



Erasmus+

Școala Gimnazială Mircea Vodă, Brăila



„ A instrui – și mai ales a educa – înseamnă a integra pe copil în neamul din care face parte”

Simion Mehedinți

Ghid de bune practici

Educația, o șansă pentru viitor

Proiectul nr. 2022-1-RO01-KA122-SCH-000073387

Proiect finanțat prin **Programul Erasmus+ al Uniunii Europene**

AUTORI

Bardaș Mihaela Corina

Ciortan Florin Florian

Fuior Lenuța

Fuior Cosmin - Constantin

Mercan Mădălina

Mocanu Mirela - Nicoleta

Puha Alina Florentina

COORDONATOR: Nedelcu Aura

DISCLAIMER

„Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației”

Rezumatul proiectului

Proiectul **Educația, o șansă pentru viitor** este un proiect inclus în programul **Erasmus + al Uniunii Europene, acțiune cheie K1, domeniul Educație Școlară**, apărut dintr-o necesitate obiectivă a contextului educativ actual: școala în pandemia Covid19 și după. Activitatea didactică în pandemie s-a desfășurat în procent de 70%, în sistem hibrid. Acest sistem a provocat o conștientizare a faptului că actul didactic este deficitar prin inadaptabilitatea atât în rândul elevilor, cât și în rândul profesorilor pentru schimbările impuse.

Din analiza SWOT a unității de învățământ și din Planul de Dezvoltare Instituțională a reieșit necesitatea formării cadrelor didactice în vederea dezvoltării competențelor digitale, a competențelor de comunicare și relaționare cu elevii și părinți, prin însușirea unor metode și strategii inovatoare de predare - învățare – evaluare.

Scopul proiectului a fost de a dezvolta împreună cu comunitatea locală un mediu favorabil învățării, de a pregăti elevii pentru o lume în schimbare, formându-le capacități, deprinderi și competențe care să le permită să-și găsească menirea în societate și să asigurăm un climat de dezvoltare profesională și personală a cadrelor didactice.

Scopul proiectului este în concordanță cu obiectivele strategice din PDI, urmărind îmbunătățirea următoarelor aspecte: creșterea, până în anul 2025, a procentului cadrelor didactice ce utilizează TIC în procesul didactic până la 90%; creșterea stării de bine în rândul elevilor și a profesorilor școlii, de la nivelul bine la nivelul foarte bine în 4 ani.



Obiectivele proiectului :

1. Dezvoltarea abilităților de integrare a instrumentelor și aplicațiilor digitale în activitatea didactică, pentru 4 cadre didactice din Școala Gimnazială Mircea Vodă, în perioada 03.10.2022 – 02.10. 2023.
2. Îmbunătățirea competențelor de comunicare și relaționare cu elevii și părinții acestora, pentru 4 profesori de la Școala Gimnazială Mircea Vodă, în perioada 03.10. 2022 – 02.10. 2023.

Obiectivele proiectului au fost realizate prin participarea a 8 cadre didactice la 2 cursuri de formare, organizate în 2 fluxuri, și anume: cursul **ICT for teaching and learning** (4 participanți, 5 zile, Valencia, Spania, organizat de Esmovia Sistema Practices S.L), respectiv cursul **A Satisfying school experience:Strategies and skills for teachers** (4 participanți, 6 zile, Florența, Italia).

Impactul acestor mobilități la nivelul participanților a fost unul pozitiv deoarece a contribuit la:

- dezvoltarea personală, profesională și socială prin îmbunătățirea de competențe(cunoștințe, abilități, atitudini) într-un context internațional precum și recunoașterea acestor competențe
- creșterea motivației pentru profesia didactică
- îmbunătățirea actului didactic
- dezvoltarea competențelor digitale și lingvistice
- conștientizarea importanței și înțelegerea unor culturi și țări noi
- creșterea încrederii în sine
- schimb de idei, transfer de practici creative.

„Dezvoltarea competențelor personalului didactic participant la cele două mobilitati Erasmus a îmbunătățit calitatea procesului educațional și capacitatea cadrelor didactice de a crește gradul de participare al elevilor la activitatea educațională concomitent cu reducerea riscului de abandon școlar. Cadrele didactice formate și motivate au realizat activități de dezvoltare a climatului pozitiv în școală, activități extra-curriculare atractive și au creat un climat psihopedagogic reconfortant și stimulator pentru dezvoltarea armonioasă a tuturor elevilor, indiferent de particularitățile de vârstă și individuale ale acestora.

Stimularea creativității, inteligenței emoționale, a abilităților de comunicare și interacțiune socială, utilizarea instrumentelor TIC și folosirea strategiilor inovatoare de predare - învățare – evaluare au contribuit la creșterea performanțelor școlare, a stării de bine în rândul elevilor și al cadrelor didactice și la transformarea mediului școlar într-o experiență atractivă și prietenoasă.

Impactul acestui proiect la nivelul comunității noastre este unul semnificativ deoarece elevii, cadrele didactice, părinții și comunitatea întreagă conștientizează rolul benefic al proiectelor Erasmus+, cultura organizațională devenind mai puternică. Totodată a crescut și prestigiul școlii la nivel local și județean, prin diseminarea activităților și rezultatelor proiectului. Proiectul Erasmus a deschis școala noastră către medii educaționale competitive, naționale și europene, având oportunitatea de dezvoltare prin derularea unor alte proiecte de mobilitate sau parteneriate strategice.” afirmă dir.prof. Ciortan Florin Florian.

Descrierea cursurilor

1. ICT for teaching and learning, 14 – 18 noiembrie 2022, Valencia, Spain, Esmovia Sistema Practices S.L

Cursul se adresează cadrelor didactice care doresc să - și dezvolte competențele de utilizare TIC în scopuri educaționale. Oferă profesorilor idei practice despre cum pot folosi instrumentele și aplicații digitale în lecție astfel încât să stimuleze motivația elevilor și să creeze un mediu de învățare mai prietenos, atractiv și eficient.

Participanții la curs au avut ocazia să viziteze o școală din Valencia unde sunt folosite instrumentele de învățare colaborativă și TIC, și au putut evalua impactul acestora asupra elevilor.

Participanți:

- Fuior Cosmin Constantin – prof. de educație fizică și sport
- Mocanu Mirela – Nicoleta – prof. de limba română
- Mercan Mădălina – Georgeta – prof. de limba engleză
- Puha Alina – Florentina – prof. de religie



Rezultate ale învățării:

- îmbogățirea și reînnoirea practicilor didactice
- competențe de integrare/ utilizare a aplicațiilor digitale în activitatea didactică
- competențe de crearea unui instrument colaborativ, interactiv, folosind TIC
- consolidarea și îmbunătățirea competențelor digitale
- dezvoltarea cunoștințelor metodologice pentru observarea, alegerea și selectarea metodelor de învățare/predare folosind aplicații digitale
- împărtășirea bunelor practici în predare/învățare/evaluare folosind instrumente TIC

Opiniile participanților

„Cursul ICT for teaching and learning reprezintă o modalitate de evoluție profesională, vizând atât perfecționarea pe plan didactic, prin utilizarea unor metode moderne și atractive, cât și perfecționarea pe plan personal prin promovarea lucrului în echipă și relaționarea cu alte cadre didactice. Voi pune în aplicare noțiunile asimilate în urma acestui curs, încercând să utilizez cât mai multe mijloace moderne de educație. Organizarea a fost ireproșabilă pe tot parcursul experienței, echipa din țara gazdă dând dovadă de amabilitate și disponibilitate pentru a ne ajuta să ne integrăm cât mai ușor. Acest curs contribuie pozitiv la formarea cadrelor didactice, activitățile fiind centrate pe dezvoltarea unor competențe necesare procesului educativ centrat pe nevoile elevilor.”

(prof. Cosmin Fuior-Constantin)



„Cursul a reprezentat o oportunitate unică în propria formare profesională. Este bazat pe metode moderne, care motivează elevii și promovează lucrul în echipă, făcând orele mult mai atractive. Prezentarea cursului a fost clară și ușor se înțelege (chiar dacă a fost în limba engleză). Profesoara a manifestat în permanență entuziasm și ne-a încurajat mereu. Voi încerca să aplic ceea ce am învățat și în unitatea noastră.

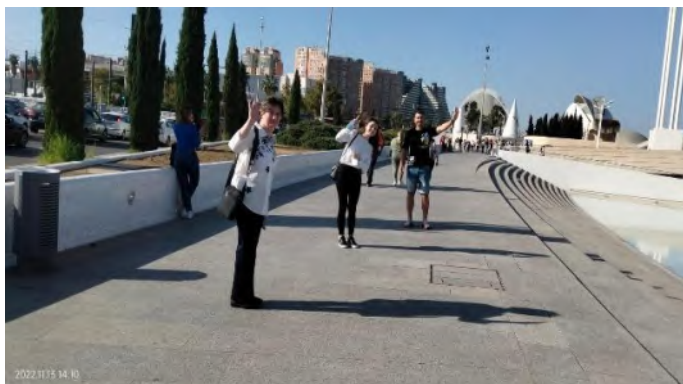
Întreaga echipă de la Esmovia a relaționat excelent cu noi de la sosire, pe durata cursului și până la plecare. De asemenea impactul cu o cultură nouă a fost de neimaginat. Poporul spaniol și-a conservat tradițiile, obiceiurile și arhitectura (catedrale, monumente), chiar dacă a fost influențată de sute de ani de ocupație, de diferite regate. Și nu în ultimul rând, școală vizitată pare pentru noi ceva din viitor (cantină, laboratoare, cancelarii ale profesorilor organizate pe arii curriculare, program, structura).” (prof. Mocanu Mirela-Nicoleta)



„Cursul "ITC for teaching and learning" desfășurat în perioada 14-19 nov.2022 a avut un impact pozitiv asupra mea. Prin intermediul acestuia am descoperit noi metode și tehnici care pot fi utilizate la clasă. Acestea pun accentul pe lucrul în echipă, înțelegere, comunicare și coordonare. Îmi propun ca pe viitor să aplic la clasă ceea ce am învățat și astfel elevii să devină mai interesați și mai dornici de cunoaștere. (prof. Puha Alina-Florentina)

„Cursul ICT for teaching and learning reprezintă o experiență semnificativă atât pe plan profesional, cât și personal. Prin intermediul acestui curs am dobândit noi informații legate de resursele digitale și am perfecționat noțiunile deja existente, conștientizând nevoia de adaptare la mijloacele moderne de educație. Aplicațiile utilizate constituie resurse care facilitează procesul de predare-învățare și stârnesc interesul elevilor.

Exercițiile practice din cadrul cursului, precum și vizitarea unei școli din Valencia contribuie la lărgirea perspectivei noastre asupra învățământului. Această experiență nu s-a rezumat doar la evoluția pe plan profesional, ci a reprezentat și o modalitate de intensificare a coeziunii colectivului nostru, de integrare într-un mediu nou și de cunoaștere a unor noi persoane, mentalități și locuri. Așadar, consider că această experiență marchează un pas înainte către optimizarea calității procesului educativ.”(prof. Mercan Mădălina-Georgeta)



2. A Satisfying school experience: Strategies and skills for teachers, 01-06 mai 2023, Florența, Italia, Europass Teacher Academy

Cursul se adresează profesorilor care doresc să promoveze un mediu mai dinamic și creativ în clasă pentru a încuraja și a stimula interesul elevilor pentru învățare. Acest curs practic, este conceput pentru a ajuta participanții să înțeleagă, să identifice și să combată abandonul școlar timpuriu, relațiile negative dintre școală și familie și semnele timpurii ale burn – out – ului profesorului.

Participanți:

- Barțaș Mihaela Corina - prof. de limba franceză și engleză
- Ciortan Florin Florian - prof. de matematică
- Fuior Lenuța - prof. de biologie
- Nedelcu Aura - prof. de fizică - chimie



Rezultate ale învățării:

- dezvoltarea competențelor de comunicare și relaționare cu elevii, părinții și cadrele didactice
- creșterea gradului de conștientizare asupra importanței stării de bine și a entuziasmului în cadrul școlii
- cunoștințe despre motivație și cum poate fi stimulată
- cunoștințe privind tehnicile de prevenire și îngrijire a burn-out-ului
- competențe de stimulare a creativității și gândirii critice în rândul elevilor
- dezvoltarea competențelor lingvistice

Opinile participanților

„În ceea ce mă privește, participarea în cadrul acestei mobilități Erasmus+ reprezintă o experiență pe care o recomand tuturor cadrelor didactice. Mi-a oferit oportunitatea de a mă dezvolta atât pe plan profesional, cât și pe cel personal. Mai întâi de toate, participarea la cursul **A satisfying experience strategies and skills for teachers** mi-a oferit ocazia de a interacționa cu persoane noi din diferite țări, de a-mi dezvolta spiritul de echipă și capacitatea de socializare.

Mai mult decât atât, prin intermediul acestei mobilități am descoperit diferite strategii de gestionare a stresului, ce înseamnă alianța școală-elevi-familie, cum putem să gestionăm anumite conflicte, cum să ne menținem motivația, atât noi, cât și elevii. Toate activitățile și jocurile din cadrul cursului au reprezentat diferite abordări didactice pe care le voi folosi în procesul didactic.”

(prof. Bardaș Mihaela Corina)

În perioada 30.04-06.05.2023, am participat, în Florența, la cursul **“A Satisfying School Experience: Strategies and Skills for Teachers”**, organizat de Europass Teacher Academy.

Cursul s-a axat pe promovarea unui mediu mai dinamic și mai creativ în clasă, pentru a încuraja și a stimula interesul elevilor pentru învățare. Activitățile au urmărit dinamici, jocuri și exerciții de grup cu scopul de a obține noi abilități personale și profesionale în lucrul cu elevii. Am dobândit cunoștințe despre modul în care creativitatea, comunicarea îmbunătățită și abilitățile relaționale perfecționate pot fi aliați eficienți în descurajarea abandonului școlar și în favorizarea unei stări de bine în școală.

S-au împărtășit experiențe, provocări educaționale și am cunoscut sistemele de învățământ ale altor țări: Portugalia, Ungaria și Norvegia.

De asemenea, am descoperit unul dintre cele mai frumoase orașe culturale europene. Voi folosi în procesul didactic și voi transmite colegilor tot ceea ce am învățat în cadrul cursului. (prof. Ciortan Florin Florian)

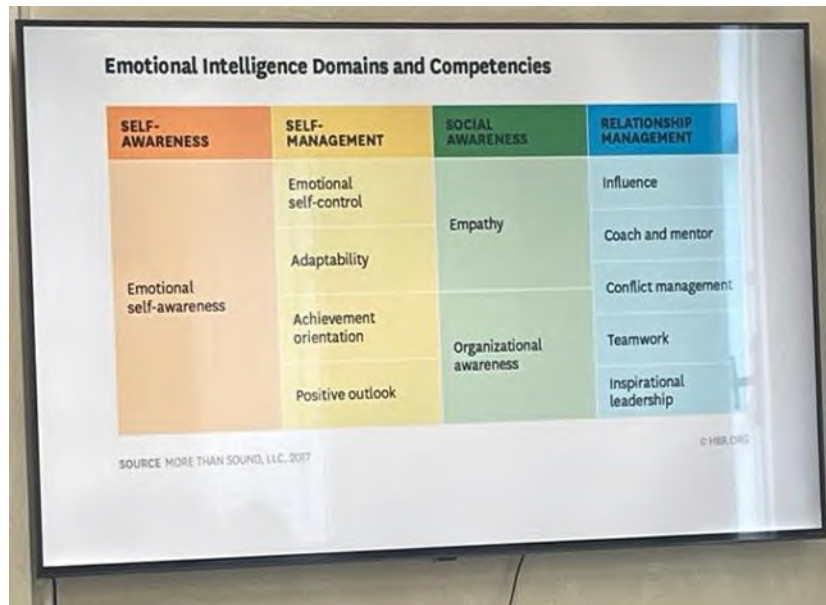


Petru mine aceasta experiență a constituit o modalitate de a cunoaște diferite aspecte practice și teoretice a diferitelor sisteme de educație din UE, dându-mi posibilitatea să fac comparație cu cel românesc. Consider că am învățat multe lucruri referitoare la tehnicile de îmbunătățire a comunicării, de gestionare a conflictelor, de reducere a stresului și dezvoltarea motivației, atât pentru elevi, cât și pentru adulți. A fost o oportunitate de care m-am bucurat. Îmi ofer disponibilitatea de a împărtăși colegilor experiențele acumulate, dar voi aplica în activitățile școlare și extrașcolare.(prof. Fuior Lenuța)

Experiența participării la cursul de formare „A Satisfying School Experience: Strategies and Skills for Teachers” din cadrul proiectului Erasmus + a fost unică și complexă. Cursul a răspuns nevoilor mele profesionale și personale, mi-a oferit posibilitatea să descopăr o gamă variată de tehnici și metode care pot contribui la îmbunătățirea comunicării și a relațiilor dintre profesori-elevi-părinți, la reducerea stresului și motivarea elevilor.

Prin intermediul acestui curs am avut ocazia să cunosc profesori din alte țări ale Europei : Portugalia, Ungaria, Norvegia și să împărtășesc cu ei experiențe, idei, exemple de bune practici cu privire la stimularea creativității și gândirii critice în rândul elevilor și despre efectele pozitive ale jocului asupra motivației. Acest curs mi-a oferit, de asemenea, ocazia cunoașterii culturii și civilizației orașului Florența, vizitând principalele obiective culturale: Palazzo Pitti, Galeria Uffizi, Ponte Vecchio, Grădinile Boboli, Piazza del Duomo etc.

Participarea la acest curs a însemnat pentru mine îmbunătățirea competențelor de comunicare, dobândirea unor cunoștințe, abilități și competențe utile pentru creșterea eficienței actului educațional.(prof. Nedelcu Aura)







Exemple de activități

ACTIVITATE : Ziua Internațională a Fotbalului

„ An interdisciplinary lesson – The history of football”

Descriere: Activitatea a constat în realizarea unei lecții interdisciplinare utilizând resurse digitale – EDPuzzle, vizându-se aptitudinile de Listening și Reading pentru disciplina limba engleză, precum și informarea în legătură cu istoria fotbalului pentru disciplina educație fizică și sport.

Obiectivele activității:

- valorificarea resurselor digitale
- dezvoltarea aptitudinilor de Reading și Listening
- popularizarea istoriei fotbalului

La această activitate au fost prezenți elevii claselor a VII-a A și a VII-a B din cadrul Școlii Gimnaziale Mircea Vodă, Brăila, sub îndrumarea cadrelor didactice: Fuior Cosmin Constantin-profesor de educație fizică și sport și Mercan Mădălina-profesor de limba engleză.

În deschiderea activității prof. de educație fizică și sport a prezentat câteva informații despre fotbal, urmând ca elevii să vizioneze resursa video realizată în Edpuzzle și să răspundă la întrebări pe baza materialului.

Lesson Plan

The theme of activity: An interdisciplinary lesson – The history of football

Curricular areas: English, Physical education **Education unit:** Mircea Vodă

Middle School Class: 7th grade

Teacher: Mercan Mădălina, Fuior Cosmin

PURPOSES OF THE ACTIVITY:

- Dissemination of the information acquired within the Erasmus+ project *ICT for teaching and learning*;
- Development of *Reading* and *Listening* skills;
- Popularizing the history of football

OBJECTIVES:

O₁. To acquire new knowledge about the history of football;

O₂. To watch the video resource about the history of football;

O₃. To answer the questions based on the watched clip; **TARGET GROUP:** 7th grade students.

TEACHING STRATEGIES:

- Forms of organization: individual, frontal;
 - Teaching aids: worksheets, video projector, computers;
 - Educational resources: receptive capacities and previously acquired knowledge of students; time available
- Anticipated problems:** The Ss may not understand some words; if this happens, the teacher will help them.

STAGES OF THE LESSON

Stages of the lesson	Teacher and students' activity	Interaction	Skills	Time	Purpose
Warm up	➤ Greetings. ➤ Ensuring favorable conditions the beginning of the lesson. ➤ Preparation of didactic materials	lockstep	Speaking	3'	To prepare the Ss for the lesson
Lead-in	➤ Ss receive handouts containing information related to history football. (Appendix 1) ➤ Ts randomly name students to read the information.	Ts-Ss Ss-Ts	Reading	10'	To introduce information related to the topic
Announcing the subject and stating the objectives	The teachers announce the theme of the activity and state the intended objectives.	Frontal	Listening Speaking	2'	To introduce the new topic
Carrying out the activity	➤ The Physical Education teacher briefly presents information about football in Romanian language. ➤ Ss watch the video related to the history of football. ➤ Students view the Edpuzzle resource (Appendix 2) and answer questions based on it	Ts-Ss Ss-Ts	Listening	3' 10' 15'	To consolidate the vocabulary
Providing feedback	The teacher will ask questions related to the topic discussed and repeat the information if necessary.	Ts-Ss Ss-Ts		7'	To increase Ss' self confidence

APPENDIX 1

The history of football (soccer)

Football (or soccer as the game is called in some parts of the world) has a long history. Football in its current form arose in England in the middle of the 19th century. But alternative versions of the game existed much earlier and are a part of the football history.

Early history and the precursors of football

The first known examples of a team game involving a ball, which was made out of a rock, occurred in old Mesoamerican cultures for over 3,000 years ago. It was by the Aztecs called Tchatali, although various versions of the game were spread over large regions. In some ritual occasions, the ball would symbolize the sun and the captain of the losing team would be sacrificed to the gods. A unique feature of the Mesoamerican ball game versions was a bouncing ball made of rubber – no other early culture had access to rubber. The first known ball game which also involved kicking took place in China in the 3rd and 2nd century BC under the name cuju. Cuju was played with a round ball (stitched leather with fur or feathers inside) on an area of a square. A modified form of this game later spread to Japan and was by the name of kemari practiced under ceremonial forms. Perhaps even older cuju was Marn Gook, played by Aboriginal Australians and according to white emigrants in the 1800s a ball game primarily involving kicking. The ball was made by encased leaves or roots.

The rules are mostly unknown, but as with many other early versions of the game keeping the ball in the air was probably a chief feature. Other variety of ball games had been known from Ancient Greece. The ball was made by shreds of leather filled with hair (the first documents of balls filled with air are from the 7th century). Ball games had, however, a low status and was not included at the Panhellenic Games. In the Ancient Rome, games with balls were not included in the entertainment on the big arenas (amphitheaters), but occurred in exercises in the military by the name of Harpastum. It was the Roman culture that would bring football to the British island (Britannica). It is, however, uncertain in which degree the British people were influenced by this variety and in which degree they had developed their own variants.

The game of football takes its form

The most admitted story tells that the game was developed in England in the 12th century. In this century, games that resembled football were played on meadows and roads in England. Besides from kicks, the game involved also punches of the ball with the fist. This early form of football was also much more rough and violent than the modern way of playing. An important feature of the forerunners to football was that the games involved plenty of people and took place over large areas in towns (an equivalent was played in Florence from the 16th century where it was called Calcio). The rampage of these games would cause damage on the town and sometimes death to the participants.

These would be among the reasons for the proclamations against the game that finally was forbidden for several centuries. But the football-like games would return to the streets of London in the 17th century. It would be forbidden again in 1835, but at this stage the game had been established in the public schools. It took, however, long time until the features of today's football had been taken into practice. For a long time there was no clear distinction between football and rugby. There were also many variations concerning the size of the ball, the number of players and the length of a match. The game was often played in schools and two of the predominant schools were.

Rugby and Eton. At Rugby the rules included the possibility to take up the ball with the hands and the game we today know as rugby has its origin from here. At Eton on the other hand the ball was played exclusively with the feet and this game can be seen as a close predecessor to the modern football. The game in Rugby was called "the running game" while the game in Eton was called "the dribbling game". An attempt to create proper rules for the game was done at a meeting in Cambridge in 1848, but a final solution to all questions of rules was not achieved. Another important event in the history of football came about in 1863 in London when the first Football association was formed in England. It was decided that carrying the ball with the hands wasn't allowed. The meeting also resulted in a standardization of the size and weight of the ball. A consequence of the London meeting was that the game was divided into two codes: association football and rugby.

APPENDIX 2

<https://edpuzzle.com/media/637f59655ea9c04116c890b6>



PROIECT DIDACTIC

Cadre didactice: Mocanu Mirela-Nicoleta - profesor de limba și literatura română

Puha Alina-Florentina - profesor de religie ortodoxă

Arii curriculare: Limbă și comunicare

Om și societate

Discipline : Limba și literatura română

Religie Ortodoxă

Clasa: a V-a

Subiectul lecției: *Tradiții și obiceiuri de iarnă*

Competențe specifice:

- Prezentarea orală, pe baza unor repere date de profesor, a unor informații și a unor idei, exprimând opinii, emoții și sentimente prin participarea la discuții pe teme familiare, de interes sau pornind de la textele ascultate/citite
- Asocierea unor experiențe proprii de viață și de lectură cu acelea provenind din alte culturi

Obiective operaționale:

- Să vizioneze filmul realizat pe baza operei literare *Amintiri din copilărie*, de Ion Creangă (fragmentul *La urat*);
- Să răspundă la întrebări pe parcursul filmului (aplicatia EDPUZZLE);
- Să citească informații despre tradiții și obiceiuri de Crăciun și de Anul Nou din diverse zone ale țării și din lume (aplicatia CANVA);
- Să precizeze semnificația colindelor de Crăciun.

Strategia didactică:

- Forma de organizare: frontală, individuală.
- Metode și procedee: conversația, explicația, edpuzzle, canva, google forms
- Mijloace de învățământ: videoproiector, laptop, chestionare.

Scenariul didactic:

Evocare:

- Pentru început elevii urmăresc filmul realizat pe baza operei literare *Amintiri din copilărie*, de Ion Creangă (fragmentul *La urat*).
- Pe parcursul vizionării elevii răspund la întrebări referitoare la conținutul filmului, metoda folosită fiind Edpuzzle.

<https://edpuzzle.com/media/6391abb570f7a040f097f2c6>

Constituirea sensului:

- Se continuă prezentarea, elevii citesc informații despre Nașterea Domnului, legenda Crăciunului, pomul de Crăciun, tradiții culinare din această perioadă.
- De asemenea clasa află și despre alte obiceiuri legate de sărbătorile de iarnă, din alte zone ale țării și de pe mapamond.
- Prezentarea este realizată în aplicația Canva

https://www.canva.com/design/DAFTQrzZI_0/I3gzkWjsKqsvmOJuWBXPdQ/watch?utm_content=DAFTQrzZI_0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Reflecție:

- Elevii sunt provocați la discuții cu privire la semnificația colindelor, precum și a obiceiurilor și a tradițiilor de iarnă, astfel încât să înțeleagă că acestea diferă în funcție de regiune și de popor, dar că există și elemente comune.
- Apoi cântă colindul *Dulce, galbenă gutuie*. Și pentru că au venit la urat, gazdele le oferă dulciuri și fructe.
- La final, elevii completează chestionarul în google forms și acordă feedback-ul lectiei

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfnMvGS93LBkmQQbkP6DSpFo05uRWRHkvkPIJbW8GXYAcAMGg/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

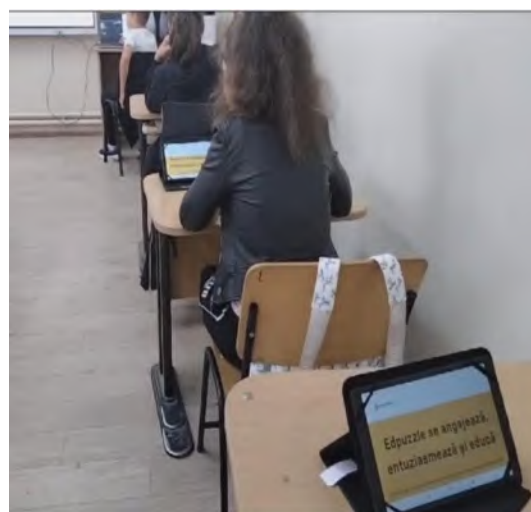
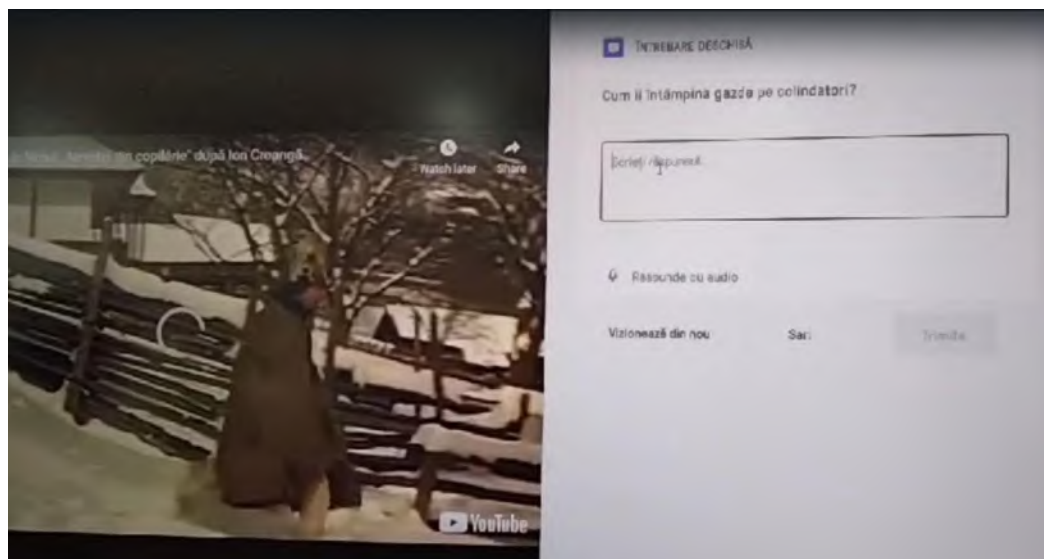
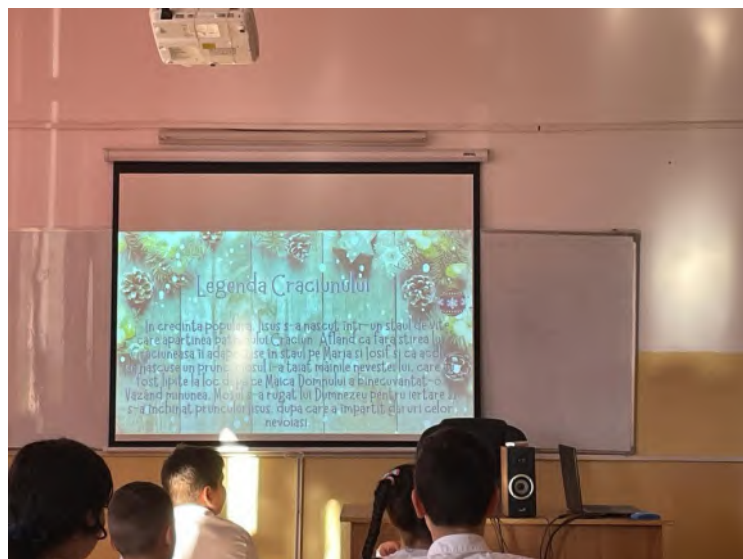
Concluzie

„Lecția este una atipică, care place în mod deosebit elevilor, deoarece au fost folosite aplicații digitale . Elevii au fost cu adevărat încântați să afle că există o varietate de tradiții și obiceiuri de iarnă, atât în țara noastră, cât și pe mapamond.

Aplicația EDPUZZLE a fost utilizată cu succes pe baza filmului ecranizat după Amintirile din copilărie, de Ion Creangă. Capodopera marelui povestitor a adus în prim-plan tradițiile satului românesc. Micuții au observat că Nică și tovarășii lui purtau cu mândrie costumul popular.

De asemenea, prin aplicația CANVA, au realizat cât de neobișnuite sunt tradițiile altor culturi: unele care au la bază delicatețea și gingășia, altele dimpotrivă. Copiii au constatat că și noi am împrumutat unele activități specifice altor popoare.

Elevii și-au manifestat, la final, dorința de a mai desfășura astfel de lecții.” (**profesor Mocanu Mirela Nicoleta**)



ACTIVITATE: „Ghicește emoția”

Prof. Bardaș Mihaela Corina

Grupul țintă: elevii clasei a VIII-a

Resurse umane: coordonatorul activității, elevii

Resurse materiale: flipchart, carioci

Obiective:

- dezvoltarea abilităților de comunicare între participanți
- stimularea creativității și a capacității de a reprezenta situații prin gesturi
- crearea unui climat cât mai dinamic și interactiv pentru participanți
- îmbunătățirea abilităților relaționale

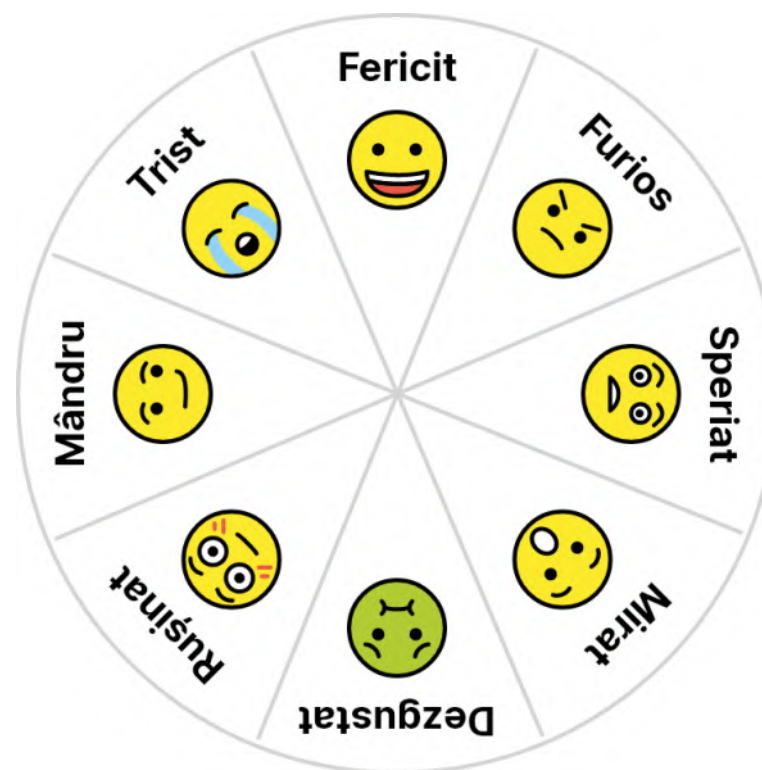
Descrierea activității

În cadrul activității **Ghicește emoția!**, activitate descoperită în cadrul mobilității **Erasmus+**, participanții au avut oportunitatea de a alege și de a mima fiecare câte o emoție sau un sentiment la alegere.

Pentru aceasta, coordonatorul activității are nevoie de un flipchart și de carioci cu scopul de a scrie diferite emoții, cum ar fi: teama, supărare, rușine, fericire, dezamăgire, mirare, mândrie, etc. Unul dintre participanți va trebui să aleagă în minte o emoție la întâmplare, timp în care ceilalți vor fi așezați cu spatele la el în linie dreaptă.

Participantul care a ales emoția trebuie să mimeze primul. După care, va mima fiecare elev până la capăt, acesta din urmă fiind cel care va ghici emoția sau sentimentul participantului din fața flipchartului.

Aceasta se dovedește a fi o activitate care antrenează creativitatea elevilor, capacitatea de a mima, favorizând un climat cât mai dinamic și distractiv pentru elevi.





REZULTATE :

- îmbogățirea creativității elevilor
- formarea unui mediu cât mai dinamic și distractiv pentru participanți
- creșterea gradului de socializare între elevi
- exprimarea cu ușurință a emoțiilor prin gesturi



ACTIVITATE DE DEZVOLTARE PERSONALĂ: „Eu în oglină”

Scop : dezvoltarea capacității de autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți în vederea dezvoltării unui climat pozitiv incluziv în școală, cu impact asupra îmbunătățirii relațiilor de comunicare, a reducerii absenteismului și a creșterii performanțelor școlare.

Grup țintă: elevii clasei a VI-a

Organizator: prof. Fuior Lenuța

Resurse:

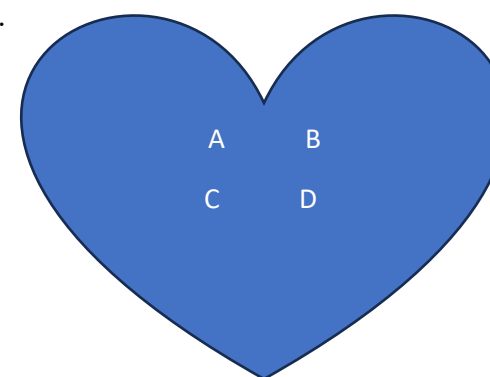
- Metode și procedee: brainstorming, conversația, dezbateră, jocul didactic, explicația
- Forme de organizare: frontal, individual, în echipă
- Resurse materiale: fișă de lucru, carioci, hârtie și cartoane colorate

Descrierea activității

Activitatea a început cu un exercițiu de dezgheț „Fulgi de nea”. Fiecare elev primește câte o coală de hârtie. Elevii sunt rugați să nu pună întrebări, să fie atenți la explicații și să execute ceea ce înțeleg. Li se cere să îndoie foaia și să rupă colțul din dreapta, apoi colțul din stânga. Această comandă se repetă de 3 ori, apoi se desface foia și se observă fulgii formați.

Concluzie: se observă că deși toți elevii au făcut același lucru, nu toți au obținut același rezultat.

Fiecare elev primește o foaie pe care este desenată o inimă ce cuprinde patru zone numerotate A,B,C,D. Elevii completează zonele respective, apoi le lipesc pe o coală de flipchart. În felul acesta, fiecare elev își identifică calitățile, defectele, interesele, ce părere au despre alți oameni și oamenii despre ei.



- A. 3 calități/defecte pe care le ai.....
- B. 3 lucruri pe care ți-ar place să le schimbi la tine.....
- C. Unii spun despre mine că.....
- D. Eu spun desprecă.....



ACTIVITATE DE PREGĂTIRE A EVALUĂRII SUMATIVE – Aplicația Quizizz

Disciplina: Fizică

Clasa: a VIII-a B

Prof. Nedelcu Aura

Tema: *Căldura. Temperatura*

Tipul lecției: lecție de recapitulare, consolidare și fixare a cunoștințelor

Scopul lecției: motivarea elevilor pentru învățarea noțiunilor de fizică prin intermediul aplicației Quizizz

Competențe specifice:

- 1.1 Explorarea proprietăților și fenomenelor fizice în cadrul unor investigații științifice diverse(experimentale/teoretice)
- 1.2 Folosirea unor metode și instrumente pentru înregistrarea, organizarea și prelucrarea datelor experimentale și teoretice
- 2.1. Încadrarea în clasele de fenomene fizice studiate a fenomenelor fizice complexe identificate în natură și în diferite aplicații tehnice
- 3.3 Evaluarea critică autonomă a datelor obținute și a evoluției propriei experiențe de învățare
- 4.2 Folosirea unor modele simple din diferite domenii ale fizicii în rezolvarea de probleme simple/ situații problemă

Obiective operaționale:

La sfârșitul lecției toți elevii trebuie:

- O₁ – să definească difuzia, agitația termică, mișcarea browniană, căldura și temperatura
- O₂ – să identifice unitățile de măsură pentru căldură și temperatură în SI și practică
- O₃ – să indice modalitățile de propagare a căldurii prin solide, lichide și gaze
- O₄ – să transforme gradele Celsius în grade Kelvin și invers
- O₅ – să rezolve probleme de fizică folosind ecuația calorimetrică și coeficienții calorici

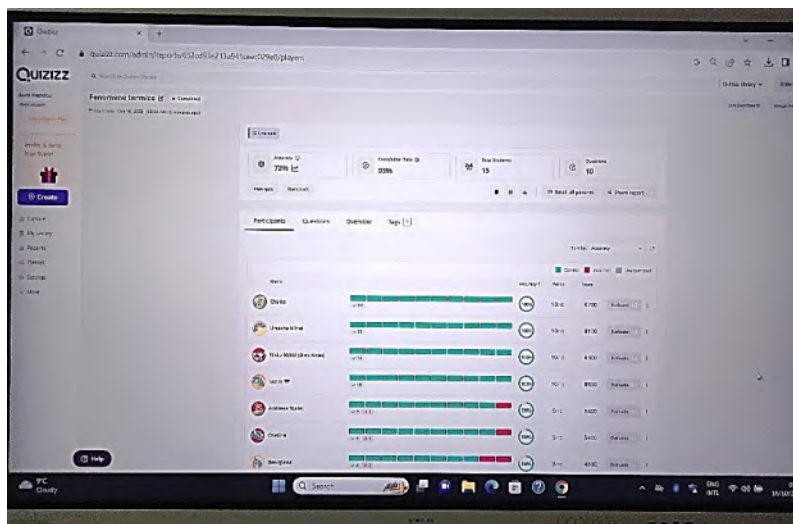
Metode și procedee didactice: conversația, exerciții din aplicația Quizizz

Materiale și mijloace didactice: laptop, videoproiector, tablete, internet, ecran de proiecție

Descrierea activității:

- Se accesează aplicația Quizizz de către profesor <https://quizizz.com/admin>
- Elevii folosesc tabletele pentru a se conecta la aplicație. Accesează linkul <https://quizizz.com/join>, primesc un cod, apoi își scriu numele
- După ce s-au conectat toți elevii, profesorul dă start exercițiului. Se dau spre rezolvare mai multe exerciții, pentru ca elevii să-și însușească mai bine noțiunile de fizică. La cererea elevilor sunt reluate anumite exerciții.

- Elevii lucrează individual exercițiile
- La sfârșit se realizează clasamentul, profesorul având posibilitatea de a stoca rezultatele pentru fiecare exercițiu lucrat.
- Din practică s-a dovedit că elevilor le place această aplicație, îi motivează și îi ajută în procesul de învățare
- Rezultatele obținute la evaluarea sumativă după o oră de recapitulare, consolidare și fixare a cunoștințelor cu ajutorul aplicației Quizizz au fost conform așteptărilor.



ATELIERUL PĂRINȚILOR „Laude și recompense”

Motto: „Cea mai eficientă educație pentru un copil constă în joaca lui cu lucruri frumoase” – Platon

Scop: conștientizarea de către părinți a rolului educativ al recompenselor și al mesajelor de laudă

Grup țintă: părinții elevilor de clasă a V-a A

Organizator: prof. diriginte Nedelcu Aura

Resurse:

- Metode și procedee: brainstorming, conversația, dezbateri
- Forme de organizare: frontal, individual, în echipă
- Resurse materiale: prezentare ppt, carioci, hârtie colorate, film educativ: https://www.youtube.com/watch?v=ce_VUpyMUJw
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe2jEdVk04Jkagth8cE173CtJJxsJB4aIHeJ7BTBciIYUU5kg/viewform?usp=sf_link

Descrierea activității

- Profesorul diriginte împarte coli colorate părinților. Culoarea este aleasă de către fiecare părinte.
- Profesorul diriginte îi roagă pe părinți să îndoiească foia în două, să mai repede operația, apoi să rupă colțurile și în final să prezinte produsul obținut.
- Fiecare părinte a obținut un „fluture” unic. Concluzia: Fiecare copil este unic, iar unicitatea lui reprezintă punctul de plecare în toate deciziile luate în privința lui, cu scopul de a-l ajuta să se dezvolte armonios.
- Profesorul diriginte expune prezentarea ppt, „Laude și recompense”, apoi are loc discuții pro și contra despre importanța laudelor și recompenselor. Propun recompense pentru copii atunci când ei obțin note bune, își ajută frații mai mici sau părinții la muncile casnice, își fac ordine în cameră etc; evidențiază efectul recompenselor și al mesajelor de laudă asupra propriilor copii.
- Prof. dirig. moderează discuțiile
- Spre finalul activității este proiectat filmul: „Cel mai bun film educațional al anului”; prof. îi informează că filmul are legătură cu următoarea întâlnire și că acesta are ca temă de reflecție mesajul filmului.

Concluzie: În cadrul activității „Laude și recompense”, părinții au avut oportunitatea să înțeleagă importanța utilizării eficiente a mesajelor de laudă, al recompenselor și să identifice impactul lor asupra propriilor copii.



ALTE ACTIVITĂȚI ALE PROIECTULUI

„Emoții în comunicare”

Prof. Mocanu Mirela Nicoleta/ clasele V - VI

18.05.2023

Scopul atelierului „**Emoții în comunicare**” îl reprezintă explorarea inteligenței emoționale ca abilitate semnificativă pentru învățare și muncă. Comunicarea este o condiție primordială de supraviețuire în societate, ea devine inevitabilă în situații de interacțiune. Exprimarea și interpretarea corectă a propriilor emoții sau ale altor persoane reprezintă un aspect important al comunicării interumane. Corpul nostru este invadat de o multitudine de senzații și trăiri pe care încercăm să le controlăm, să le schimbăm sau să le păstrăm.

Oricine se poate supăra - asta este ușor. Dar să te superi pe persoana potrivită, într-o măsură corectă, la momentul potrivit, dintr-un motiv corect și în mod corect - asta nu e ușor. Aristotel

Inteligența emoțională se referă la aptitudinea de a ne controla propriile emoții și de a le afișa în fața altor persoane. Pe primul plan se pune respectul manifestat față de opiniile și sentimentele altor persoane, dar și față de diversitate, ceea ce este foarte important pentru viața socială.



Fructele și legumele, principalele surse de vitamine

Prof. Fuior Lenuța/clasa a VI-a

29.09.2023

- Fomarea unor comportamente alimentare corecte în copilărie reprezintă premiza pentru sănătatea viitorilor adulți.
- Dobândirea unor cunoștințe cu privire la un regim alimentar sănătos și adecvat grupei de vârstă



Jocurile copilariei

Prof.Fuior Cosmin Constantin/clasa a IV-a

22.05.2023

- Dezvoltarea capacităților motrice prin jocuri dinamice care să încurajeze participarea copiilor la activități fizice
- Dezvoltarea competențelor de comunicare și colaborare prin jocuri de echipă



ACTIVITATE EXTRAȘCOLARĂ OUTDOOR

„Care este diferența?

Prof. Nedelcu Aura/ clasa a IV-a

06.07.2023

Activitatea extrașcolară „*Care este diferența?*” a avut drept scop reducerea anxietății cauzată de tranziția între ciclul primar și cel gimnazial. Trecerea de la o clasă la alta reprezintă un prag important pentru elevi și presupune mai multe schimbări. Incertitudinea produsă de o schimbare a mediului înconjurător, de profesorii noi și diferitele așteptări din partea părinților, pot cauza copiilor anxietate.

De modul în care se produce adaptarea la clasa a V-a depinde ulterior întregul parcurs educațional al elevilor în ciclul gimnazial și chiar liceal. În cadrul acestui atelier, elevii au descoperit principalele schimbări între ciclul primar și gimnazial, au identificat posibilele efecte pe care aceste schimbări le pot avea asupra lor, precum și modalități de rezolvare a eventualelor dificultăți întâlnite. În timpul activității s-au folosit jocul și exerciții de spargere a gheții (Ghicește emoția...; Mima, Ghemul) pentru destinderea atmosferei și pentru a-i determina pe elevi să interacționeze între ei și cu profesorul.



„Totul despre mine și emoțiile mele”
Atelier adresat elevilor din clasa I și a III-a
Structura Dedulești
Prof. Mercan Mădălina

Prin intermediul activității, elevii au realizat un „Autoportret”, prin notarea unor informații personale, au identificat calități pentru ceilalți colegi, urmând ca apoi să discute despre emoții. Aceștia au enumerat cât mai multe emoții, au identificat emoțiile în funcție de imaginile privite, au diferențiat emoțiile pozitive de cele negative, atelierul încheindu-se cu o discuție bazată de întrebarea „Cine ne poate ajuta dacă experimentăm emoții care ne fac să ne simțim rău?”



Jocuri didactice / Exerciții de spargerea a gheții

1. The name game (Jocul numelui)

- Se formează grupe de câte 2 elevi
- Fiecare elev trebuie să răspundă la următoarele întrebări:
 1. *Care este istoria/ povestea numelui tău?*
 2. *Îți place numele tău?*
 3. *Ce semnificație are numele tău?*
- Fiecare pereche/grupă prezintă celorlalți elevi răspunsurile la întrebări.

2. Cum a fost ziua ta azi?

- Elevii sunt solicitați să noteze pe o coală A₄ trei aspecte/evenimente/cuvinte/gesturi ... care i-au făcut fericiți sau să se simtă bine și 3 aspecte negative/ cuvinte/ gesturi... care nu i-au făcut fericiți sau să se simtă bine, la sfârșitul zilei/ orelor de curs...
- SAU fiecare elev fixează un point în dreptul emoției pe care o simt

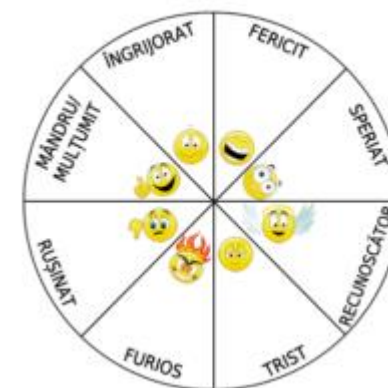
3. „Cutiuța cu surprize”: se solicită copiilor să extragă dintr-o cutiuță un bilețel, pe care este redată o față bucuroasă sau tristă. Pe rând, își vor exprima verbal o bucurie sau o supărare.



4. Grădina mea

- Elevii primesc o coală de hârtie și creioane colorate, apoi sunt rugați să-și deseneze propria grădină
- Fiecare element din grădină trebuie să reprezinte ceva: persoane importante din viața lor, sentimente, activități preferate etc
- Elevii pot prezenta desenul colegilor, precizând semnificația fiecărui element din desen.

Azi m-am simțit...



5. Scaune muzicale:

- Se așează scaunele într-un cerc. Numărul scaunelor trebuie să fie cu unul mai mic decât numărul elevilor participanți la joc.
- Se pornește muzica. Pe măsură ce muzica cântă în fundal, elevii se pot plimba, pot dansa în jurul cercului de scaune. Când se oprește muzica, fiecare elev trebuie să-și găsească un scaun. Unul dintre elevi va rămâne fără loc și va trebuie să extragă din cutia cu surprize un cartonaș pe care este scrisă o întrebare sau o sarcină de lucru, apoi să răspundă la întrebare/ rezolve sarcina.
- După rezolvarea sarcinii de lucru, se continuă jocul, unul dintre scaune este scos din cerc și procesul continuă până când nu mai sunt cartonașe cu întrebări/sarcini de lucru.

6. Ghemul

- Un ghem se aruncă de la un elev la altul.
- Se adresează o întrebare elevului la care ajunge ghemul.
- Elevul care prinde ghemul răspunde la întrebare, apoi va arunca ghemul spre alt elev și îi va adresa o întrebare și așa mai departe.

7. Inventatul de povești

- Se oferă elevilor un set de termeni aparent fără nici o legătură între ei. De exemplu: pădure, ceai, mașină, val, lună, roată, zăpadă, invidie și tavan.
- Elevii sunt provocați să inventeze o poveste care să conțină setul de termeni dați
- Elevii pot lucra individual sau pe grupe.

8. Jocul complimentelor

- Acest joc se adresează unui grup de copii, așezați în cerc.
- Fiecare jucător trebuie să spună câteva cuvinte frumoase copilului de lângă el, privindu-l în ochi.
- Cel complimentat trebuie să își manifeste recunoștința și să facă același lucru următorului participant. Dacă este nevoie, interveniți cu exemple ajutătoare, complimentând copilul care începe jocul.
- Exprimarea în cuvinte a aprecierii pentru cei din jur este o artă, ce poate fi deprinsă de la vârste fragede.

9. Joc de cunoaștere –Găsește pe cineva care....

- A văzut un vulcan vreodată
- Poate cânta la un instrument
- A studiat în altă țară
- Are un animal de companie

“Găsește pe cineva care...”

Găsește pe cineva care...	Nume	Informații adiționale
1. Este foarte vorbăreț/vorbăreață		
2. Adora limbile străine		
3. Este foarte timid/timidă		
4. Poate cânta la un instrument muzical		
5. Este foarte sociabil/sociabilă		
6. Cere sfaturi atunci când este necesar		
7. Are un animal de companie		
8. Se exprimă cu ușurință în public		
9. Are un hobby neobișnuit		
10. Nu dorește să vorbească în public		
11. Iubește arta		
12. Este motivat să învețe		
13. Se consideră o persoană optimistă		
14. Este tolerant/tolerantă		
15. Își dorește să învețe și să afle lucruri noi		
16. Este o persoană empatică		
17. Reține cu ușurință informații		
18. Este pasionat de lectură		
19. Practică un sport		

10. Ne exprimăm sentimentele

- Elevii sunt așezați în cerc
- Aceștia extrag fiecare câte un cartonaș, citesc cu voce tare propoziția (de exemplu –Spune ce te-a făcut fericit în aceasta dimineață) și își exprimă punctul de vedere.

11. Ce îți place?/Ce nu îți place?

- Cu ajutorul fotografiilor alese la întâmplare de pe rețeaua de socializare Instagram, elevii vor selecta o fotografie care le place și o fotografie care nu le place (argumentându-și ambele alegeri).
- Elevii vor lipi postituri în dreptul imaginilor alese.

Sursa de informare:

<https://aletheea.ro/5-jocuri-care-dezvolta-inteligenta-emotionala-a-copiilor/>

Curs : A Satisfying School Experience: Strategies and Skills for Teachers

Resurse digitale

LOGO	DESCRIERE
	Canva este o platformă australiană de design grafic, utilizată pentru a crea grafică, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual pentru rețelele sociale. Aplicația include șabloane pe care utilizatorii le pot utiliza. Această aplicație de editare cu mai multe funcții – editor de fotografii, producător de videoclipuri și creator de logo-uri – este gratuită. Ea vă permite să creați cu ușurință invitații, cărți de vizită, pliante, planuri de lecție, fundaluri Zoom și multe altele folosind șabloane concepute profesional. Deși gratuită, pentru funcționalități suplimentare, Canva oferă și abonamente cu plată precum Canva Pro și Canva for Enterprise. https://www.canva.com/ro_ro/
	Genially este o platformă online care permite crearea de infografice, video, ghiduri, imagini și prezentări digitale colorate, artistice și creative, dar și jocuri, teste distractive online. Cu toate că platforma nu este în limba română, aceasta este foarte intuitivă ce permite să lucrăm în ea fără a cunoaște foarte bine limba engleză. Toate instrumentele oferite de platforma Genially sunt extrem de utile atât pentru cadrele didactice, cât și pentru elevi. https://genial.ly/
	Padlet este o aplicație online colaborativă care funcționează pe principiul unui „avizier” virtual (wall). Aplicația este o pagină web unde utilizatorii pot publica mesaje sub formă de text, imagini, clipuri video și/sau legături, de pe orice tip de dispozitiv. Este foarte utilă pentru a aduna și expune contribuții ale elevilor, teme, proiecte, liste de termeni etc. Colaboratorii pot fi invitați prin e-mail sau cu ajutorul URL-ului. https://ro.padlet.com/
	Edpuzzle este o platformă online care permite profesorilor să transforme orice videoclip existent într-o lecție interactivă. Profesorul poate încărca un videoclip de pe YouTube sau din diverse alte surse, apoi poate adăuga întrebări și adnotări pe toată durata clipului. Aceste întrebări pot fi cu răspunsuri multiple, de completare a spațiilor libere sau deschise; sunt concepute pentru a încuraja implicarea studenților și înțelegerea conținutului prezentat. Odată create, aceste lecții pot fi partajate cu studenții printr-un link sau un cod încorporat care se deschide direct în browserele web de pe desktop-uri și laptop-uri, precum și pe dispozitive mobile, cum ar fi tablete și smartphone-uri. Profesorii au acces la instrumente de analiză care le permit să monitorizeze progresul realizat de fiecare elev în temele individuale. https://edpuzzle.com/

	Quizizz este un instrument gratuit de evaluare formativă într-un mod antrenant și distractiv pe care fiecare profesor îl poate integra în sistemul de predare – evaluare. Elevul parcurge materialul oferit fie sub formă de prezentare combinată cu întrebări interactive, fie doar test interactiv, parcurgându-le în ritmul propriu. Permite crearea de teste și lecții sau folosirea testelor/lecțiilor create de alți prof.; se poate urmări progresul elevilor. Testele create cu această aplicație pot fi accesate de către elevi de pe telefoanele mobile, tablete, laptop sau calculatoare conectate la Internet. https://quizizz.com/
	Kahoot! este o platformă / aplicație mobilă cu ajutorul căreia elevii își pot testa cunoștințele sub forma unor competiții, la care pot participa individual sau în echipe. Testele sunt concepute ca și chestionare cu variante multiple de răspuns, iar participanții primesc puncte atât pentru corectitudinea răspunsurilor, cât și pentru viteza lor. Utilizatorii își pot crea propriile chestionare sau pot folosi dintre cele deja existente. La finalul fiecărui joc, profesorul poate descărca un raport în care sunt prezentate rezultatele elevilor atât global, în procente, cât și detaliat pentru fiecare dintre ei. https://kahoot.it/
	Formulare Google este un software de administrare a sondajelor inclus ca parte a suitei Google Docs Editors gratuită bazată pe web oferită de Google. Serviciul include, de asemenea, Documente Google, Foi de calcul Google, Prezentări Google, Desene Google, Site-uri Google și Google Keep.     Prezentări Google Gmail Microsoft Forms Disc Google

CUPRINS

Rezumatul proiectului.....	3
Descrierea cursurilor.....	5

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI

Ziua Internațională a Fotbalului.....	13
Proiect didactic „Tradiții și obiceiuri de iarnă”.....	14
Activitate: „Ghicește emoția”.....	21
Activitate de dezvoltare personală: „Eu în oglindă”.....	23
Activitate de pregătire a evaluării sumative- Aplicația Quizizz.....	25
Atelierul părinților: „Laude și recompense”.....	27

ALTE ACTIVITĂȚI ALE PROIECTULUI

Emoții în comunicare.....	29
Fructele și legumele, principalele surse de vitamine.....	30
Jocurile copilăriei.....	30
Activitate extrașcolară outdoor: „Care este diferența?”.....	31
Totul despre mine și emoțiile mele.....	32
Jocuri didactice/exerciții de spargere a gheții.....	33
Resurse digitale.....	34