premergătoare clasei a V-a.
2. Stimularea gândirii logice și lărgirea orizontului matematic.
3. Înțelegerea conexiunilor dintre matematică, viață și alte discipline sau domenii ale științei.
4. Dezvoltarea capacității de a rezolva probleme de matematică pe baza cunoștințelor dobândite, a raționamentului și a aplicării unor algoritmi de lucru.

Competențele specifice:

- 1.1. să aplice cunoștințele dobândite la matematică (proprietăți ale operațiilor; ordinea efectuării operațiilor; adunarea fracțiilor; calcularea suprafeței);
- 1.2. să aplice cunoștințele matematice asimilate anterior pentru dobândirea unor cunoștințe noi și pentru descoperirea unor curiozități legate de numere;
- 2.1. să stabilească legătura ipoteză – concluzie;
- 2.2. să stabilească valoarea de adevăr a unor propoziții;
- 2.3. să opereze cu numere scrise cu alte cifre, în afara celor arabe;
- 3.1. să argumenteze legătura dintre matematică și viața de zi cu zi;
- 3.2. să realizeze legături între diferitele domenii ale matematicii sau între matematică și alte discipline;
- 4.1. să aplice cunoștințe dobândite, algoritmi de lucru și raționamente matematice în rezolvarea unor exerciții și a unor probleme.

Competențe specifice și activități de învățare:

OB. GEN.	COMPETENȚE SPECIFICE	ACTIVITĂȚI
Dobândirea și consolidarea unor cunoștințe matematice premergătoare clasei a V-a.		
1.1.	să aplice cunoștințele dobândite la matematică, (proprietăți ale operațiilor, ordinea efectuării operațiilor, adunarea fracțiilor; calcularea suprafeței)	* exerciții cu necunoscute, de tipul ecuațiilor * exersarea unor artificii de calcul * exerciții de completare cu semnele operațiilor matematice și cu paranteze a unor expresii matematice pentru stabilirea egalitatilor.
1.2.	să aplice cunoștințele matematice asimilate anterior pentru dobândirea unor cunoștințe noi și pentru descoperirea unor curiozități legate de numere	* exerciții de aflare a pătratului unui număr * exerciții de stabilire a corespondenței între fracții ordinare, zecimale și procente
Stimularea gândirii logice și lărgirea orizontului matematic.		
2.1.	să stabilească legătura ipoteză –	* exerciții de logică de tipul

	concluzie	„dacă... atunci...”
2.2.	să stabilească valoarea de adevăr a unor propoziții	* exerciții de judecarea unor propoziții (matematice sau legate de viața cotidiană) pentru stabilirea valorii de adevăr a acestora
2.3.	să opereze cu numere scrise cu alte cifre, în afara celor arabe	* exerciții de transcriere a numerelor scrise cu cifre egiptene, romane sau grecești în numere scrise cu cifre arabe.
Înțelegerea conexiunilor dintre matematică, viață și alte discipline sau domenii ale științei.		
3.1.	să argumenteze legătura dintre matematică și viața	* probleme cotidiene care se rezolvă matematic
3.2.	să realizeze legături între diferitele domenii ale matematicii sau între matematică și alte discipline	* ilustrarea fracțiilor prin forme între geometrice sau pe portativ, prin note muzicale de durate diferite * exerciții care solicită recunoașterea formelor geometrice
Dezvoltarea capacității de a rezolva probleme de matematică pe baza cunoștințelor dobândite, a raționamentului și a aplicării unor algoritmi de lucru		
4.1.	să aplice cunoștințe dobândite, algoritmi de lucru și raționamente matematice în rezolvarea unor exerciții și a unor probleme	* exerciții bazate pe ordinea efectuării operațiilor * sub formă de labirint * sub formă de ecuații * sub forma exercițiilor de tip „instruire programată” * completări de șiruri

		<p>(numere, figuri) după reguli pe care trebuie să le descopere</p> <p>* exerciții de „decodificare” a operațiilor matematice scrise cu litere, forme geometrice sau alte desene.</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Conținuturi:

Operații cu numere naturale:

- adunarea și scăderea numerelor naturale;
- terminologia specifică: termen, sumă, descăzut, scăzător, diferență, „cu atât mai mult”, „cu atât mai puțin”;
- înmulțirea și împărțirea numerelor naturale;
- terminologia specifică: factor, produs, deîmpărțit, împărțitor, „de atâtea ori mai mult”, „de atâtea ori mai puțin”;
- evidențierea unor proprietăți ale adunării și înmulțirii (comutativitate, asociativitate, element neutru) cu ajutorul obiectelor și al reprezentărilor, fără a folosi terminologia;
- ordinea efectuării operațiilor.

Aflarea unui număr necunoscut în cadrul unei relații

Probleme care se rezolvă prin cel puțin trei operații

Probleme de logică și probabilități

Fracții:

- noțiunea de fracție, fracții egale, reprezentări prin desene;
- fracții echiunitare, subunitare, supraunitare;
- compararea fracțiilor;
- adunarea și scăderea fracțiilor cu același numitor;
- aflarea unei fracții dintr-un întreg;
- desene.

Numerăția antică:

- numerația egipteană;
- numerația populară veche rusă;
- numerația romană;
- numerația grecească și ioniană;
- compunere după imagini, istorioare.

Elemente intuitive de geometrie:

- figuri geometrice: punct, segment, poligoane, unghi, drepte paralele;

-patrulare speciale: dreptunghi, romb, pătrat, trapez;

-confeccionarea figurinelor din hartie.

Măsurări folosind etaloane neconvenționale

Unități de măsură: metru, litrul, kilogramul, ora, minutul, ziua, monede, bancnote, etc.

Sugestii metodologice:

Ø Folosirea jocului ca strategie de bază pentru abordarea activității didactice

Ø Utilizarea mijloacelor și metodelor moderne, în special a tehnologiei informațiilor

Ø Rezolvarea și compunerea de probleme proprii

Ø Utilizarea în cadrul lecțiilor **a animațiilor, jocurilor educative și distractive, dar și metodelor *learning by doing***

Ø Folosirea de jocuri, probleme distractive, de perspicacitate, concursuri, exerciții cu foarte multe elemente inovative, care urmăresc dezvoltarea spiritului de observație, a memoriei, a agerimii minții.

Ø Stabilesc sarcinile didactice astfel încât să dezvolte judecăți analitice, necesare formării unei personalități inventive, puternic investigatoare.

Modalități de evaluare:

Probe orale: jocuri matematice, exerciții și probleme

Probe scrise: teste de evaluare, fișe de lucru, „cartea” – culegere realizată de elevi

Probe practice: desene, colaje

Portofoliul: exerciții, fișe de exerciții și probleme, curiozități matematice, etc.

Bibliografie:

1. Peneș, Marcela, Culegere de matematică clasele III – IV”, Editura, Ana 2000, București, 2004;
2. Maior, Aurel, Blaga, Vasile, - „Culegere de matematică – clasele II – IV”, Editura Aramis, București, 2004 ;
3. Dumitru, Viorel - George, - „Matematică pentru ciclul primar – Teste. Logică. Dumitru, Alexandrina, - “Perspicacitate. Joc”, Editura All, București, 1997;
4. Petrică, Ion - „Matematica – Probleme pentru clasele I-IV”, Editura Petrion, București, 1996;
5. „Curriculum național”, Editura Corint, 1998;
6. coord. Nicolae, Alina - „Matematica distractivă – clasa a IV-a”, Editura Aramis, București, 2000;
7. Peneș, Marcela - „Caiet de vacanță – clasa a IV – a”, Editura Ana 2000, București, 2004.

Trică Arabela

Școala Gimnazială „Nestor Urechia”, orașul Bușteni

PROGRAMĂ ȘCOLARĂ

pentru opționalul „Din tainele naturii”

clasa a IV-a

Notă de prezentare

Din tainele naturii reprezintă un opțional la nivelul ariei curriculare *Matematică și științe ale naturii*, având menirea de a fi un auxiliar al disciplinei *Științe ale naturii* și vine în completarea disciplinei de bază. Când sunt transmise cunoștințe despre natură și viețuitoare, timpul este întotdeauna insuficient, mai ales că nu se poate vorbi exclusiv despre predare, atâta vreme cât interacțiunea cu elevii este permanentă.

Elevii prezintă interes și curiozitate pentru cunoașterea propriului organism, pentru tot ceea ce ne înconjoară și, în această etapă a imitației intuitive și senzoriale, lanțul întrebărilor pare nesfârșit de lung. Prin natura conținutului său, opționalul urmărește să lărgescă, să sistematizeze, să actualizeze și să aprofundeze aria de informații în domeniul lumii vii, să contribuie la dezvoltarea imaginației și gândirii biologice, a spiritului de observație activă, a capacității de interpretare corectă, dar și să răspundă întrebărilor inedite privind curiozitățile despre natură, precum: „De ce se aprind stelele seara pe cer?”, „De ce cad frunzele copacilor?”, „Cum te apropii de un câine?”, „Cât trăiesc animalele și care este vârsta arborilor?” etc. Aplecarea către această sferă biologică nu este deloc exagerată, deoarece, odată formată baza, aria preocupărilor se extinde mult, iar conținutul acestui „de ce” îmbracă noi dimensiuni, impulsivat fiind de fireasca tendință a lui Homo sapiens, spre cunoaștere, progres și dezvoltare.

Opționalul prezintă cunoștințe care țin seama de achizițiile dobândite de elevi în cadrul disciplinelor studiate în clasa a III-a și are capacitatea de a acoperi atât activitățile din școală, cât și pe cele extracurriculare, fiind deschis învățării fără frontiere prin intermediul interdisciplinarității.

Competențe generale:

- I. Cunoașterea și utilizarea unor concepte specifice științelor naturii.
 - II. Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a conceptelor matematicii în științele naturii.
 - III. Formarea și dezvoltarea capacității de investigare a realității, utilizând mijloace, instrumente, proceduri adecvate și rezolvarea de probleme.
 - IV. Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare și exprimare folosind o terminologie științifică adecvată.
 - V. Dezvoltarea interesului și a curiozității pentru științe, a responsabilității față de mediul natural.
- I. Cunoașterea și utilizarea unor concepte specifice științelor naturii.**

<i>Nr. crt.</i>	<i>Competențe specifice</i>	<i>Activități de învățare</i>
I.1.	Cunoașterea și descrierea însușirilor	Exerciții de observare spontană și dirijată.
I.2.	viețuitoarelor.	Realizarea de descrieri.

	Observarea și descrierea comportamentului unor viețuitoare din mediul apropiat.	Completarea unor rebusuri. Realizarea unor colecții de frunze, fructe, vederi etc.
--	---------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

II. Formarea și dezvoltarea capacității de utilizare a conceptelor matematicii în științele naturii.

<i>Nr. crt.</i>	<i>Competențe specifice</i>	<i>Activități de învățare</i>
II.1. II.2.	Clasificarea viețuitoarelor în funcție de unele însușiri exprimate prin date matematice. Compararea valorilor unei mărimi pe baza unui exercițiu.	Compararea duratelor de viață, a numărului de pui, vitezelor de deplasare a animalelor, înălțimii arborilor etc. Exerciții de tipul: înălțimea corpului x100= înălțimea săriturii.

III. Formarea și dezvoltarea capacității de investigare a realității, utilizând mijloace, instrumente, proceduri adecvate și rezolvarea de probleme.

<i>Nr. crt.</i>	<i>Competențe specifice</i>	<i>Activități de învățare</i>
III.1. III.2. III.3.	Descoperirea și să utilizarea corespondențelor simple între viețuitoare și mediu. Colectarea, sortarea și clasificarea datelor în funcție de anumite criterii. Realizarea de experimente simple pentru a pune în evidență relații între viețuitoare și mediu.	Exerciții de identificare a caracteristicilor mediului de viață al unor viețuitoare. Identificarea viețuitoarelor specifice unui anumit mediu. Întocmirea unor tabele, exerciții de interpretare a unor date și găsirea unor asemănări sau deosebiri, extragerea unor concluzii. Realizarea de măsurători pe baza unor proceduri simple. Experimente simple cu plante pentru a observa: nevoia de apă, de lumină, de hrană, de aer.

IV. Formarea și dezvoltarea capacității de comunicare și exprimare folosind o terminologie științifică adecvată.

<i>Nr. crt.</i>	<i>Competențe specifice</i>	<i>Activități de învățare</i>
IV.1. IV.2. IV.3. IV.4.	<p>Integrarea informației științifice în enunțuri proprii.</p> <p>Utilizarea corectă a informațiilor științifice.</p> <p>Lectura unor texte științifice sau literare (cu o tematică adecvată).</p> <p>Formularea, în urma observațiilor proprii, a unor reguli ce trebuie respectate în relația dintre om și natură.</p>	<p>Exerciții de redactare a unor scurte texte, pe o tematică dată, pe baza unor întrebări sau a unui plan de idei.</p> <p>Completarea unor texte lacunare.</p> <p>Stabilirea sensului adecvat al unor expresii.</p> <p>Exerciții de exprimare a propriilor opinii, gânduri, sentimente în legătură cu faptele prezentate.</p> <p>Consultarea de atlase, enciclopedii, albume, reviste.</p> <p>Dialoguri pe baza unor articole scurte sau pe baza unor emisiuni științifice.</p> <p>Exerciții de formulare de concluzii în urma observațiilor proprii.</p> <p>Jocuri de rol pe baza unor fabule.</p> <p>Alcătuirea unor portofolii.</p>

V. Dezvoltarea interesului și a curiozității pentru științe, a responsabilității față de mediul natural.

<i>Nr. crt.</i>	<i>Competențe specifice</i>	<i>Activități de învățare</i>
V.1. V.2.	<p>Cunoașterea componentelor mediului natural.</p> <p>Identificarea modalităților de menținere a unui mediu natural echilibrat, propice vieții.</p>	<p>Exerciții-joc de identificare a cât mai multe probleme legate de viața animalelor.</p> <p>Formulare de întrebări.</p> <p>Completarea unor rebusuri.</p> <p>Relatarea unor întâmplări cu viețuitoare.</p> <p>Citirea unor lecturi adecvate.</p> <p>Întocmirea unor liste cu factori dăunători vieții.</p> <p>Jocuri și dramatizări ale unor situații.</p> <p>Exerciții de identificare a unor soluții la anumite probleme.</p>

Conținuturile învățării

<i>Nr. crt.</i>	<i>Domenii de conținut</i>	<i>Conținuturi</i>
1.	Limbajul animalelor	Lumea necuvântătoarelor Furnicile au un ... stat al lor! Peștii plimbăreți Balenele și delfinii nu dorm
2.	Aflăm despre animale	Cât trăiesc animalele? Animale puternice, dar și animale rezistente Câte ceva despre păianjeni Animale care își schimbă culoarea La vânătoare
3.	Recorduri în lumea insectelor	Harnicele albine Simțul văzului la insecte Gândacul scarabeu Cele mai ... insecte
4.	Minunata lume a păsărilor	Chiar și ouăle ... „vorbesc” Lipitori zburătoare Cântecul păsărilor Grija oamenilor față de păsări
5.	Micul botanist	Plantele iubesc muzica Vârsta arborilor În grădină Plante carnivore Plantele deșertului Flori și frunze gigant Comori ale naturii din România
6.	Miracolul corpului uman	Curiozități despre corpul uman

7.	Curiozități ale naturii	Lecturi, jocuri, concursuri
----	-------------------------	-----------------------------

Sugestii metodologice

Predarea disciplinei opționale „Din tainele naturii” va fi orientată pe rezolvarea unor sarcini de lucru, utilizându-se o gamă cât mai variată de exerciții. Profesorul le va alege pe cele mai potrivite, în funcție de specificul de vârstă al elevilor. Metodele utilizate vor fi în principal cele interactive, moderne - învățarea prin descoperire, instruirea programată, conversația euristică, problematizarea, dezbaterile, dar nu vor fi excluse nici cele clasice - demonstrația, exercițiul, conversația. Activitățile vor avea în mare parte caracterul unor jocuri didactice cu ajutorul cărora se dorește formarea competențelor propuse. Ritmul de lucru poate fi diferit, în funcție de particularitățile individuale ale elevilor. Realizarea proiectelor în cadrul activităților practice va urmări dezvoltarea abilităților de lucru în echipă.

Evaluarea va viza în principal aplicarea creativă a cunoștințelor și abilităților dobândite și se va realiza prin:

- Fișe de lucru
- Probe practice
- Produse ale activității: desene, afișe, proiecte, machete
- Dramatizări, jocuri de rol, simulări
- Construirea unor mini-diorame
- Concursuri pe echipe

Bibliografie:

- Copăcescu, S. Bobârnac, B. Grigoraș, V, *Micii grădinari în minunata lume a plantelor*. Scrisul românesc: Craiova, 1987.
- Grigoraș, V, *Atlas botanic*. Corint: București, 2002.
- Kothe, Rainer, *Natură și animale*. Rao: București, 2000.
- Papaghiuc, L., Papaghiuc, V., *Viața sălbatică pe continent*, Casa Editorială Regina: Iași, 2004.
- Ploscariu, Nicu, *Curiozități din lumea naturii*, Ed. Aramis: București, 1999.
- Colectiv de autori Reader's Digest - *Descoperiți minunile lumii*, Univers Publishing SRL, București 2004
- Daniel-Ovidiu Crocnan , Elena Huțanu- *Să descoperim natura prin aplicații și experimente*, Ed. didactica și pedagogică, R. A., București 2002
- Constanța Cuciinic, Alina Pintilii- *Natura, prietena mea*, Ed. Aramis, București 2002

Tudose Andreea Catalina

Scoala : Liceul Tehnologic Lazăr Edeleanu, Ploiești

Programa școlară pentru opționalul "**Découvrons la Francophonie: Un Voyage Culturel**"

Clasa a IX a

Durata: 1 an școlar: 2023-2024

Nr. ore/săptămână: 1 oră

Profesor : Tudose Andreea Catalina

Notă de prezentare

Acest opțional se adresează elevilor de la Liceul Tehnologic Lazăr Edeleanu, nivel liceal.

Pentru elevii de la Liceul Tehnologic , este un lucru foarte prioritar de a vorbi o limbă străină, deoarece în timpul școlii acești elevi au ocazia de a participa la concursurile internaționale, unde au posibilitatea de a contacta și de a le vorbi în limba străină oameni de diferite naționalități. De-a lungul timpului, am remarcat interesul elevilor noștri pentru studiul limbii franceze și dorința specială de a o învăța.

Tema acestui opțional este explorarea diversității culturale și lingvistice a țărilor francofone. Elevii vor avea ocazia să descopere bogăția culturală a acestor țări prin studierea tradițiilor, obiceiurilor, literaturii, artei și istoriei acestora. Cursul își propune să dezvolte competențele de comunicare în limba franceză ale elevilor, să le îmbogățească cunoștințele culturale și să le stimuleze curiozitatea și interesul pentru francofonie.

Scopul primordial al cursului "Découvrons la Francophonie: Un Voyage Culturel" este de a familiariza elevii cu diversitatea și bogăția culturală a țărilor francofone. Tinerii sunt încurajați să-și dezvolte abilitățile de comunicare în limba franceză și să își completeze cunoștințele despre culturile francofone. Așadar, acest curs susține formarea tinerilor deschiși, curioși și respectuoși față de diversitatea culturală și lingvistică.

Competențe generale

1. Receptarea mesajelor transmise oral

Competențe specifice :

1.1 Identificarea ideilor principale în mesaje orale referitoare la subiecte despre viața cotidiană 1.2

Identificarea, în mesaje orale, de informații punctuale relevante, pentru a rezolva o sarcină de lucru 1.3

Decodarea semnificației unor elemente de vocabular nefamiliare, din context, prin asocieri / conexiuni sau folosind materiale de referință **Activități de învățare : oral**

Ascultarea de conversații sau interviuri pe teme cotidiene.

Ascultarea de știri scurte în limba franceză

Jocuri de rol care implică cereri și răspunsuri specifice, discursuri, prezentări orale, interviuri, rapoarte orale; transmisiuni radio și internet

Competențe generale

2. Producerea de mesaje orale

Competențe specifice :

2.1 Elaborarea orală de descrieri clare și detaliate pe diverse subiecte . 2.2 Prezentarea orală / relatarea în scris a unui fapt divers/film/întâmplări / eveniment socio-cultural sau profesional, subliniind elementele semnificative 2.3 Completarea de documente (formulare, chestionare etc.) 2.4 Elaborarea unui text structurat pe subiecte cunoscute, pe baza unei structuri date, cu folosirea unui limbaj adecvat

Activități de învățare

Descrierea unei țări francofone

Descrierea unui eveniment cultural francofon

Prezentarea / relatarea în scris a unui fapt divers, film, întâmplare, eveniment socio-cultural sau profesional francofon

Chestionar despre preferințele culturale francofone

Scrierea unui articol despre o personalitate francofonă

Redactarea unui raport despre un eveniment cultural francofon

Competențe generale

3. Receptarea mesajelor transmise în scris

Competențe specifice :

3.1 Oferirea de răspunsuri concrete și de ordin personal la un chestionar / sondaj sau în cadrul unui interviu 3.2 Exprimarea unor sentimente și reacții (surpriză, bucurie, neplăcere, interes, indiferență, regret, uimire), în cadrul unor interacțiuni orale și/ sau scrise referitoare la evenimente/ situații/ experiențe trăite sau aflate 3.3 Participarea la conversații folosind un limbaj adecvat la context și respectând convențiile folosite în conversație, normele sociale și culturale 3.4 Solicitarea în mod adecvat a opiniilor interlocutorului și comentarea succintă a părerilor exprimate de parteneri în cadrul unei conversații/ discuții în grup pe o temă dată.

Activități de învățare:

Completarea unui chestionar despre obiceiurile culturale francofone.

Realizarea unui interviu cu un coleg pe tema francofoniei.

Redactarea unei scrisori către un prieten dintr-o țară francofonă

Scrierea unui jurnal de călătorie,

discuții de grup despre tradițiile și obiceiurile din țările francofone.

Dezbateri pe teme culturale francofone.

Discuții de grup despre filme și literatură francofonă.

Competențe generale

4. Producerea de mesaje scrise

Competențe specifice :

4.1 Redarea (oral și/sau în scris), prin cuvinte proprii, a unor mesaje / texte simple din domenii cunoscute

4.2 Traducerea din limba franceză în limba maternă,cu ajutorul dicționarului, a unor mesaje funcționale /

a unui text de mică dificultate 4.3 Luarea de notițe dintr-o discuție de grup / lectură pe o temă de interes, în vederea realizării unui raport / unei informări

Activități de învățare:

Activitate: Rezumarea unui articol despre o țară francofonă.

Redactarea unei recenzii de carte

Traducerea unui text informativ despre un festival francofon

Discuție de grup despre francofonie.

Luarea de notițe dintr-un documentar.

☑ **Conținuturi:**

NR.	DOMENIU	TEME
1.	Introducere în Francofonie :	Definiția francofoniei. Istoria și evoluția francofoniei. Importanța francofoniei în context global.
2.	Geografia Francofoniei	Țările francofone și localizarea lor geografică. Regiuni și orașe importante din spațiul francofon
3.	Cultura și Tradițiile Francofone	Obiceiuri și tradiții specifice diferitelor țări francofone. Festivaluri și evenimente culturale francofone. Gastronomia francofonă: mâncăruri și băuturi tradiționale.
4.	Limbă și Literatură	Caracteristici ale limbii franceze în diferitele regiuni francofone. Scriitori și opere literare francofone reprezentative. Poezie, proză și teatru francofon.
5.	Muzică și Arte	Genuri muzicale populare în spațiul francofon. Artiști francofoni celebri și contribuțiile lor. Arte vizuale: pictură, sculptură și cinematografie francofonă.
6.	Istorie și Politică	Momente istorice importante din țările francofone. Personalități politice marcante din spațiul francofon. Rolul organizației francofoniei în promovarea cooperării culturale și politice.
7.	Educație și Știință	Sistemele educaționale din țările francofone. Contribuții științifice ale personalităților francofone.

		Instituții academice și centre de cercetare importante.
8.	Turism în Țările Francofone	Atracții turistice principale din țările francofone. Ghiduri turistice și itinerarii recomandate. Impactul turismului asupra economiei și culturii locale.
9.	Mass-Media și Comunicare	Presa și mijloacele de comunicare în spațiul francofon. Jurnalismul francofon și influența sa globală. Platforme digitale și rețele sociale francofone
10.	Francofonia și Diversitatea Culturală	Diversitatea culturală și lingvistică în cadrul francofoniei. Dialogul intercultural și promovarea multiculturalismului. Proiecte și inițiative de promovare a francofoniei la nivel internațional.

FUNCȚII COMUNICATIVE

- a descrie aspecte culturale, geografice și sociale ale diferitelor țări francofone, precum și tradiții, obiceiuri și atracții turistice.
- a relata o aciune experiențe personale sau fictive legate de interacțiuni cu vorbitorii de limba franceză, călătorii în țări francofone sau participări la evenimente culturale.
- a exprima o opinie personală
- a exprima certitudinea și îndoiala
- a exprima sentimente și stări emoționale
- a reformula un mesaj insistând asupra unui element
- a exprima idei și concepte legate de francophonie prin intermediul activităților de scriere creativă, povestiri și jocuri de rol.

ELEMENTE DE CONSTRUCȚIE A COMUNICĂRII

Elemente de fonetică, lexic și semantică : Pronunția corectă, Accentul și ritmul, familia de cuvinte; omonimie gramaticala , Expresii idiomatice, Conotații culturale:

Elemente de morfologie și sintaxă :

Identificarea părților de vorbire, identificare a morfemelor și a sufixelor/prefixelor specifice limbii franceze; timpurile verbale ; Concordanța timpurilor la modul indicativ; Identificarea rolurilor sintactice ale cuvintelor (subiect, predicat, complemente etc.) și analiza relațiilor sintactice între ele; Exerciții practice de construire a propozițiilor corecte în limba franceză, respectând regulile de ordine a cuvintelor și de acord.

Elemente de organizare a discursului, tipuri de texte :

Studierea și identificarea structurii tipice a diferitelor tipuri de texte, cum ar fi narative, descriptive, argumentative sau explicative. Exerciții practice de identificare a elementelor structurale ale textelor, cum ar fi introducerea, dezvoltarea și concluzia; utilizarea conectorilor și a marcatorelor discursivi pentru a asigura coerența și coeziunea textelor; a lega ideile și propozițiile într-un mod logic și fluent.

VALORI ȘI ATITUDINI

Dezvoltarea unor reprezentări culturale și a interesului pentru studiul limbii și al civilizației franceze prin manifestarea curiozității pentru descoperirea unor aspecte legate de francophonie;

Încurajarea explorării și descoperirii culturilor și limbilor din diferite regiuni francofone;

Dezvoltarea unei atitudini tolerante și respectuoase față de diferitele perspective și moduri de viață din lumea francofonă;

Acceptarea diversității culturale și lingvistice ca pe o sursă de îmbogățire și învățare continuă;

Încurajarea exprimării creativității și a imaginației prin intermediul creațiilor artistice și literare.

☒ Sugestii metodologice

În aceste condiții, în perspectiva unui demers educațional centrat pe competențe, se propune utilizarea cu preponderență a unei forme de evaluare continuă, formative, ale căror principale coordonate vor fi:

a) formarea de ansamblu a evaluării cu forme tradiționale, dar și alternative ale ei proiectul, portofoliul, autoevaluarea, evaluarea în perechi, observarea sistematică a activității și comportamentului elevului și altele;

b) corelarea directă a rezultatelor evaluate cu competențele specifice vizate de programa școlară;

c) valorizarea scopului rezultatelor învățării, școlare, prin raportarea la progresul școlar al fiecărui elev;

d) utilizarea metodelor variabile de comunicare a rezultatelor școlare; e optimizarea, la nivelul evaluării, a experienței de învățare și a competențelor dobândite în contexte non-formale sau informale.

☒ Referințe bibliografice

<http://www.lepointdufle.net>

<http://www.bonjourdefrance.com>

<https://www.tv5monde.com/>

<https://www.francophonie.org/>

<https://www.cultura.com/>

Berthier, N., & Michon, C. (2014). **Anthologie de la littérature francophone de Belgique**. Le Cri Édition.

Poiré, J. P. (1996). **Histoire de la Francophonie**. Paris: Que sais-je?

[/https://www.erudit.org/fr/revues/globe/2011-v14-n2-globe064/1008781ar.pdf](https://www.erudit.org/fr/revues/globe/2011-v14-n2-globe064/1008781ar.pdf)

Văcărelu Andreea Ionelia

Școala Gimnazială „Inginer Gheorghe Pănculescu” Vălenii de Munte

PROGRAMĂ ȘCOLARĂ PENTRU DISCIPLINA OPȚIONALĂ

PRIETENUL MEU, CALCULATORUL

CLASA A V-A

2024

Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina opțională *Prietenul meu, calculatorul* reprezintă o ofertă curriculară de disciplină opțională pentru gimnaziu, clasa a V-a, integrabilă ariei curriculare *Tehnologii*, proiectată pentru un buget de timp de 1 oră/săptămână, pe durata unui an școlar.

Programa școlară pentru disciplina opțională *Prietenul meu, calculatorul* contribuie la profilul de formare al elevului din învățământul gimnazial prin dezvoltarea competențelor cheie prevăzute în recomandarea Parlamentului European și a Consiliului Uniunii Europene (2006/962/EC): comunicare în limba maternă, comunicare în limba străină, competența matematică, științifică și tehnologică, competența digitală, a învăța să înveți, competențe sociale și civice, spirit de inițiativă și antreprenoriat, sensibilizare și exprimare culturală.

Opționalul „Prietenul meu, calculatorul” a fost proiectat complementar disciplinei Informatică și TIC, permițând exersarea, aprofundarea și extinderea studiului noțiunilor predate în clasa a V-a, preponderent, prin activități practice.

Disciplina *Prietenul meu, calculatorul* aduce următoarele beneficii:

- Dobândirea de noi cunoștințe în domeniul informaticii;
- Promovează lucrul în echipă;
- Stimulează curiozitatea;
- Dezvoltă imaginația și creativitatea;

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice
- Bibliografie.

Competențele generale se definesc pe disciplina de studiu, orientând întregul demers didactic către achizițiile finale ale elevilor.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale și se formează pe durata unui an școlar. Exemplele de activități de învățare reprezintă sarcini de lucru prin care se dezvoltă competențele specifice.

Conținuturile reprezintă elementele de bază ale domeniului, mijloace informaționale prin care se urmărește realizarea competențelor.

Sugestiile metodologice propun modalități de organizare a procesului de predare – învățare – evaluare pentru atingerea competențelor, în concordanță cu specificul disciplinei și cu statutul acesteia de disciplină opțională.

Competențe generale

- 1. Utilizarea eficientă a unui sistem de calcul**
- 2. Utilizarea eficientă a unor medii informatice de lucru**
- 3. Elaborarea de produse digitale care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea**

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Utilizarea eficientă a unui sistem de calcul

Utilizarea calculatorului la nivel elementar

Cunoașterea măsurilor de sănătate și siguranță în utilizarea calculatorului

Lucrul cu foldere și fișiere

Utilizarea unor accesorii ale sistemului de operare (Notepad, Calculator, Paint etc)

1.2. Cunoașterea tastaturii ca dispozitiv de introducere a datelor

- Exersarea scrierii de la tastatură (dactilografiere):

<https://agilefingers.com/ro/lectii>, <https://www.typingstudy.com/ro-romanian-1/lesson/1>

2. Utilizarea eficientă a unor medii informatice de lucru

Utilizarea unei medii grafic interactiv pentru reprezentarea algoritmilor

- Utilizarea unui mediu interactiv care permite implementarea structurii secvențiale, alternative și repetitive folosind elemente grafice

- Construirea, pentru o cerință dată, a unui algoritm ce utilizează în mod repetat o secvență de prelucrare

2.2. Dezvoltarea gândirii logice, algoritmice

- Parcurgerea cursului Express 2019 de pe platforma code.org

- Rezolvarea jocurilor din platforma <https://blockly.games/>

3. Elaborarea de produse digitale care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea

Elaborarea de produse digitale utilizând medii grafice interactive

Realizarea de aplicații, individual sau în echipă, utilizând un mediu grafic, eventual prin participarea la un concurs

Analizarea codului unui joc simplu în scopul identificării modului de realizare a funcționalității acestuia, modificarea codului pentru a obține alte efecte și analiza comparativă a efectelor obținute printr-un schimb liber de idei

Utilizarea creativă a platformei code.org prin realizarea de aplicații

Realizarea în echipă de aplicații la finalul fiecărei lecții de pe platformă

Conținuturi

Sistemul de calcul	Măsuri de sănătate și siguranță în utilizarea calculatorului Foldere și fișiere Accesorii ale sistemului de operare Dactilografiere
Algorimi	Noțiunea de algoritm Proprietăți ale algoritmilor Clasificarea datelor cu care lucrează algoritmii în funcție de rolul acestora (de intrare, de ieșire, de manevră) Constante și variabile Expresii (operatori aritmetici, relaționali, logici; evaluarea expresiilor) Structura secvențială (liniară) Structura alternativă (decizională) Structura repetitivă condiționată anterior Structura repetitivă condiționată posterior Structura repetitivă cu contor
Medii grafice interactive	Medii grafice interactive - elemente de interfață specifice mediului grafic interactiv Modalități de reprezentare a structurilor secvențiale și alternative prin blocuri grafice Modalități de reprezentare a structurilor repetitive prin blocuri grafice

Jocuri logice și de programare pe calculator	Curs Express 2019 https://studio.code.org/s/express-2019 Secvențiere Bucle Condiționale Funcții Variabile Bucle pentru Sprites https://blockly.games/ Puzzle Maze Bird Turtle Movie Music Pond Tutor Pond
----------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sugestii metodologice

Locul de desfășurare al activității trebuie să fie laboratorul de informatică în care – pentru optimizarea demersului didactic – este necesar să existe o dotare minimală care presupune un număr suficient de calculatoare, conectate în rețea și cu acces la serviciile Internet. Configurația calculatoarelor trebuie să permită rularea aplicațiilor prin care vor fi formate competențele specifice. Prezența unui videoproiector sau a unei table interactive este absolut necesară pentru a îmbunătăți instruirea interactivă. Din punct de vedere al ergonomiei laboratorului se recomandă amplasarea calculatoarelor în formă de U.

Specificul disciplinei impune metode didactice interactive, recomandând cu precădere aplicațiile practice individuale, metoda descoperirii, conversația euristică, lucrul în echipă.

Pentru început se poate folosi metoda lucrului simultan profesor – elev, cu ajutorul

videoproietorului sau al tablei interactive. Această metodă permite exemplificarea de către profesor a activităților pe care trebuie să le realizeze elevii, asigurând în același timp o monitorizare eficientă a rezultatelor obținute de către elevi. O dată ce elevii au deprins competențele de bază sunt încurajați să le exerseze și să le aplice, în mod individual, în situații problemă noi.

Studierea algoritmilor și a structurilor specifice programării (structura liniară, structura alternativă și structurile repetitive) sub formă de joc permite înțelegerea acestora mult mai ușor și asimilarea noțiunilor se realizează într-o manieră distractivă, aparent nesolicitantă pentru elev.

Jocurile logice pot fi parcurse/rezolvate fie individual, fie în echipă.

Se recomandă realizarea de aplicații practice care să rezolve probleme concrete din viața cotidiană pentru a sublinia avantajele utilizării sistemelor informatice.

Evaluarea trebuie să vizeze mai ales interpretarea creativă a informațiilor și capacitatea de a rezolva o situație-problemă cu ajutorul calculatorului. Evaluarea va avea în vedere caracterul formativ al acesteia și se vor folosi ca metode de evaluare observația sistematică a activităților elevilor, portofoliul personal, produsele digitale realizate.

Realizarea proiectelor în cadrul activităților practice va urmări dezvoltarea abilităților de lucru în echipă.

Bibliografie

Programa școlară pentru disciplina INFORMATICĂ ȘI TIC Clasele a V-a – a VIII-a, 2017

Programa școlară pentru disciplina Tehnologia informației și a comunicațiilor clasa a IX-a ciclul inferior al liceului, filiera tehnologică, toate profilurile și specializările, 2009

<https://studio.code.org/s/express-2019> (accesat ultima data 12.06.2024, ora 22:00)

<https://blockly.games/> (accesat ultima data 12.06.2024, ora 22:00)

<https://agilefingers.com/ro/lectii> (accesat ultima data 12.06.2024, ora 22:00)

<https://www.typingstudy.com/ro-romanian-1/lesson/1> (accesat ultima data 12.06.2024, ora 22:00)

ZAMFIR AURA ELENA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ, COMUNA TINOSU

Programa școlară pentru opționalul

Înțelegerea textului literar – cheia cititului

Clasa a III-a

2024

Notă de prezentare

Limba și literatura română oferă elevilor posibilitatea de a face cunoștință cu numeroase opere literare în scopul dezvoltării gustului pentru citit și al întreținerii dorinței de a cunoaște, determinându-i pe elevi să-și exerseze deprinderile de lectură, să-și dezvolte capacitatea de receptare a mesajului unui text literar.

Opționalul urmărește dezvoltarea capacității de exprimare orală și scrisă, dezvoltarea abilității de citire conștientă a unui text, dezvoltarea capacității de receptare a mesajului audiat/citit/scris, utilizarea corectă și adecvată a limbii române în redactarea de mesaje scrise și orale. În afara acestor obiective ale ariei curriculare *Limba și Comunicare* în care se încadrează, opționalul propus urmărește și lărgirea orizontului cultural precum și dezvoltarea simțului estetic, artistic și moral.

În condițiile în care societatea noastră este din ce în ce mai acaparată de informatizare, lectura devine o provocare pentru atingerea obiectivelor de mai sus, pentru formarea oamenilor de mâine, pentru alegerea unui model în viață, acest opțional având un scop cognitiv, afectiv și moral. Prin introducerea acestei discipline opționale la clasa a III-a se dorește să nu se îngreuneze procesul de învățământ ci să fie pentru elevi un moment de destindere, o oră pe care să o aștepte cu plăcere toată săptămâna.

Opționalul *Înțelegerea textului literar – cheia cititului* poate fi punctul de plecare spre înțelegerea și pătrunderea universului literar, lucru care în contextul actual pare să fie destul de dificil pentru mulți elevi. „Literatura ca artă a cuvântului îi poate oferi copilului un întreg univers de gândire și sentimente, de aspirații și îndrăzneli”. Elevii vor învăța să descifreze un text literar, să-l înțeleagă, să-l povestească și să rezolve sarcini pe baza informațiilor culese din text.

Acest opțional are capacitatea de a intra în categoria disciplinelor opționale preferate, datorită numeroaselor sale valențe instrumentale, formative și informative, varietatea cerințelor care vor fi propuse acoperind întreaga problematică a studierii limbii și literaturii române în ciclul primar, centrarea itemilor făcându-se pe reperele semnificative ale textelor selectate, texte accesibile elevilor de clasa a III-a, prin simplitatea și claritatea tematicii, a structurii compoziționale, a mijloacelor de expresie ce pot fi îmbogățite cu exerciții variate, cu dificultate crescândă, menite să-i determine pe elevi să-și însușească mecanismele corecte ale limbajului și înțelegerea progresivă a textului literar, trecând de la caracterul reproductiv al învățării, la aspectul productiv al acesteia.

Totodată, *Înțelegerea textului literar – cheia cititului* își propune, în conformitate cu programa școlară, să fixeze cunoștințe de fonetică, vocabular, morfologie, să formeze deprinderi de receptare și de înțelegere a textului literar.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice
- Referințe bibliografice

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini formate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale ale opționalului

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora, formându-se pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

Conținuturile învățării reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

Sugestiile metodologice includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, exemple de activități și resurse utile.

Referințele bibliografice includ o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu respectiv, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

Competențe generale

1. Dezvoltarea capacității de receptare a mesajului unui text literar citit;
2. Dezvoltarea capacității de exprimare artistică;
3. Utilizarea corectă a structurilor limbii române în diferite situații de comunicare;
4. Stimularea gândirii reflexive și critice, a discernământului și a profunzimii în receptarea mesajului operei literare;
5. Dezvoltarea motivației și a interesului pentru lectură.

Competențe specifice și activități de învățare

1. Dezvoltarea capacității de receptare a mesajului unui text literar citit

Clasa a III-a
<p>1.1 Identificarea informațiilor esențiale dintr-un mesaj scris și citit</p> <p><i>exerciții de lecturare a unor mesaje scrise, cu scopul de a desprinde esențialul și de a exprima acest lucru la schimbarea rolului de receptor cu cel de emițător;</i></p> <p><i>exerciții de extragere a unor informații dintr-un mesaj;</i></p> <p><i>realizarea hărții textului citit.</i></p>
<p>1.2 Extragerea unor informații esențiale și de detaliu dintr-un mesaj scris, stabilind legături sau diferențieri între informațiile receptate din surse diverse</p> <p><i>exerciții de identificare a cuvintelor-cheie;</i></p> <p><i>exerciții de identificare a temei, a planului simplu de idei;</i></p> <p><i>realizarea sistemului de imagini (vizuale, auditive, motorii) prin diferite metode (Metoda Cadranelor, Metoda Ciorchinelui), de explicare a textului;</i></p>
<p>Sesizarea organizării morfologice a textelor citite</p> <p><i>exerciții de identificare a termenilor noi învățați și introducerea lor în enunțuri proprii;</i></p> <p><i>identificarea unor cuvinte respectând anumite cerințe (care conțin grupurile de vocale învățate, care conțin grupurile de litere învățate, cuvinte formate numai din vocale);</i></p> <p><i>explicarea utilizării ortogramelor.</i></p>
<p>1.4. Înțelegerea semnificației globale a mesajului scris</p> <p><i>exerciții pentru dezvoltarea atenției distributive și a capacității de a urmări mesajul;</i></p> <p><i>citirea pe roluri;</i></p> <p><i>joc de rol.</i></p>

2. Dezvoltarea capacității de exprimare artistică

Clasa a III-a
<p>2.1. Identificarea caracteristicilor unui text epic și a procedeelelor de expresivitate artistică într-un text liric</p> <p><i>vizionarea unor filme realizate pe baza unor lecturi studiate/audierea unor povești și discutarea secvențelor cele mai reprezentative;</i></p> <p><i>exerciții de familiarizare cu specificul artistic al operelor literare;</i></p> <p><i>exerciții pentru dezvoltarea creativității, a spiritului critic, jocuri pentru stimularea imaginației (Ce aș fi făcut eu dacă eram.....?, Tribunalul personajelor), schimbarea finalului lecturii;</i></p> <p><i>exerciții de însușire a unor moduri artistice de exprimare;</i></p>
<p>2.2. Sesizarea valorii expresive a unităților lexicale în textele citite</p> <p><i>exerciții de explicare a unor expresii și a unor cuvinte noi identificate într-un text citit, în context sau cu ajutorul dicționarelor;</i></p>

exerciții vizând sinonimia / antonimia / omonimia;

exerciții vizând mijloacele interne de îmbogățire a vocabularului (derivarea, compunerea, familia de cuvinte);

2.3. Relatarea amănunțită sau succintă, coerentă, prin cuvinte proprii, fără ticuri verbale și pauze nejustificate între cuvinte și idei

exerciții de povestire în lanț, de intrare în comunicare, de continuare a comunicării, previziunea unui final neașteptat;

realizarea ideilor cu ajutorul întrebărilor;

2.4. Exprimarea naturală, cu pronunție corectă și conștientă

exerciții pentru exprimarea opiniilor și a atitudinilor proprii;

realizarea unor cvintete plecând de la cuvinte-cheie, personaje, teme;

compunerea unor dialoguri între copil și personajul preferat.

3. Utilizarea corectă a structurilor limbii române în diferite situații de comunicare

Clasa a III-a

3.1. Receptarea adecvată a sensului unui mesaj transmis prin diferite tipuri de texte

exerciții de vocabular;

exerciții de elaborare a povestirii orale a textelor citite;

exerciții de identificare și ordonare a secvențelor narrative dintr-un text dat, în vederea rezumării acestuia;

3.2. Utilizarea corectă, nuanțată a limbii, recurgând la categoriile semantice studiate și la mijloacele de îmbogățire a vocabularului

exerciții de selectare a vocabularului adecvat unei teme;

exerciții de diferențiere a sensurilor cuvântului în context;

exerciții de aplicare în exprimarea proprie a normelor ortografice, ortoepice și de punctuație;

exerciții de alcătuire și utilizare a unor familii lexicale (derivate, compuse), a câmpurilor lexico-semantice;

3.3. Folosirea adecvată a unor forme de exprimare scrisă / orală în diferite contexte de comunicare

folosirea corectă a cuvintelor, a normelor ortografice / ortoepice și de punctuație, cunoașterea sensului corect al cuvintelor (neologismelor);

jocuri de rol;

3.4. Redactarea textelor cu destinații diverse

- *exerciții de exprimare a unor aprecieri personale referitoare la textele epice și lirice studiate prin intermediul biletului, a felicitării;*
- *exerciții de relatare a unor fapte/ întâmplări.*

4. Stimularea gândirii reflexive și critice, a discernământului și a profunzimii în receptarea operei literare

Clasa a III-a
4.1. Folosirea unor tehnici variate pentru analiza textelor literare <i>exerciții de interpretare a textului literar prin diferite metode (Jurnal dublu);</i> <i>exerciții de utilizare a fișelor de lectură;</i>
4.2. Evidențierea unor posibilități diferite de interpretare a aceluiași text în funcție de perspectiva de lectură <i>exerciții de gândire critică;</i> <i>exerciții de povestire prin desen (benzi desenate);</i> <i>dramatizări;</i>
4.3. Asocierea textelor citite cu experiențe personale <i>exerciții de exprimare a opiniilor (redactare a unor scurte texte, compuneri);</i>
4.4. Exprimarea opiniei față de comportamentul și atitudinile personajelor <i>exerciții de exprimare a opiniilor (redactare a unor scurte texte) / aprecieri personale referitoare la textele epice și lirice studiate</i>
4.5. Diferențierea între elementele de ansamblu de cele de detaliu în cadrul textului citit <ul style="list-style-type: none">- <i>exerciții de identificare a problemei principale abordate într-un text literar (identificarea elementelor descrise și a trăsăturilor obiectelor descrise, într-o descriere, identificarea acțiunilor, a participanților la acțiune, a timpului și spațiului în care se petrec evenimentele într-o narațiune.</i>

5. Dezvoltarea motivației și a interesului pentru lectură

Clasa a III-a
5.1. Lecturarea unui text sau un fragment de text, respectând intonația cerută prin semnele de punctuație și valoarea expresivă a textului <i>exerciții de lectură expresivă și explicativă</i> <i>exerciții de valorificare a posibilităților de exprimare nuanțată oferite de utilizarea sinonimelor, a antonimelor și a omonimelor adecvate în contexte date;</i> <i>explicarea sensurilor unor cuvinte.</i>
5.2. Selectarea acelor cărți care corespund gustului și nivelului lui de înțelegere

exerciții de comparare (asemănări și deosebiri)

transmiterea unor mesaje, scrisori personajului favorit, elaborare de mesaje (pagini de jurnal)

5.3. Exprimarea unei opinii personale despre rolul lecturii în dezvoltarea personală

exerciții de exprimare a opiniilor (redactare a unor scurte texte)

Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
Funcții ale limbii (acte de vorbire)	<ul style="list-style-type: none">- citirea expresivă a unor texte/povești/poezii- relatarea unei acțiuni/ întâmplări cunoscute (trăite, vizionate, citite)- oferirea de informații (referitoare la universul apropiat)- solicitarea de informații (referitoare la universul apropiat)- cererea simplă familiară, cerere politicoasă- prezentarea (de persoane, de cărți, a unor activități)- inițierea unui schimb verbal
Textul	<ul style="list-style-type: none">- textul pentru lectură are minimum 450 cuvinte- textul literar: cu precădere narativ; fragmente descriptive scurte; poezii scurte adecvate nivelului de vârstă- text de informare și funcțional: bilet, carte poștală, invitație;
Variabilitatea limbii și a comunicării în contexte diferite	<p>Texte suport însoțite de exerciții de înțelegere a textului, exerciții de vocabular cuprinzând cuvintele noi, întrebări cu rol de a ajuta la povestirea textului, joc de rol cu personajele identificate, fișe de lectură, caracterizarea personajelor, texte creative cu schimbarea finalului poveștii.</p> <p>descrierea (de obiecte, ființe din universul imediat)</p> <ul style="list-style-type: none">- relatarea unei acțiuni/ întâmplări cunoscute (trăite, vizionate, citite)

Sugestii metodologice

Texte suport însoțite de exerciții de înțelegere a textului, exerciții de vocabular cuprinzând cuvintele noi, întrebări cu rol de a ajuta la povestirea textului, joc de rol cu personajele identificate, fișe de lectură, caracterizarea personajelor, texte creative cu schimbarea finalului poveștii.

Listă de texte propuse:

1. **Prințesa și dragonul**, Robert Munsch
2. **Într-o zi pe când lucram**, Ana Blandiana
3. **Povestea băiatului care transformă în ciocolată tot ce atinge**, Patrick Skene Catling
4. **Tâlharul pedepsit**, Tudor Arghezi
5. **Fram, ursul polar**, Cezar Petrescu
6. **Aventuri în jungla Amazonului**, Mary Pope Osborne
7. **Cum a devenit Habarnam muzicant**, Nikolai Nosov
8. **Planeta pitică**, Adina Popescu
9. **Motă-motanul șprițat**, Silvia Kerim
10. **Povestea găștelor**, George Coșbuc

STRATEGII DIDACTICE

- Conversația euristică;
- Brainstorming;
- Descrierea, povestirea orală, lectura, comparația, analiza, problematizarea, studiu de caz;
- Lucrul individual și pe echipe;
- Comentariul de text.

Consider utilă studierea literaturii în școală, întrucât studiul cărților pentru copii oferă condiții pentru formarea și dezvoltarea unor deprinderi legate de:

- citirea unui text,
- înțelegerea conținutului textului,
- înțelegerea mesajului transmis,
- redarea conținutului recepționat,
- evidențierea personajelor, a trăsăturilor definitorii, cu posibilitatea încadrării acestora într-o anumită tipologie,
- interpretarea anumitor personaje, roluri ș.a.

MODALITĂȚI DE EVALUARE

1. Teste
2. Povestirea orală a textelor studiate
3. Portofoliul (colecții de imagini cu aspecte din natură ce pot sugera texte literare recomandate, benzi desenate, fișe de lectură etc.)
4. Evaluarea orală – reproducerea din memorie a unor scurte fragmente
5. Recitarea unor poezii

6. Dezbaterile în jurul unor proverbe, învățături

7. Autoevaluare

VALORI ȘI ATITUDINI

Atitudinea pozitivă față de educație, cunoaștere, societate, cultură, civilizație;

Gândire autonomă, reflexivă și critică în raport cu mesajele receptate;

Interes pentru studiul literaturii universale, pentru lectură, în general, pentru plăcerea de a citi;

Cultivarea interesului pentru învățarea pe parcursul întregii vieți ca expresie a dezvoltării durabile;

Disponibilitate pentru învățarea permanentă.

BIBLIOGRAFIE

BURLAN Camelia, D. A. (fără an). *Biroul detectivilor literari, Ateliere de lectură și scriere creativă. Clasa a III-a.*

PARALELA 45.

Literatura pentru copii. Ghid teoretic și aplicativ destinat actualelor și viitoarelor cadre didactice din învățământul prescolar și primar, V. M. (2018). *Literatura pentru copii. Ghid teoretic și aplicativ destinat actualelor și viitoarelor cadre didactice din învățământul prescolar și primar* Valeriu Marinescu . ARS

DOCENDI.

Listă de site-uri utile:

www.liternet.ro

<http://www.itsybitsy.ro/copii/>

<http://training.ise.ro/course/category.php?id=89>

Cuprins

Prefață.....	4
MAGIA NUMERELOR.....	5
BRATU IONELA.....	5
BUNELE MANIERE SE ÎNVĂȚĂ	11
BREAZU DANIELA MARIA	11
COMPETENȚE SPECIFICE.....	12
ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE	12
TRĂISTUȚA CU POVEȘTI.....	18
BUCUR EVELINA IOANA	18
POPESCU FLORENTINA	18
Micii actori	25
Chiru Georgiana Alina	25
Școala Gimnazială Liliești Băicoi	25
Vorbim corect!	30
Cîrstea Luiza-Georgiana.....	30
Grădinița cu PP Nr 32.....	30
Școala Gimnazială Liliești, Băicoi	36
Prof. învă. primar Constantinoiu Elena Verona	37
Coțoapă Cristina-Mirela	43
Scoala: Școala Gimnazială, sat Cioranii de Sus-Grădinița cu Program Normal - structură.....	43
Prof. învă. preșcolar, Dobre Zoica.....	52
Grădinița cu P.P. Scufița Roșie, Ploiești	52
Dumitrică Doina.....	63
LICEUL TEHNOLOGIC MECANIC, MUNICIPIUL CAMPINA.....	63
Liceul Tehnologic Mecanic, Municipiul Câmpina	63
Ilie Rucsandra-Elena	76
Școala Gimnazială „Sfânta Vineri”, Ploiești.....	76
Lazăr Nicoleta Silvia	80
Școala Gimnazială Liliești, oraș Băicoi, Județ Prahova	80
Competențe specifice și exemple de activități de învățare	81
Prof. Lazăr Nicoleta.....	91
Școala gimnazială Liliești, Băicoi	91

Conținuturi.....	95
Conținuturi.....	100
CLASA a II-a (Anul III de studiu).....	101
Conținuturi.....	104
CLASA a III-a (Anul IV de studiu)	105
Conținuturi.....	110
CLASA a IV-a (Anul V de studiu)	112
Competențe specifice și exemple de activități de învățare.....	112
Conținuturi.....	117
SUGESTII METODOLOGICE.....	119
PROF. MARIN CERASELA	123
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „B. P. HASDEU”, MUNICIPIUL CÂMPINA	123
BIBLIOGRAFIE	128
PROF. ÎNV. PREȘCOLAR MIHALCEA LARISA MARILENA.....	130
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT SCUFIȚA ROȘIE PLOIEȘTI.....	130
Moldoveanu Florența - Maria.....	138
”CALIGRAFIE – Să scriem frumos și corect!”	138
Colegiul ”Mihail Cantacuzino”, Oraș Sinaia.....	138
Unitatea de învățare	144
1. Comunicarea scrisă	144
2. Probleme de ortografie.....	144
3. Probleme de punctuație	144
4. Lexicul	144
Păuna Luminița	148
Școala Gimnazială, com. Vadu Săpat.....	148
PETRE MIHAELA CRISTINA	155
Grădinița cu PP nr. 38	155
Programa școlară pentru opționalul „Trăistuța cu povești”.....	155
Prof. înv. Preșc. BUCUR EVELINA IOANA Prof. înv. Preșc. POPESCU FLORENTINA.....	159
Grădinița Step by Step cu PP Dumbrava Minunată, Ploiești	159
Prof. Șercăianu Cristina.....	166
Grădinița P.P. Nr.9 Campina.....	166
Stemate Elena	170

Scoala Angels	170
„EU ȘI SCENA”	170
ȘTEFAN CRISTINA ALINA.....	178
Școala Gimnazială, Comuna Tinosu	178
Trică Arabela	183
Școala Gimnazială „Nestor Urechia”, orașul Bușteni	183
Tudose Andreea Catalina.....	188
Scoala : Liceul Tehnologic Lazăr Edeleanu, Ploiești	188
ZAMFIR AURA ELENA.....	198
ȘCOALA GIMNAZIALĂ, COMUNA TINOSU	198
BIBLIOGRAFIE	205
Cuprins	206