

Coordonatori:
Mariana Andronic
Alina Gabriela Țepeș
Chifu Georgeta Pompilia

Resurse educaționale deschise
Ghid metodic de bune practici privind proiectele
educaționale la nivel național sau internațional

Volumul V

Editura Grapho Press
2023

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Resurse educaționale deschise : ghid metodic de bune practici privind proiectele educaționale la nivel național sau internațional. - Tecuci :

Grapho Press, 2023

5 vol.

ISBN 978-606-8912-56-1

Vol. 5 / coord.: Mariana Andronic, Alina-Gabriela Țepeș, Chifu Georgeta Pompilia. - 2023. - Conține bibliografie. - ISBN 978-606-8912-61-5

I. Andronic, Mariana (coord.)

II. Țepeș, Alina-Gabriela (coord.)

III. Chifu, Georgeta Pompilia (coord.)

37

Editura Grapho Press Tecuci
Telefon: 0236.812 144

ARGUMENT

Prezentul ghid metodic are drept scop promovarea și diseminarea exemplelor de bune practici în ceea ce privește instruirea prin utilizarea metodelor și mijloacele moderne care dezvoltă învățarea activă.

În prima parte a ghidului sunt prezentate teorii ale învățării active și experiențe ale cadrelor didactice care au participat la diverse proiecte internaționale de tip Erasmus+, E-Twinning, etc., care includ metode inovative aplicabile în cadrul procesului instructiv-educativ la toate nivelurile. Aceste informații sunt, în principal, derivate din experiențele personale ale autorilor pe durata formării profesionale în activitățile desfășurate atât la nivel european cât și național.

Cea de-a doua parte a ghidului metodic de bune practici prezintă experiențele cadrelor didactice în timpul implementării tehnicilor de învățare activă la clasă, precum și din studiul individual al noțiunilor specifice tematicilor prezentate utilizând, în special, literatura de specialitate. Aceste experiențe sunt regăsite sub forma unor proiecte de lecție sau de secvențe interactive ce pot servi drept model în realizarea activităților instructiv educative. Nu au fost excluse din această lucrare nici activitățile nonformale de învățare care pot reprezenta și o modalitate agreabilă de petrecere a timpului liber. Exemplele furnizate în această parte a lucrării acoperă ariile curriculare: limbă și comunicare, matematică și științe, om și societate și tehnologii, constituind un suport consistent de inspirație pentru cadrele didactice din mediul liceal, din cel gimnazial și din cel primar.

Cu speranța că informațiile prezentate vor fi utile cât mai multor cadre didactice și elevi din țară și din străinătate, mulțumim tuturor celor care vor consulta această publicație ce conține resurse educaționale deschise valoroase și care vor continua multiplicarea aplicării unor metode și tehnici de instruire care promovează învățarea activă și creativă.

Autorii

CUPRINS

1. SIMPOZION INTERNAȚIONAL Diseminarea rezultatelor proiectelor internaționale, Cătălina Tirim , profesor, Colegiul Național "Alexandru Ioan Cuza" Galați	5
2. PROIECTELE INTERNAȚIONALE – DRUM DESCHIS SPRE VIITOR, Gabriela Dima , profesor învățământ primar Școala Gimnazială Nr. 28 Galați	6
3. HOW STEAM AND SEL COMBINED MAY BENEFIT THE FUTURE LABOUR MARKET, Camelia - Raluca Frunză , profesor, Școala Gimnazială "Grigore Moisil", Galați, Dorina Andrei - Nicoară , profesor, Școala Gimnazială Nr.29, Galați	8
4. PROIECT DE SUCCES - REPERE CULTURALE ROMÂNEȘTI, Mioara Costin , profesor pentru învățământ primar, Școala Gimnazială Nr. 24 Galați	11
5. LET THE CHILDREN HELP US TEACH THEM, Narcisa Gheorghias , Teacher at "Stefan cel Mare" Secondary School, Galati	14
6. CREATIVITATE ÎN PROIECTAREA DIDACTICĂ, Olga Urse , învățător, Școala Gimnazială Nr. 33, Galați	16
7. Utilizarea eficientă a instrumentelor digitale în proiectele Erasmus: experiența proiectului CINEDUC, Nina Nedelcu , profesor, Colegiul Național Alexandru Ioan Cuza, Galați	18
8. SYNERGIES FOR REMIGRANTS CHILDREN INCLUSION PROIECT ERASMUS + 2020-1-RO01-K229-079815, Gilda Daniela CHIRILUȚĂ , profesor, Școala Gimnazială Nr. 28, Galați	21
9. EDUCAȚIE PRIN PROIECTE EUROPENE ÎN ȘCOALA ROMÂNEASCĂ, Țurcanu Geanina , profesor Școala Gimnazială Nr. 29, Galați, Dediu Cristina , profesor, Școala Gimnazială Nr. 29, Galați	24
10.IMPLEMENTAREA SUBPROIECTULUI „MATEMATICA ÎN COTIDIAN” DIN CADRUL PROIECTULUI TRANSFRONTALIER „EDUAȚIE FĂRĂ HOTARE”, Elena Pavel , Profesor de Matematică, Școala Gimnazială „Miron Costin”, Galați	26
11.Matematică- Geometrie - PROIECTUL UNITĂȚII DE ÎNVĂȚARE: Cercul, Alina-Gabriela Țepeș , profesor, Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare” Galați	29
12.ROSIE REVERE, ENGINEER BY ANDREA BEATY LESSON PLAN, Adriana Noxi Rotaru , profesor pentru învățământul primar, Școala Gimnazială "Grigore Moisil", Galați	32
13.POVESTEA CELOR TREI FLUTURAȘI - Proiect de activitate integrată, Constantina Misăilă , prof. înv. preșcolar, Grădinița cu P.P. Nr. 39 Galați, Lificiu Anișoara , prof. înv. preșcolar, Grădinița cu P.P. Nr. 39 Galați	37
14.INTEGRAREA STEAM ÎN PROIECTELE ETWINNING, Camelia - Raluca Frunză , profesor, Școala Gimnazială "Grigore Moisil",Galați, Dorina Andrei Nicoară , profesor, Școala Gimnazială Nr.29, Galați	39
15.„MAGIA GEOMETRIEI PĂDURII”- PROIECT LeAF, Dorina Andrei - Nicoară , profesor Școala Nr. 29, Galați	41
16.LESSON PLAN TEMPLATE. Topic/Subject: Dinozaurii/ STEAM Field: Arte, Nicoleta Jora , prof. înv. primar, Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați	43
17.STRATEGII DIDACTICE INNOVATIVE APLICATE ÎN ORELE DE ȘTIINȚE ALE NATURII, Silvia Loredana Fuică , profesor pentru învățământul primar, Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare”, Galați	45
18.TEORIA INTELIGENȚELOR MULTIPLE, Iancu Claudia , profesor, Colegiul Național „V. Alecsandri”, Galați	47
19.TEST, TEACH, TEST- AN APPROACH TO TEACHING, Antonis Ioannou , Director of Studies, Plato Institute, Limassol, Cyprus, Humelnicu-Christofi Simona-Elena , English Teacher, Secondary School No. 29, Galati, Romania	50
20.VALENȚELE INCLUSIVE ALE METODEI INTINERARIILOR ÎN PROCESUL DIDACTIC, Bobulișteanu Daniela-Teodora , profesor, Școala Gimnazială Nr.28 Galați	52

SIMPOZION INTERNAȚIONAL

Diseminarea rezultatelor proiectelor internaționale

Cătălina Tirim
Profesor Colegiul Național „Alexandru Ioan Cuza” Galați

Secțiunea:

II. Rolul proiectelor internaționale în dezvoltarea învățământului preuniversitar
Erasmus+, o stare de spirit

Educația nu înseamnă cât de mult ai reținut și nici măcar cât de multe cunoști. Este capacitatea de a diferenția între ceea ce știi și ceea ce nu știi

Anatole France

În luna octombrie, 2019, am început, în cadrul proiectului Erasmus+ 2018-1-AT01-KA229-039343_5, Mathematics Revisited, o nouă experiență care se referă la drumul către o nouă abordare a învățării pe tot parcursul vieții, arătând împreună fața educației autentice.

Au fost zile pline, inundate de activități plăcute și motivante, încărcate de frumos și de nou, având invitați speciali, practicieni din România, Spania și Grecia, Austria și Malta, iar întreaga activitate s-a desfășurat în Spania, San Sebastian. Diversitatea grupului a facilitat munca întregii echipe, iar colaborarea și împărtășirea propriei experiențe au fost vizibile cu fiecare activitate în parte. Activitățile individuale alternate cu activitățile de grup și cele frontale au fost extrem de plăcute și intense.

Timpul a trecut rapid, iar comunicarea și relațiile între specialiști au facilitat deschiderea unor noi perspective, dar și direcții de schimbare. Legătura dintre stilurile de învățare și inteligențele multiple, dar și prezentarea unor situații reale au fost informații foarte utile, cu grad mare de aplicabilitate. Valorile personale și naționale, experiența, imaginația și creativitatea, comunicarea, dar și coeziunea grupului toate au contribuit la obținerea unor produse finale structurate, cu design logic și atractiv, având impact atât pentru elevi, cât și pentru părinți și comunitate.

Am învățat să fim deschiși și mult mai atenți la nevoile copiilor, am învățat să ne adaptăm așteptările la idealurile, la stilul și personalitatea fiecărui copil. În cadrul activităților desfășurate am aflat metode noi despre organizarea clasei, abordând strategii de instruire noi, dar și un tip de învățare care implică multe activități, inclusiv cele care ar fi considerate, în mod tradițional, teme în clasă. Astfel, elevii vor deveni mai familiarizați cu învățarea bazată pe proiecte și sarcini diverse, luând idei pentru evaluarea eficientă a învățării și participării lor.

Am învățat să depășim barierele lingvistice și să formăm o echipă puternică, beneficiind de noi experiențe, de emoții intense, de trăiri speciale, de noi contacte personale și cunoștințe, dar și abilități.

Activitățile specifice au fost împletite cu o parte de cunoaștere a istoriei, culturii și tradițiilor Țării Basc, o comunitate autonomă din Spania. În acest sens, au fost organizate vizite în orașul Bilbao și San Sebastian, prezentându-ne o mare parte a obiectivelor turistice. În peregrinările mele zilnice am contemplat clădiri cu o arhitectură fascinantă, străjuind bulevarde generoase, sute de mașini și pietoni mișcându-se într-o armonie perfectă, Atlanticul cu toată spectaculozitatea lui, dar mai ales nivelul înalt al civilizației acelor ținuturi.

Vă mulțumesc vouă, dragi colegi, pentru încredere, colaborare, timp, gustări și PRIETENIE!

Vă sunt recunoscătoare pentru discuțiile deschise ale fiecărei zile, pentru satisfacția și bucuria simțite și pentru starea de bine!

Succes tuturor, proiecte la fel de reușite și taine frumoase în deslușire!

PROIECTELE INTERNAȚIONALE – DRUM DESCHIS SPRE VIITOR

Gabriela Dima

profesor învățământ primar Școala Gimnazială Nr. 28 Galați

Proiectele internaționale au un rol important în dezvoltarea învățământului românesc preuniversitar, aducând beneficii majore pentru elevi, profesori și instituțiile de învățământ. Aceste proiecte au o varietate de obiective, cum ar fi îmbunătățirea calității educației, dezvoltarea competențelor digitale, promovarea incluziunii sociale sau consolidarea relațiilor dintre țări.

Parteneriatele internaționale au un impact semnificativ asupra educației și dezvoltării învățământului, oferind oportunitatea elevilor și profesorilor de a-și extinde orizonturile și de a-și îmbunătăți competențele într-un context internațional. Implicarea în aceste proiecte contribuie la dezvoltarea personală a participanților, la creșterea încrederii în sine, la îmbunătățirea abilităților de comunicare într-o limbă străină, determină cultivarea gândirii critice, creative și generează înțelegerea diferitelor culturi și tradiții.

În cadrul activităților desfășurate în parteneriat cu școlile implicate, participanții au acces la resurse și tehnologii noi și inovatoare, precum și la exemple variate de bune practici, ceea ce contribuie la îmbunătățirea calității educației și la dezvoltarea unor activități de învățare mai bine adaptate nevoilor elevilor.

Pe lângă beneficiile directe pentru elevi și profesori, proiectele internaționale contribuie și la creșterea prestigiului instituțiilor de învățământ și la consolidarea relațiilor internaționale și pot constitui o sursă importantă de finanțare și de resurse pentru școlile în care se desfășoară.

Participarea la proiectele Erasmus+ derulate în școala noastră a fost o experiență educativă valoroasă pentru elevi și profesori, oferindu-le oportunitatea de a-și dezvolta abilitățile de comunicare și de lucru în echipă, precum și de a descoperi și înțelege alte culturi și moduri de viață.

Pentru cadrele didactice, implicarea în aceste proiecte a reprezentat o experiență importantă de învățare și împărtășire a cunoștințelor și bunelor practici. În cadrul vizitelor, întâlnirilor cu profesorii din țările partenere și a activităților comune desfășurate, am avut prilejul de a observa și experimenta diferite abordări didactice, metode și tehnici de predare-învățare inovative.

Elevii au fost implicați în proiecte de cercetare sau proiecte de acțiune, care presupuneau identificarea și soluționarea unor probleme sau provocări în comunitatea locală sau la nivel global. Astfel, au avut oportunitatea de a dezvolta abilități practice și de lucru în echipă, precum și de a-și utiliza cunoștințele și competențele într-un context real. Și-au exersat abilitățile de comunicare, empatie și rezolvare a conflictelor în cadrul jocurilor de rol, prin care s-au abordat situații complexe, cum ar fi problemele sociale sau de mediu. Participarea la dezbateri într-un mediu internațional a reprezentat o modalitate excelentă de a încuraja elevii să își dezvolte capacitatea de argumentare și dezbateri, precum și de a-și forma și exprima, într-un mod coerent și clar, propria opinie asupra subiectelor importante. Activitățile interactive și jocurile educative în care au fost implicați elevii au contribuit la cultivarea abilităților de gândire critică, de luare a deciziilor și de rezolvare a problemelor.

Cu prilejul participării la programele derulate în alte țări sau în cadrul conferințelor online, elevii noștri au întâlnit colegi de alte naționalități, cu diverse culturi și tradiții. Activitățile au contribuit la înțelegerea diferențelor culturale și la dezvoltarea abilităților de toleranță și respect față de alții. Au fost organizate dezbateri care au abordat subiecte legate de drepturile omului, toleranță și diversitate culturală, cu scopul încurajării elevilor în exprimarea propriilor opinii și puncte de vedere.

Proiectele internaționale, prin valoroasele schimburi de experiență care oferă oportunități de învățare și de colaborare internațională, au deschis calea pentru abordarea procesului de predare-învățare în mod inovator, generând îmbunătățirea calității educației și consolidarea prestigiului instituțiilor de învățământ românești.



Bibliografie:

- Ghidul Programului Erasmus+, disponibil la adresa <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/ro/erasmus-programme-guide>, accesat (12.05.2023)

HOW STEAM AND SEL COMBINED MAY BENEFIT THE FUTURE LABOUR MARKET

Camelia - Raluca Frunză

Profesor Școala Gimnazială „Grigore Moisil”, Galați

Dorina Andrei - Nicoară

Profesor Școala Gimnazială Nr.29, Galați

Today, knowledge accumulation is growing very rapidly and overflowing beyond the walls of the classroom. Within the education eco-system, developing analytical, critical thinking and problem solving skills has become an important goal in order to become a productive society. We all have a collective responsibility, more than ever, to support the development of today's young people from a holistic perspective for a sustainable economy and society and to prepare them for the 21st century skills-based system. There is a rising momentum all over the world to keep up with the technology revolution. Today's students will grow to pursue careers that do not yet exist. More than ever, it is necessary to prepare our students today so that they have the confidence to invent the world they want to live in. It is important to equip them with 21st century skills in STEAM as well as Social and Emotional Learning (SEL).

Among the emphasis on digitalization in education, artificial intelligence, students' Social and Emotional Learning (SEL) need is currently ignored. According to the research carried out by the World Economic Forum, people who can cooperate, have high communication skills, can produce solutions to problems with rational methods will be able to exist in the business life of the future. This social and emotional competence equips students to succeed in the evolving digital economy. What is more, UNESCO recently sent a call to schools to implement SEL practices. By 2027, jobs requiring STEAM skills are expected to increase by 13%. EIGE's economic benefits of gender equality study (2017) show that reducing gender discrimination in STEAM education alone leads to 1.2 million additional jobs in the EU.

These were the facts that motivated a team of institutions from Portugal, Slovenia, Romania and Turkey under the coordination of Norway to successfully apply for KA2 Erasmus+ funding in 2021 in order to implement the project “E-STEAMSEL” Preparing Youth for the Future Labor Market with STEAM and SEL” (2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511) dedicated to increasing interest and excellence in the future labor market in both areas (STEAM and SEL). The world of the future needs individuals with mathematics, science and technology literacy, self-actualized in social and affective learning, creative problem solving and aesthetic values. In this context, our project has adopted the STEAM and SEL fields as a whole and aims to develop them at transnational level with an e-learning platform as its main objective in order to prepare our students for the digital world of the future. STEAM mainly focuses on skill development in the fields of science, technology, engineering, arts and mathematics while SEL provides life skills in the fields of teaching and developing the skills needed to manage emotions, build relationships, gain self-awareness, solve problems, make responsible choices, and set goals. These two complement each other. The leading objective of the project is to empower and increase the qualifications of school students and parents who have fewer opportunities. The project especially aims to support students in the fields of mathematics and science where they have the most difficulties and to strengthen their creative thinking skills. Through the e-platform, e-materials will be produced that support and encourage our students and teachers in the field of STEAM and SEL learning.

Our project also plans to provide the education sector with a combination of relevant skills, attitudes, values, understanding and information necessary for individuals to develop research-inquiry, critical thinking, problem solving and decision-making skills and to become life-long learners, and maintain a sense of curiosity about their environment and the world.

We will strive to ensure creative and meaningful participation of girls and young generation with multiple disadvantages in STEAM and SEL education in order to prepare them for the future labor market. We are also confident that we will not only manage to raise and spread awareness and

sensitivity among teachers, schools and parents in the field of STEAM and SEL learning, but we will also provide digital content and digital-skills in teaching and learning processes and develop practical ideas of how to involve students into the learning activities and create environments in which students can study in an innovative way. Moreover, our activities are aimed to ensure inclusion, equality and easy access in STEAM and SEL learning areas, and raise the skills-based literacy of especially disadvantaged youth and girls to higher levels.

With these aims in mind, we should point out that the virtual platform will be developed as a resource center for practical and innovative learning solutions that will complement the curriculum of schools and will produce materials for three separate sections on the platform:

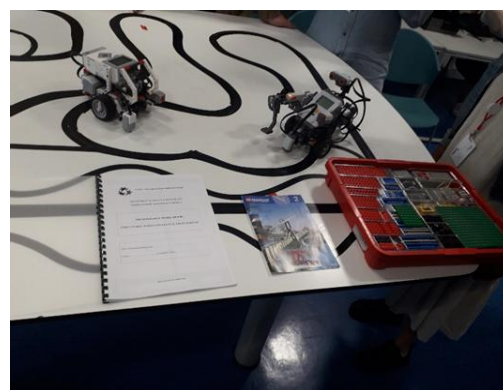
a) skill-based learning e materials (STEAM) (IO1 - STEAM FOR BOTH GIRLS AND BOYS). Our teams will develop digital materials to improve STEAM skills with an interdisciplinary approach by using problem-solving based learning and creative thinking.

b) Social and Emotional Learning activities (IO2 - SEL /SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING. E-materials and activities will be created to improve our students' SEL learning skills as it has been observed in the literature review that printed and digital resources are insufficient in this field. In addition, a guidebook that will include activities and theoretical information, will be prepared for teachers, and

c) Interactive Counseling Services for Parents and Students (IO3 - INTERACTIVE COUNSELING SERVICES FOR PARENTS AND STUDENTS). Within the scope of this intellectual output, consultancy services that we consider as an integral part of the education for parents and students will be transferred to the digital space. While providing materials that will help students to know and realize themselves, e-materials will be presented to raise awareness for our parents.

Furthermore, we are convinced that the idea of creating and implementing these tools is the answer to the call for modernity, digitalization, computerization related to every aspect of life. Therefore, to reach our goals, the project planned 6 multiplier events, 4 TPMs, workshops for teachers, students and parents, 2 LTTs and 2 transnational conferences.

In this context, our aim is to empower teachers, especially girls and secondary school students with multiple disadvantages, in STEAM and SEL areas and to motivate them to use their skills in a wider way. E-STEAMSEL is to give every student the opportunity to learn about technologies and to help them define themselves as innovators and changers who can take an active role in finding solutions to the problems they care about. It is now a necessity for our youth and girls to have STEAM and SEL learning skills in order to take part and struggle in the challenging business world of the future.





Bibliography:

- European Foundation for the Improvement of Living and Working Conditions (Eurofound), *The gender employment gap: challenges and solutions*, Publications Office of the European Union, 2016, Luxembourg, available at:
<https://www.eurofound.europa.eu/publications/report/2016/labour-market/the-gender-employment-gap-challenges-and-solutions> (last accessed on 10th May 2023)
- European Institute for Gender Equality (EIGE). *Economic Benefits of Gender Equality in the European Union. How closing the gender gaps in labour market activity and pay leads to economic growth*, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, also available at:
https://eige.europa.eu/sites/default/files/documents/2017.2083_mh0217178enn_pdfweb_20171004120738.pdf (last accessed on: 8th May 2023)
- Larmand, Andy, *STEM And SEL In Classrooms: Exploring The Relationship*, available at:
<https://www.eduporium.com/blog/eduporium-weekly-stem-education-and-sel/> (accessed on 9th May 2023)
- World Economic Forum in collaboration with The Boston Consulting Group, *New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning through Technology*, Geneva, 2016, pp 6 – 8, 18 – 20

PROIECT DE SUCCES - REPERE CULTURALE ROMÂNEȘTI

Mioara Costin,
profesor pentru învățământ primar Școala Gimnazială Nr.24 Galați

Proiectul nostru „Repere culturale românești” propune o metodă de educare a tinerilor printr-o formă plăcută de petrecere a timpului liber. Mergând în locurile care păstrează vie amintirea personalităților culturale românești - prin parcurgerea, de fiecare dată, a unor pași prin: muzee, ctitorii, case memoriale, lăcașuri de cult, monumente și palate din România, pe urmele acestora - cunoștințele culturale, esențiale pentru dezvoltarea personală a copiilor, adolescenților și adulților tineri, se vor îmbunătăți considerabil. În acest sens, o activitate importantă a proiectului este vizitarea câtorva din locurile care păstrează amintirea unora dintre cele mai mari, mai complexe și mai reprezentative personalități ale vieții culturale românești din toate timpurile.

Elementul central al proiectului îl reprezintă promovarea identității culturale, a patrimoniului mobil și imobil în România, în vederea sensibilizării tineretului pentru valorile de patrimoniu, dar și a modelării unui profil moral, cultural și civic al acestuia ca potențial public al instituției muzeale. Se propune găsirea unor metode educaționale moderne ca o alternativă la cea tradițională și în strânsă relație cu programa școlară.

Principalul scop al proiectului este de a consolida parteneriatul școlar, de a crea un climat de socializare, un schimb de experiență prin desfășurarea unor concursuri, de a dezvolta și răspândi informații. Este o modalitate utilă de sensibilizare a tinerilor pentru valorile de patrimoniu.

Obiectivele specifice sunt diferențiate pentru elevi, cadre didactice și părinți.

ELEVI: O₁-Valorificarea tradițiilor și comorilor naționale;

O₂-Cultivarea dragostei și respectului pentru marile personalități ale neamului românesc;

O₃-Dobândirea unor cunoștințe culturale, istorice, esențiale pentru o dezvoltare armonioasă

CADRELE DIDACTICE:

O₄-Promovarea și valorificarea tinerelor talente existente în școală;

O₅-Pregătirea elevilor în sensul asigurării egalității șanselor în educație, a dezvoltării personale și a inserției în comunitate, a îmbunătățirii mijloacelor de informare adresate copiilor.

O₆ -Atragerea copiilor în organizarea de activități cu un caracter extracurricular, conducând la lărgirea și îmbogățirea orizontului de cunoaștere a acestora.

O₇-Modelarea unui profil moral, cultural, civic.

PĂRINȚII:

O₁- Stimularea implicării părinților și a altor factori educaționali în derularea activităților;

O₂- Promovarea unor relații reciproce între părinți și alți factori educaționali, pentru a transmite copiilor valorile culturale și spirituale ale poporului nostru.

Beneficiarii direcți;

Principal- 500 elevi cu vârste cuprinse între 6-18 ani, ai claselor pregătitoare - cls.a XII-a

Secundar-100 părinți, 75 profesori și reprezentanții comunităților locale

Beneficiari indirecti - Comunitățile locale, ONG-uri

Proiectul se derulează pe durata de maxim 1 an de zile cu posibilitatea de prelungire.

Descrierea activităților

a. Activitățile propuse în ordinea în care s-au desfășurat:

Activitatea 1 (activitate principală în cadrul proiectului)-Valorile localității mele - concurs național s-a desfășurat în lunile ianuarie-aprilie la Școala Gimn. Nr. 24 Galați. Concursul a avut în vedere sensibilizarea tinerilor pentru respectarea valorilor de patrimoniu.

- Secțiunea - concurs de desene
- Secțiunea - prezentari power-point
- Secțiunea - eseuri

Activitatea 2- Călători...prin cultură, civilizație, istorie - masă rotundă - s-a desfășurat în luna mai, la Școala Gimn. Nr. 24 Galați.

Activitatea 3- „Pe urmele strămoșilor noștri” - excursie tematică - a avut loc în luna aprilie cu 45 elevi și 3 cadre didactice pe traseul Galați-Ploiești (Muzeul Ceasului) - Câmpina (Castelul Iuliei Hașdeu și Casa Memorială Nicolae Grigorescu) - Posada (Muzeul Cinegetic) - Fundata (Brașov)- Peștera Dâmbovicioara - Cheile Grădiștei - Castelul Bran - Cetatea Râșnov - Peștera Valea Cetății-Dino-Park – Fundata - Brașov (Biserica Neagră, Piața Sfatului, Prima Școală Românească) - Pasul Oituz - Galați, pentru conștientizarea valorilor culturale din aceste zone ale țării.

Activitatea 4- Sărbătorile Galațiului - 30 noiembrie Sf. Apostol Andrei patronul nostru spiritual - concurs tematic s-a desfășurat în luna 30 noiembrie, cu 100 de elevi și 10 cadre didactice, în colaborare cu Mănăstirea Mitoc și Biserica „Sf. Nicolae”.

Activitatea 5 - La ceas de sfat și taină - se va desfășura în luna decembrie și va presupune:

- Evaluarea și diseminarea activităților din proiectul derulat
- Prezentare Power Point a activităților desfășurate (cu imagini însoțite de scurte comentarii);
- Portofoliul proiectului;
- Acordarea diplomelor de participare.

b. Descrierea activității principale:

În cadrul proiectului, în perioada februarie-martie 2022, s-a desfășurat CONCURSUL REGIONAL CULTURAL ARTISTIC „**Valorile localității mele**”, ediția a X-a, care s-a derulat pe 3 secțiuni: DESENE, ESEURI ȘI PREZENTĂRI POWER-POINT.

- secțiunea **desene**: lucrările s-au executat pe coli de hârtie format A4, folosind acuarela, tempera, creioane colorate sau carioca; criteriile de apreciere a lucrărilor au fost: încadrarea în temă, gradul de acoperire a lucrării, armonia cromatică, originalitate, aspect îngrijit.
- secțiunea eseuri - lucrările au fost scrise pe coli de hârtie A4, TNR / 12, spațiu între rânduri 1.5, având cel mult 3 pagini; criteriile de apreciere a lucrărilor au fost: încadrarea în temă, originalitate, frumusețea limbajului folosit.
- secțiunea prezentări power-point - criteriile de apreciere a lucrărilor au fost: încadrarea în temă, originalitatea.

Concursul a vizat sensibilizarea tinerilor pentru respectarea valorilor de patrimoniu și s-a mediatizat pe site-urile de specialitate.

Numai în anul 2022 au participat:

Participare directă - 500 elevi cu vârste cuprinse între 6-18 ani, ai claselor pregătitoare - cls. a XII-a.

Participare indirectă 100 părinți, 35 profesori și reprezentanții comunităților locale.

Participare online 500 elevi cu vârste cuprinse între 6-18 ani, ai claselor pregătitoare - cls.a XII-a.

c. Impactul educativ estimat asupra grupului țintă.

Activitatea a urmărit consolidarea parteneriatul școlar, crearea unui climat de socializare, un schimb de experiență prin desfășurarea unor concursuri, dezvoltarea și răspândirea informații. A fost o modalitate utilă de sensibilizare a tinerilor pentru valorile de patrimoniu. S-a dorit valorificarea tradițiilor și comorilor naționale, cultivarea dragostei și respectului pentru marile personalități ale neamului românesc, dobândirea unor cunoștințe culturale, istorice, esențiale pentru o dezvoltare armonioasă. S-a urmărit promovarea și valorificarea tinerelor talente existente în școală, pregătirea elevilor în sensul asigurării egalității șanselor în educație, a dezvoltării personale și a inserției în comunitate, a îmbunătățirii mijloacelor de informare adresate copiilor, atragerea copiilor în organizarea de activități cu un caracter extracurricular, conducând la lărgirea și îmbogățirea orizontului de cunoaștere a acestora și modelarea unui profil moral, cultural, civic.

Rezultate calitative și cantitative obținute ca urmare a implementării proiectului

- ❖ Creșterea interesului copiilor pentru tradiții, pentru evenimentele laice și religioase specifice zonei în care trăiesc;
- ❖ Creșterea calității învățământului prin abordarea unor teme noi;
- ❖ Creșterea implicării părinților și a comunității locale în activitățile școlii;
- ❖ Implicarea altor unități de învățământ, a familiilor elevilor, a comunității și a altor factori în vederea susținerii financiare a proiectului.

Modalități de monitorizare și de evaluare ale proiectului

Derularea proiectului a fost urmărită în fiecare etapă, punându-se accent pe munca efectivă cu copiii și pe o riguroasă documentare științifică, prin:

- jurnalul elevilor;
- colecție de fotografii;
- proiect pe teme culturale;
- portofoliul pentru activitatea management de proiect cu organigrama privind responsabilitățile activităților din proiect, întocmirea rapoartelor de monitorizare narativă, financiară, etc;
- centralizarea activităților din proiect pe suport CD, DVD;
- realizarea unui portofoliu.

Modalități de asigurare a continuității /sustenabilității proiectului

- Școlile partenere vor realiza pe viitor și alte acțiuni extrașcolare, păstrându-se legătura.
- Vizitarea partenerilor în cadrul unor excursii tematice, permanetizându-se acțiunile derulate în comun.
- Continuarea proiectului la nivel național cu colaboratori ai partenerilor noștri.

Promovarea proiectului s-a făcut și continuă prin intermediul site-uri de specialitate - didactic.ro, grupuri de specialitate pe facebook, cercuri pedagogice, ședințe cu părinții.

Proiectul nostru a ajuns la a XI-a ediție anul acesta, fiind aprobat în C.A.E.R. 2023. Colegii colaboratori au foarte încântați, mulți dintre ei participând la mai multe ediții la rând.

Elevii au participat cu entuziasm la concursurile noastre dar și la excursiile organizate în cadrul proiectului, ceea ce m-a determinat să continui, de dragul lor, an de an cu mare drag.

LET THE CHILDREN HELP US TEACH THEM

NARCISA GHEORGHIAS

Teacher at „Stefan cel Mare” Secondary School, Galati

„If a child can't learn the way we teach, maybe we should teach the way they learn”

Ignacio Estrada



The easiest but false feeling we mostly all have is that we know enough and we do enough, generally but especially in teaching... it's the first human sense of preservation. But if the idea of trying something new lays there long enough to tempt your brain into giving it a chance, you will feel the final taste of success, conducting others and yourself into the next level of understanding the world.

New age, new types of students desperately call for new extracurricular options in which all the challenges can be faced but only with innovative methods and ideas. It is fun but tough work. Especially for the ex-communist countries teaching students' mobility is a pioneering work that involves overpassing deep mental boundaries and enlarging students' spirit and mentalities. It's not an easy thing though, but only when you try it, you understand why it is so necessary for the youngsters nowadays. We need nationality, identity, roots, that's true, but we first need profound understanding of the entire humanity and the last one is only gained as a young child through real models of connectivity to other nationalities, other cultures, other types of human beings. Seeing, touching, connecting, talking to others, having fun with others, visiting and understanding other cultures help children better understand the world and their position in this new, expanding, globalized world. It helps them find their way, their use in life, developing their unique vibe but always connected to the needs of the wide world.

Thinking of this, trying to convince myself to set my foot a little further into new ways of teaching, I took into consideration my first touchstone – leaving with a group of students and crazy teachers for an English teaching camp abroad in an European Educational Project, in Cyprus. Well, it all just started in Cyprus. I will not talk about touching the educational objectives of the trip, or about the great teachers who taught our kids in Cyprus. I want to talk about the deeper side of meeting a new culture and how the exchange could be seen in the attitude of the kids and mentors involved long after their return. I knew it would involve great responsibility but it involved more great results. The great results were not necessarily connected to the English level of the applicants, as they already had a good level in English; those results came from a deeper, unexpected level resulting in an unconscious change in their mentality. It awed me how easily children connect to other kids, how they store new aspects of the world, how world conscious they become after this type of experiences. Children have the ability to charge on fantastic sources, they know how to use all the energy given by this encounters, they somehow can create, change and enlarge their beings within this type of departures, where adults see only risks and difficulties. These kids taught us the most about leaving the old you behind and embracing the world, letting it sculpture your soul. The luggage on the plane did not change its weight, but the people's hearts and brains were much fuller

than before. The change seen in the children's eyes changed me as a teacher, not the trip itself. Talking to them about the experience left me in great and pleasant surprise. They practically taught me about feeling important in the wide world, measuring your abilities to others in the wider circle, trying to find and discovering possible uses of your life out of your self-created box. Kids can teach us anything at a universal level if we are willing to truly listen to their unspoken needs and ideas. But, many of us are not really ready to let them help us teach them better and deeper. We are not yet flexible enough in mentality to charge our educational batteries on children. We teach them subjects, we pour information into their brains, but as we can see today, more than ever, it is not enough to make this generation feel satisfied and fulfilled anymore! It's not from university courses, nor from long teaching expertise that we learn how to fill hearts and souls. It's the most difficult thing to teach – happiness, but we can find methods to try if we open up to them. These international exchanges are the best way to prove us wrong in our self-sufficiency but can honestly open us up to the future. I know because it happened to me. These kids opened up my mind and more significantly, they filled up my heart with new ideas and unconventional methods of teaching them happiness. Their happiness should be the ultimate educational goal.

It's all about deeper understanding, about the love of filling those thirsty brains and hearts with wide humanistic values more than strict scholastic information. It's more about shaping young souls than filling brains. Flying away with them, showing them the world, piloting their mental capacity to the next level would finally pay the effort with a better world.



CREATIVITATE ÎN PROIECTAREA DIDACTICĂ

Olga Urse

învățător Școala Gimnazială Nr. 33, Galați

Trăim într-o epocă în care inteligența, creativitatea și adaptabilitatea au devenit resursele umane cele mai importante. Creativitatea reprezintă un fenomen deosebit de complex, o însușire specifică omului prin care se obțin produse noi și valoroase pentru societate sau se rezolvă o problemă într-o manieră inedită.

Interactivitatea presupune interrelaționare cu ceilalți: profesorul cu elevii, profesorul cu alți profesori, elevii între ei. Învățarea interactiv-participativă este o formă specială a învățării școlare, care a apărut pentru ca școala să țină pasul cu noile transformări. Dar dacă vrem ca acest lucru să se întâmple, trebuie ca și predarea să fie interactivă, folosind tehnici creative. Actul de predare cere creativitate pentru că, o dată ce am captat atenția elevilor trebuie să știm ce să facem ca s-o păstrăm.

În prezent se optează pentru modernizarea demersului didactic prin utilizarea unor metode moderne care pot contribui la sporirea eficienței lecției. Contribuind la predarea și învățarea cunoștințelor, la fixarea, consolidarea și evaluarea acestora, metodele moderne determină elevii să urmărească atent, cu interes sporit și curiozitate lecția, să-și folosească imaginația și creativitatea, le solicită efortul personal de gândire etc. Crearea și menținerea unui mediu de învățare adecvat, în care elevii să participe cu entuziasm, constituie o adevărată provocare pentru fiecare cadru didactic în parte.

Stilul de predare și de evaluare al profesorului contează foarte mult. Pentru a li se dezvolta creativitatea și pentru a li se cultiva flexibilitatea intelectuală, elevii au nevoie să fie încurajați să gândească în mod independent, să adreseze întrebări. Profesorul trebuie să asigure, în cadrul orelor, un climat favorabil pentru exprimarea ideilor elevilor săi, încurajându-i să caute noi conexiuni între fenomene, să formuleze răspunsuri îndrăznețe, să dezvolte ideile altora. Un „dascăl creativ” formează un „elev creativ” prin aplicarea unor metode interactive de predare-învățare.

Învățarea activă îi determină pe elevi să-și formeze propria lor înțelegere a materialului și propria perspectivă. Ideal ar fi ca profesorul să-și poată crea un plan de lucru care să-i ofere activități adecvate fiecărei etape de predării unei teme, lucru care se bazează pe flexibilitatea, spontaneitatea și creativitatea acestuia.

O metodă interactivă care poate fi folosită la clasă, chiar dacă necesită o pregătire mai amplă, inclusiv materiale de distribuit, este metoda **”Pălăriilor gânditoare”**.







Această metodă poate fi folosită în orice tip de lecție și în orice moment. Se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă. Sunt șase pălării care reprezintă șase moduri de gândire, fiecare având câte o culoare: alb, roșu, galben, verde, albastru și negru.

Elevii se împart în grupuri, își aleg pălăriile și interpretează rolurile primite. Pălăriile se poartă pe rând, în ce ordine doresc și când doresc.

- Pălăria albă → caută și prezintă informațiile de care este nevoie
- Pălăria galbenă → găsește punctele pozitive, beneficiile
- Pălăria neagră → găsește punctele slabe, greșelile, pericolele
- Pălăria roșie → spune ce simte în acel moment despre problema discutată
- Pălăria verde → generează soluții, idei noi, face schimbări
- Pălăria albastră → evaluează rezultatele și trage concluziile

Se poate aplica această metodă la orele de Științe ale naturii. Am ales lecția cu tema „Poluarea mediului”, deoarece este o temă interdisciplinară care provoacă elevii să fie cât mai creativi. Se formează echipele, se aranjează scaunele și mesele pentru a se putea lucra mai ușor, se distribuie materialele (foi A3, carioci) și se anunță regulile. Fiecare elev primește un ecuson cu o pălărie de o anumită culoare și o foaie pe care este precizat rolul său. Pălăria poate fi purtată individual – și atunci elevul respectiv își îndeplinește rolul – sau mai mulți elevi pot răspunde sub aceeași pălărie. În acest caz, elevii grupului care interpretează rolul unei pălării „gânditoare” cooperează în asigurarea celei mai bune interpretări.

Sarcinile fiecărei „pălării” sunt:

-  ○ În 3-4 fraze, scrieți ce este poluarea, cine poluează mediul și descrieți pe scurt tipurile de poluare: a aerului, a solului, a apei.
-  ○ În 3-4 fraze, scrieți care ar fi soluțiile pentru reducerea efectelor poluării (ex: dacă ne unim forțele, poluarea poate fi ținută sub control).
-  ○ În 3-4 fraze, scrieți motivele pentru care poluarea nu va fi niciodată eliminată (ex: pungile din hârtie sunt mai scumpe decât cele din plastic).
-  ○ În 3-4 fraze, realizați un joc de rol: imaginați-vă că sunteți un element al naturii și încercați să vă exprimați, din postura respectivă, gândurile și sentimentele către cei care vor să vă distrugă.
-  ○ În 3-4 fraze, scrieți ce schimbări puteți face voi pentru reducerea efectelor poluării. (ex: să sortăm gunoaiile acasă, la școală, la serviciu).
-  ○ În 3-4 fraze, motivați importanța combaterii poluării (ex: un aer curat este un aer mai sănătos).

În timp ce elevii rezolvă sarcinile, profesorul se plimbă printre echipe, ajută, intervine cu explicații, atenționează „pălăriile” care nu își fac treaba.

Concluzii:

- Metoda poate fi folosită cu succes la orele de fixare de cunoștințe și formare de deprinderi și priceperi, deoarece creativitatea apare de obicei după ce elevii au dobândit informații fundamentale despre un anumit subiect sau capitol.
- Elevii exersează lucrul în echipă, au sarcini bine stabilite și sunt „luați la rost” de ceilalți dacă nu și le îndeplinesc.
- Ora este mai antrenantă, pentru că intervine interacțiunea între elevi care au experiențe și perspective diferite.
- Elevii sunt obligați să gândească, să pună întrebări, să dezbată.
- Profesorul are rol de moderator, el se implică doar dacă apar conflicte ce nu pot fi rezolvate de pălăria albastră sau dacă se deviază prea mult de la calea de rezolvare.
- Creativitatea profesorului se manifestă în modul în care alege sarcinile, formează echipele și alege lecția la care se va aplica metoda.

Creativitatea în educație nu este doar o abilitate ci și o necesitate. Folosirea metodelor interactive în procesul didactic, promovează în rândul elevilor gândirea independentă și abilitățile creative și provoacă profesorii să se reinventeze. Pentru a educa spiritul creativ al copiilor în școală este necesară schimbarea modului de gândire tradițional, a stilului de lucru în clasă, a atitudinii față de elevi.

Bibliografie:

- Bocoș, Mușata, *Instruire interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune*, Editura Eurodidact, Cluj-Napoca, 2002, pag. 192.
- Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2009, pag. 218.
- Volontir, Nina, *Utilizarea metodei didactice „Pălăriile gânditoare” în educația ambientală a elevilor*, disponibil la adresa https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/108-112_21.pdf, (accesat la data de 17.05.2023).

UTILIZAREA EFICIENTĂ A INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN PROIECTELE ERASMUS: EXPERIENȚA PROIECTULUI CINEDUC

Nina Nedelcu

profesor de limba franceză, Colegiul Național Alexandru Ioan Cuza, Galați

Întrebarea la care încercăm să răspundem în prezentul articol este dacă prin integrarea instrumentelor digitale putem utiliza potențialul documentelor autentice. Se pot integra aceste instrumente eficient în perioada post-pandemică? Este această competență "construibilă" în acest context, al perioadei în care, după orele online, cursurile se desfășoară cu prezență fizică? Cum putem integra instrumentele digitale în proiecte de amploare, de tip Erasmus, care să implice peste 60 de participanți?

Răspunsul, asumat, este da. În rândurile care urmează, vom explica cum am aplicat în proiectul Erasmus CINEDUC câteva instrumente digitale, în cadrul a două activități:

1. Discuții despre trailerul filmului "The race"
2. Realizarea unui dicționar tematic cu profesiile din cinema.

Câteva detalii despre contextul aplicării acestor instrumente digitale: în perioada 4-8 aprilie a avut loc a doua mobilitate din cadrul proiectului Erasmus CINEDUC. Colegiul Național Alexandru Ioan Cuza a fost gazdă pentru partenerii din Franța, Belgia și Bulgaria. Cele 9 cadre didactice, însoțite de 26 de elevi, au participat la activitățile organizate de catedra de limba franceză, care au constat în vizionarea de filme și scurtmetraje, conferințe, excursii tematice și, mai ales, ateliere de lucru interactive pe tema discriminării. Elevii implicați, atât străini cât și români, au depășit cu succes barierele culturale și de limbă. Au comunicat, negociat și au învățat lecții de viață despre asumare, prietenie și respect pentru diferențe, echipa francofonă CNAIC bifând astfel încă o reușită în a demonstra că limba franceză este un atu al tinerilor secolului XXI.

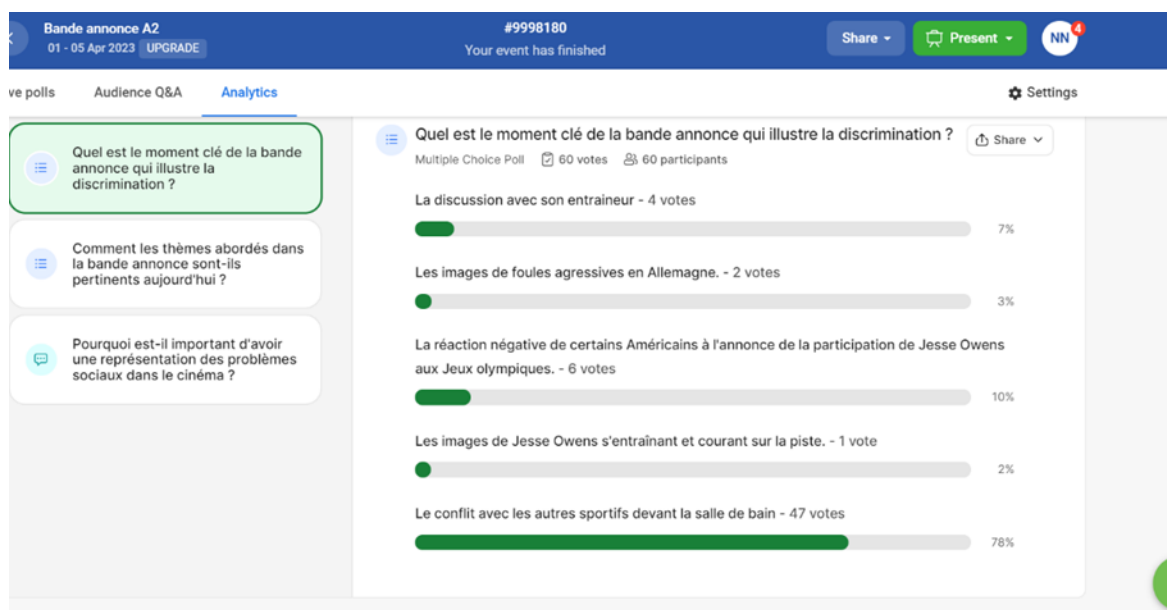
Revenind la descrierea celor două activități, trebuie să menționăm că, deoarece au fost și elevi nativi francezi și belgieni, obiectivul nu a fost cel clasic al unei ore de FLE. Competența vizată a fost comunicarea în limba franceză, deci viziunea și alegerea itemilor și a conținutului a fost una care să vizeze ideea de dezbatere, de comunicare pe tema principală a proiectului, discriminarea.

Pentru prima activitate am ales trailerul filmului Culoarea Victoriei, pe care l-am inserat într-o prezentare google slide, document colaborativ la care în prealabil am acordat acces elevilor participanți la proiect. Un aspect important atunci când lucăm cu grupe mari de elevi, aceștia trebuie să știe că la orice modificare adusă în documentul colaborativ apare numele celui care o realizează. O măsura de prevenție care îi responsabilizează pe elevi.



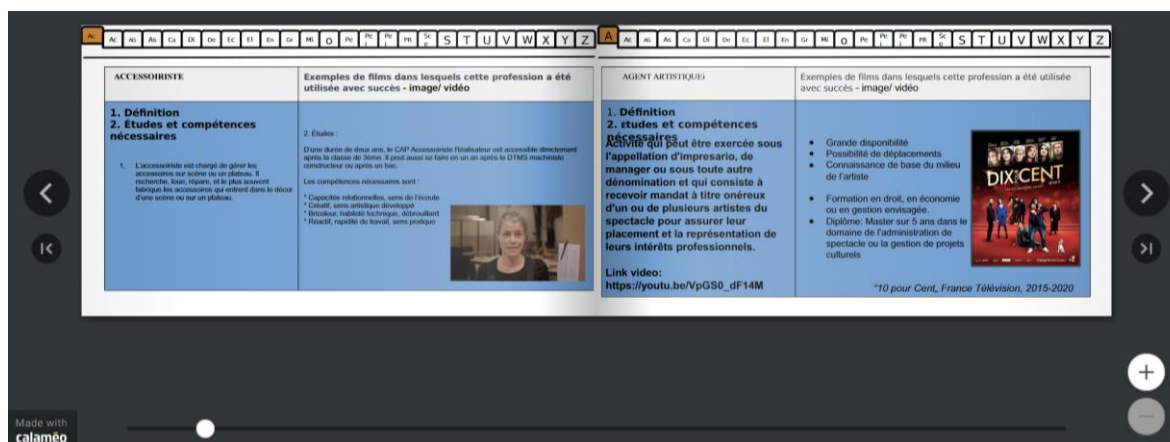
În documentul colaborativ, am inserat în slide-ul următor întrebările, cu ajutorul aplicației Slido. Prin intermediul codului QR sau al unui link, elevii au avut acces la întrebări, iar răspunsurile au fost proiectate simultan pe ecran. Activitatea a fost individuală și s-a desfășurat în două părți. În prima parte, elevii au fost îndrumați să observe detaliile dintr-un film, iar în a doua parte, întrebările au fost formulate astfel încât să stimuleze creativitatea și spiritul critic al elevilor cu privire la problemele actuale cu care ne confruntăm în societatea secolului XXI.

Avantajul folosirii acestei aplicații este că la final se generează un raport detaliat, cu date statistice exacte, referitoare atât la numărul de participanți cât și la procentul de răspunsuri pentru fiecare întrebare, așa cum se vede și din imaginea de mai jos.



A doua activitate în care am folosit aplicații numerice a fost realizarea dicționarului tematic, în a treia zi a proiectului. Deoarece elevii petrecuseră câteva zile împreună și se cunoșteau, a fost mai ușor să gândim această activitate în echipe mixte. Astfel, cu ajutorul aplicației, am format șase echipe, fiecare având ca sarcină documentarea despre anumite meserii din lumea cinematografiei. Template-ul a fost același, integrat tot în formatul Google Slides. Elevii au realizat sarcina de lucru în circa 40 de minute și apoi au prezentat rezultatele muncii lor.

Ulterior, cu ajutorul aplicației Calameo, am transformat prezentarea sub forma unei cărți, în format electronic, acesta fiind unul dintre produsele finale ale proiectului.



Concluzia este clară: Utilizarea aplicațiilor numerice în cadrul proiectelor Erasmus poate aduce o serie de avantaje semnificative. Iată câteva dintre ele:

1. Eficiență sporită: Aplicațiile numerice pot facilita comunicarea rapidă și eficientă între participanții la proiectul Erasmus permițând partajarea informațiilor, organizarea ședințelor și planificarea activităților într-un mod simplu și convenabil, reducând timpul și efortul necesar pentru coordonare.
2. Colaborare ușoară: Aplicațiile numerice oferă un mediu colaborativ în care participanții pot lucra împreună, chiar și dacă sunt fizic separați. Pot fi create grupuri de lucru, pot fi partajate documente și pot fi organizate discuții online, ceea ce facilitează colaborarea și împărtășirea ideilor între membrii echipei.
3. Promovarea interculturalității: Aplicațiile numerice pot facilita schimbul de idei și experiențe între participanții la proiectele Erasmus din diferite țări și culturi, oferind platforme de socializare și comunități online în care participanții pot interacționa, învăța unii de la alții și explora diversitatea culturală.
4. Promovarea colaborării și a învățării interactive: Aplicațiile numerice pot facilita colaborarea și învățarea interactivă între participanți. Prin intermediul acestor aplicații, participanții au interacționat, au împărtășit idei și au învățat unii de la alții într-un mod interactiv și eficient.

Acestea sunt doar câteva dintre avantajele pe care utilizarea aplicațiilor numerice le poate aduce proiectelor Erasmus. Cu toate acestea, este important să alegem cu grijă aplicațiile potrivite, să ne asigurăm că respectăm regulamentele de protecție a datelor și să asigurăm suport tehnic necesar.

Bibliografie:

1. https://www.slido.com/?experience_id=16-a (accesat în data de 15.05.2023)
2. <https://www.calameo.com/> (accesat în data de 15.05.2023)
3. <https://chir.ag/projects/team-maker/> (accesat în data de 15.05.2023)
4. https://www.youtube.com/watch?v=UZTexap1KtU&ab_channel=FocusFeatures (accesat în data de 15.05.2023)

SYNERGIES FOR REMIGRANTS CHILDREN INCLUSION

PROIECT ERASMUS + 2020-1-RO01-K229-079815

Gilda Daniela CHIRILUȚĂ
Profesor, Școala Gimnazială Nr. 28, Galați

Fiecare școală ar trebui să îi ajute pe elevi să simtă că, atunci când vin la școală, cu toții sperăm că lumea va deveni mai bună. În ciuda acestui deziderat, există școli care se confruntă cu fenomenul de segregare, excluziune și agresiune în rândul elevilor săi.

Despre scopul proiectului

Dezvoltarea capacității tehnice și instituționale a Școlii Gimnaziale Nr. 28 de a interveni și îmbunătăți situația elevilor din învățământul primar, care provin din familiile de migranți, remigranți și emigranți, prin identificare, implementarea și dezvoltarea unei strategii de educație inclusivă și integrată, sustenabil, ușor de multiplicat și vizibilă la nivel local, național și european, cu rezultate vizibile în combaterea fenomenului bullying și cyberbullying.

Despre argumentul proiectului

Parteneriatul nostru a identificat probleme autentice din spațiul educațional european și a colaborat pentru a elabora o strategie de soluționare. Propunerea noastră a fost una de intervenție integrată și integratoare, în beneficiul copiilor cu părinți migranți și propune, prin strategia sa, și o analiză a contribuției pe care chiar acești elevi o aduc la reușita comunității căreia îi aparțin. Instrumentele inovatoare, procesele cu caracter ludic și viziunea realistă au fost proiectate astfel încât să putem contura un mediu de învățare al viitorului.

O problemă atât de reală și complexă, ca bullyingul, nu are rezolvare printr-o singură direcție de intervenție, nici printr-o singură disciplină. Viitorii adulți, care vor accesa piața locurilor de muncă trebuie să fie indivizi independenți, capabili să abordeze holistic rezolvarea unei probleme. Educația STEAM are soluții la aceste provocări, de aceea rolul școlii este acela de a integra acest tip de educație în cultura educațională a fiecărei școli.

Depășirea granițelor dintre discipline și îmbogățirea învățării prin utilizarea mediilor eLearning sunt premise ale succesului, în orice demers pentru educație inclusivă. Remedierea școlară, pentru elevii aflați în situație de eșec școlar, abordată din perspectiva transdisciplinară a oferit intervenției noastre o dimensiune integratoare.

Activitățile STEAM, din cadrul proiectului, și-au propus să promoveze și să utilizeze metode de predare bazate pe investigare și analiză directă, pentru a implica elevii în mod direct, dar și prin prezentarea unor modele de carieră în domeniu, astfel încât copiii să regăsească un model pe care vor să-l urmeze în viața de adult. Simultan, ei au conștientizat atât drepturile cât și îndatoririle lor. În situația elevilor a căror motivație pentru învățare era scăzută, experiența care a venit din *activități hands-on* a revigorat învățarea.

Educația STEAM include activități reale de soluționare a problemelor din viața de zi cu zi, încurajând autonomia copiilor. Astfel, contribuie la dezvoltarea abilităților de viață independentă. Concomitent, prin conștientizarea necesității de respectare a drepturilor esențiale ale sale și ale celorlalți copii, proiectul poate deveni un model de bune practici în domeniul educației inclusive a copiilor de migranți.

La nivelul fiecărei institutii, includerea activităților STEAM în curriculum îi ajută pe copiii să se concentreze asupra părților importante ale educației și cum să o aplice în viața reală. Educația STEAM abordează aceleași materii, dar cu ajutorul gândirii creative și a artelor aplicate. Copilul este stimulat să gândească practic, creativ și analitic, să disece și să încerce diverse variante până reușește.

Despre obiectivele activităților STEAM

- Dezvoltarea abilităților de viață independentă a elevilor. Formarea competențelor de a crea și de a folosi instrumente de lucru, în mod inovator, atât în comunități virtuale, cât și în cele reale.
- Crearea, adaptarea și promovarea unui program educațional STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte și Matematică) adaptat la contextul social descris în proiect (elevi migranți) și la specificul sistemului educațional al partenerilor.
- Dezvoltarea competențelor antreprenoriale.
- Promovare conceptului de voluntariat în rândul elevilor, studenților, părinților și alte categorii de adulți.
- Reducerea abandonului școlar în rândul elevilor și studenților.
- Oferirea de șanse egale și acces la educație, tuturor copiilor indiferent de sex, vârstă, situație materială, religie sau alte criterii de discriminare.
- Încurajarea elevilor și a profesorilor să lucreze în echipe, să împărtășească din experiența și cunoștințele acumulate cu semenii lor.

Ce contează pentru un elev ÎNAINTE DE momentul absolvirii? Ca el să vină cu plăcere la școală, să dezvolte relații de prietenie, să se simtă apreciat și să poată învăța din greșeli. Ce contează pentru un elev LA momentul absolvirii? Ca el să știe să facă lucruri...frumoase, care să-i încălzească spațiul și să îl facă fericit.

Despre STEAM

- Cunoașterea noilor tendințe în educația STEAM și a modului în care curriculumul pentru științe poate reflecta nevoile societății secolului al XXI-lea.
 - Cunoașterea modului în care procesul de reformă a fost organizat în școlile partenere și a rolului profesorilor în reformarea curriculumului și în structurarea politicilor publice în zona educației.
- Cunoașterea felului în care sunt organizate activitățile de învățare în școlile partenere, educația inclusivă, cum își finanțează activitățile etc.
- Întărirea colaborării și facilitarea învățării reciproce între participanți.
- Arhitectura biomimetică este un stil care preia modele din lumea naturală, care merge dincolo de simpla imitare, pentru armonizarea mediului ambiant și rezolvarea problemelor de mediu.

Despre ICT

Este un program menit să ofere un suport pentru învățătorii claselor primare în (re)formarea competențelor digitale ale elevilor. Programul se bazează pe învățare activă, utilizând tehnologia, gândirea critică, experimentarea și imaginația. Conceptele sunt introduse într-o manieră ușor de înțeles și care transcend diferențele de cunoștințe digitale dintre profesor și elev, respectiv profesor și tehnologie.

Programul se axează pe următoarele direcții:

1. Sesiuni de instruire pentru profesori
2. Exerciții și metodologii de aplicare a instrumentelor digitale
3. Siguranță și responsabilitatea elevilor în mediul online
4. Proiecte de antreprenariat.

Despre Parteneri

1. Meram Dere Zafer Ilkokulu, Turcia
2. Parnu- Jaagupi Basic School, Estonia
3. Pakuonis Lower Secondary School, Lituania
4. ESCOLA PIA OLOT, Spania
5. Zakladni Skola, Republica Cehă

Perioada de implementare - august 2020- august 2023

Despre Obiectivele proiectului

- Să dezvolte competențele profesionale de identificare și combatere a fenomenelor de tip (cyber) bullying, în rândul a 18 cadre didactice din învățământul primar din Școala Gimnazială Nr. 28 și din școlile partenere, prin participarea la evenimentele de formare pe termen scurt specifice și prin implicarea, timp de 2 ani, în activitățile proiectului (faza de pregătire, implementare, diseminare, follow up), pentru a integra cu succes elevii din clasele primare, cu părinți migrant (emigranți și imigranți) victime ale cyberbullying-ului.
- Să abiliteze un număr de 18 profesori din învățământul primar în aplicarea tehnologiei digitale în diferite contexte educaționale și în crearea de instrumente TIC, pentru dezvoltarea unor practici educaționale incluzive și integrate, în vederea combaterii cyberbullying-ului, prin participarea la evenimentele de formare specifice și implicarea la activitățile proiectului, timp de 2 ani.
- Să optimizeze motivația profesorilor de învățământul primar pentru realizarea activităților de tip STEAM a 18 cadre didactice la cursuri de formare și prin implicarea la activitățile proiectului, timp de 2 ani, pentru a optimiza motivația elevilor pentru învățare și a promova rezultatele proiectului.
- Să crească gradul de conștientizare a importanței activităților în aer liber de către elevii și părinții tutor elevilor din gimnaziu, prin participarea la seminariile cu părinții și la cel puțin două activități comune de tip outdoor în perioada februarie-mai 2020.
- Să dezvolte cel puțin 30 de metode inovative pentru sprijinirea dezvoltării capitalului uman al școlii noastre, în implementarea strategiei de intervenție educațională anti-bullying în aplicarea și transferul acestora la nivel local, județean, național și internațional.

EDUCAȚIE PRIN PROIECTE EUROPENE ÎN ȘCOALA ROMÂNEASCĂ

Profesor, ȚURCANU GEANINA
Profesor, DEDIU CRISTINA
Școala Gimnazială Nr. 29, Galați

În ultimul timp se vorbește mereu despre performanță în educație, despre un învățământ competitiv, despre necesitatea reformei în sistemul nostru educațional. Aceste schimbări sunt derulate din 1990 și au vizat introducerea manualelor alternative, schimbarea repetată a manualelor alternative, dar și derularea unor parteneriate și proiecte europene.

Cu toții – elevi, profesori, părinți – suntem martorii unei schimbări, a unor căutări de soluții care să producă o schimbare în sensul creșterii calității învățământului românesc.

Calitatea educației este dată de o transformare inovatoare, căutându-se în permanență o diversificare a funcțiilor școlii în scopul dezvoltării acesteia ca centru de resurse atât pentru elevi și părinți, cât și pentru ceilalți membri ai comunității. Ritmul și dinamica dezvoltării poate izvorî din educație, aceasta având mijloacele și forța de a instrui și educa generații mobile și active, bine înzestrate din punct de vedere intelectual, capabile să depășească inerția unui mediu social refractar, în care se resimt încă note de prejudecată și discriminare.

Dacă în *Bilanțul Evoluției Educației și Formării Profesionale 1990-2008* (2008) se afirma „România este cunoscută cu un trist record în privința lipsei de educație socială și civică. Sunt deja cunoscute reacțiile mediului internațional la adresa modului în care se comportă unii români plecați la lucru în alte țări...” astăzi, viața a devenit mai competitivă și mai stresantă pentru fiecare dintre noi. La toate acestea se adaugă și o percepție greșită a democrației în societatea românească.

Pentru că educația este una dintre temele cu o maximă importanță pe plan european și mondial periodic se evaluează starea educației prin aplicarea unor teste internaționale. Cel mai important test european cu cea mai mare relevanță în cadrul țărilor UE este Testul PISA. În urma acestui test România se situează în clasamente în zona inferioară la aproape toți parametrii măsurabili, fiind pe locul 47 din 57 de țări.

Evaluările independente ne dezvăluie că învățământul românesc este inefficient; majoritatea românilor plecați în alte țări efectuează munci necalificate, în agricultură și ocupații casnice; ne situăm pe ultimul loc în privința participării la o formă de educație între vârstele 15-24 de ani iar abandonul școlar înainte de împlinirea celor 8 ani obligatorii de studiu este în creștere și rata de părăsire timpurie a școlii (cls. I-XII) era de 19% față de media de 14,9% în UE, cu reper în 2010 de 10%. În sprijinul absentismului și abandonului școlar s-au derulat multe proiecte și parteneriate. Unul dintre ele este Proiectul „O șansă europeană pentru toți copiii români”, proiect finanțat cu 5.000.000 de euro din Fondul Social European al Uniunii Europene și Guvernul României AM POSDRU. Proiectul a fost derulat prin intermediul a șase organizații neguvernamentale, cinci din România și una din străinătate pe parcursul a trei ani cu debut pe 1 septembrie 2010. Managementul proiectului a fost asigurat de Fundația Sfânta Macrina, solicitantul finanțării, cu o experiență de peste 14 ani în servicii sociale pentru copiii și tinerii fără adăpost.

Acest proiect a urmărit:

- Raportul privind starea învățământului, publicat de Ministerul Educației în 2007, arătând că în perioada 2000-2006 rata abandonului școlar crescuse de trei ori pentru clasele I-VIII;
- La sfârșitul primului an de la integrarea României în Uniunea Europeană, statistica Eurostat consemna că țara noastră se află pe locul trei în UE în privința abandonului școlar;
- Pe fondul crizei economice, rata abandonului școlar a continuat să crească, astfel încât în anul școlar 2008-2009 acesta a fost cu 5% mai mare decât în 2007-2008.

Cu toți acești factori negativi și în contextul dezvoltării unei societăți competitive bazate pe cunoaștere, dezvoltarea capitalului uman a devenit o prioritate strategică atât la nivel european, cât și la nivel național. Investițiile în dezvoltarea capitalului uman din educație și formare sunt necesare întăririi capacității sistemului de a răspunde schimbărilor rapide din societate și de pe piața muncii. Pentru formarea inițială, asigurarea unui corp profesoral bine pregătit, informat și conectat la

cerințele pieții muncii este o condiție obligatorie pentru asigurarea unei forțe de muncă care să răspundă cerințelor socio-economice actuale.

Dezvoltarea profesională a cadrelor didactice în România ca măsură suport pentru modernizarea învățământului profesional și tehnic în ultimii ani a reprezentat o prioritate pentru Ministerul Educației Naționale. Un sprijin important pentru atingerea obiectivelor de modernizare a fost asigurat prin fonduri Phare ale Uniunii Europene de pre-adaptare. Procesul de modernizare este continuu, având în vedere provocările existente la nivel european și internațional, asigurarea finalității investițiilor prin POSDRU reprezintă o importantă oportunitate.

Noul Program de învățare pe tot parcursul vieții, 2007-2013 sprijină oportunitățile de învățare de la copilărie la vârstă înaintată în orice situație a vieții s-a desfășurat pe patru piloni:

- Programul Comenius pentru elevi, profesori, școli și instituții/organizații legate de acestea (educație preșcolară și școlară până la finalul treptei de învățământ secundar superior);
- Programul Erasmus pentru studenți, bursieri, profesori, universități și instituții/organizații legate de acestea (învățământ superior, inclusiv plasări trans-naționale de studenți în întreprinderi);
- Programul Leonardo da Vinci pentru ucenici, lucrători, angajați și instituții/organizații legate de acestea (învățământ vocațional și training);
- Programul Grundtvig pentru adulți, profesori și instituții/organizații legate de acestea active în domeniul educației adulților.

Rețeaua eTwinning face parte din Programul Comenius al UE și beneficiază de fonduri anuale de aproximativ 10 miliarde euro, finanțare care nu se acordă prin proiecte individuale, ci se concretizează în instrumente și sprijin pentru cadre didactice și elevi, precum e portalul eTwinning și în seminare pentru profesori. Programul eTwinning contribuie la realizarea obiectivelor UE de a îmbunătăți competențele digitale și învățarea prin colaborare între colegi. Din 2014 eTwinning a devenit o platformă pentru toate școlile care doresc să coopereze la nivel transfrontalier cu sprijinul UE.

Un studiu arată că eTwinning este o modalitate simplă și accesibilă ca preț prin care școlile se pot implica într-o cooperare internațională. Datorită implicării în eTwinning, cadrele didactice și-au îmbogățit competențele și relațiile cu elevii și și-au lărgit rețelele profesionale. Elevii au devenit mai motivați și au lucrat mai bine în echipă.

Prin participarea la proiectele de cooperare europeană școlile românești au fost veritabili ambascadori ai României în Europa, contribuind, an de an, la promovarea unei imagini pozitive a României și a valorilor școlii românești. Aceste parteneriate au vizat, în principal, formarea și dezvoltarea de competențe-cheie, au favorizat crearea unor rețele de parteneri, au promovat valorile naționale și europene, antrenând elevi, profesori, părinți și comunități locale.

Misiunea unei școli ar trebui să fie asigurarea unui viitor european elevilor ei și șanse egale de afirmare, precum și implicarea ei activă în viața comunității căreia îi aparține, prin introducerea dimensiunii europene, prin promovarea valorilor și îmbunătățirea continuă a calității actului instructiv educativ și prin realizarea unui parteneriat activ școală-elevi-părinți-comunitate locală, raportându-se permanent la standardele și practicile din Uniunea Europeană. Interculturalitatea reprezintă intersecția dintre culturi, valorizarea și respectarea celuilalt. Devine necesar prin proiecte, prin activități la clasă să promovăm interculturalitatea și depășirea stereotipurilor.

BIBLIOGRAFIE:

1. Ionescu, Mihaela, *Managementul clasei. Un pas mai departe...Învățarea bazată pe proiect*, Editura Humanitas Educațional, 2003;
2. Cerckez, M., Capita, L. (coord.), (200), *Dezvoltarea competențelor de comunicare în învățământul obligatoriu*, Tema de cercetare 4, Institutul de Științe ale Educației;
3. *Bilanțul Evoluției Educației și Formării Profesionale 1990- 2008*, 2008 – disponibil la <http://educer.eu/documente/bilanț.pdf>;
4. Pagina de internet dedicată Proiectului „O șansă europeană pentru toți copiii români”;
5. Pagina de internet dedicată Conferinței anuale eTwinning;
6. Pagina de internet dedicată Noului Program de învățare pe tot parcursul vieții, 2007-2

IMPLEMENTAREA SUBPROIECTULUI „MATEMATICA ÎN COTIDIAN” DIN CADRUL PROIECTULUI TRANSFRONTALIER „EDUCAȚIE FĂRĂ HOTARE”

Elena Pavel, Profesor de Matematică
Școala Gimnazială „Miron Costin”, Galați

Proiectele internaționale joacă un rol important în dezvoltarea învățământului românesc preuniversitar. Aceste proiecte aduc expertiză și experiență internațională în sistemul de învățământ românesc, permit schimbul de bune practici și încurajează inovarea și dezvoltarea de soluții educaționale inovatoare.

Proiectele internaționale permit, de asemenea, colaborarea între diferite instituții și organizații din România și din alte țări, ceea ce poate conduce la crearea de parteneriate durabile și la schimbul de experiență și bune practici în domeniul educației.

Proiectul "Educația online fără hotare" este un proiect transfrontalier care are ca scop dezvoltarea și promovarea educației online. Unul dintre subproiectele din cadrul proiectului "**Educația online fără hotare**" este "**Matematica în cotidian**". Acest subproiect se concentrează pe dezvoltarea de resurse educaționale deschise (OER) pentru elevii din ciclul primar și gimnazial, care să îi ajute să înțeleagă și să aplice noțiunile de matematică în contexte cotidiene.

Resursele educaționale dezvoltate în cadrul subproiectului includ videoclipuri educaționale, probleme și exerciții practice, jocuri educaționale și alte materiale care să îi ajute pe elevi să înțeleagă noțiunile de matematică într-un mod interactiv și distractiv. Aceste resurse sunt disponibile gratuit și pot fi utilizate de către elevi, profesori și alte persoane interesate în învățarea matematicii.

Scopul principal al subproiectului "Matematica în cotidian" este de a face matematica mai accesibilă și mai interesantă pentru elevi, prin conectarea acesteia la contextele cotidiene și prin utilizarea tehnologiilor moderne.

Proiectul "**Educația online fără hotare**" și subproiectul "**Matematica în cotidian**" sunt exemple bune de cum proiectele transfrontaliere pot sprijini dezvoltarea educației și pot promova cooperarea între diferitele țări și regiuni. Acest proiect demonstrează, de asemenea, importanța utilizării tehnologiilor moderne și a resurselor educaționale deschise pentru a sprijini procesul de învățare și pentru a face educația mai accesibilă și mai interesantă pentru elevi.

Proiectele interactive, adiționale disciplinelor școlare, dezvoltă abilitățile elevilor de cunoaștere a realităților în care trăim și contribuie la colaborarea în echipă. Este opinia mai multor profesori de la instituțiile de învățământ din municipiul Chișinău care au participat la conferința transfrontalieră „Educație online fără hotare – parteneriate pluridisciplinare”. Potrivit dascălilor, școala trebuie să se adapteze schimbărilor din societate, să devină interactivă și interesantă ca să mențină interesul elevilor pentru lumea cunoașterii.

În cadrul conferinței transfrontaliere „Educație online fără hotare - parteneriate pluridisciplinare” au fost prezentate mai multe proiecte interactive din domeniul educației care-i ajută pe profesori să le explice elevilor prin experiențe practice necesitatea cunoștințelor din diverse domenii. În acest sens, în Republica Moldova a fost lansat site-ul www.kitibot.md, după modelul www.kitibot.ro din România, platforme care promovează lectura în rândul elevilor.

În calitate de profesori, trebuie să fim primii care venim cu schimbarea abordărilor, pentru ca elevii să învețe cum să se descurce la modul practic și să facă față schimbărilor. Matematica este un domeniu mai vag, mai sec și toți profesorii de matematică s-au întâlnit cu întrebarea: *unde vom avea nevoie de aceste cunoștințe? La ce-mi folosesc formulele sau radicalii?* Pentru a răspunde la aceste întrebări, am lansat un proiect prin care explicăm cum matematica aduce plus valoare în viața de zi cu zi.

În cadrul proiectului „**Matematica în cotidian**”, derulat în perioada octombrie 2021 – mai 2022, elevii au construit diferite machete, ca ei să perceapă matematica ca pe o clădire care are forme geometrice. Ulterior, au descoperit numerele rationale se regăsec în domeniile muzicii și dansului, în sistemul bancar, rapoartele și proporțiile în arhitectură, pictură și gastronomie, și nu numai, au regăsit matematica la cumpărături, în medicină și farmaceutică. Copiii au făcut echipe de cercetare în aceste domenii și au recunoscut importanța matematicii în viața de zi cu zi. Cu rezultatele cercetărilor au mers mândri la colegii mai mici de la clasele primare și le-au împărtășit cele descoperite.

De asemenea, în cadrul proiectului au colaborat, prin întâlniri online (Google Meet), cu alți elevi din școlile partener, din Galați și Republica Moldova: Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare” Galați, Școala Gimnazială „Miron Costin”, Galați, Liceul Teoretic Larga, raionul Briceni și IPLT „Gheorghe Asachi”, Chișinău.

La prima întâlnire au prezentat câte un poster cu salutul virtual și fiecare și-a prezentat școala și orașul de unde sunt, au creat un avizier virtual Padlet în care au fost marcate toate produse realizate de elevi pe parcursul proiectului: expoziții de produse Steam, schimb de lucrări digitale prin WhatsApp, au creat postere și cărți digitale și au finalizat prin crearea prezentărilor finale și diseminarea rezultatelor cercetării în cadrul parteneriatului dintre instituțiile implicate.

Printre rezultatele obținute amintesc: participarea la 4 întâlniri virtuale, 2 expoziții și o conferință, elevii au învățat să creeze prezentări, postere și cărți digitale în Padlet, Canva și Storyjumper, au creat cercetări despre matematica în cotidian,

De asemenea impactul proiectului asupra elevilor a fost unul major, aceștia au acumulat vaste experiențe în ceea ce privește colaborarea și lucrul în echipă, au valorificat cunoștințele despre mediul și sistemul educațional al copiilor din echipele partener, și-au crescut motivația pentru studiul matematicii, au descoperit și utilizat noi platforme web.

În concluzie, proiectele internaționale aduc numeroase beneficii în dezvoltarea competențelor elevilor români, prin intermediul experienței și expertizei internaționale, accesului la resurse și tehnologie, încurajării inovării și creativității, îmbunătățirii competențelor lingvistice, promovării incluziunii sociale, dezvoltării competențelor digitale și dezvoltării unei perspective globale. Este important ca România să continue să se implice în proiecte internaționale în domeniul educației și să ofere elevilor oportunități de învățare și dezvoltare într-un context global, pentru a-i pregăti mai bine pentru succesul în viață și în carieră.



Bibliografie:

- Educație online fără hotare – proiecte interactive pentru elevii din Republica Moldova
- Etapele proiectului octombrie 2021 - mai 2022 <https://alem.aice.md/resources/parteneriate-educationale-republica-moldova-romania/>
- Ministerul Educației și Cercetării, "Educație pentru viitor" (<https://edu2020.ro/proiecte/educa-ie-pentru-viitor>)
- Asociația Internațională a ONG-urilor pentru Dezvoltare, "Educație deschisă și colaborativă în Republica Moldova" (<https://aidromania.ro/projects/educatie-deschisa-si-colaborativa-in-republica-moldova/>)
- Ministerul Educației din Republica Moldova, "Educație pentru toți" (<http://www.edu.gov.md/ro/content/proiectul-educa%C5%A3ie-pentru-to%C5%A3i>)

Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare” Galați

Disciplina: **Matematică- Geometrie**

An școlar: 2022 -2023

Unitatea de învățare: **Cercul**

Clasa a VII-a

Nr. ore alocate: **10 ore**

Prof. **Alina- Gabriela Țepeș**

PROIECTUL UNITĂȚII DE ÎNVĂȚARE

Conținuturi/Timp alocat	C.S.	Activități de învățare	Resurse/Forme de organizare a lecției	Evaluare
Unghi înscris în cerc; coarde și arce în cerc, proprietăți: la arce congruente corespund coarde congruente și reciproc, diametrul perpendicular pe o coardă, arce cuprinse între coarde paralele, coarde egal depărtate de centru- 1 oră	C1.5 C2.5 C4.5	Recunoașterea elementelor unui cerc pe configurații geometrice date (C1.5) Reprezentarea prin desen a configurațiilor geometrice care conțin un cerc și elementele sale folosind instrumente geometrice (C2.5) Descrierea în limbaj matematic a unor relații (congruență, paralelism, perpendicularitate) între elemente ale unor configurații geometrice (C4.5)	Resurse materiale: manualul, culegeri de probleme Fișa 1 Resurse procedurale: exercițiul, conversația, explicația Activitate frontală Activitate individuală	Observarea sistematică a elevilor Feedback
Unghi înscris în cerc; coarde și arce în cerc, proprietăți: la arce congruente corespund coarde congruente și reciproc, diametrul perpendicular pe o coardă, arce cuprinse între coarde paralele, coarde egal depărtate de centru - aplicații- 1 oră	C3.5 C6.5	Utilizarea unor proprietăți ale arcelor, coardelor și/sau a diametrului perpendicular pe o coardă în rezolvarea unor probleme (C3.5) Optimizarea metodelor de rezolvare a unor probleme de geometrie utilizând proprietăți ale cercului (C6.5)	Resurse materiale: culegeri de probleme Fișa 2 Resurse procedurale: exercițiul, conversația, explicația Activitate frontală Activitate în perechi	Observarea sistematică a elevilor Feedback profesor/ colegi
Unghi înscris în cerc; coarde și arce în cerc, proprietăți; tangente dintr-un punct exterior la un cerc- aplicații- 1 oră	C3.5 C5.5	Rezolvarea unor probleme folosind proprietățile tangentelor duse dintr-un punct exterior la un cerc (C3.5) Analizarea poziției relative a unei drepte față de un cerc în funcție de numărul punctelor de intersecție	Resurse materiale: culegeri de probleme Fișa 3 Resurse procedurale:	Observarea sistematică a elevilor

		dintre dreaptă și cerc (C5.5)	exercițiul, conversația, explicația Activitate frontală Activitate în cooperare	
Poligoane regulate înscrise într-un cerc (construcție, măsuri de unghiuri)- 1 oră	C1.5 C2.5 C4.5 C5.5	Identificarea poligoanelor regulate înscrise într-un cerc (C1.5) Utilizarea instrumentelor geometrice pentru a reprezenta prin desen poligoane regulate înscrise în cerc (C2.5) Identificarea unor cazuri particulare și evidențierea unor proprietăți în configurații geometrice referitoare la poligoane regulate (C4.5) Stabilirea unor metode adecvate pentru construcția poligoanelor regulate (C5.5)	Resurse materiale: manualul, culegeri de probleme Fișa 4 Resurse procedurale: exercițiul, conversația, explicația Activitate frontală Activitate în cooperare	Observarea sistematică a elevilor
Poligoane regulate înscrise într-un cerc (construcție, măsuri de unghiuri)- aplicații- 2 ore	C2.5 C6.5	Calcularea măsurii unghiurilor unui poligon regulat(C2.5) Optimizarea metodelor de rezolvare a unor probleme de geometrie utilizând proprietăți ale poligoanelor (C6.5)	Resurse materiale: culegeri de probleme Fișa 5 Resurse procedurale: exercițiul, exemplul, modelarea, algoritmizarea, conversația, explicația Activitate în cooperare Activitate frontală Activitate individuală	Observarea sistematică a elevilor Feedback profesor/ colegi
Lungimea cercului și aria discului- 1 oră	C3.5 C4.5	Rezolvarea unor probleme practice de determinare a unor lungimi sau distanțe folosind raza cercului (de exemplu, calcularea numărului de rotații complete ale roții unui automobil folosind distanța parcursă) (C3.5) Utilizarea instrumentelor geometrice pentru construirea unor configurații geometrice referitoare la cerc (C4.5)	Resurse materiale: manualul, culegeri de probleme Fișa 6 Resurse procedurale: exercițiul, exemplul, modelarea, conversația, explicația Activitate frontală Activitate pe grupe	Observarea sistematică a elevilor

			Evaluare colegială	
Evaluare la finalul unității de învățare, feedback, activități de remediere/ progres- 3 ore	C1.5 C2.5 C3.5 C4.5 C5.5 C6.5	Evaluarea scrisă la finalul unității de învățare Analizarea unor metode alternative de rezolvare a problemelor cu cerc și poligoane regulate Identificarea greșelilor/ erorilor în rezolvarea problemelor Remediarea greșelilor identificate după testul sumativ	Test de evaluare Fișe de lucru remediale/de progres	Probă scrisă

C1.5. Identificarea elementelor cercului și/sau poligoanelor regulate în configurații geometrice date

C2.5. Descrierea proprietăților cercului și ale poligoanelor regulate înscrise într-un cerc

C3.5. Utilizarea proprietăților cercului în rezolvarea de probleme

C4.5. Exprimarea proprietăților cercului și ale poligoanelor în limbaj matematic

C5.5. Interpretarea unor proprietăți ale cercului și ale poligoanelor regulate folosind reprezentări geometrice

C6.5. Modelarea matematică a unor situații practice în care intervin poligoane regulate sau cercuri



“E-STEAMSEL”
Preparing Youth for the Future Labor
Market with STEAM and SEL
PROIECT DE PARTENERIAT STRATEGIC ERASMUS +
Nr. de referință proiect: 2021-1-NO01-KA220-SCH-000032511

Simpozion Internațional Diseminarea rezultatelor proiectelor internaționale, Ediția I
Secțiunea 1: Exemple de bună practică

ROSIE REVERE, ENGINEER BY ANDREA BEATY
LESSON PLAN

Adriana Noxi Rotaru
profesor pentru învățământul primar, Școala Gimnazială "Grigore Moisil", Galați

Topic/Subject: Rosie Revere, engineer by Andrea Beaty

Target Group: 3-rd/4th grade, 9/10 years

I. Engineering a text. Question - Answer Relationship. Objectives:

Obj.1 improve reading comprehension;

Obj.2 explain question-answer relationships in texts by identifying where to find the answers to questions;

Obj.3 categorize types of questions by sorting the questions-answer relationships.

II. How to set up a STEM challenge. Items made of recyclable materials. Objectives:

Obj.1 collect data and provide elementary interpretations of them;

Obj.2 develop awareness towards littering by classifying the type of rubbish that can/can't be recycled;

Obj.3 repurpose used items for themselves.

III. Treasure Map. Objectives:

Obj.1 define a floor plan;

Obj.2 design a map to identify the locations of familiar places and objects in their classroom; Obj.3 use a map to locate familiar places and things.

Approach/Methodology used:

Learn Through Conversation

Create User Stories Before Design

Brainstorm Projects — Swap Ideas

Interdisciplinary approach

Project-based learning

Hands-on activities

Problem-solving

Means/Tools/Educational technology:

Projector, Computer, Smartphones, the Internet

Data and results collection sheet, Handouts

Sculpture/coloring materials, string, felt, glue, found/recycled objects

Plan for work:

Time	Activities	Methods/ means
10 minutes	<p>Engineering a text. Question - Answer relationship</p> <p>1. Start by proposing the students to listen to "Rosie Revere, engineer", by Andrea Beaty read aloud.</p> <p>2. Reread some passages with them.</p>	
15 minutes	<p>Check for understanding:</p> <p>3. Propose the students to become text engineers. Explain to them that there are four types of questions they will encounter.</p> <p>Define each type of question and give examples from the text:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Right There Questions: Literal questions whose answers can be found in the text. Often the words used in the question are the same words found in the text. - Think and Search Questions: Answers are gathered from several parts of the text and put together to make meaning. - Author and You: These questions are based on information provided in the text but the student is required to relate it to their own experience. Although the answer does not lie directly in the text, the student must have read it in order to answer the question. - On My Own: These questions do not require the student to have read the passage but he/she must use their background or prior knowledge to answer the question. 	<p>1. https://youtu.be/0G-wtK_zc_I</p> <p>2. https://wordunited.com/product/abrams-books-rosie-revere-engineer/</p>
15 minutes	<p>Guided practices/Modeling:</p> <p>4. Read a short passage aloud to your students.</p> <p>5. Have predetermined questions you will ask after you stop reading. When you have finished reading, read the questions aloud to students and model how you decide which type of question you have been asked to answer.</p> <p>6. Show students how to find information to answer the question (in the text, from your own experiences, etc.)</p> <p>7. Practice sorting questions on the edge of the text according to the QER criteria</p>	
15 minutes	<p>Independent Practice:</p> <p>8. Have the students work in boys and girls groups to interview a book/animation character at their choice (they can watch interviews on youtube for documentation) and present it to the class. They are encouraged to make an original presentation.</p>	
10 minutes	<p>Closure:</p> <p>9. Present the interview to the class in any form they choose to (by reading it, by playing, playing a recording on their phones etc.)</p>	<p>7. https://wordwall.net/resource/29194313</p>
15 minutes	<p>Assessment:</p> <p>10. Have the students conceive/fill a graphic organizer/mind map (on a piece of paper or using one of the online platforms which provides templates) about QAR illustrated with questions from one of their readings.</p>	<p>8. https://youtu.be/21q15LmcjWw?list=PLKbV_6U6azAtqkbZoIa-aDIoEkVPUBjO4</p>
15 minutes		
10		<p>10. Bubbl.us - Mind Maps</p>

minutes		
10 minutes	<p>How to set up a STEM challenge. Items made of recyclable materials</p> <p>1. Students bring in classroom plastic bags; each containing different items for example pieces of aluminum foil, scrap papers, plastic bottles, plastic cutlery, plastic toys or parts of plastic toys, batteries, empty cans, glass bars, aerosol cans, paper or cardboard boxes, newspaper, cup cakes, electric cables, used napkins, waxed paper, banana peel. They collect all items in the middle of 5 tables.</p>	
10 minutes	<p>Check for understanding:</p> <p>2. Divide class into five boys and girls groups. Assign each group a name/they can choose their own name. Give each group one of the five piles of recyclable items. Help groups to identify the items in their piles. - Ask each group to focus on their bag and decide if any of the items could go to a recycling company.</p> <p>3. Stick two newspaper sheets; one on each side of the class. Write (Can recycle) on sheet 1, and (Can't recycle) on sheet 2.</p>	
10 minutes	<p>Guided practices/Modeling:</p> <p>4. The students find out that the waste companies are looking for devices for waste processing. They have to build prototypes for any stage of waste processing.</p> <p>5. Teacher introduce to students data and results collection sheet - Teacher can help them explore how others have worked with this sheet and solved problems (or we can skip this step to keep a free mind) - Students start by create a short user story before design - They fill data and results collection sheet</p>	
15 minutes	<p>Independent Practice:</p> <p>6. After imagining and discuss multiple possibilities, the next step is to select one to build a model - Teacher can have the role of a moderator/specialist and supports children to observe and identify solutions for waste problems. - Teacher give children opportunities to explore multiple mediums for modeling—such as sculpture materials, string, felt, glue, found objects—and then using them to create models that they present to others - Students build a device that can be used in everyday life to solve different types of waste problems - Every member of the team, boy or girl, participate to every step of the activity/teams can be encouraged to cooperate</p>	<p>5. https://i.pinimg.com/564x/ec/03/9e/ec039edf0a68accfce8b2e3c35d94bd5.jpg</p>
45 minutes	<p>Closure:</p> <p>7. The teams make a presentation film pointing to the items that they chose from waste to build their device and the utility they think their device could have in everyday life.</p>	<p>Xtrasource: Film Making Fun with Jimmy Diresta on Netflix</p>
25 minutes	<p>Assessment:</p> <p>8. Every team will present the product to another class/school partener for being evaluated and listen the conclusion of the evaluation Photos from my class activity: https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid02UYCKrih</p>	

20 minutes	<p>LRLNpzHpXMSi7UENxocqX9uXsnK9KkEgmsdzrvuy2tQH3zQL7nJN3Q8mLl&id=102958185418646</p> <p>Other original resources links: https://www.thinking.com/scene/1551891294903599106 https://www.thinking.com/scene/1552326967653564418</p>	
<p>10 minutes</p> <p>5 minutes</p> <p>10 minutes</p> <p>20 minutes</p> <p>30 minutes</p>	<p>Treasure Map</p> <p>1. Students reread in Rosie Revere, engineer the passages identified by the teacher with nombre of the page and of the paragraph.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propose the students to practice on telling the position of things on a gridded map by indicating 2 coordinates - Exercise (as a game, after short explanation) reading a map by indicating longitude and latitude <p>Check for understanding:</p> <p>2. Tell the students they are going to still practice their mapping skills by creating a floor plan of the classroom. A floor plan is a type of map that shows where things are located in a room. It is like a picture someone drew looking down from the sky to show you where things are.</p> <p>3. Practice the vocabulary of mapping: map, map key, compass rose, symbol.</p> <p>4. Assign partners, boys and girls work together, and distribute a copy of a random Classroom Map to each pair of students. Direct the students to the example classroom map.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instruct the students to color the symbols in the colors labeled on the map. Ask the students to then point out the various components of the map (e.g., point to the teacher’s desk) and walk around to check that they are finding things accurately. <p>Guided practices/Modeling:</p> <p>5. Explain that the partners will work together to create a map of their classroom. They are to imagine they are looking at the classroom from the ceiling. Explain that the map should be similar to the example but of their own classroom. Their map must include all of the items shown in the legend and use the same colors: The teacher’s desk must be a brown, colored in, rectangle. The window(s) must be blue lines. Student desks (or tables) must be white squares. The whiteboard must be a green line. The classroom door(s) must be a red line. The flag must be tricolor lines. Tell the students they may also add two additional symbols in the blank spaces, such as a classroom library, armoires or computer stations.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instruct the student pairs to bring you the maps when they are finished so you can check their work. Allow time for students to work. <p>Independent Practice:</p> <p>6. When each pair is finished creating their floor plan, proceed as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Check their map and then add clues symbols to the legend (for example colored dots). Use those symbols to mark on their map the location of the clues that you hid around the room. - They will find there funny tasks related to the text Rosie Revere, engineer (Build a paper airplane/a hat/a paper toy/design one of Rosie’s inventions) - Once the pair is done, they present their work - Allow time for the student pairs to complete the task. As they finish, 	<p>1. https://i.pinimg.com/564x/44/84/7c/44847ca1b0ab93f9f25f0eb3b004bc_b4.jpg https://roteaprofu.files.wordpress.com/2013/11/1.jpg https://www.pinterest.com/pin/324259241910979925/</p> <p>3. https://wordwall.net/resource/5637529</p> <p>4./5. https://www.stlouisfed.org/-/media/project/frbstl/stlouisfed/education/lessons/pdf/treasure_map.pdf</p> <p>6. https://www.rif.org/sites/default/file</p>

7 minutes	<p>check their work and award them with a small prize.</p> <p>Closure:</p> <p>7. Review the important points of the lesson by discussing the following:</p> <ul style="list-style-type: none"> • What type of map shows where things are placed or located in a room? (A floor plan) • What explains the symbols found on a map? (The legend) • What is another word for a legend? (A key) 	<p>s/images/2022/06/14/Support_Materials/Rosie-Edu-Extension2022.pdf</p> <p>8.</p> <p>https://create.kahoot.it/share/treasure-map/4e92d778-e38c-4b59-81a6-8d01696ead30</p>
8 minutes	<p>Assessment:</p> <p>8. A Kahoot quiz: The students look at the plan of a house and answer questions related to identifying the symbols.</p> <p>or</p> <p>They can make a puzzle of the classroom map.</p>	<p>https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0cff458e9a99</p>

Bibliography:

<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=bfda6e76f9b5f892JmltdHM9MTY1OTY4MTIyNyZpZ3VpZD1jZGFjNDRhMC0zNTY4LTQzNmEtODBmZi1iNGNiYmIwMjM0NGImaW5zaWQ9NTMyNw&ptn=3&hsh=3&fclid=8f60c21e-1488-11ed-a9b2-81e211217821&u=a1aHR0cHM6Ly93d3cuc3Rsb3Vpc2ZlZC5vcmcvZWR1Y2F0aW9uL3RyZWZzdXJlW1hcA&ntb=1>

<http://littlebinsforlittlehands.com/stem-challenge-worksheets-free-printable/>



POVEȘTEA CELOR TREI FLUTURAȘI

Proiect de activitate integrată

Constantina Misăilă *Prof. Înv. Preșc.*
Lificiu Anișoara *Prof. Înv. Preșc.*
Grădinița cu P.P. Nr. 39 Galați

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Formarea deprinderii de a asculta o poveste și de a reda ideile acesteia;
- Îmbogățirea vocabularului cu noi cuvinte și expresii;
- Exersarea unor deprinderi practice însușite anterior.

DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE (DLC)

Tema activității: „Povestea celor 3 fluturi”

Mijloc de realizare: povestea educatoarei

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1: Să precizeze titlul poveștii audiate;
- O2: Să redea momente din poveste, respectând succesiune desfășurării evenimentelor;
- O3 : Să desprindă mesajul educativ transmis de poveste.



DOMENIUL OM ȘI SOCIETATE (DOS):

Tema activității: „Razele soarelui”

Mijloc de realizare: lipire

Tipul activității: consolidare de priceperi și deprinderi

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- O1: Să denumească materialele și instrumentele de lucru puse la dispoziție;
- O2: Să lipească elementele date pentru a realiza lucrarea „Razele soarelui”;
- O3: Să își exprime propriile opinii, sentimente, legate de lucrarea realizată.



SCENARIUL ZILEI

Copiii vor intra în sala de grupă și vor observa cum este amenajată aceasta, un cadru specific activității ce se va desfășura pe tot parcursul zilei.

Activitatea integrată va debuta cu **Întâlnirea de dimineață**. Educatoarea va recita următoarele versuri:

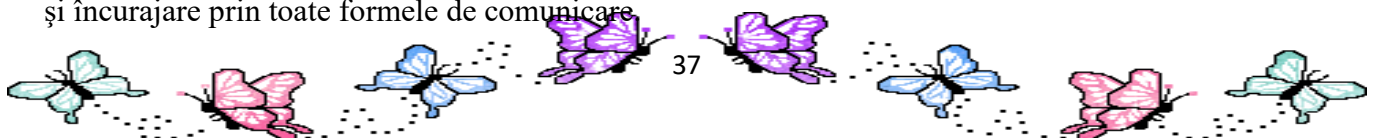
*“Dimineața a venit
Toți copiii au sosit
În cerc să ne adunăm
Fumos să ne salutăm.”*

Salutul va porni de la educatoare și va fi continuat de toți preșcolarii grupei, de la stânga la dreapta, prin tehnica comunicării rotative.

Prezența se va realiza prin așezarea pozelor la panou. Fiecare copil își va așeza poza la panou. Apoi, un copil va numi colegii absenți, urmărind pozele care au rămas.

Se va stabili împreună cu preșcolarii: data, ziua, luna și anotimpul în care ne aflăm, apoi se va completa **Calendarul naturii**.

Împărtășirea cu ceilalți: Fiecare copil are ocazia să își prezinte propriile idei, gânduri, experiențe personale deosebite. Astfel ajung să se cunoască mai bine, să înlăture barierele timidității, iar mesajul lor ajunge la întregul grup, constituindu-se o atmosferă deschisă, prietenoasă, ce contribuie la o bună socializare între preșcolari. Educatoarea le zâmbește transmițându-le căldură și încurajare prin toate formele de comunicare.





Activitatea de grup - „Ca să cresc copil voinic, fac gimnastică de mic”- exerciții de învioreare.

Noutatea zilei: se realizează sub formă de surpriză: Prezintă copiilor (musafirul de la fereastră) ”Zâna Fluturilor” care a pregătit o poveste și multe surprize pentru copii. Anunță tema activității de educare a limbajului „Povestea celor trei fluturi”.

Tranziția către centrele de interes se face cu ajutorul tranziției LANȚUL.

Activitatea se va desfășura în manieră integrată.

Se va anunța titlul poveștii.

Se va expune conținutul poveștii clar, expresiv, respectând pauzele și intonația.

Personajele vor fi așezate pe rând pe panoul povestitor pe măsură ce apar în poveste.

Pe durata povestirii se vor explica cuvintele și expresiile noi:

- „senin” = albastru
- „poznaș” = hazliu
- „cupele florilor”-adâncitură

Prin întrebări și cu ajutorul „Mingii călătoare” se va verifica ce au reținut copiii din povestea expusă:

-Cum se numește povestea?

-Ce culoare au fluturașii?

-Ce fac cei trei fluturași?

-Cum este vremea?

-Unde au vrut să se adăpostească fluturașii?

-De ce nu i-au primit florile?

-Cine a venit în ajutorul celor trei prieteni?

-Ce părere aveți despre comportamentul fluturașilor? Dar al florilor?

Se vor prezenta pe rând centrele de interes, materialele de lucru, tema propusă pentru fiecare centru de interes, sarcinile de lucru și lucrarea model.

Explic și demonstrez copiilor modul de lucru

-la centrul **Bibliotecă**, copiii citesc imaginile din povestea ascultată, le așază în ordinea corectă a desfășurării acțiunii, le lipesc în cărticica “Povestea celor trei fluturi” și vor decora coperta cu flori și fluturași.

- la centrul **Artă**, fiecare copil primește șablon cu un soare și multe palmuțe. Ei au ca sarcină să lipească palmele de jur împrejurul soarelui formându-i acestuia raze.

- la centrul **Știință**, copiii vor așeza imaginea peste umbra ei și o vor lipi pe roată.

Pe parcursul activității copiii vor fi observați, îndrumați, apreciați, încurajați și ajutați la nevoie.

Educatorea va avea grijă ca în timpul lucrului copiii să aibă o poziție corespunzătoare de lucru.

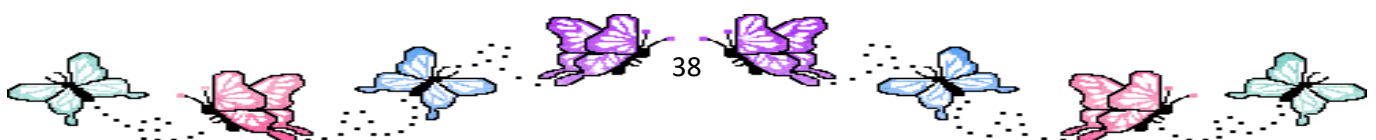
După intuirea materialelor de la fiecare centru, copiii vor lucra toți odată, sarcinile pregătite.

Se va preciza că fiecare din ei va trece pe la mai multe centre deschise, dar toți va trebui să treacă pe la centrele **BIBLIOTECĂ** și **ARTĂ**. După îndeplinirea sarcinilor de la un anumit centru, fiecare copil va primi un stimulente, realizându-se astfel monitorizarea lucrului la centre.

Educatorea va supraveghea și antrena copiii la fiecare centru de activitate, va oferi explicații suplimentare, acolo unde este necesar.

Bibliografie:

1. Curriculum pentru învățământul preșcolar, București 2009
2. Revista “Învățământul preșcolar” nr.1-2/2002
3. Ioan Nicola, D. Farcaș, “Teoria Educației”, ed. E.D.P. , București, 2007
4. Ani Raducu, “Îndrumător – elemente de educație religioasă pentru învățământul preșcolar”, București, 2009.



INTEGRAREA STEAM ÎN PROIECTELE ETWINNING

Camelia - Raluca Frunză
Profesor Școala Gimnazială „Grigore Moisil”, Galați
Dorina Andrei Nicoară
Profesor Școala Gimnazială Nr.29, Galați

Proiectele eTwinning oferă experiențe care ar trebui încercate de cadrele didactice pentru oportunitățile și beneficiile pe care le oferă, atât în perfecționarea activității didactice cât și în dezvoltarea personală. Una dintre cele mai importante valori ale comunității eTwinning este colaborarea dintre profesori, elevi, școli, părinți și autorități locale, implicând cadrele didactice și elevii în activități diverse și inedite de învățare, creând produse educaționale prin utilizarea noilor tehnologii și comunicând cu echipe din alte țări. Colaborarea presupune contribuții din partea fiecărui membru al echipei, respectiv efort individual și de grup, în același timp. Astfel, având un rol activ, toți participanții interacționează, analizează, iau decizii, se respectă reciproc și află despre reguli de comunicare.

Proiectul „Travel with STEAM”, derulat în anul școlar 2021-2022, a pornit de la premisa că învățarea bazată pe proiecte este esențială: implementând activitățile din cadrul proiectului, elevii vor câștiga experiențe de învățare cu aplicații în timp real și vor aplica diferitele domenii ale STEAM în moduri care îi vor ajuta să facă o conexiune între sala de clasă și lumea din jurul lor.

Obiectivele urmărite în cadrul proiectului, prin utilizarea activităților STEAM:

- dobândirea abilităților de lucru domeniile în știință, **matematică** și tehnologie,
- dobândirea abilităților de gândire creativă și critică,
- conștientizarea problemelor de viață pe care le vor întâmpina în viața de zi cu zi,
- consolidarea abilităților de lucru în colaborare,
- dezvoltarea abilităților de comunicare
- dezvoltarea interesului față de schimbare și inovare.

Rezultatele așteptate:

- educație STEAM și aplicarea tehnologiei,
- fiecare elev își va folosi creativitatea și își va dezvolta abilitățile de gândire critică,
- dobândirea abilităților de gândire matematică,
- concentrarea pe aplicații din viața reală a abilităților de rezolvare a problemelor într-un mediu de învățare combinat, și mai puțin pe educația tradițională,
- elevii vor înțelege cum pot fi aplicate principiile științifice în viața de zi cu zi.

Planul proiectului a inclus următoarele etape:

- ✓ în luna februarie: pregătirea videoclipului și a broșurii de prezentare a proiectului; deschiderea conturilor de social media; completarea formularului pentru detaliile de contact ale profesorului; obținerea acordului părinților; distribuirea responsabilităților; activități de Ziua Siguranței pe Internet; întâlniri online și față în față a profesorilor; pregătirea colțului ETwinning; știri despre proiect pe site-urile web ale școlilor; aplicarea pre-testelor -profesori -elevi-părinți; proiectarea și selectarea posterului și a siglei proiectului
- ✓ în luna martie: activități din domeniile Știință-Tehnologie și Inginerie; Scrierea unui acrostih (produs comun)
- ✓ în luna aprilie: activități din domeniile artă și matematică; aplicarea post-testelor pentru profesori-elevi-parinti; întocmirea raportului proiectului.



Proiectul eTwinning TRAVEL WITH STEAM a fost o oportunitate excelentă, deoarece a permis obținerea mai multor informații despre modelul de învățare STEAM. S-a demonstrat impactul pozitiv și rolul aplicațiilor STEAM în utilizarea la clasă și în activitățile extracurriculare. În plus, proiectul a permis dobândirea de noi abilități pedagogice care să fie folosite în practicile de predare în clasă și în afara ei. Nu în ultimul rând, am putut învăța despre sistemele de învățământ în cadrul abordărilor și metodologiilor inovatoare și ne-am bucurat de colaborarea cu colegi și educatori din diferite culturi.

Bibliografie:

<https://iteach.ro/cursuri/mod/resource/view.php?id=4> (accesat 11.05.2023)

„MAGIA GEOMETRIEI PĂDURII”- PROIECT LeAF

Dorina Andrei - Nicoară
Profesor Școala Nr. 29, Galați

LeAF (Learning About Forests) este un program internațional de educație pentru mediul înconjurător, prin care sala de clasă este înlocuită cu natura, iar lecțiile de desfășoară în mediul natural. Scopul programului urmărește mobilizarea dascălilor să desfășoare lecții în pădure (în parc sau în grădina școlii) și conștientizarea elevilor despre îndatoririle pe care le au față de natură și societate, în contextul dezvoltării durabile.

Matematica poate fi considerată știința formelor, iar natura explorează aproape toate formele care există. *Geometria* o studiem în școală, în forma sa teoretică, dar o putem analiza în modelele cotidiene pe care le vedem zilnic, în proporțiile clădirilor sau în calculul unor perimetre, arii și volume. De aceea m-am gândit că noțiunile de matematică studiate la clasă, vor fi înțelese mult mai ușor de către elevi, dacă vor fi aplicate practic chiar în mijlocul naturii și mai mult, le va dezvolta acestora comportamente afective și protectoare față de pădure, natură, mediu înconjurător. Astfel, a apărut ideea desfășurării proiectului „**Magia geometriei pădurii**”.

Obiectivele urmărite au fost:

- ✓ desfășurarea unor lecții matematice în natură corelate cu cerințele curriculum-ului școlar,
- ✓ stimularea activităților de grup,
- ✓ dezvoltarea capacității de cunoaștere, înțelegere și investigarea a mediului înconjurător,
- ✓ formarea unei atitudini pozitive față de natură prin realizarea unor activități de educație ecologică,
- ✓ educarea civică a copiilor – cu implicații în comunitate.

Proiectul s-a desfășurat în trei etape: *prima etapă - de documentare* în cadrul căreia s-a constituit comitetul de mediu a grupului de participanți la proiect, s-au stabilit locurile de desfășurare a activităților, activitățile ce se vor desfășura și modalitățile de popularizare a proiectului;

etapa a doua – de lucru s-a desfășurat prin acțiuni de ecologizare/ plantări de copăcei și flori în grădina școlii, și lecții de matematică în natură (în Grădina Publică); *etapa a treia – de evaluare* s-a materializat prin realizarea și prezentarea de albume foto, portofolii și ppt-uri și diseminare a activităților proiectului în cadrul școlii.

În cadrul etapei de documentare elevii au identificat zonele împădurite ale țării precum și pe cele din județ și s-au arătat extrem de încântați de activitățile pe care le vor desfășura în Grădina

Publică / grădina școlii – deci în aer liber. S-a stabilit programul activităților, regulile de desfășurare a celor de grup precum și responsabilitățile fiecărui membru. Toți au fost încântați de ideea unei lecții de matematică în natură.

În cadrul etapei de lucru elevii au participat la o serie de acțiuni în mijlocul naturii. În luna aprilie elevii au participat la ecologizarea grădinii școlii unde au plantat flori și puieti.

Activitatea cea mai plăcută din cadrul proiectului a reprezentat-o însă lecția



de matematică din mijlocul naturii. În cadrul acestei lecții elevii au avut prilejul să aplice practic noțiunile matematice învățate la clasă: proporționalitatea laturilor, noțiuni de trigonometrie și calcul aritmetic, măsurări și aproximări de lungimi. În cadrul activității elevii au socializat, au făcut schimb de idei, sugestii, au lucrat în echipă, au colaborat în final exprimându-și cu toții dorința de a mai participa la astfel de lecții.

În cadrul etapei de evaluare s-au prelucrat și valorificat informațiile obținute în teren. Elevii, conform alegerii lor inițiale, au scris eseuri, au realizat colaje pe calculator redând impresiile lor în urma activităților desfășurate în cadrul proiectului.

Prin derularea acestui proiect s-a cultivat copiilor dorința de a proteja natura, de a desfășura activități ecologice. S-au îmbunătățit relațiile în cadrul grupului, elevii au arătat că sunt capabili să colaboreze în rezolvarea sarcinilor, să se sprijine reciproc, să-și organizeze eficient activitatea astfel încât să obțină rezultatele dorite. De asemenea, elevii au participat cu mult interes și entuziasm, au fost încântați de atmosfera destinsă de lucru din cadrul diferitelor activități.

Bibliografie:

- <https://www.ccdg.ro/programe/leaf> (accesat 11.05.2023)

LESSON PLAN TEMPLATE

Nicoleta Jora

prof. înv. Primar Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Galați

Topic/Subject: Dinozaurii

STEAM Field: Arte

Target Group: 6-8 ani - clasa pregătitoare, clasa I, clasa a II-a

Objectives:

CLR (Comunicare în limba română):

Obj.1- să cunoască povești despre dinozauri;

Obj.2- să creeze un alt fir epic, plecând de la dinozaurii desenați pe cubul din carton;

MEM (Matematică și Explorarea Mediului):

Obj.3- să descrie înfățișarea unui dinozaur, la alegere, dintre cei prezentați în planșele expuse;

Obj.4- să compare diferitele specii de dinozaurii în funcție de indicatorii stabiliți;

Obj.5- să recunoască fosilele de dinozauri, dintre cele prezentate de colegii săi;

DP (Dezvoltare Personală):

Obj.6- să se identifice cu o specie de dinozaur, explicând alegerea făcută;

MM (Muzică și Mișcare):

Obj.7- să imite mișcări de dinozauri pe melodia prezentată;

AVAP (Arte Vizuale și Abilități Practice):

Obj.8- să construiască schelete de dinozauri cu ajutorul bețișoarelor de urechi;

Obj.9- să folosească apa și piese dinozauri în construcția de ouă înghețate de dinozauri.

Approach/Methodology used: abordare integrată / conversația, povestirea, exercițiul, jocul, problematizarea, explicația, audiția, observarea sistematică, eseul sau desenul de 5 minute

Means/Tools/Educational technology: laptop, videoprojector, figurine din plastic, bețișoare de urechi, apă, boluri de plastic, congelator, carton, lipici, planșe, jetoane cu dinozauri, internet.

Plan for work:

Time	Activities	Methods/ means
5 min. x nr. de povești cunoscute	1.Suntem o carte de povești cu dinozauri: elevii vor avea la dispoziție 3 minute să își găsească unul sau mai mulți parteneri care să cunoască aceeași poveste despre dinozauri, strigând <i>BINGO!</i> . Vor rămâne pe grupe sau singuri, în funcție de povestea la care s-au gândit - dacă este cunoscută și de alți colegi. Fiecare echipă va avea la dispoziție primele 5 minute din fiecare oră de curs pentru a ne spune, pe scurt, povestea ei cu dinozauri. Povestitorii vor fi aplaudați. Fiecare poveste va fi desenată, la sfârșit, pe foi A3, expuse pe pereți. Elevii care și-au prezentat singuri povestea pot primi ajutor la desen de la ceilalți colegi. Din acestea se va realiza o carte cu povești despre dinozauri, a clasei.	povestire, lucrul în echipă, metoda Bingo/ foi A#, capsator, carioci, creioane colorate
20 min.	2.Dino-povestea noastră: Se va prezenta elevilor un cub de mărime mai mare, care va avea pe fiecare față a sa câte o imagine cu un dinozaur, personaj de desene animate. Vor avea ca sarcină crearea unei povești cu aceste personaje. Se va lucra în perechi. Perechea aleasă va rostogoli zarul și va introduce în relatare personajul evidențiat de zar, chiar dacă acesta a mai fost ales o dată, de o pereche anterioară. Dino-povestitorii vor primi un ecuson drept premiu. Povestea va fi introdusă în cartea de povești cu dinozauri, anterior creată.	conversație, povestire, problematizarea/cub din carton cu câte un dinozaur desenat pe fiecare față

25 min.	3.Cum e unul, cum e altul? Se va lucra în perechi. Fiecare pereche va primi câte o planșă cu un dinozaur imprimat. Vor primi bețișoare de urechi cu care vor trebui să alcătuiască scheletul acestuia, prin lipire. Vor lucra după un model prezentat. Planșele vor fi expuse. Fiecare pereche își va prezenta dinozaurul prin comparație cu alt dinozaur, la alegere. Se va face referire la denumire, înălțime, modul de hrană, de înmulțire, etc. Planșele vor respecta indicii de înălțime, greutate, culoare, la o scară mult mai mică.	exercițiul, observație/ coli A4, bețișoare de urechi, planșă cu o axă a înălțimii dinozaurilor
10 min.	4.Recunoaște fosila!: Elevii vor lucra cu plastilină ci și figurine mici de animale, printre care și dinozauri. Vor forma cercuri din plastilină, pe care, prin apăsare, vor imprima profilul animalului, creând o expoziție de fosile. La sfârșit, folosind metoda Turul Galeriei, elevii vor recunoaște originea fosilelor, denumind animalul respectiv.	exercițiul, conversația, Turul galeriei/ plastilină, figurine mici cu animale, suport pentru expoziție
7 min.	5.Dac-aș fi...! Sub pretextul întoarcerii în timp, se prezintă elevilor o planșă cu cele mai cunoscute specii de dinozaur. Li se va cere să se gândească bine la caracteristicile acestora și să aleagă specia cu care se identifică fiecare, argumentând, pe rând, alegerea făcută. Realizează din jetoane și dop de plută marionete dinozaur.	jocul, creativitatea, exercițiul, conversația/ planșă, jetoane, dop de plută
25 min.	6.Cântecul dinozaurilor: Elevii vor învăța versurile și melodia în timp ce fiecare va decupa dinozaurul din fișa dată, vor tăia de-a lungul gurii drept, pentru ca apoi să lipească „buzele” dinozaurului de părțile care se închid ale unui clește de rufe, imitând, prin apăsarea pe cârlig, mișcarea gurii animalului preistoric. Se va cânta, la final, întregul cântec, imitând dinozaurii prin mișcări sau folosin marionetele construite.	exercițiul, memorizarea, conversația/ fișe, foarfece, clește de rufe din lemn, lipici

Assesment/Feedback: Se va realiza prin metoda Eseul/desenul (pentru cei de clasă pregătitoare) de 5 minute, în care elevii vor trebui să spun/deseneze ce le-a plăcut cel mai mult dintre lucrurile aflate despre dinozauri. Activitatea se va încheia prin a crea ouă înghețate de dinozauri, subliniind importanța muncii arheologilor pentru ca noi să înțelegem planeta pe care trăim. Fiecare elev va avea un bol rotund, în care vor așeza o figurină de dinozaur, vor pune apă și o vor introduce la congelator. Se va purta discuții asupra rolului frigului în păstrarea urmelor vieții de altădată și asupra muncii de arheolog.



Bibliography:

- <https://www.twinkl.ro/search?q=dinozauri&c=176&ca=156&ct=ks1&r=teacher&fco=25867>
- <https://ro.pinterest.com/pin/7318418136657684/>
- <https://infanity.es/metodo-stem-beneficios/>
- <https://www.fabisantiago.co.uk/activities>

STRATEGII DIDACTICE INNOVATIVE APLICATE ÎN ORELE DE ȘTIINȚE ALE NATURII

Silvia Loredana Fuică

Profesor pentru învățământul primar, Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare”, Galați

Am participat în luna mai a anului 2022 la cursul de formare „Innovative Approaches to Teaching”, susținut de International Training Center în Helsinki, Finlanda, cu finanțare europeană nerambursabilă prin programul Erasmus+, în cadrul proiectului de educație școlară ENGAGE, cu număr de referință 2020-1-RO01-KA101-079380 derulat în perioada 1 septembrie 2020 – 31 august 2022.

Cursul a fost conceput de către formatori ca un ghid de bune practici menit să îmbunătățească calitatea și eficiența învățării pentru elevii secolului XXI. Pornindu-se de la ideea că elevii de astăzi vor intra pe o piață a muncii în continuă schimbare în ceea ce privește profesiile, școala trebuie să-și reconsidere menirea și rolul. Astfel, ea trebuie să fie pregătită să le formeze elevilor competențe și abilități cu care ei să poată face față provocărilor viitorului: gândire critică, creativitate și inovație, comunicare și colaborare, alfabetizarea digitală, mediatică și informațională, flexibilitate, adaptabilitate, inițiativă și pro-activitate, interacțiune socială și interculturală, productivitate, responsabilitate, leadership și responsabilitate socială.

Profesorii participanți, grupați pe echipe, au aplicat și experimentat strategii bazate pe investigație, pe gamificarea clasei, pe blended learning, învățare în echipă, pe metacogniție.

Strategiile metacogniției cuprind totalitate metodelor utilizate de elevi pentru a înțelege modul prin care ei învață. Cu alte cuvinte, metacogniția crează o stare de prezență a învățării, elevul fiind pus să gândească pașii pe care i-a realizat în actul de învățare. În tot acest timp profesorul este cel care ghidează pașii elevului către reflecție prin adresarea unor întrebări care au legătură cu faptele/emoțiile/cunoștințele/transferul celor învățate. Astfel, profesorul are la îndemână o serie de întrebări care să ghideze elevul către propria sa cunoaștere: Ce ai învățat?, Ce ai făcut? Care au fost pașii pe care i-ai urmat? Ce strategie ai aplicat?/ Ce ai simțit? Ce ți-a plăcut și ce nu la comportamentul celor din echipa ta? Ești mulțumit de ce ai realizat?/ De ce am realizat acest exercițiu? Ce așteptări ai avut? Care dintre ele s-au împlinit?/ Ce vei folosi din ceea ce ai învățat azi? Ce ai schimba?

În activitatea la clasă am aplicat, în diverse situații, strategiile de învățare despre care am aflat în cadrul cursului și pe care le-am experimentat acolo împreună cu profesorii din grupul de formare.

Am numit activitatea „Clubul micilor ecologiști”. Aceasta s-a desfășurat pe parcursul a două săptămâni, timp în care elevii au avut de făcut față mai multor provocări pe teme ecologice. Provocările au fost integrate ca și secvențe din orele de curs.

O provocare: „*Apa pe care o bem astăzi este apa de pe vremea dinozaurilor?*” - folosită la ora de științe, la tema *Animalele*, în etapa de realizarea sensului:

- Elevii au fost grupați în echipe de câte 5;
- Au primit provocarea și au trebuit să dea un răspuns argumentat;
- Creativitatea a fost cheia, dar au apelat și la cunoștințele lor despre circuitul apei în natură;
- Elevii au ajuns la concluzia că apa de pe planeta noastră se reciclează permanent în urma circuitului apei în natură, astfel că apa pe care o bem astăzi este aceeași de pe vremea dinozaurilor.

O altă provocare: „*Salvează Oceanul!*” – folosită la o activitate despre poluare și protejarea mediului. Am folosit această activitate în cadrul unei ore după modelul „învățării prin explorare și descoperire” (IED) – în etapa de extindere. Elevii au avut de explicat fenomenul de poluare, au făcut apel la cunoștințele anterioare, au comparat ceea ce știau cu ceea ce au învățat, au interpretat și argumentat.

- S-a putrtat o discuție despre mările și oceanele lumii, despre animalele care le populează și despre ce se întâmplă cu acestea în urma poluării;

- Elevii au fost apoi grupați câte 6 în echipă;
- Fiecare echipă a trebuit să găsească/ să descopere soluții inedite de curățare a apelor planetei;
- Prezentarea a fost sub forma unui poster - echipele au folosit desenul sau tehnica colajului pentru a ilustra modalități de curățare a apelor oceanelor: ex. - pești uriași care reciclează apa și adună gunoierle, roboți care se hrănesc cu pet-uri.

La sfârșitul fiecărei provocări a avut loc momentul de debriefing. Participanții au realizat filmul întregii activități după modelul menționat mai sus: profesorul este cel care ghidează pașii elevului către reflecție prin adresarea unor întrebări care au legătură cu faptele/emoțiile/cunoștințele/transferul celor învățate.

Momentul de evaluare s-a realizat folosindu-se jocul „DIXIT”. Fiecare elev a ales câte o carte din jocul care reprezenta starea lui de spirit în urma activității. Fiecare a trebuit să spună un cuvânt care să definească ceea ce simte.

Într-un articol de-al său, Michel Grangeat ne împărtășește din cunoștințele sale privind utilizarea metacogniției ca modalitate de a consolida predarea și învățarea. ”Singura procedură generală considerată relevantă de cele mai recente studii constă în crearea unei atmosfere în clasă care să promoveze motivația. Elevii trebuie încurajați să pună întrebări, să răspundă chiar și atunci când nu sunt siguri, să comenteze pe marginea activității colegilor și să accepte, la rândul lor, comentariile acestora”.

Bibliografie:

DULAMĂ, Maria Eliza, *Studiu comparativ al unor modele constructiviste de structurare a lecțiilor*, 2008, în Maria-Dorina Anca, Dulamă Maria Eliza, Florin Bucilă, Oana Ramona Ilovan, *Tendințe actuale în predarea și învățarea geografiei. Contemporary trends in teaching and learning geography*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, p. 95-104

Gagné, R.M., Briggs, L.J., *Principii de design al instruirii*, 1968, E.D.P., București

<https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/viewpoints/experts/metacognition-teaching.htm>
(accesat în data de 16.05.2023)

TEORIA INTELIGENȚELOR MULTIPLE

Prof. Iancu Claudia

Colegiul Național „V. Alecsandri”, Galați

Teoria inteligenței multiple a fost dezvoltată în anul 1983 de Dr. Howard Gardner, profesor la Universitatea Harvard. Deși a fost destul de cercetată și discutată, puțini dascăli o cunosc și mai puțini o folosesc pentru stabilirea tipului de inteligență a elevului. Rigiditatea programei de învățământ, timpul scurt alocat fiecărui conținut, rapiditatea cu care se cere parcursă materia, și așa destul de încărcată, nu lasă loc profesorului de la clasă pentru o aplecare mai atentă asupra fiecărui copil, asupra modului în care el ar putea învăța mai bine sau asupra domeniului în care el ar putea excela. La toate acestea contribuie și numărul mare de elevi din fiecare clasă, mai ales din clasele primare, unde se formează competențele de bază și comportamentele de învățare.

Teoria lui Gardner implică talentul sau *chemarea* unor persoane către un domeniu, către o meserie. El pleacă de la ideea că aceste disponibilități ale elevilor, diferitele moduri în care se manifestă, trebuie manipulate încă din clasele primare, pentru dezvoltarea optimă a acestora. Astfel, este specificat că dascălii au un rol deosebit de important în identificarea tipurilor de inteligență a elevilor și în valorificarea acestora.

Spre deosebire de inteligența generală, măsurată coeficientului de inteligență, inteligențele multiple fac referire la dezvoltarea relațiilor cu ceilalți

Avantajele teoriei lui Gardner sunt legate de faptul că elevii sunt încurajați să-și dezvolte aptitudinile și abilitățile deținute, care ar trebui identificate de către dascăli. Gardner însă nu dorește identificarea acestora prin teste și metode folosite de obicei pentru testarea inteligenței. Acest lucru ar însemna încadrarea copiilor în aceleași tipare din care teoria inteligențelor multiple și autorul ei încearcă să-i scoată. Identificarea inteligenței sau inteligențelor fiecărui elev ar trebui să se facă natural, prin participarea acestuia la activități practice.

Fiecare persoană are un mod propriu de a învăța, de a rezolva o problemă. Nu toți ajung la rezolvarea unei probleme pe aceleași căi, lucru care nu este deloc greșit. Încurajarea găsirii diferitelor căi pentru rezolvarea de probleme, de orice tip ar fi ele, se consituie în unul din avantajele metodei lui Gardner. Învățarea centrată pe elev, pe persoană, implicarea activă a subiectului în învățare, precum și dezvoltarea personală a fiecăruia sunt alte avantaje care pot fi amintite.

Motivația fiecăruia dintre elevi este foarte importantă pentru procesul de învățare. Cunoașterea capacităților acestora și recurgerea la metode particularizate pentru dezvoltarea lor, contribuie la creșterea motivației. Particularizarea metodelor de lucru, procedeele alese, în funcție de gândirea și modul de lucru al elevilor este benefică pentru trasarea concretă a liniilor individualității persoanelor. Ieșirea din tiparele universale ale succesului și alegerea unor căi noi pentru reușită poate duce la creșterea stimei de sine, implicit la succes.

Cercetările lui Howard Gardner au identificat și definit până la opt tipuri diferite de inteligență. Inteligența intrapersonală, Inteligența interpersonală, Inteligența corporală și kinestezică, Inteligența spațială, Inteligența naturalistă, Inteligența lingvistică, inteligența muzicală

Desfășurarea activității didactice, din perspectiva teoriei inteligențelor multiple, are o mulțime de consecințe dintre cele mai favorabile:

- a. cunoașterea profilului de inteligență a elevilor determină demersuri didactice diferențiate și individualizate;
- b. elevii au posibilitatea de a acumula cunoștințe, de a opera cu ele, făcând apel, după dorință, la diferite tipuri de inteligență;
- c. fiecare inteligență poate fi folosită pentru însușirea de cunoștințe din diferite domenii;
- d. activitatea didactică este proiectată astfel încât să angajeze cât mai multe tipuri de inteligență;
- e. cunoștințele învățate la școală sunt aplicate în situații reale, în viață;
- f. conceptele fundamentale ale diferitelor discipline sunt asimilate profund datorită faptului că sunt explorate cu ajutorul mai multor inteligențe;

- g. utilizarea teoriei inteligențelor multiple duce la formarea și dezvoltarea deprinderilor de comunicare, de relaționare, de cooperare;
- h. dă posibilitatea autocunoașterii elevilor, îi ajută să-și depisteze „punctele tari; și dezvoltă o motivație puternică pentru asimilarea noului.

În proiectarea și desfășurarea activităților din perspectiva teoriei inteligențelor multiple, cadrul didactic este organizator, ghid și îndrumător, urmărind ca fiecare elev să asimileze Curriculumul, care este același pentru toți. În acest mod, fiecare elev asimilează cunoștințele, valorificând tipul de inteligență pe care îl are mai bine structurat, iar activitatea este centrată pe elev. Pentru ca profesorul să devină competent în proiectarea situațiilor de învățare, din perspectiva inteligențelor multiple, el va analiza, prin prisma acestei teorii, fiecare sarcină propusă elevilor. Pentru fiecare tip de inteligență am exemplificat sarcini de lucru adecvate.

Inteligența verbal-lingvistică

Sarcini de lucru:

- Scrie un eseu pe tema...
 - Scrie/caută ghicitori, proverbe sau zicători despre
 - Concepe un afiș pentru o carte lecturată
 - Creează un rebus despre o parte de vorbire studiată
 - Descrie peisajul din opera..
 - Scrie un reportaj despre...
 - Scrie un cvintet despre ...
 - Completează un text lacunar.
 - Scrie un text cu cuvinte date sau termeni cheie dați în avans.
- Elevii pot juca rolul de jurnaliști, poeți, avocați, scriitori.

Inteligența logico-matematică

Sarcini de lucru:

- Anticipează ce se va întâmpla, dacă ...
 - Anticipează consecințele faptului că ...
 - Completează un tabel cu date extrase din text.
 - Ordonează cronologic etapele unui proces dezumanizării / evoluției unui personaj.
 - Stabilește asemănările și deosebirile dintre două personaje etc.
 - Rezolvă un studiu de caz.
 - Rezolvă puzzle, rebusul.
- Elevii pot juca rolul de savanți, contabili, programatori.

Inteligența vizual-spațială

Sarcini de lucru:

- Elaborează organizatori grafici (copacul ideilor, ciorchine).
 - Subliniază cuvinte cheie și idei esențiale dintr-un text.
 - Realizează sigle, blazoane.
 - Elaborează un poster, un flyer, o reclama despre un spațiu promovat în opere literare
 - Vizionează un film documentar.
 - Analizează o fotografie.
 - Identifică un traseu pe o hartă. (drumul lui Harap Alb / călătoria Vitoriei Lipan)
- Elevii pot juca rolul de arhitecți, fotografi, artiști, piloți, ingineri-mecanici.

Inteligența corporal-kinestezică

Sarcini de lucru:

- Indică la hartă localitățile menționate în opera
- Învăță un dans specific unei regiuni ilustrate în opere literare.
- Joacă un joc de rol dramatic.

Elevii pot juca rolul de meșteșugari, mecanici, chirurghi.

Inteligența muzicală

Sarcini de lucru:

- Ascultă muzica specifică anumitor regiuni ilustrate în opera.
- Creează un cântec despre o locație.
- Cântă un cântec specific țării ...
- Scrie versurile unui cântec despre ...
- Stabiliți regiunea țării din care provine cântecul popular ascultat.
- Recunoaște zona din care provine un cântec ascultat, etc.

Elevii pot juca rolul de compozitori, poeți, pianiști, staruri ale muzicii rock etc.

Inteligența interpersonală

Sarcini de lucru:

- Realizează un interviu, o anchetă.
 - Adresează întrebări colegului.
 - Relizează un proces literar al unui personaj.
 - Realizați un proiect de grup.
 - Realizează un interviu cu un coleg de alta naționalitate pentru a-i înțelege valorile, cultura.
- Elevii pot juca rolul de profesori, directori, administratori, lideri foarte eficienți.

Inteligența intrapersonală

Sarcini de lucru:

- Completează într-un jurnal opiniile despre călătoria ta în ...
- Stabilește o listă de priorități.
- Spune ce ai face dacă ai fi în locul personajului ...?
- Scrie opiniile tale despre ...
- Ce ar fi diferit, dacă ai fi trăit într-o altă cultură?

Elevii pot juca rolul de avocați, teologi, întreprinzători.

Inteligența naturalistă

Sarcini de lucru:

- Stabilește un traseu turistic pe hartă.
- Realizează colaje despre locurile prin care a mers personajul ...
- Colectează și prezintă informații din ziare despre evenimente ecologice.

Elevii pot juca rolul de naturaliști, fermieri, ecologiști.

Concluzionând, teoria inteligențelor multiple a lui Gardner aduce opt inteligențe în locul uneia generale, niciuna dintre cele opt nefiind mai importantă decât celelalte. Fiecare persoană se naște cu anumite capacități și abilități care sunt dezvoltate dacă sunt descoperite la timp și dacă se lucrează în școală conform acestora. Deținerea uneia dintre inteligențe nu exclude deținerea și alteia, unele fiind chiar înrudite. Ieșirea din tipare și obținerea succesului pe căi diferite este unul dintre conceptele moderne care se încearcă a se implementa în școli, implicarea activă a subiectului în procesul lui de învățare fiind modalitatea de obținere a optimului funcțional al individului.

Bibliografie:

Sion, Grațiela. (2014). *Psihologia dezvoltării*. București: Editura Fundației România de mâine.
Țuțu, Mihaela Corina. (2014). *Psihologia personalității*. București: Editura Fundației România de mâine.

Yestoeducation. (2016). *Teoria inteligențelor multiple – când fiecare zboară cu aripi diferite*, găsit la adresa yestoeducation.wordpress.com/2016/03/13/inteligentele-multiple

TEST, TEACH, TEST- AN APPROACH TO TEACHING

Antonis Ioannou

Director of Studies, Plato Institute, Limassol, Cyprus

Humelnicu-Christofi Simona-Elena

English Teacher, Secondary School No. 29, Galati, Romania

Abstract: The Test, Teach, Test (T.T.T.) language learning technique is a dynamic and learner-centered approach that aims to maximize language acquisition and retention. This article explores the T.T.T. methodology and its effectiveness in language classrooms. The technique's key components and benefits will be discussed, along with four practical examples illustrating its application in various language learning contexts.

Introduction: Language learning is a complex process that requires active engagement, practice, and feedback. Traditional teaching methods often focus on extensive instruction followed by limited opportunities for students to apply their knowledge. The T.T.T. technique, on the other hand, places the learner at the center of the process, encouraging active participation and self-reflection.

Test: The first phase of the T.T.T. technique involves a diagnostic test designed to assess the students' current language proficiency. This initial assessment allows teachers to identify individual strengths and weaknesses, enabling them to tailor subsequent teaching to address specific learning needs. The test should cover all language skills: listening, speaking, reading, and writing. For instance, in an English class, a test may include listening comprehension exercises, oral interviews, reading comprehension passages, and written tasks.

Teach: Following the diagnostic test, the teaching phase begins. Based on the test results, teachers develop customized lesson plans to address the areas where students require improvement. This phase may involve various interactive activities, multimedia resources, and engaging discussions to facilitate language learning. The emphasis is on providing clear explanations, demonstrations, and examples, enabling students to grasp new concepts effectively.

Example 1: In a Spanish class, the diagnostic test reveals that students struggle with verb conjugation. During the teaching phase, the teacher incorporates interactive games, such as verb bingo, and uses visual aids to reinforce the rules of conjugation. Students actively participate, practice verb conjugation, and receive immediate feedback, allowing them to internalize the concepts more effectively.

Example 2: In a Mandarin Chinese class, the diagnostic test reveals that students have difficulty with pronunciation. The teacher introduces various pronunciation exercises using audio recordings and interactive software. Students listen, repeat, and self-assess their pronunciation using provided guidelines. Through continuous practice and feedback, students gradually improve their speaking skills.

Test (Post-Teaching): After the teaching phase, a post-teaching test is administered to evaluate the progress made by students. This test serves as an opportunity for learners to showcase their improved language proficiency and for teachers to assess the effectiveness of their teaching strategies. The post-teaching test should cover similar aspects as the diagnostic test to ensure comparability.

Example 3: In a French class, the post-teaching test evaluates students' comprehension and ability to apply newly acquired vocabulary and grammar structures. The test may include listening exercises, role-playing scenarios, and written tasks. Students demonstrate their progress by effectively communicating in French and showcasing their understanding of the taught material.

Example 4: In an English as a Second Language (ESL) class, the post-teaching test assesses students' reading and writing skills. Students are presented with a passage to read and then asked to

write a summary or respond to comprehension questions. The test allows teachers to gauge improvements in students' language proficiency and identify areas that may require further attention.

Conclusion: The Test, Teach, Test (T.T.T.) language learning technique provides an innovative and student-centered approach to language acquisition. By assessing learners' initial proficiency, tailoring instruction to address specific needs, and evaluating progress through post-teaching tests, the T.T.T. technique facilitates a more effective and personalized language learning experience. Through the presented examples, it is evident that the T.T.T. approach encourages active participation and promotes self-reflection.

Bibliography:

Ellis, R., & Shintani, N. (2014). *Exploring Language Pedagogy Through Second Language Acquisition Research*. Routledge.

Ellis, R. (2015). *Understanding Second Language Acquisition: Second Edition*. Oxford University Press, USA.

SCRIVENER, Jim, UNDERHILL, Adrian, ed. *Learning teaching: the essential guide to English language teaching*. Third edition. Oxford: Macmillan, 2011

Scott Thornbury (2017). *30 Language Teaching Methods*. Cambridge Handbooks for Language Teachers. Cambridge University Press.

Articles:

2007 *Educational Settings and Second Language Learning*. Volume 9 Asian EFL Journal.

VALENȚELE INCLUSIVE ALE METODEI ÎNTRERARILOR ÎN PROCESUL DIDACTIC

prof.înv.primar, Bobulișteanu Daniela-Teodora
Școala Gimnazială Nr.28 Galați

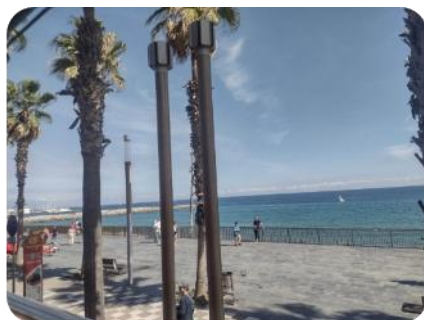


Proiectul „Synergies for remigrants children inclusion”, Erasmus+, KA2 cu numărul de referință 2020-1-R001-KA229-079815, al Școlii Gimnaziale Nr.28 Galați este unul dintre proiectele implementate în perioada 2021-2023. Una dintre mobilitățile proiectului a avut loc în regiunea Olot, Spania, în luna octombrie 2022. Împreună cu o parte din echipa de proiect, prof. Geanina Radu, prof. Monica Răducan, prof. Liliana Olariu am vizitat școala pilot din Olot și am observat modalitățile de desfășurare a activităților școlare și extrașcolare. Am descoperit acolo o școală inclusivă, cu elevi de vârste diferite, națiuni diferite, limbi și culturi diferite. Totul se desfășura într-o atmosferă prietenoasă, relaxantă, caldă dar încărcată cu note de respect și recunoștință.

În cadrul proiectului am explorat practicile educaționale de tip e-learning (aplicații, povești, jocuri). Una dintre metodele prezentate a fost metoda itinerariilor de învățare inclusivă. Într-un cadru relaxant, o sală generoasă împărțită în două spații de învățare separate cu uși glisante din sticlă transparentă, elevii „porneau” spre Cosmos. Cerul și Pământul erau separate de acea fereastră de sticlă. Pe ea se afla traseul educațional. Pornind de la o idee simplă „De ce este tristă Luna”, elevii urmăreau mișcările Pământului și consecințele lor. După această călătorie imaginară „cosmonauții” se grupau și își notau propriile idei/ observații. Fiecare grupă (4 elevi) avea la dispoziție un laptop și descopereau informațiile împreună. Astfel călătoria era mai plăcută și mai ușoară, mai ales pentru cei de vârstă mai mică sau pentru cei cu dificultăți lingvistice.



Pentru ei a fost o călătorie în Cosmos, pentru noi a fost o călătorie care ne-a îmbogățit mintea și sufletul. Am cunoscut oameni frumoși, am legat prietenii, am vizitat locuri deosebite. Tradițiile, cultura și ospitalitatea se transformă în amintiri vii care ne bucură sufletele și acum.



Anexe

Adresele web ale bibliotecilor de Resurse Educaționale Deschise ale Inspectoratelor Școlare Județene / ISMB:

JUDEȚ	ADRESE
Arad	https://sites.google.com/view/resurse-educationale/pagina-de-pornire?authuser=0
Arges	https://isjarges.ro/resurse-educationale-deschise/
Bacău	http://86.122.29.153:8080/red/curriculum
Bihor	Resurse educaționale deschise Bihor
Bistrița Năsăud	http://red.isjbn.ro/
Botoșani	http://www.isjbotosani.ro/articol/6642/BIBLIOTECA+RED.html
Brăila	https://www.isjbraila.ro/resedu.php
Brașov	http://www.isjbrasov.ro/index.php/resurse-educationale-1 https://www.youtube.com/channel/UCyzZCkPPXWp6zYC7LQeJ24g
București	http://red.ismb.ro/index.php https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oKoY2A5jzFL5zwx_4pnZ3iS4QFzed_76Q65fTbDAow0/edit#gid=0 https://www.ccd-bucuresti.org/index.php/ro/proiecte/event-zone
Buzău	http://isjbuzau.ro/red/ http://isjbuzau.ro/red/index.php/biblioteca
Călărași	https://www.isj-cl.ro/index.php/resurse-educationale-deschise-red
Caraș Severin	http://www.isjcs.ro/red/
Cluj	http://www.ccdcluj.ro/resurse-biblioteca.html
Constanța	https://www.isjcta.ro/biblioteca-red/
Covasna	https://isj.educv.ro/content/11236/Resurse-Educa%C8%9Bionale-Deschise https://oer.educv.ro/
Dâmbovița	http://www.isj-db.ro/resurse-educa-ionale-deschise
Dolj	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/13wVIWsJMRIkSHMAQWYpO30gy9YTggAV0 https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MHk9yD-bfbW6ZM_-36BbcFpf8zkPJrkmSzhkCTVxtpg/edit?usp=sharing
Galați	http://isj.gl.edu.ro/red.html https://www.youtube.com/channel/UC4fJobOLJ3Y9Z1fNDf1PP3Q
Giurgiu	http://isjgiurgiu.ro/jcms/index.php/resurse-educationale
Gorj	http://isjgorj.ro/resurse
Hunedoara	http://isj.hd.edu.ro/
Ialomița	https://www.isjialomita.ro/red/index.php?-table=resurse&-action=browse_by_materiihttps://www.isjialomita.ro/red/index.php?-table=resurse&-action=browse_by_materii
Iași	http://www.isjiasi.ro/index.php/curriculum-si-inspectie-scolara/resurse-educationale-deschise
Ilfov	http://www.isjilfov.ro/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=151&Itemid=291
Maramureș	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1K7uUCjRd0emkkE0d_iGS5j10IRuQK6yKsPbbqBBc5gs/edit#gid=0 http://www.isjmm.ro/red.htm
Mehedinți	http://www.mh.edu.ro/red/index.php/blog/

JUDEȚ	ADRESE
Mureș	https://www.edums.ro/resurseeducationale/
Neamț	https://sites.google.com/isj.nt.edu.ro/red
Olt	Resurse educationale deschise
Prahova	http://www.isj.ph.edu.ro/blog/resurse-educationale
Sălaj	http://isjsalaj.ro/red/index.php
Satu Mare	https://www.satmar.ro/web/page.php?id=93 https://www.satmar.ro/web/page.php?id=101 https://www.satmar.ro/web/page.php?id=99
Sibiu	https://www.isjsb.ro/index.php/resurse-educationale-deschise
Suceava	https://www.isj.sv.edu.ro/index.php/135-red/119-biblioteca-red
Teleorman	http://www.red.isjtr.ro/
Timiș	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1NFAGFsJhosIZW9SwbkMa88IFK6B0_TNDCGSVSVaUbhSk/edit#gid=714271717 https://www.youtube.com/channel/UCe7U6QCKJmTmFoMP5bt1Xw/videos
Tulcea	https://www.youtube.com/channel/UCrB_n65odojEFXhB-UviV9Q/videos bit.ly/ACCEDyoutube
Vâlcea	http://isjvl.ro/index.php?layout=edit&id=68
Vaslui	http://nelpae.ro/elearning/ http://lang-platform.eu/lms - LMS „Comics in Teaching Languages” – user și parola guest1 http://adult-education.ro/lms - LMS pentru educația adulților – user și parola guest1
Vrancea	http://isjvn.vn.edu.ro/red/

RED

Platforma școlară de e-learning, înființată și gestionată de Ministerul Educației:

<https://www.elearning.ro/>

Resursele educaționale deschise realizate pe platforma Livresq:

<https://library.livresq.com/browse/public&cred>

Resursele educaționale deschise realizate în cadrul proiectului CRED:

<https://digital.educred.ro/red-din-cred>