

Diana-Adela Redeuș

Andreia-Nicoleta Maxim

Anca Marlena Lupei

Rodica Glăvan

Ghid de bune practici

Secvențe pentru scenarii activități de învățare

PROACȚIUNE PENTRU O COMUNITATE EDUCAȚIONALĂ MULTIPROFESIONALĂ – ProACTIV

Proiect POCU/73/6/6/106247



Editura Școala Vremii

Arad, 2020



Prezenta lucrare este parte din ghidul de bune practici **Repere pentru dezvoltare profesională în cariera didactică prin formare și mentorat** elaborat în cadrul proiectului POCU/73/6/6/106247 „Proacțiune pentru o comunitate educațională multiprofesională – ProActiv”, cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operational Capital Uman 2014 -2020 și implementat de Casa Corpului Didactic „Alexandru Gavra” Arad în parteneriat cu Inspectoratul Școlar Județean Arad.

La realizarea ghidului de bune practici au contribuit:

Echipa de coordonare:

Responsabil acreditare și derulare program A: Diana-Adela Redeș

Coordonator științific: Andreia-Nicoleta Maxim

Coordonator științific: Rodica Glăvan

Coordonator Partener: Anca Marlena Lupei

Monitori locali:

Laura-Henrieta Orban

Ioan-Octavian Nicodin

Olimpia Piroș

Codrin Iovin

Eszter Bacsilla

CUPRINS

	Pag
Lilla PELLEGRINI	3
Carmen IORGA	7
Ramona MOȚ	9
Alexandra-Roxana IERCOȘAN	13
Sorina LAZA	16
Alina-Florina RAȚIU	19
Iulia SANTA	24
Bianca PRUNCUȚ	26
Adriana IGNAT	29
Simona STAN	33
Jana-Livia ONEȚIU	36
Carmen- Nicoleta BRAIȚ	39
Laura CHÎLICEANU	41
Adrian IGNAT	44
Adina IOVIN	48
Felicia PĂDUREAN	51
Alina-Florina RAȚIU	54
Iuliana LUPU	56

Secvențe de învățare realizate pentru aplicarea metodei învățare prin descoperire

Propunător:

Profesor Pellegrini Lilla

Unitatea școlară:

Liceul Național de Informatică

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Învățare prin descoperire

Disciplina: Matematică

Unitatea de învățare: Rapoarte și proporții

Tema: Rapoarte

Clasa: a VI-a

Competențe specifice vizate:

- 1.2. Identificarea rapoartelor, proporțiilor și a mărimilor direct sau invers proporționale
- 2.2. Prelucrarea cantitativă a unor date utilizând rapoarte și proporții pentru organizarea de date
- 3.2. Aplicarea unor metode specifice de rezolvare a problemelor în care intervin rapoarte, proporții și mărimi direct/invers proporționale
- 4.2. Exprimarea în limbaj matematic a relațiilor și a mărimilor care apar în probleme cu rapoarte, proporții și mărimi direct sau invers proporționale
- 5.2. Analizarea unor situații practice cu ajutorul rapoartelor, proporțiilor și a colecțiilor de date
- 6.2. Modelarea matematică a unei situații date în care intervin rapoarte, proporții și mărimi direct sau invers proporționale

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil să:

01. Exemplifice un raport și termenii acestuia
02. Calculeze valoarea unui raport
03. Rezolve probleme în care intervin rapoarte
04. Organizeze informațiile pe baza unor criterii
05. Exprime semnificația unor date exprimate cu procente

Durata cumulată a secvențelor de învățare: 50-100 minute

Resurse necesare: calculator sau telefon mobil conectat la internet

Bibliografie:

1. Programa școlară pentru disciplina matematică, clasele a V-a-a VIII-a, Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3393/28.02.2017
2. Niculae Ghiciu, Emilia Iancu, Florentina Amalia Enea, Vicentiu Rusu, Maria Popescu: Matematica, manual pentru clasa a VI-a, Editura Didactică și Pedagogică, 2019
3. Kahn academy: <https://www.khanacademy.org/math/cc-sixth-grade-math/cc-6th-ratios-prop-topic/intro-to-ratios/v/ratios-intro>
4. Ratios Introduction-what are ratios? <https://youtu.be/puku5vUCOcE>
5. Sursa imagine figuri geometrice (aplicația nr.6): <https://www.mathgames.com/skill/6.122-describe-pictures-as-ratios>

B.**Descrierea secvenței de învățare:****Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:**

Secvența de învățare se poate desfășura atât față în față cât și online (sincron). Elevii au nevoie de calculatoare (laboratorul de informatică sau acasă) sau telefoane mobile. Toate activitățile au link, fiecare activitate este accesibilă fără parolă, conectare simplă. Elevii vor accesa link-urile sub îndrumarea profesorului și individual, în echipe sau frontal vor realiza sarcinile primite. Activitățile sunt concepute pentru a acoperi diferite momente ale unei lecții, de la captarea atenției, dirijarea învățării până la oferirea unui feed-back. Scopul tuturor activităților este să sporească atractivitatea disciplinei, să îi determine pe elevi să gândească, să descopere informațiile noi, să combine cunoștințele însușite și să relaționeze.

Nu este necesară o organizare prealabilă sau diferită față de celelalte ore în perioada de școală online, față în față elevii sunt rugați să își aducă telefoanele sau se poate intra în laboratorul de informatică.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.**Activitatea 1: Observă și descoperă (CS1.2)**

Pentru captarea atenției și introducerea noțiunii de raport am creat o activitate de comparare a maselor a două fructe cu aplicația Genially.

Sarcina elevilor: Elevii urmăresc pe videoproiector sau pe ecran aplicația. Trezirea curiozității se va realiza printr-o discuție facilitată. Elevii vor fi provocați cu câteva întrebări. La finalul primei activități, elevii au deja în caiete primul exemplu de raport.

Mod de lucru: frontal

Timpul alocat: 5-10 min

Link-ul activității:

<https://view.genial.ly/5f51df393f0d126742eb3157/game-action-captarea-atentiei-rapoarte>

Activitatea 2: Descoperă și învață (CS 1.2; CS 2.2; CS 3.2)

Activitatea este o prezentare interactivă despre rapoarte, se transmit noi cunoștințe. În cadrul prezentării am accentuat elementele vizuale pe care le oferă aplicația Genially.

Sarcina elevilor: Pe parcursul prezentării elevii sunt implicați în permanență, are loc o discuție dirijată, elevii au sarcini individuale scurte care se pot rezolva cu ușurință pe baza informațiilor primite. Aceste sarcini sunt discutate ulterior frontal. Elevii pot pune întrebări, pot răspunde la întrebări în orice moment.

Modul de lucru: frontal și individual

Timpul alocat: 15-25 min

Link-ul activității:

<https://view.genial.ly/5f53499d29c2060cf8fd33dd/video-presentation-rapoarte-teorie>

Activitatea 3: Calculează și aplică (CS 1.2; CS 2.2; CS 3.2)

Activitate este un quiz video care dezvoltă mai multe din competențele cheie (comunicare în limba maternă, comunicare în limba engleză, competențe STEM, competențe digitale și a învăța să înveți).

Sarcina elevilor: Elevii vor urmări un film educativ de 4 minute în limba engleză (cu subtitrare dacă doresc) și după vizionarea filmului vor răspunde individual, pe telefoanele lor la cinci întrebări



despre cele vizionate. La finalul quiz-lui vor primi un feed-back pe baza căruia vor ști ce au de făcut în continuare. La final se vor discuta frontal întrebările și nelămuririle.

Modul de lucru: individual și frontal

Timpul alocat: 10-20 min

Link-ul aplicației:

<https://view.genial.ly/5f51d4113f0d126742eb310e/learning-experience-challenges-rapoarte-quiz>

Activitatea nr.4: Conectează elementele! (CS 1.2 și CS 2.2)

Activitatea este una simplă, relaxantă, de asociere și constă din 4 itemi tip pereche în format digital, realizat cu programul Genially.

Sarcina elevilor: Cu ajutorul unui creion digital elevii vor uni cele două părți ale unei propoziții, obținând propoziții adevărate. Elevii se pot verifica singuri la final. Eventualele întrebări se discută înainte de a trece la următoarea activitate.

Mod de lucru: individual

Timpul alocat: 5-10 min

Link-ul activității:

<https://view.genial.ly/5f51e3793f0d126742eb3190/learning-experience-challenges-exercitiu-rapoarte>

Activitatea nr.5: Oferă feed-back (CS 3.2, CS 2.2)

În această activitate informația circulă de elev la profesor pentru a verifica modul și nivelul de înțelegere a noțiunii de raport. Activitatea conține 10 perechi de numere, cu elemente de tipul drag and drop.

Sarcina elevilor: elevii vor calcula valoarea raportului pentru fiecare pereche și vor alcătui două mulțimi în funcție de valoarea raportului. Pentru a finaliza activitatea, elevii vor utiliza caietele în vederea efectuării calculelelor și telefoanele/calculatoarele pentru a introduce rezultatele. Aplicația permite să verifice rezultatele obținute de ei. Elevii pot întreba profesorul în orice moment.

Modul de organizare: diade

Timp alocat: 7-15 min

Link-ul activității:

<https://view.genial.ly/5f51eb38d448e90d83f6dfdd/learning-experience-challenges-activitate-interactiva-sortare-rapoarte>

Activitatea nr 6: Sistematizează cele învățate (CS 5.2, CS 6.2)

Activitatea de învățare este un exercițiu de ordonare care are scopul de a sistematiza și consolida elementele învățate prin activitățile precedente.

Sarcina elevilor: elevii primesc un șir de 10 rapoarte (exprimate cu ajutorul unor imagini cu figuri geometrice) și au sarcina să identifice rapoartele pe baza descrierilor primite, să calculeze valoarea acestor rapoarte și să le ordoneze crescător. Elevii se pot verifica la final.

Modul de organizare: grupe de câte trei

Timp alocat: 7-15 min

Link-ul activității:

<https://view.genial.ly/5eecd5e803dcf70d91736c7b/learning-experience-challenges-ordonare>

Tema de casă este o sarcină simplă: căutarea de exemple de rapoarte întâlnite în viața de zi cu zi (elevii pot utiliza orice sursă de informare, dar trebuie să specifice sursa utilizată).

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.

Competența *a învăța și înveți* este o competență integratoare, cu caracter transdisciplinar și cross-curricular, dar se dezvoltă și prin delimitări disciplinare. Elevii vor dezvolta prin intermediul acestor activități deprinderi matematice de bază, cum ar fi înțelegerea unui concept teoretic (rapoartele) și aplicarea conceptului în situații similare, aplicarea celor învățate în probleme diferite, realizarea de combinații, simplificarea și transferarea celor învățate pentru a rezolva situații din cotidian.

Pe lângă aceste deprinderi, prin intermediul acestor activități se va pune accent și pe competențele intrapersonale cum ar fi managementul timpului (timpul de finalizare pentru activități se va preciza de la bun început), al motivației, managementul emoțiilor și focalizarea energiei către terminarea cu succes a unei sarcini, capacitatea de a se integra în grup și de a lucra împreună cu alți colegi, de a construi și menține relații pozitive.

Activitățile încurajează autoevaluarea la elevi (ei vor vedea primii cât au realizat din sarcini), le va fi ușor să știe unde se află în acel moment, ce ar trebui să facă pentru a parcurge cu succes tema „Rapoarte”.

Sucesiunea activităților s-a stabilit în așa fel ca învățarea să se producă în mai multe etape: elevul își construiește o imagine mentală despre rapoarte (prima activitate), o execută la nivel practic (în timpul prezentării, activitatea a doua), apoi va externaliza (activitatea 3) și verbaliza (activitatea 5 și 6, în timpul activităților în echipe), ca la final să interiorizeze ceea ce a învățat (până ora următoarea, după realizarea temei).

Secvență de învățare:

Activități de învățare cu aplicabilitate practică bazate pe strategii inductive la matematică

Propunător:

Profesor itinerant, Carmen IORGA

Unitatea școlară:

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Arad

A.

Activități de învățare cu aplicabilitate practică bazate pe strategii inductive la matematică

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Matematică

Tema: Operații cu numere întregi

Clasa: a VI-a, elevi cu cerințe educaționale speciale, integrați în învățământul de masă

Competența specifică vizată:

1.3. Identificarea caracteristicilor numerelor întregi în contexte variate.

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil:

01. Să aplice operațiile cu numere întregi în rezolvarea problemelor din viața cotidiană, prin alegerea a cel puțin o strategie sau o metodă adecvată

Durata secvenței de învățare: 30 minute

Resurse necesare: fișe de lucru, caiete, culegere, tabla, rigla, jetoane, carioci

Bibliografie:

- Cerghit, I., *Metode de învățământ*, Ed. E.D.P., București, 1998;
- Ionescu, M., Radu, I., *Didactica modernă*, Ed. Dacia, Cluj - Napoca, 1995;
- xxx, Programă școlară pentru disciplina MATEMATICĂ CLASELE a V-a – a VIII-a, Anexa nr. 2 la OMEN nr. 3393/28.02.2017, București, 2017

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:

Mobilierul va fi astfel organizat încât să permită ușor munca elevilor în diade sau individual, prin simpla mutare a scaunului. Fiecare elev va dispune de un caiet, creion, riglă și carioca. Pe o masă alăturată se vor găsi materialele de lucru: fișe, jetoane.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.

Pentru prima parte a activității, elevii vor fi organizați în diade. Fiecare echipă va primi materiale pe care le va utiliza în comun: fișă cu axa numerelor și jetoane, reprezentând elevi.

Activitățile anterioare care conduc la realizarea ancorelor necesare pentru noile achiziții:

Profesorul inițiază o conversație cu scopul de a reaminti elevilor noțiunile referitoare la mulțimea numerelor întregi și le cere elevilor să rezolve, în pereche, următoarele cerințe, folosind fișa de lucru cu axa numerelor și jetoanele:

1. Așezați elevii pe axă, după indicații;
2. Aflați la ce distanță de la origine se află acești elevi (al doilea din stânga, primul din dreapta etc.);



UNIUNEA EUROPEANĂ



3. Inițial mă găsesc în punctul (-3). Mă deplasez pe axa numerică cu 5 unități la dreapta, apoi cu 7 unități la stînga. Unde mă găsesc?

Aplicații – mulțimea numerelor întregi

Profesorul anunță și scrie titlul lecției pe tablă și enunță obiectivul lecției: aplicarea regulilor de calcul în mulțimea numerelor întregi în rezolvarea problemelor din viața de zi cu zi.

Se reamintește elevilor că un număr întreg este un număr de forma $+n$ sau $-n$, unde n este un număr natural oarecare. Numărul 0 este un număr întreg; lui 0 nu îi atașăm nici un semn. Mulțimea numerelor întregi se notează cu Z . Deci $Z = \{0, +1, -1, +2, -2, +3, -3, \dots\}$. Numerele întregi precedate de semnul „+” sunt numere întregi pozitive. Mulțimea lor se notează cu $Z^+ = \{+1, +2, +3, +4, \dots\}$. Numerele întregi precedate de semnul „-” sunt numere întregi negative. Mulțimea numerelor întregi negative se notează cu $Z^- = \{-1, -2, -3, -4, \dots\}$.

Se realizează împreună un exercițiu de scriere cu ajutorul numerelor întregi a unor date:

10 grade Celsius peste zero $+10$

Adâncimea unei mări de 175 m -175

Individual, vor scrie pe fișă, cu ajutorul numerelor întregi, următoarele date:

O datorie de 1360 lei.....

Înălțimea unui munte de 1 400 m.....

O reducere de preț cu 75 lei.....

Un câștig de 1500 lei.....

O mărire de preț cu 36 lei.....

3 grade Celsius sub zero.....

Elevii vor lucra în diade problemele de pe fișă. Profesorul explică ce au de făcut, elevii pun întrebări în legătură cu sarcinile care nu sunt clare și încep rezolvarea acestora.

Problema 1. Cea mai înaltă temperatură înregistrată pe Terra a fost de 58°C (în Libia), iar cea mai mică a fost înregistrată în Antarctica, -88°C . Care este suma dintre aceste două temperaturi extreme?

Problema 2. Stabiliți dacă o persoană are câștig sau pierdere, și cât ar fi pierderea sau câștigul în următoarele situații:

a. a câștigat 230 lei, apoi a pierdut 180 lei;

b. a câștigat 230 lei, apoi a pierdut 280 lei.

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.

Se va purta o discuție cu elevii referitoare la modul în care au lucrat: ce le-a fost mai simplu, ce le-a fost mai dificil, cum s-au simțit lucrând în echipă. De asemenea se pune accentul pe faptul că matematica ne este utilă, contribuind la rezolvarea unor probleme de viață.

Prin organizarea de activități de învățare cu aplicabilitate practică, adaptate nevoilor de învățare ale elevilor, se stimulează colaborarea, motivația și interesul în vederea aplicării matematicii în contexte variate. Este importantă utilizarea strategiilor inductive în cadrul cărora elevul urmează traseul de la concret la abstract, de la simplu la complex, de la percepția directă a realității la reprezentarea mentală a acesteia. Acest mod de abordare este atractiv pentru elevi și conduce la valorificarea optimă a conținutului matematic

**Secvență de învățare realizată pentru aplicarea instrumentului:
Organizarea Punctelor - Programul de Îmbogățire Instrumentală Feuerstein**

Propunător:

Profesor psihopedagog, Ramona MOȚ

Unitatea școlară:

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Organizarea Punctelor

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Terapii și programe de intervenție/Stimulare cognitivă

Tema: Medierea înțelegerii

Clasa: a IV-a

Scopul:

- Proiectarea unor relații virtuale pentru găsirea de modele specifice (figuri geometrice simple și complexe), prezentate într-un nor de puncte, potrivit unor reguli precise.

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil:

01. să reprezinte grafic prin unirea punctelor diverse forme geometrice plane: pătrat dreptunghi, triunghi;
02. să compare figurile geometrice în funcție de diverse caracteristici: mărime, număr de laturi, grosime linii etc.;
03. să exprime verbal dificultățile întâlnite în realizarea sarcinilor și strategiile de rezolvare.

Durata secvenței de învățare: 45 minute

Resurse necesare: Fișe de lucru, creioane

Bibliografie:

1. Feuerstein, R, (1996), *Instrumental Enrichment Program Sample Tasks*, International Center for the Enhancement of Learning.
2. Feuerstein, R., Rand, Y., Hoffman, M., Miller, R., (1980) *Instrumental Enrichment: An intervention program for cognitive modifiability*, Baltimore, University Park Press.
3. Feuerstein, R, (1979), *Mediated Learning Experience, Instrumental Enrichment and the Learning Propensity Assessment Device*, ICDL Clinical Practice Guidelines
4. Mara, D., (2009), Coord. Popescu, R., (2009), *Problematika învățare-evaluare. Abordări, studii, cercetări. Învățarea mediată. Abordări teoretice și practice*, Editura Psihomedica, Sibiu.

Anexe :

- Anexa 1: Fișa de lucru -organizarea punctelor

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:



Activitatea se poate desfășura în clasă, sală de lectură sau cabinet psihologic. Numărul copiilor va fi între 2-10 copii cu vârsta între 9-11 ani. Important este să fie mai mult de 1 copil pentru a putea stimula discuțiile în grup.

Fiecare elev va avea o fișă individuală de lucru pe care o va lucra împreună cu mediatorul și cu ceilalți colegi. Deși fiecare elev are fișa lui, mediatorul va purta în așa fel discuțiile încât, în timp ce fișa este rezolvată, elevii să poată extrage câte un principiu de viață în urma rezolvării acesteia.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.

Prezentarea fișei de lucru și a regulilor:

- Pe fișă, în primul cadran sunt prezentate figuri geometrice care au o anumită mărime.
- Avem însă mai multe cadrane, cu nori de puncte. Voi trebuie să găsiți în aceste cadrane figurile geometrice prezentate la începutul fișei care trebuie să fie exact ca cele prezentate în primul cadran și să aibă aceeași mărime.
- Fiecare punct din norul de puncte poate fi folosit/încadrat într-o singură figură.
- Nu aveți voie să întoarceți foaia de lucru (noi trebuie să ne adaptăm mediului sau vieții, nu mediul/viața se adaptează nouă - ca principiu de învățat)

Rezolvarea fișei:

Sunt mai multe pagini de rezolvat.

Pentru fiecare pagină a instrumentului sunt propuse obiective, cuvinte cuprinse în vocabular și medieri. În cadrul secțiunii strategii de lucru sunt evidențiate strategiile posibile de rezolvare, reguli sau principii, care pot fi utilizate pentru realizarea transferului. Subliniem faptul că sugestiile date sunt numai idei orientative, în fiecare grup trebuind să se deducă strategii, reguli, principii, transferuri specifice contextului educațional respectiv. Unele obiective se repetă, strategiile achiziționate într-o pagină sunt sigur puse în practică și în alte pagini, principiile și regulile pot fi prezente cu diferențe minime în pagini diferite, dar este important ca profesorul să țină cont de programarea aplicării fiecărei pagini a instrumentului. Mediatorul trebuie să fie atent să nu prezinte strategiile, ci să determine elevii să le extragă cu scopul confruntării unor modalități de lucru diferite. Acest fapt explică motivul pentru care li se cere elevilor să lucreze în mod independent pentru rezolvarea ferestrelor (elementelor componente ale paginii), după un scurt moment de introducere, pentru a găsi propria metodă de lucru care va fi verbalizată în momentul discuției despre modalitățile pe care fiecare le-a utilizat.

Exemplu de interacțiune profesor-elev: Pagina 1

Profesor: Ce facem înainte de a începe o activitate?

Elev: Să cunoaștem cerința.

Profesor: Ce credeți că trebuie să facem în această pagină?

Elev: Unirea punctelor.

Profesor: De unde deduceți?

Elev: Prezența, numărul lor. Sunt puncte evidențiate în model.

Profesor: Care sunt elementele care ajută la definirea problemei?

Elev: Fereastra care conține modelul, numărul punctelor, prezența punctelor îngroșate.

Profesor: Vreți să enunțați obiectivul activității?

Elev: Trebuie să unim punctele în fiecare fereastră astfel încât să rezulte figuri egale cu modelul, aceeași formă și mărime.

Profesor: Cum procedăm?



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Elev: Numărăm punctele. Încercăm să vedem caracteristicile fiecărui model pentru a le putea găsi în fiecare.

Profesor: Ar fi foarte bine să începem cu figurile scoase în evidență de punctele îngroșate deoarece sunt evident

Medierea realizată de profesorul psihopedagog urmărește: frânarea impulsivității; eliminarea execuțiilor de tipul încercare-eroare; cultivarea sentimentului de încredere în celălalt; denumirea propriilor strategii de lucru; stimularea elevilor în observarea atentă a paginii; recomandarea de a utiliza timpul necesar pentru a înțelege ce trebuie să facă; focalizarea atenției asupra datelor importante (caracteristicile pătratului și ale triunghiului); necesitatea preciziei și exactității în reproducerea figurilor; discutarea diferitelor moduri de lucru extrăgând regulile; conducerea elevilor cu scopul de a observa punctele îngroșate care favorizează reproducerea pătratului; identificarea faptului că triunghiul regulat este jumătatea pătratului; este oportun să găsim pătratul; întoarcerea la model - de subliniat; este necesară compararea între prima și a doua serie de figuri pentru discutarea strategiilor necesare pentru rezolvarea celei de-a doua părți a paginii; după ce au trasat pătratul, observarea punctelor rămase (6); unirea lor la nivel mental pentru a realiza un triunghi; analiza posibilității de a-l realiza pe al doilea, deci trecerea la executarea figurilor și compararea tot timpul cu modelul; este important să găsească strategiile de lucru și nu finalizarea desenelor - insistând asupra strategiilor de lucru.

Autoevaluarea orei și a informațiilor învățate

Se vor relua principiile de viață descoperite, va avea loc explicarea lor și transpunerea în viața reală.

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.

Analiza succesului/insuccesului:

Se vor purta discuții referitoare la: dificultățile întâlnite; mijloacele de depășire a acestor dificultăți identificate; găsirea unor reguli valide și utilizarea în viața de zi cu zi.

„Hai să vedem: ce ai făcut pentru reușita ta, ce pași ai urmărit?”

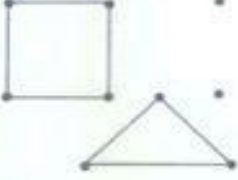

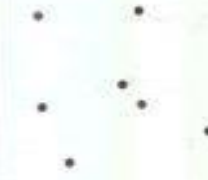


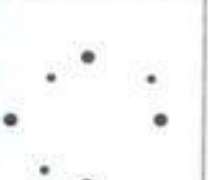


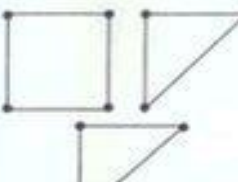

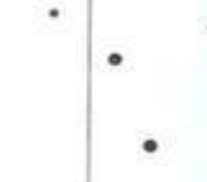



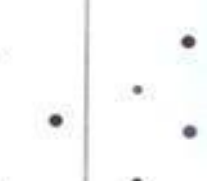
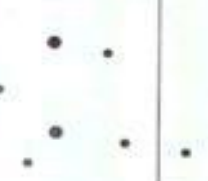



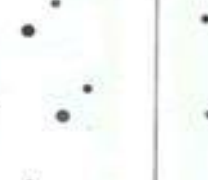


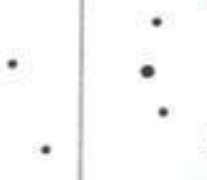

Este important să înțeleagă algoritmul succesului pentru a putea repeta și data viitoare. De asemenea analizăm insuccesul, copilul trebuie să înțeleagă comportamentul care a dus la insucces.


„Organizarea Punctelor” este de obicei primul instrument al Programului de Îmbogățire Instrumentală care a fost dezvoltat de către Reuven Feuerstein împreună cu colegii săi. Programul este rezultatul studiilor și cercetărilor conduse de Feuerstein din perioada de după cel de-al doilea război mondial, când atenția sa s-a îndreptat spre recuperarea tinerilor care au fost privați de drepturile socio-culturale și care prezentau întârzieri în dezvoltare, tipice persoanelor cu dizabilități cognitive (Mara, D., 2009). Aspectul fundamental al programului, bazat pe teoria și cercetarea profesorului Reuven Feuerstein (din anii 1950), este că inteligența este dinamică și modificabilă, nu statică sau fixă.

„Organizarea Punctelor” s-a dovedit a fi un instrument foarte motivant și plăcut pentru elevi: se prezintă sub aspecte variate, altfel decât activitățile școlare desfășurate de obicei, iar celor care au avut eșecuri școlare li se oferă un suport solid pentru dezvoltarea capacităților de învățare și a nivelului de autostimă. Exercițiile oferă oportunități ample pentru atingerea sub-obiectivelor programului, solicitând multe funcții cognitive implicate în învățare.

- C. Anexa 1: Fișa de lucru -organizarea punctelor

ORGANIZACIÓN DE PUNTOS 1


 © Dr. R. FEUERSTEIN (ICELP), Jerusalén
 INSTITUTO SUPERIOR S. PIO X Agregado

Secvență de învățare realizată pentru aplicarea metodei: Povestea terapeutică

Propunător:

Profesor itinerant, Alexandra-Roxana IERCOȘAN

Unitatea școlară:

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Povestea terapeutică

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Terapii și programe de intervenție

Tema: Tipuri de comunicare

Clasa: a VII-a

Scopul:

- Dezvoltarea capacității de relaționare pozitivă cu cei din jur prin utilizarea poveștii terapeutice

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil să:

01. Să reprezinte grafic cel puțin o expresie facială asociată fiecărui tip de comportament: asertivă, agresivă, pasivă, după audierea poveștii terapeutice „CioRapii”

Durata secvenței de învățare: 15 minute

Resurse necesare: marionete realizate din ciorapi, imagini ce reprezintă caracteristicile formelor de comunicare, tablă, coli albe, acuarela, pensule, panou

Bibliografie:

1. Drugaș, I., *101 aplicații terapeutice în consilierea copiilor*, Ed. Primus, Oradea, 2010
2. xxx, *Programa școlară clasele I-X Psihodiagnoză, consiliere, terapie și programe de intervenție*, adaptată elevilor cu cerințe educative speciale

Anexe :

- Anexa 1: „CioRapii” - poveste terapeutică

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:

Se aranjează scaunele în semicerc. Elevii vor lua loc pe aceste scaune. În centru va fi o masă pe care se vor găsi marionete și scaunul povestitorului.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.

Activitățile anterioare care conduc la realizarea ancorelor necesare pentru noile achiziții:

Profesorul comunică elevilor faptul că vor asista la o scurtă redare cu ajutorul marionetelor a poveștii „Ciorăpeii certăreți”. Se solicită atenția elevilor pentru a urmări atât firul poveștii, comportamentul personajelor, cât și modul în care arată fața lor. Se repetă modul în care ne comportăm pentru a fi atenți: privim pe cel care vorbește, nu vorbim, mâinile și picioarele sunt liniștite.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Profesorul, cu ajutorul a trei marionete realizate din ciorapi, redă povestea „CioRapii” (Anexa 1). Povestea prezintă o situație conflictuală între ciorăpei, punându-se accent pe modul în care comunică cele trei personaje.

După audierea poveștii, se vor adresa întrebări de conținut elevilor pentru a descoperi interacțiunea dintre personaje: cine sunt personajele, care este motivul certei, modul în care au reacționat la situație - unul vorbea urât, unul frumos, iar al treilea nu zicea nimic.

Se poartă discuții despre modul în care putem să discutăm unii cu alții, deoarece sunt multe feluri de a comunica. Se reliefează care sunt avantajele și dezavantajele fiecărui tip de comunicare.

Aplicații

Elevii vor fi distribuiți în trei grupe, reprezentând personajele din poveste; Cipii, Cio și Rapii. Fiecărei grupe de elevi i se distribuie o coală de hârtie A5 pe care este reprezentată o față sub formă de oval. Li se cere elevilor să realizeze, prin pictare, expresiile faciale caracteristice fiecărei forme de comunicare. Se lipesc foile pictate pe cele trei panouri. Se „vizionează” expoziția.

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.

Elevii vor da răspuns la întrebările:

Care a fost personajul preferat? De ce?

Ai fost vreodată în situația vreunui personaj? Cum te-ai simțit?

Cum te porți cu ceilalți atunci când ești furios?

Ce faci dacă vezi că doi colegi se află în conflict?

Indiferent de vârstă, copiii sunt atrași de mirajul poveștilor, care îi ademenesc și îi ajută să înțeleagă lumea în care trăiesc. Problemele pe care aceștia le întâmpină în mediul școlar se pot regăsi, sub o formă sau alta, și în poveștile pe care le citesc sau le ascultă. De aceea, metoda poveștii terapeutice poate fi folosită cu succes în activitatea didactică în încercarea de a preîntâmpina situațiile legate de managementul conflictelor, al toleranței la frustrare, al comunicării dezadaptive sau al altor probleme cu care se confruntă elevii și care pot perturba procesul de învățare. Prin intermediul acestei metode elevii învață să se comporte asertiv și să își controleze emoțiile.

C.

Anexa 1: Poveste terapeutică

CioRapii

Era o frumoasă seară de toamnă. Soarele se pregătea să meargă la culcare lăsând frumoasa lună să vegheze asupra lucrurilor. În casa noastră era mare forfotă. Măine e prima zi de școală a micului nostru stăpân. O zi foarte specială pentru care și noi, ciorăpeii, eram foarte emoționați.

Am uitat să mă prezint. Eu sunt Cio, iar el este fratele meu Rapii. Așteptăm Cu mare drag amândoi să fim alături de micul nostru stăpân în prima lui zi de școală. Da! Noi vom fi ciorapii pe care stăpânul nostru îi va purta. Sunt convins de acest lucru și sunt tare bucuros!

– Ce vorbești tu acolo?! strigă dintr-o dată Cipii.



UNIUNEA EUROPEANĂ



- Vai ce m-ai speriat când ai strigat așa de tare! spuse Cio.
- De ce vrei să schimbi subiectul, te-am auzit cum planifici ca să fiți încălțați voi și nu noi!
- Dar
- Nici un dar. Noi vom fi încălțați și nu niște ciorapi murdari ca voi!
- Păi Cipii, să știi că ne jignești spunând aceste lucruri.
- Nu mă interesează pe mine de ce și cum vă jignesc, important este ca noi să fim cei care vom fi încălțați mâine...Că de nu...!se răsti furios către noi.

Rapii nu spunea nimic. Se vedeau lacrimile care își făceau loc în colțul ochișorilor, dar tăcea și nu spunea nimic.

- Eu am considerat că noi vom fi purtați, deoarece știam că voi ați fost purtați azi, iar pe mâine stăpânul nostru va avea nevoie de ciorapi curați, spuse indignat Cio.
- Adică vrei să spui că sunt jegos!?Ciorap puturos ce ești, cu fire rupte în călcâie, spuse Cipii foarte furios.
- Păi...
- Nici un păi! Noi suntem ciorapii preferați ai stăpânului, noi suntem cei mai frumoși, cei mai călduroși. Stăpânul nu mai are nevoie de voi, niște ciorapi amărâți și răriți.
- Ceea ce spui tu este foarte urât, noi suntem ciorapi curați și nu am fost deloc purtați. Te rog să nu mai vorbești așa urât cu noi pentru că ne vom supăra.
- Mă doare pe mine în călcâi pentru că vă supărați voi. Important este ca eu să fiu purtat!

În acel moment Rapii nu mai zise nimic, înghiți toată tristețea în el în speranța că va dispărea ura și neînțelegerile, apoi se duse la culcare.

**Secvență de învățare realizată pentru aplicarea instrumentului:
Diagrama Venn**

Propunător:

Profesor pentru învățământ preșcolar, Sorina LAZA

Unitatea școlară:

Școala Gimnazială „Adam Nicolae” Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Diagrama Venn

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii

Tema: Călător în lumea poveștilor

Grupa: Mijlocie

Comportamentul vizat:

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

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil să:

01. Să reprezinte vizual asemănările și diferențele dintre personajele a două povești cunoscute, utilizând jetoane

Durata secvenței de învățare: 30 minute

Resurse necesare:

- planșe cu momente din povești, panou, jetoane cu personaje din povești, fișe individuale, creioane colorate;

Bibliografie:

1. Cioflica, S., Aurelia, A., *Jocuri didactice pentru educarea limbajului*, Editura Tehno-Art, Petroșani, 2007
2. xxx, Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019 - Curriculum pentru educație timpurie, 2019

Anexe (fișe, texte etc):

- Anexa 1 : Jetoane pentru personaje

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:

Se aranjează scaunele sub forma unui careu deschis, astfel încât să fie distanță între copii. Se pregătește materialul didactic necesar activității pe o măsură. În fața clasei este așezat un panou pe care sunt desenate două cercuri concentrice.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.



UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

Provocarea se lansează prin apariția coșulețului Scufitei Roșii în sala de clasă. În coșuleț este o scrisoare pentru grupa mijlocie în care Zâna poveștilor solicită ajutorul copiilor pentru că personajele din două povești, Albă-ca-Zăpada și Hansel și Gretel, s-au luat la ceartă, fiecare dintre ele susținând că este cel mai grozav. Copiii vor trebui să ajute personajele să se cunoască mai bine între ele, să identifice cu ce se aseamănă și cu ce se deosebește față de celelalte și să dea un răspuns acestei întrebări.

Explicarea și demonstrarea modului în care se va proceda:

Copiii vor fi împărțiți în două echipe, corespunzătoare celor două povești. Fiecare va primi câte un ecuson simbolic pentru povestea pe care o reprezintă. Se reamintesc personajele poveștilor pe baza unor planșe. Menționăm că poveștile trebuie făcute cunoscute copiilor în zilele anterioare.

Fiecare grupă va avea jetoane cu personajele poveștii. Vor trebui să aleagă personajele pozitive și negative pe baza însușirilor acestora.

Se desenează pe un panou, aflat în fața clasei, două cercuri care se intersectează. În primul cerc se solicită copiilor să așeze jetoanele care reprezintă personajele din povestea „Albă-ca-Zăpada”, iar în celălalt cerc personajele din „Hansel și Gretel”. Se solicită copiilor să se gândească la acele personaje din cele două povești care au trăsături comune și să le așeze la intersecția celor două cercuri (mama vitregă, tatăl etc.). Se inițiază un dialog pe marginea alegerilor făcute, evidențiind prin comparație, asemănările și deosebirile dintre personajele alese.

Se va da un răspuns la întrebarea: care este personajul cel mai grozav?

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite

Se discută pe marginea experienței avute: care a fost personajul preferat și de ce; care a fost personajul cel mai puțin plăcut și de ce. Copiii vor vorbi pe rând, fără a interveni unul peste celălalt, doar la un semnal sonor dat de către educatoare. Se constată că fiecare personaj are anumite trăsături, dar unele sunt mai evidente decât altele și pot face rău celor din jur dacă nu sunt controlate. Acest lucru trebuie reținut și în relațiile noastre: să încercă să nu facem rău celorlalți.

Drept răsplată a muncii lor, vor putea lua ecusoanele acasă și vor primi ștampiluțe cu inimioare pe mână.

Instrumentul Diagrama Venn este eficient în formarea capacităților copiilor de a compara două evenimente, procese, noțiuni, personalități, scopul acesteia fiind să evidențieze asemănări, deosebiri și elemente comune, a două concepte, personaje sau evenimente. Avantajele utilizării acestui instrument sunt: copiii gândesc, răspund la întrebări, cooperează, comunică, fac asocieri, fac conexiuni, argumentează, completează; este stimulată învățarea în grup; educă toleranța și înțelegerea față de opinia celuilalt; dezvoltă gândirea și operațiile ei, limbajul, atenția.

C.

Anexa 1: Jetoane pentru personaje



Activitate integrată după modelul Evocare-Realizarea sensului-Reflecție

Propunător:

Profesor psihopedagog, Alina-Florina RAȚIU

Unitatea școlară:

Liceul Special „Sfânta Maria” Arad

Disciplina: : Limbă și comunicare

Clasa: Grupa mare

Unitatea de învățare: Limbaj și comunicare-receptivitatea și expresivitatea comunicării

Subiectul lecției: : Citirea în cărticica cu imagini- Cei trei purceluși

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil:

- Să reproducă povestea *Cei Trei Purceluși* cu ajutorul imaginilor
- Să coreleze corect cifra cu numărul de personaje/obiecte indicat
- Să asocieze jumătățile de imagini pentru a forma o imagine întreagă
- Să identifice cel puțin 5 diferențe din cele 10 ale unei imagini reprezentative poveștii *Cei trei purceluși*
- Să găsească drumul de ieșire dintr-un labirint tematic poveștii *Cei trei purceluși*
- Să interpreteze la alegere cel puțin un rol din poveste în cadrul teatrului de păpuși din cabinet

Resursele materiale: cărticică cu imagini-*Cei Trei purceluși*; fișă de lucru; puzzle-uri porcușor/lup; cartonașe cu imagini ale poveștii *Cei trei purceluși*-teatru de păpuși

Durata:45 de minute

Bibliografie:

1. www.kids-pages.com
2. www.twinkl.ro
3. <http://threelittlepigsstory.com/>
4. <https://lifeasacollegevegan.files.wordpress.com/2012/02/big-bad-wolf-and-the-three-little-pigs.jpg>
5. <https://www.allkidsnetwork.com/mazes/detail.asp?fil=easy-maze-fire.jpg>

Descrierea activității:

Condiții prealabile

Ce trebuie să știe și să poată face un elev deja pentru a putea învăța această lecție?

Cerințele minime ale acestei lecții sunt: să cunoască deja povestea

Pas 1: Evocarea

Cum vor fi conduși elevii către formularea unor întrebări și stabilirea unor scopuri pentru învățare?

Cum vor ajunge să-și examineze cunoștințele anterioare?

După întâmpinarea elevului și prezentarea materialelor rog copiii să realizeze puzzle-uri Peppa reprezentând un lup și un purceluș. Urmează o discuție liberă prin care ne amintim povestea *Cei Trei Purceluși*

Pas 1: Realizarea sensului

Cum va fi explorat conținutul de către elevi?



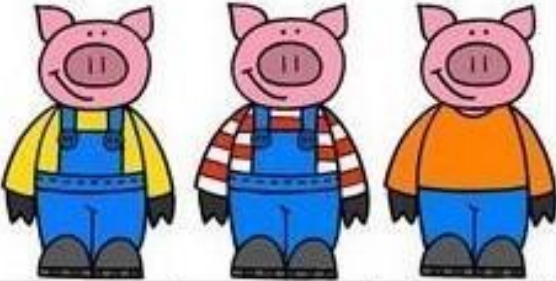
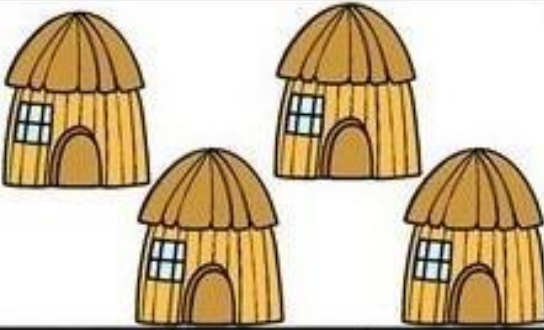
Cum își vor monitoriza înțelegerea acestui conținut?

Urmează cerințele propriu-zise pentru a recapitula și sistematiza lecția. Se va realiza citirea poveștii cu suportul imaginilor, preșcolarul fiind liber a se exprima cum dorește.

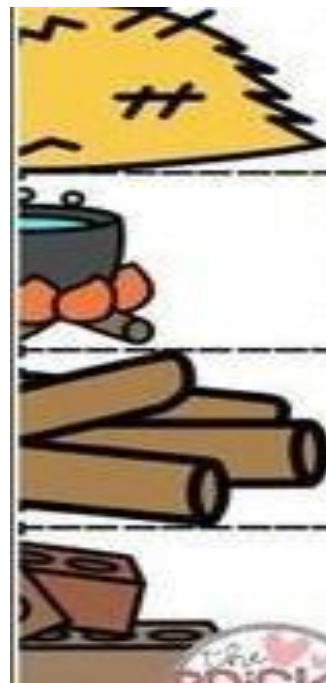




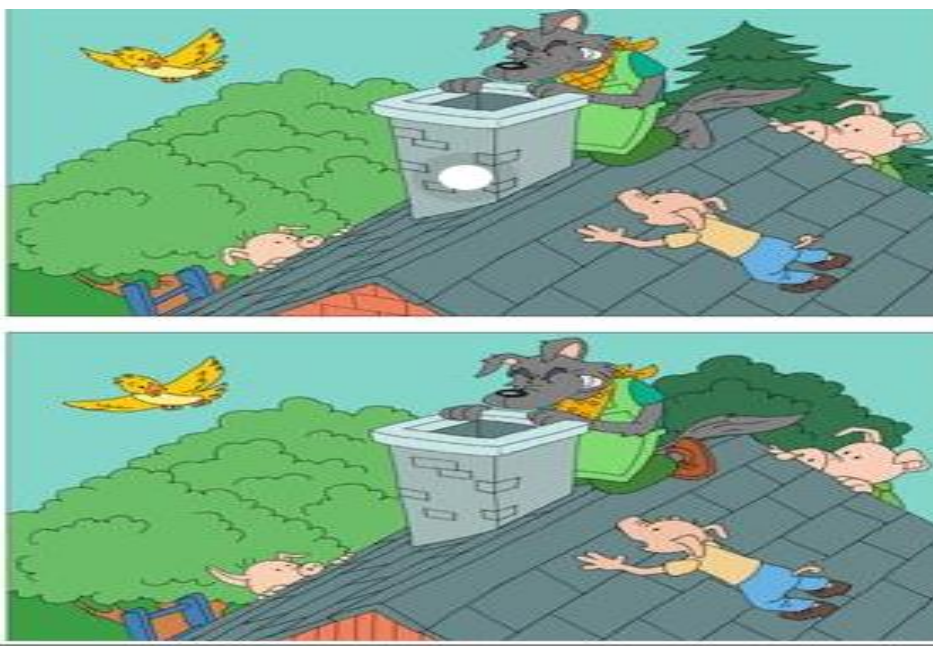
Cerința 1: Încercuiește cifra corespunzătoare imaginilor legate de poveste.

					
1	2	3	1	2	3
					
1	2	3	3	4	5

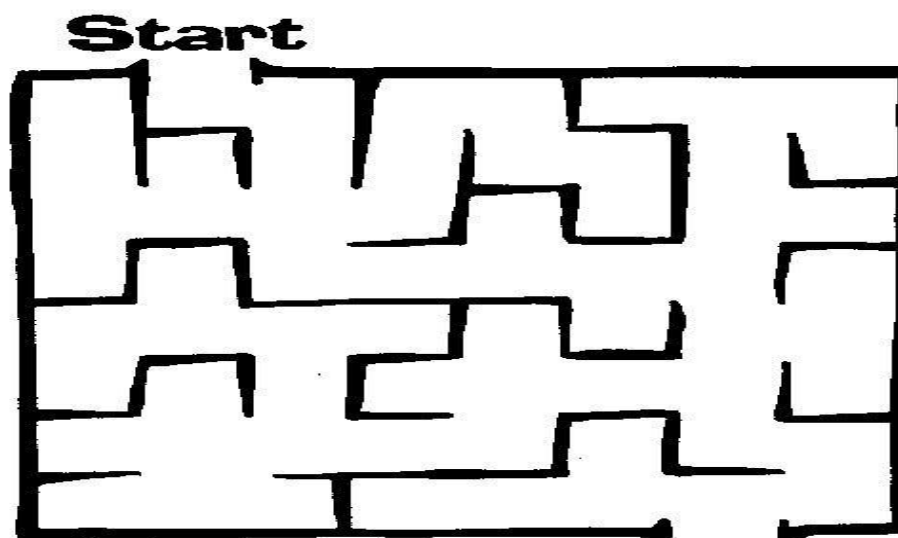
Cerința 2: Unește prin linii jumătăți de imagini-tip puzzle pentru a forma imagini întregi legate de povestea Cei Trei Purceluși



Cerința 3: Ai două imagini din poveste. Găsește cel puțin 5 diferențe între cele două imagini.



Cerința 4: Purcelușii s-au rătăcit în labirint. Lupul este pe urmele lor. Ajută-i pe purceluși să iasă din labirint.



Cerința 5: Preșcolarii aleg pe rând personajul preferat și are loc punerea în scenă a poveștii. După prima scenetă, elevii sunt rugați să schimbe personajele.

Reflecție:

La sfârșit preșcolarii sunt întrebați care rol le-a plăcut cel mai mult și sunt rugați să argumenteze opinia lor.

Concluzii:

Această lecție are în principal rol de recapitulare și sistematizare prin intermediul unor scurte activități ce fac apel atât la dezvoltarea limbajului cât și la stimulare cognitivă, dar și la implicarea activă a preșcolarilor.

Se realizează un cadru special, bazat pe educarea caracterului, dându-le ocazia să reflecteze asupra trăsăturilor personajelor. Cel mai ofertant aspect al acestei lecții este finalitatea care presupune dramatizarea poveștii în cadrul unui teatru de păpuși, preșcolarii fiind astfel capabili de a intra în rolul diferitelor personaje, de a trăi și de a privi cursul poveștii din diverse perspective.

**Secvență de învățare realizată pentru aplicarea unei modalități de organizare a activității:
Situatie de lectură - Meniul**

Propunător:

Profesor itinerant și de sprijin, Iulia SANTA

Unitatea școlară:

Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă Arad

A.

Modalitate de organizare a activității: Situație de lectură - Meniul

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Comunicare în limba română

Tema: Traseul cuvintelor – Meniul

Clasa: Pregătitoare – grup de 6 copii

Competență specifică vizată (luată din programă):

3.1 Recunoașterea unor cuvinte uzuale, din universul apropiat, scrise cu litere mari și mici de tipar

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil:

01. Să utilizeze „imagini scripturale” - tipare ale unor cuvinte la care se apelează frecvent în limbajul curent și au o utilizare cotidiană – denumirea felurilor de mâncare din meniul;

Durata secvenței de învățare: 15 minute

Resurse necesare: Jetoane (etichete) pe care sunt scrise feluri de mâncare, panou pentru expunere;

Bibliografie:

1. Drăgoi, C., Binchiciu, V., *Citiul și scrisul la 6 ani – Ghid metodic pentru educatoare și învățători*, Editura Multimedia, Arad, 1994.

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:

Grupa de copii va fi poartă la Colțul de lectură, amenajat în clasă, și care are reviste, cărți, un panou de afișaj.

Se vor pregăti etichete pe care vor fi scrise cuvinte din următoarele liste:

- A. ceai, lapte, unt, pâine, supă, cartofi, salată, suc, apă. La această listă inițială se adaugă la fiecare repetare a activității două - trei cuvinte noi. Pot fi cuvinte de felul:
- B. salam, orez, cârnați, ouă, cacao, prăjitură, înghețată.

Listele de cuvinte se alcătuiesc după criteriul frecvenței cu care acestea sunt folosite de copii. Nu se ia neapărat în considerare lungimea cuvintelor. Copilul memorează mai ușor nu cuvintele simple, ci pe cele care desemnează obiecte sau situații de viață care îi trezesc interesul imediat.

Reguli care trebuie respectate în realizarea etichetelor: pe o etichetă apare un singur cuvânt; cuvintele se scriu numai cu cuvinte mari de tipar; grafismele nu se ating între ele; niciodată nu se va citi literă cu literă sau pe silabe. Copilul se va obișnui cu percepția globală a cuvântului și cu asamblarea automată a literelor în contexte logice

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Se poartă o scurtă conversație prin care se urmărește explicarea noțiunii de meniu.

Se afișează etichetele din prima listă pe panoul de la „Colțul de lectură”, care va avea drept titlu „Meniul zilei”. Copiii din grupul de lucru, alături de profesorul de sprijin, citesc fiecare cartonaș pe care este scris un fel de mâncare. Fiecare copil citește cu voce tare cuvântul respectiv. Copiilor care nu reușesc să recunoască un cuvânt, li se repetă cuvântul respectiv până la învățarea lui. Nu este obligatorie această recunoaștere pentru cei care au mari dificultăți deoarece operația descrisă se repetă de-a lungul mai multor situații de lectură.

Se cere ca elevii, în diade, să alcătuiască un meniu prin înșiruirea etichetelor puse la dispoziție. Această operațiune este urmată de citirea meniului realizat. Dacă se confundă citirea cuvintelor, profesorul îi prezintă cartonașul pe care este scrisă denumirea corectă. Corectarea se face pe loc fără a se face aprecieri de genul „Fii mai atent, nu e bine.” Copilul trebuie învățat să se autocorecteze.

În următoarea etapă se poate trece la construcția de sintagme simple de genul: substantiv + prepoziție + substantiv (supă de carne, friptură de porc, pâine cu unt); substantiv + conjuncție + substantiv (ouă și roșii, pâine și friptură); substantiv + adjectiv (ardei roșii, salată verde, fasole uscată).

În condițiile în care se utilizează sintagme simple sau chiar propoziții, regulile care trebuie respectate sunt:

- Copilul își alcătuieste singur sintagmele prin alăturarea etichetelor;
- Pe un cartonaș nu are voie să apară decât un singur cuvânt;
- Cuvintele se așază în succesiunea lor logică, dar se lasă distanță între cartonașe;
- Cartonașele este bine să fie de aceleași dimensiuni (40/100 mm).

Variante:

1. Elevii vor realiza efectiv meniul din ziua respectivă (la început pentru masa de prânz sau pentru mic dejun, apoi pentru întreaga zi).
2. Din cartonașele existente, copilul îl alege pe cel pe care este scris felul preferat și îl scrie pe o foaie de hârtie (foaie velină). Scrierea se poate face și din memorie.
3. Elevul va scrie din memorie meniul preferat. (Drăgoi, C., Binchiciu, V., 1994)

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.

Elevii vor participa la o discuție referitoare la modul în care s-au simțit pe parcursul activității, care meniu li s-a părut potrivit, ce fel de mâncare preferat au, ce dificultăți au întâmpinat la realizarea meniului.

Utilizarea situațiilor de lectură, realizate conform autorilor Drăgoi și Binchiciu, permite fiecărui copil să evolueze și să învețe în funcție de „echiparea” lui din punct de vedere afectiv-emoțional și a structurilor operaționale. Sistemul de învățare a citit-scrisului propus vizează formarea ca cititor a copilului, capabil să lectureze un text, indiferent dacă poate sau nu să înțeleagă structura internă a cuvântului.

Demersul pornește de la premisa că învățarea citit-scrisului nu trebuie să destructureze limbajul deja format. Pentru ca metoda să fie eficientă, autorii recomandă: necesitatea individualizării intervențiilor educaționale; practicarea lucrului în echipă sau grupuri mici; materialul intuitiv să fie legat de viața zilnică a copilului; situațiile pedagogice să fie cât mai naturale; participarea activă a elevului; încurajarea comunicării.



Secvență de învățare realizată pentru aplicarea metodei Cubul

Propunător:

Profesor Pruncuț Bianca

Unitatea școlară:

Liceul Tehnologic „Sava Brancovici” Ineu

Metoda/ instrumental aplicat în cadrul activității: Cubul

Disciplina: Limba și literatura română

Subiectul/tema: Literatura și cinematografia

Clasa: a X-a

Durata: 50 min.

Motivația:

Formarea și cultivarea gustului pentru lectură constituie unul dintre obiectivele fundamentale ale orelor de limba și literatura română și, implicit, a activității *Literatura și cinematografia*. Cinematografia, artă sincretică, a făcut saltul de la imaginea vizuală statică la imaginea vizuală dinamică. Desfășurarea vizuală a mișcării a permis o perspectivă epică, cinematograful devenind foarte repede o modalitate de a povesti cu ajutorul imaginilor.

Scopul activității este înțelegerea relației dintre literatură și film și a raportului realitate-ficțiune în cele două arte.

Competențe specifice:

2.4. Folosirea unor modalități diverse de înțelegere și de interpretare a textelor literare studiate.

Obiectivele activității:

La finalul activității elevii vor fi capabili:

- Să exploreze o operă literară cunoscută, *Ion*, de Liviu Rebreanu, din mai multe perspective, utilizând ecranizarea acesteia;
- Să extragă informații referitoare la localizările spațio-temporale și asupra valorilor umane pe care filmul este centrat în conturarea personajelor;
- Să reflecteze asupra raportului text-imagine în realizarea ecranizării romanului;
- Să creeze unele panouri de prezentare a filmului pentru a-și atrage și colegii spre aceste activități.

Resurse: foi A3, A4, markere, spațiu de circulație/ platforma Google Meet

Bibliografie:

- Goia, Vistian, *Didactica limbii și literaturii române pentru gimnaziu și liceu*, Editura Dacia Educațional, Cluj-Napoca, 2008.
- Pamfil, Alina, *Didactica literaturii. Reorientări*, Editura Art, București, 2016.
- Rebreanu, Liviu, *Ion*, Editura Litera, Chișinău, 2010

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Condiții prealabile:

Elevii trebuie să fie familiarizați cu romanul *Ion* de Liviu Rebreanu, precum și să fi vizionat filmul. De asemenea sunt valorificate clarificările și analizele realizate anterior referitoare la elemente cinematografice: organizarea plastică a spațiului: lumină, costume, coloană sonoră etc..

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi – 5 minute

Profesorul comunică grupului tema activității și modul de desfășurare a acesteia.

Elevii vor fi împărțiți pe 6 grupe pe platforma online care se vor conecta online prin apel video, Se va desemna un raportor în fiecare grupă care va prezenta munca echipei în cadrul întâlnirii cu toți membrii.

Elevii vor examina tema din perspectiva cerințelor de pe fețele cubului. Cadrul didactic va oferi explicații, clarificări pentru fiecare grupă ori de câte ori i se solicită sau observă că grupa este în impas.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc. – 20 minute

În urma vizionării filmului „Ion”, elevii vor fi invitați să rezolve sarcinile de lucru aferente unei fațete a cubului.

Vor discuta în jurul sarcinii primite timp de 10 minute și apoi vor avea la dispoziție 10 minute pentru a-și scrie ideile pe foaia de flipchart (foi A4 dacă orele se desfășoară online).

Sarcini de lucru:

În cadrul fiecărei grupe se va dezbate un aspect al problemei. Cadrul didactic se asigură că fiecare grupă a înțeles sarcina de lucru.

Grupa 1 - Descrie două secvențe care te-au impresionat în film, respectiv în roman.

Grupa 2 - Compară personajele Ana-Florica.

Grupa 3 - Asociază o melodie pe care ai alege-o pentru coloana sonoră a filmului și argumentează-ți răspunsul în 10 rânduri!

Grupa 4 - Analizează decorul din film și vezi dacă au fost respectate descrierile din roman.

Grupa 5 - Aplică noțiunile învățate la școală pentru a caracteriza personajul Ion, insistând pe trăsăturile morale ale acestuia.

Grupa 6 - Argumentează dacă ai alege să promovezi lectura romanului sau filmul. (10-15 rânduri).

Pasul 3: Activitate în plen - Prezentarea rezultatelor - 15 minute

Fiecare grupă va realiza o prezentare în plen a ideilor de la grupa aparținătoare. În cazul desfășurării activității online, un membru al fiecărei grupe va face o partajare de ecran celorlalți colegi cu rezultatul muncii lor.

Evaluare – 10 minute

Se vor face aprecieri asupra cantității și calității ideilor consemnate în cadrul fiecărui grup pe foile de flipchart. Se va realiza asamblarea cubului.

Fiecare elev va scrie un eseu reflexiv despre legătura dintre literatură și cinematografie, pornind de la experiențele trăite în cadrul acestei activități. Eseurile vor încărcate pe platforma pe care se desfășoară orele sau vor fi pozate și trimise profesorului, iar cele mai reușite vor fi citite ora următoare.

Temă:

Pe baza filmelor vizionate, elevii, organizați în grupe, vor realiza panouri publicitare despre unul dintre acestea. Se vor prezenta proiectele realizate. Panourile realizate vor fi expuse pe coridorul școlii.

Anexa 1

<p>COMPARĂ</p> <p>Persoanele <i>Ana-Florica</i></p>	<p>ASOCIAZĂ</p> <p>o melodie pe care ai alege-o pentru coloana sonoră a filmului și argumentează-ți răspunsul în 10 rânduri!</p>	<p>ANALIZEAZĂ</p> <p>decorul din film și vezi dacă au fost respectate descrierile din roman.</p>
	<p>APLICĂ</p> <p>noțiunile învățate la școală pentru a caracteriza personajul Ion, insistând pe trăsăturile morale ale acestuia.</p>	
	<p>ARGUMENTEAZĂ</p> <p>dacă ai alege să promovezi lectura romanului sau filmul. (10-15 rânduri).</p>	

Secvență de învățare realizate pentru aplicarea metodei Gândiți, lucrați în perechi

Propunător:

Profesor, Ignat Adriana

Unitatea școlară:

Școala Gimnazială „Adam Nicolae” Arad

A.

Disciplina: Limba franceză

Subiectul/tema: Les jours de la semaine, les mois de l'année et les saisons

Clasa: a V-a

Motivația:

Metoda Gândiți – Lucrați în perechi – Comunicați (Think-Pair-Share) este o strategie de discuție prin cooperare, care cuprinde trei etape de acțiune, în care elevii vorbesc despre conținut și discută idei înainte de a le împărtăși cu întregul grup. Metoda introduce elementele de „timp de gândire” și interacțiune „cu colegul”, acestea fiind două caracteristici importante ale învățării prin cooperare. Elevii procesează informații și își dezvoltă competențele de comunicare și procesele de gândire.

Durata secvenței de învățare: 50 de minute

Competențe specifice, Programa școlară limba franceză – clasa a V-a

3.1 Identificarea sensului global al unui text scurt, conținând lexic cunoscut;

3.2 Executarea unor instrucțiuni scrise, simple și scurte;

4.1 Utilizarea unor cuvinte, sintagme, enunțuri, în contexte familiare

Obiectivele activității

La finalul lecției, elevii vor fi capabili să:

- Să enumere zilele săptămânii în limba franceză;
- Să identifice lunile anului în limba franceză;
- Să numească anotimpurile în limba franceză.

Resurse: sală de clasă, bănci, scaune, fișe de lucru/laptop

Bibliografie:

1. <https://iteach.ro/pagina/1141/invatarea-prin-cooperare>
2. <https://en.islcollective.com/>
3. <http://www.eslbrains.com/>

B.

Activitatea propriu-zisă

Condiții prealabile:

Elevii trebuie să fie familiarizați cu zilele săptămânii, lunile anului și anotimpurile în limba franceză.

Elevii vor fi dispuși în bănci câte doi și li se vor da fișe de lucru. Aceștia vor lucra în diade. Dacă activitatea se desfășoară online, profesorul va împărți elevii în camere de lucru, pentru a încuraja colaborarea acestora.

Pasul 1. Explicarea regulilor și a modului de organizare a activității - 5 minute

Profesorul comunică grupului tema activității și modul de desfășurare a acesteia

Formarea perechilor de lucru

Elevii vor lucra în doi. Un elev mai bun va lucra împreună cu un elev mai slab, acesta este criteriul de formare al perechilor de lucru. Se vor sprijini reciproc în realizarea sarcinilor date.

Pasul 2. Desfășurarea activității – 35 de minute

Se vor distribui elevilor fișe de lucru care conțin 4 exerciții despre zilele săptămânii, lunile anului și anotimpurile în limba franceză.

Profesorul lansează prima provocare: Identificarea și scrierea corectă în limba franceză a anotimpului conform cu imaginea de pe fișa de lucru.

1. Elevii au un minut pentru a se gândi la răspuns;
2. În perechi discută răspunsul;
3. Individual își completează răspunsul pe fișa de lucru la primul exercițiu.
4. Își vor împărtăși răspunsul cu altă pereche de elevi aflată în vecinătate.

Profesorul lansează a doua provocare: un rebus, care trebuie completat în limba franceză. În funcție de definiții, elevii trebuie să completeze rebusul.

1. Elevii au două minute pentru a se gândi la răspuns;
2. În perechi discută răspunsul;
3. Individual își completează răspunsul pe fișa de lucru la al doilea exercițiu.
4. Își vor împărtăși răspunsul cu întreaga clasă.

Profesorul va proiecta rebusul cu rezolvarea corectă.

Profesorul lansează a treia provocare: elevii trebuie să pună literele în ordine astfel încât să formeze un cuvânt, respectiv o zi a săptămânii (4 zile ale săptămânii în total).

1. Elevii au două minute pentru a se gândi la răspuns;
2. În perechi discută răspunsul;
3. Individual își completează răspunsul pe fișa de lucru de la al treilea exercițiu.

4. Își vor împărtăși răspunsul cu alte două perechi de elevi aflate în vecinătate.

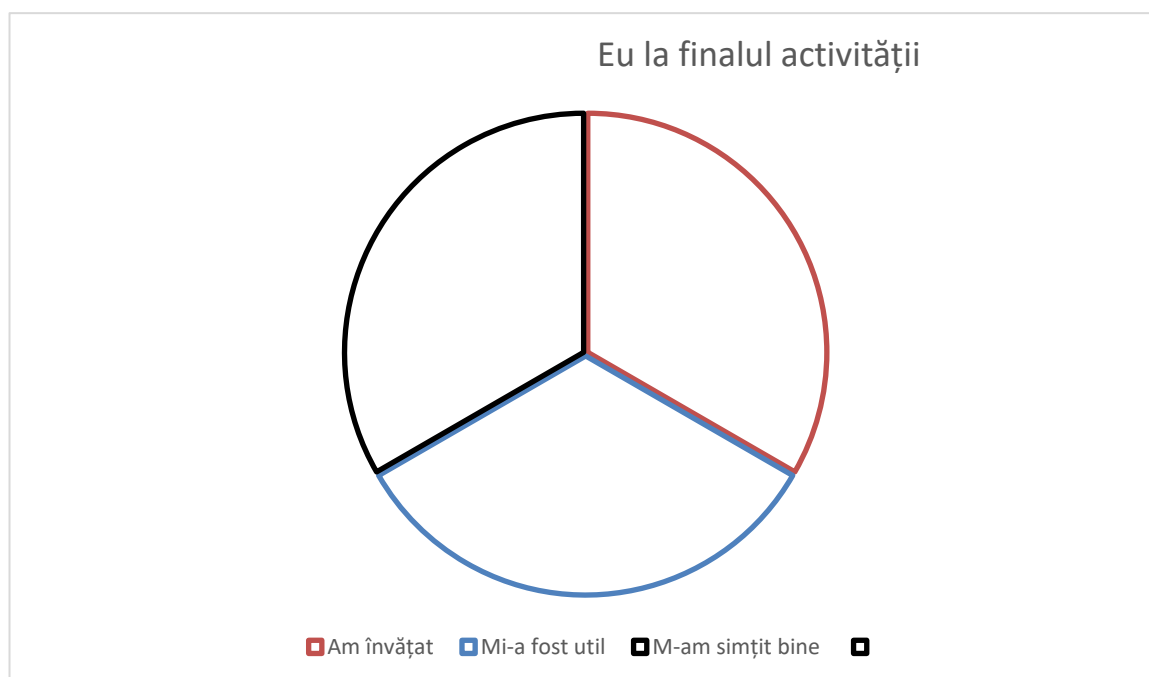
Profesorul lansează a patra provocare care constă în numerotarea în ordine cronologică a lunilor anului.

1. Elevii au un minut sau două pentru a se gândi la răspuns;
2. În perechi discută răspunsul;
3. Individual își completează răspunsul pe fișa de lucru la al patrulea exercițiu.
4. Își vor împărtăși răspunsul cu întreaga clasă.

Pasul 4. Activitate în plen/ Concluzii– 5 minute

Profesorul va face aprecieri asupra modului în care au depus efort pentru a rezolva sarcinile primite.

Elevii, utilizând un grafic de tip „plăcintă”, vor aprecia prin colorarea feliilor asupra modului în care au reușit să învețe, asupra modului în care s-au simțit alături de coleg, asupra modului în care le-a fost util acest mod de învățare.



C. Anexă

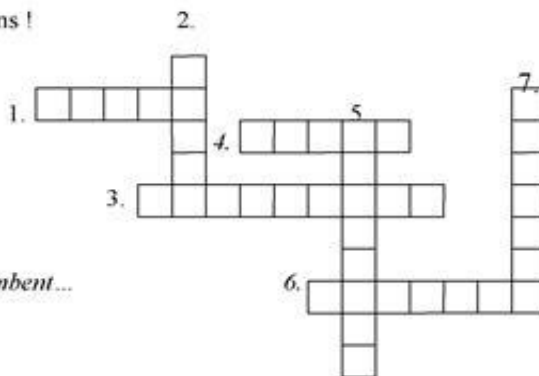
Fiche de travail

1. De quelle saison s'agit-il?



2. Remplis la grille! Sois attentif aux définitions !

1. C'est le premier jour de la semaine...
2. La saison où on attend le Père Noël...
3. C'est la saison où les arbres fleurissent...
4. C'est le deuxième jour de la semaine...
5. Tout le monde se repose ce jour-là...
6. Le mois qui vient avant Novembre...
7. C'est la saison où les feuilles des arbres tombent...

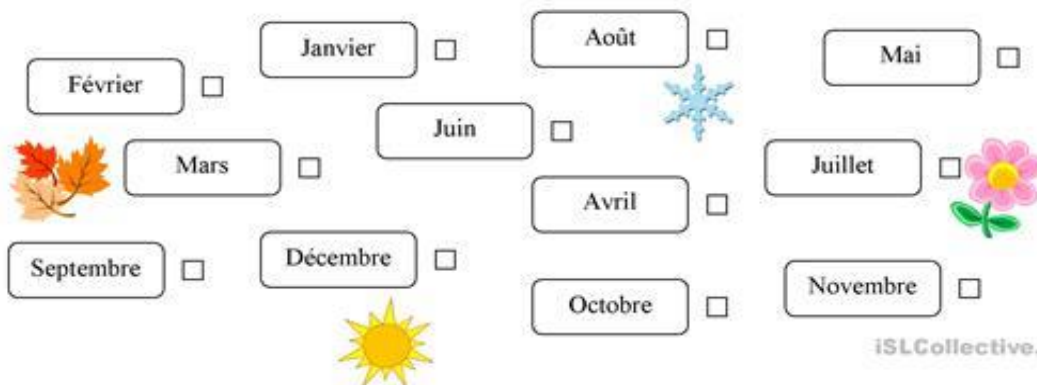


3. La souris a rongé les mots ! Écris les lettres qui manquent pour découvrir les jours de la semaine...



- a) M...I...R...A...D _____
- b) L...U...N...L...D _____
- c) D...J...E...I...U _____
- d) S...I...A...E...M...D _____

3. Numérote les mois dans l'ordre chronologique!



Secvențe de învățare realizate pentru aplicarea metodei experimentul de laborator

Propunător:

Profesor Stan Simona

Unitatea școlară:

Școala Gimnazială „Adam Nicolae” Arad

A.

Metoda de învățare: Experimentul de laborator

Clasa: a V-a

Disciplina: Biologie

Tema/Subiectul: Fotosinteza

Tip de activitate: În laboratorul de biologie/ online

Competența vizată:

1. Explorarea sistemelor biologice, a proceselor și a fenomenelor, cu instrumente și metode științifice.

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil să:

- Să explice principalele fenomene ce au loc în fotosinteză;
- Să efectueze corect experimentele solicitate de profesor;
- Să noteze în fișele de lucru, observațiile făcute.

Resurse/ Instrumente necesare:

- alcool, amidon alb, iod de culoare roșiatică, eprubete, spirtiere, frunză verde,

Timp alocat/durata: 50 de minute

Bibliografie:

1. Mihail, A., Strinu, Z., Logofătu, L., *Ghidul profesorului Biologie*, București, Editura ALL educațional, 1997.
2. Stan, S., *Valențele formative ale experimentului la disciplina Biologie*, Drobeta Turnu-Severin, Editura Stef, 2019

B.

Modul desfășurării activității (etapele, pașii):

Condiții prealabile:

Elevii trebuie să cunoască în prealabil informații generale referitoare la noțiunile importante din lecție.

Modul de realizare a sarcinii de lucru: Activitatea propriu-zisă se va desfășura pe grupe. Elevii au pregătite materiale pentru experimentul demonstrativ deoarece lecția de laborator se axează pe

învățarea prin experiment. Au pregătite materiale precum: frunze, alcool, eprubetă, spirtieră, folie transparentă, retroproiector, fișe de lucru.

Pasul 1: Profesorul explică elevilor ce vor învăța la această activitate de laborator la disciplina biologie. Aceștia vor fi împărțiți în 3 grupe și fiecare are o sarcină de lucru diferită. Se vor explica sarcinile și modul de lucru. Elevilor li se permite să se familiarizeze cu materialele de lucru și să adreseze eventuale întrebări.

Pasul 2: Fiecare grupă își va desemna un purtător de cuvânt care va explica la finalul experimentului ce a observat și ce a reușit să realizeze. Elevii au la dispoziție câteva minute pentru a se organiza.

Pasul 3: Elevii se așază la masa de lucru, discută despre experimentul pe care trebuie să-l realizeze. Ei vor fi încurajați permanent de către profesor că se vor descurca în realizarea acestui experiment nou pentru ei.

Pasul 4: După ce toate grupele au reușit să termine experimentele, fiecare purtător de cuvânt explică pașii pe care i-au urmat și ce a rezultat din lucrările lor.

Elevii au posibilitatea de a discuta ce a făcut fiecare dintre ei și pot schimba grupa din care au făcut parte inițial pentru a realiza și celelalte experimente.

Experimentul I – Gr. 1 – Extragerea clorofilei din frunze

Pentru acest lucru, este nevoie de alcool, frunză verde. Frunza se fierbe în alcool și elevii vor observa cum alcoolul se face verde și frunza devine albă, transparentă.

Experimentul II – Gr. 2 – Evidențierea producerii amidonului prin fotosinteză

Pentru această etapă este nevoie de soluție de amidon albă, iod de culoare roșiatică. Se va observa că frunza introdusă în iod va deveni albastră numai în partea expusă la lumină.

Experimentul III – Gr. 3 – Influența luminii asupra intensității fotosintezei

Se observă că frunza plantei de ciurma apelor, la lumină foarte puternică ea elimină 32 de bule de oxigen pe minut. La lumină puternică planta elimină 12 bule de oxigen pe minut. La lumină slabă planta elimină 4 bule pe minut.

Evaluare: Fiecare grupă are pregătită o fișă de observație unde se va consemna tot ce s-a realizat. Evaluarea se realizează prin observarea sistematică a activității și comportamentului elevilor, pe tot parcursul orei.

Concluzii:

Biologia este o știință care studiază viața, de aceea, lucrările practice pe care le desfășurăm în laborator au un impact mai mare asupra elevilor. Atmosfera este diferită față de o oră clasică, deoarece, lucrând pe grupe, elevii au o altfel de interacțiune. Experimentul le va rămâne în minte pentru o perioadă mai mare de timp și rezultatul este pe măsură. Din păcate, având în vedere situația pandemică, experimentele de laborator nu mai sunt posibile. O soluție ar fi ca profesorul de biologie să realizeze filmulețe, capsule video, în care să prezinte aceste experimente.

C.

Anexe:

Fișă de observație pentru profesor

În ce măsură elevul a folosit corect instrumentele necesare efectuării lucrării practice?

- ☐ Niciodată
- ☐ Rar
- ☐ Ocazional
- ☐ Frecvent
- ☐ Întotdeauna

În ce măsură elevul a colaborat cu membrii grupei?

- ☐ Niciodată
- ☐ Rar
- ☐ Ocazional
- ☐ Frecvent
- ☐ Întotdeauna

În ce măsură elevul a aplicat corect cunoștințele teoretice în rezolvarea unor probleme practice?

- ☐ Niciodată
- ☐ Rar
- ☐ Ocazional
- ☐ Frecvent
- ☐ Întotdeauna

**Secvență de învățare realizată pentru aplicarea
instrumentului Denver II în evaluarea psihomotrică a unui preșcolar cu vârsta de 5 ani**

Propunător:

Profesor psihopedagog, Jana-Livia ONEȚIU

Unitatea școlară:

Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Denver II

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Psihodiagnoză

Tema: Evaluarea dezvoltării psihomotrice și a limbajului la copiii cu vârste între 3-6 ani prin utilizarea de instrumente standardizate

Clasa/nivel vârstă: preșcolari cu vârsta de 5 ani

Scopul:

- Aprecierea corectă a nivelului de dezvoltare psihomotrică a copiilor preșcolari cu vârste între 3-6 ani

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea instrumentului:

- Detectarea potențialelor probleme de dezvoltare la copiii preșcolari de 5 ani.

Durata activității: 30- 40 minute

Resurse necesare:

- un ghem mic de lână roșie
- jucărie pentru sugari care face zgomot
- 8 cuburi colorate de 2,5 x 2,5 x 2,5 cm (2 albastre, 2 galbene, 2 verzi, 2 roșii)
- sticlă transparentă cu gâtul de 1 cm
- un clopoțel
- minge de tenis
- un creion
- stafide
- câteva coli albe
- păpușă mică de plastic cu biberon

Bibliografie:

1. Frankeburg, W., Dodds, J., *Denver II - Manual tehnic și interpretativ*, Adaptat în România de Dragoș Iliescu, Nicolae Mitrofan (Test Central)

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Descrierea instrumentului și organizarea spațiului în cabinet:

DENVER II constă din 125 de itemi grupați pe formularul de testare în patru secțiuni care au scopul de a evalua copilul în următoarele arii sau funcții:

- Personal - Social (reacțiile copilului la factori sociali de mediu);
- Motor Fin - Adaptativ (coordonarea oculo-manuală, abilități de manipulare, rezolvare de probleme practice);



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Limbaj (modul în care e folosit limbajul, vocabularul activ/pasiv, asocieri de cuvinte, abstracții);
- Motor - Grosier (orientare spațială, coordonare dinamică generală, echilibru, abilități manuale etc).

De asemenea, testul include cinci itemi de comportament în timpul testării, care sunt completați după administrarea testului. Evaluarea comportamentului copilului în acest mod ajută specialistul să evalueze în mod subiectiv performanța și comportamentul general al copilului, obținând astfel un indicator grosier al felului în care copilul își utilizează abilitățile.

În vederea aplicării acestuia, realizăm în cabinet un climat securizant și situații care îl stimulează pe copil și îi stârnesc curiozitatea. Avem nevoie de măsuță și scaunel adecvat vârstei copilului. Pentru a nu distrage copilul, materialele necesare vor fi puse pe masă în momentul când se administrează fiecare dintre itemi.

Administarea testului:

Pas 1 Se va realiza dezvoltarea unei relații de încredere cu copilul și mama sau persoana care îl însoțește prin discuții și informarea acesteia despre scopul evaluării, identificarea unor întârzieri în dezvoltare) și despre așteptări (nu este de așteptat ca toți itemii administrați să fie promovați de copil).

Pas 2 Calculăm vârsta exactă a copilului și trasăm pe formularul de testare linia de vârstă.

Pas 3 Pentru fiecare secțiune se administrează cel puțin trei itemi aflați cel mai aproape de linia vârstei, dar integral în stânga acesteia, și toți itemii intersectați de linia vârstei. Dacă copilul nu reușește sau refuză să execute unul din acei itemi, se vor administra itemi suplimentari din partea stângă a secțiunii corespunzătoare.

Pas 4 Scorăm itemii folosind următoarele simboluri: P (pass) - promovat; F (fail) - nepromovat; NO (no opportunity) - nu a avut ocazia de a manifesta comportamentul; R (refuse) - refuz.

Pas 5 Realizarea raportului de evaluare

În cazul existenței unui decalaj între vârsta cronologică și vârsta de dezvoltare, un raport cât mai detaliat va fi un punct de pornire în elaborarea programului terapeutic.

Observații importante:

- Fiecare item se administrează respectând instrucțiunile din manual;
- Se vor administra la început itemii care solicită o participare activă a copilului (din sectorul Personal-Social), apoi cei din Motor Fin-Adaptativ (care nu cer comunicare), cei de Limbaj și în final cei de motricitate grosieră;
- Aranjăm unul sau două din materialele testului pe măsuța la care va sta copilul, în funcție de itemul care va fi aplicat;
- Încurajăm și acordăm atenție comportamentului spontan al copilului;
- Încurajăm și laudăm permanent copilul;
- Deoarece copiii sunt mai receptivi la probele care au o componentă ludică, vom obține o bună implicare dacă cerințele sunt formulate sub forma unui joc.

Pas 3: Concluzii/

Evaluarea este un act de mare responsabilitate pentru toți factorii implicați, copii, părinți și specialiști.

Este binecunoscut faptul că acei copii cu probleme de dezvoltare ar trebui să fie identificați și tratați cât mai devreme posibil, căci tratamentul și educația timpurie sunt mai puțin costisitoare și mult mai



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

eficiente decât intervenția la un moment mai întârziat. În multe state din lume acest lucru este recunoscut de lege, care obligă, în funcție de stat, ori sistemul sanitar, ori comunitățile locale, ori sistemul educațional, să realizeze programe de screening comunitar pentru identificarea din timp a acestor copii.

Consider că evaluarea dezvoltării psihomotrice a prescolarilor este esențială în primul rând pentru elaborarea unui program terapeutic corect. Pentru realizarea evaluării psihologul trebuie să dispună de instrumente standardizate de evaluare și să-și elaboreze o metodologie de evaluare. Evaluarea și intervenția timpurie cu un program terapeutic adecvat va duce la recuperarea deficiențelor și în final la o bună capacitate de însușire a limbajului oral și scris-citit.

**Secvență de învățare realizată pentru aplicarea metodei:
Jocul de stimulare senzorio-motrică pentru discriminare cromatică**

Propunător:

Profesor de psihopedagogie specială, Carmen Nicoleta BRAIȚ

Unitatea școlară:

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Jocul de stimulare senzorio-motrică pentru discriminare cromatică

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Abilități de comunicare și limbaj;
Elemente de matematică

Tema: Traseul fructelor

Clasa: I, cuprinzând elevi cu dizabilități intelectuale, grave, severe/asociate

Scopul: Formarea și dezvoltarea structurilor perceptiv-motrice de bază (culoare-formă-mărime-orientare, organizare și structurare spațio-temporală).

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil să:

01. Stabilească corespondența între mulțimi de fructe de aceeași culoare, având elemente de la 1 la 5, cu numărul și cifra corespunzătoare;
02. Sorteze patru tipuri de fructe în funcție de culoarea lor, utilizând două tipuri de structuri perceptiv-motrice

Durata secvenței de învățare: 45 minute

Resurse necesare: fructe, coș de fructe, fructe – jucărie, jetoane reprezentând cifre, cutia de sortare, clepsidră

Bibliografie:

1. Musu I., Taflan A. (coord.), *Terapia educațională integrată*, Editura Pro Humanitate, București, 1977.

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:

Fiecare elev se va așeza la masa lui pe care are pregătite: un coș de fructe cu jucării: mere roșii, lămâi, kiwi și portocale. Măsuțele sunt așezate în formă de V, astfel încât să aibă o bună vizualizare a profesorului. Acesta are o cutie colorată împărțită în patru compartimente, colorate galben, portocaliu, roșu, verde. De asemenea are jetoane mari care reprezintă cifrele de la 1 la 5.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.

La începutul activității, profesorul le va prezenta elevilor cutia magică, o cutie care aparține prințesei culorilor. Aceasta solicită sprijinul copiilor pentru ca în cutie să ajungă fructele din coș la locul potrivit, altfel ele își vor pierde culorile. Copiii vor fi supuși unor povocări.

Prima provocare este să denumească fructele care se află în coș și culoarea lor. Cu aceste fructe, alcătuiesc mulțimi cu 1, 2, 3, 4, 5 elemente: profesorul arată elevilor câte un jeton cu o cifră, pe care



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

elevii o recunosc și denumesc, și le solicită să formeze o mulțime cu tot atâtea elemente câte arată imaginea. După mai multe asocieri de acest gen, elevilor li se cere să formeze mulțimi de fructe după culoare și să realizeze corespondența între mulțimi cu numărul și cifra corespunzătoare de pe jetoanele pe care le vor primi.

A doua provocare constă în parcurgerea unui traseu stabilit pentru a aduce fructele în cutia magică.

Explicarea jocului

Se trasează pe podea o linie în zig-zag. Se explică elevilor pașii pe care trebuie să-i urmeze:

La start se găsește coșul cu fructe al elevului, iar la celălalt capăt, cutia magică împărțită în patru compartimente, colorate galben, portocaliu, roșu, verde.

Elevii transportă, pe rând, fructele din coș în compartimentele colorate, sortându-le după culoare, dar mergând pe linia trasată în zig-zag.

Cu ajutorul clepsidrei se cronometrează cine reușește să transporte cele mai multe fructe.

Jocul de probă

Se va realiza o probă a acestui joc, probă realizată de către profesor, fiecare element fiind explicat și demonstrat.

Executarea jocului de către elevi

Primul elev se așază în fața liniei de start având coșul cu fructe în partea dreaptă;

Se dă startul;

Elevul ia din coș un fruct, parcurge traseul, apoi așază fructul în compartimentul colorat corespunzător culorii acestuia;

Câștigă elevul care a transportat cele mai multe fructe până la scurgerea nisipului din clepsidră.

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.

După derularea jocului, elevii vor spune ce le-a plăcut, ce le-a fost greu să facă. Vor spune fructul care le place și culoarea lui. Vor primi o bulină, un stiker, cu acea culoare, care le va fi lipită pe dosul palmei.

Prințesa culorilor, mulțumită de cum s-au descurcat, îi va servi cu bucăți de fructe din cele utilizate de către ei în joc.

Prin activitatea „Traseul fructelor” am urmărit stimularea senzorio-motrică pentru discriminare cromatică, dar care a atins mai multe componente a căror evoluție este intercorelată: motricitatea globală, motricitatea fină, schema corporală, lateralitatea, structuri perceptiv-motrice, structurarea spațială, orientarea temporală.

**Secvență de învățare realizată pentru aplicarea metodei:
Explorarea directă a obiectelor și fenomenelor**

Propunător:

Profesor-educator Laura CHÎLNICEAN

Unitatea școlară:

Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Explorarea directă a obiectelor și fenomenelor

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Terapie Educațională Complexă și Integrată - Socializare

Tema: Sendvișuri haioase

Clasa: Clase de gimnaziu din învățământul special, cuprinzând elevi cu dizabilități intelectuale, grave, severe/asociate

Scopul: Formarea abilităților de adaptare la nivel de microgrup/societate

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil să:

01. Să utilizeze corect și adecvat vesela și tacâmurile în contextul activității practice de pregătire a micului dejun/gustare;
02. Să realizeze (pregătească) singur sau ajutat, după model dat, un mic dejun sau o gustare din sendvișuri;

Durata secvenței de învățare: 30 de minute

Resurse necesare:

- pâine și diferite alimente: șuncă, ouă fierte, unt, brânză tertinabilă, telemea, pateu, roșii, ardei, castraveți, ceapă, măsline, cașcaval, cremwüşti, cereale, lapte, stiksuri etc;
- veselă și alte accesorii: farfurii, căni/pahare, scobitori, liguriță, cuțit special fără tăiș.

Bibliografie:

- *Terapie ocupațională - Programă școlară Clasele I – a X-a*, Aria curriculară: „Terapia educațională complexă și integrată”, Anexa 1 la Ordinul Ministrului Educației, Cercetării și Tineretului nr. 5234/ 01.09.2008, București, 2008

Anexe (fișe, texte etc):

- Anexa 1 Imagini cu exemple de sandvișuri realizate de alți elevi

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:

Această activitate se poate realiza după caz, atât la școală, în sala de mese, în sala de clasă sau în laboratorul de gospodărie (în școlile unde există), cât și în bucătăria proprie de acasă, supravegheați de un adult, respectând regulile de igienă și curățenie.

Elevii se pregătesc pentru activitate, asigurându-se respectarea regulilor de igienă necesare. Fiecare are spațiul său de lucru, o masă, corespunzător amenajat, vesela și alimentele necesare. Mesele se vor aranja sub forma de semicerc, cu spațiu între ele.



Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.

Micul dejun este foarte important în alimentația copiilor, la fel și gustarea de după-amiază. Dacă aceștia sunt încurajați să-și pregătească singuri cu sau fără ajutor propriile sendvișuri la care mai putem adăuga și puțină imaginație creativă, cu siguranța va ieși un mic dejun sau o gustare de după-amiază, gustoase și creative. În cadrul școlii, sendvișurile realizate pot fi servite reciproc colegilor.

Ca în orice activitate, elevilor li se vor explica: ce anume au de realizat, oferindu-le suport vizual de imagini ale unor sendvișuri haioase (Anexa 1); alimentele și ustensilele pe care le vor folosi (farfurie, cană/pahar, scobitori, liguriță, cuțit special fără tăiș); posibilitatea de a alege două sau mai multe alimente din cele puse la dispoziție, după gustul și preferințele fiecăruia, astfel încât să le fie stimulată imaginația și creativitatea; importanța și necesitatea respectării regulilor de igienă, iar după terminarea activității, curățarea locului unde s-a desfășurat activitatea.

Se va realiza primul sendviș, concomitent cu profesorul. După finalizarea acestuia, se vor realiza altele, folosindu-și creativitatea și imaginația. Vor avea expuse și modelele din anexă.

Fiecare va realiza o prezentare a produselor realizate, aranjând masa pentru micul dejun. Vor participa la un mic dejun comun, degustând din sendvișuri.

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.

Elevii sunt rugați să spună cum s-au simțit în timpul desfășurării activității, ce li s-a părut dificil, ce i-a încântat, ce își propun să facă după ce vor merge acasă.

Ținând cont de psihologia copilului și de predispozițiile acestuia de a se implica „în bucătărie”, o astfel de activitate foarte accesibilă, plăcută, distractivă va fi foarte utilă atât din punct de vedere a stimulării creativității și a imaginației, cât și a satisfacției realizării unui produs ca rezultat al propriei munci, fiind un exercițiu practic de învățare și socializare.

C.

Anexa 1:

Pregătirea micului dejun/gustare

Micul dejun este foarte important în alimentația copiilor, iar în cazul gustării de după-amiază este un plus necesar. Dacă mai adăugăm și puțină imaginație creativă... De aceea, vă provoc să încercați singuri sau ajutați de cineva din familie să vă pregătiți un mic dejun gustos și creativ.

Realizați sandvișuri haioase de fețe vesele, capete de pisici, ursuleți sau chiar șoricei, mățuri, bărcuțe, mumii etc. Alegeți apoi lapte cu cereale sau cu cacao, preparați un ceai cu ajutorul pliculețelor.

Puteți crea orice vă trece prin minte, ușor și gustos... Iată câteva sugestii:



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale



Emojii



Cap de zmeu



Cap de căpcăun



Cap de moșneag



Cap de prințesă



Cap de om de zăpădă



Cap de ursuleț



Bărcuță, cap de pisică



Mătură, șoricel, mumie

POFTĂ BUNĂ!

Secvențe de învățare realizate pentru aplicarea metodei Turul galeriei

Propunător:

Profesor Ignat Adrian

Unitatea școlară:

Școala Gimnazială „Adam Nicolae” Arad

A.

Disciplina: Educație fizică și sport

Clasa: a X-a

Subiectul/tema: Istoria baschetului

Durata: 50 de minute

Motivația:

Turul galeriei reprezintă o metodă de învățare prin cooperare care îi încurajează pe elevi să-și exprime opiniile proprii. Produsele realizate sunt expuse ca într-o galerie, prezentate și susținute, urmând să fie evaluate și discutate de către toți elevii, indiferent de grupul din care fac parte. Elevii trebuie învățați să asculte, să înțeleagă și să accepte sau să respingă ideile celorlalți prin demonstrarea valabilității celor susținute. Prin utilizarea ei se stimulează creativitatea participanților, gândirea colectivă și individuală; se dezvoltă capacitățile sociale ale participanților, de intercomunicare și toleranță reciprocă, de respect pentru opinia celuilalt. La Educație fizică și sport poate fi utilizată și pentru cunoașterea istoriei unui joc, în acest caz, baschetul. Cunoașterea istoriei baschetului de către elevi este o determinare în plus de a juca și de a înțelege mai bine acest joc de echipă. Elevii vor avea astfel mai multe informații despre baschet și vor fi mai determinați în a-l practica, vor fi mai dedicați. Vor stăpâni mai bine regulile, vor fi mai disciplinați și mai buni cu fiecare meci jucat.

Competențe specifice:

- 1.1 Operarea corectă cu noțiunile specifice domeniului;
- 2.1. Utilizarea mijloacelor electronice pentru selectarea informațiilor de specialitate;
- 4.1. Relaționarea optimă în grupuri diferite, preconstituite sau constituite spontan;
- 5.2. Selectarea modelelor de reușită din lumea sportului

Obiectivele activității :

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- Să cunoască vechile și actualele reguli ale jocului de baschet;
- Să cunoască baschetbaliști celebri din NBA;
- Să cunoască calitățile unui bun jucător de baschet;
- Să scrie un citat propriu cu referire la baschet.

Resurse:

- Laptop, videoproiector, coli de flipchart, markere

Bibliografie:

1. Oprea Lăcrămioara-Crenguța, „Strategii didactice interactive”, Editura EDP, București, 2008.
2. <https://gducfkis.ru/ro/diety/v-kakoi-strane-basketbol-poluchil-naibolshee-rasprostranenie-gde-i-kogda/>

B.

Activitatea propriu-zisă

Condiții prealabile :

Elevii trebuie să fie familiarizați cu jocul de baschet.

Pasul 1 – Prezentarea situației de învățare și a sarcinilor de lucru – 10 minute

Elevii vor fi dispuși la mese, într-o sală amenajată cu laptop și videoproiector. Li se precizează de către profesor că vor urma să vizioneze o prezentare în Power Point a istoriei baschetului. După finalul prezentării în Power Point se desfășoară un dialog între profesor și elevi cu referire la cele vizionate.

Sarcina de lucru:

Elevilor li se comunică faptul că pe baza materialului vizionat vor trebuie să se gândească la calitățile ale jucătorului de baschet. Pot să adauge și altele în afara celor enumerate în Power Point. De asemenea, vor trebui să conceapă un citat despre baschet. Pentru aceasta vor fi organizați în echipe. Se menționează că rezolvarea problemei trebuie realizată pe foile de flip-chart și că pot utiliza, pentru marcarea cuvintelor cheie, simboluri care pot fi relevante. Se precizează, de asemenea, faptul că unul dintre membrii fiecărui grup va avea rolul de ghid, atunci când produsele vor fi expuse și vizitate de către ceilalți elevi.

Pasul 2 – Formarea echipelor – 5 minute

Elevii sunt împărțiți pe grupuri de câte 4 membri. Pentru fiecare grup se distribuie foi de flip-chart și markere.

Pasul 3 – Desfășurarea activității – 15 minute

Elevii interacționează în cadrul microgrupurilor pentru a realiza sarcina propusă: notarea calităților jucătorului de baschet și a unui citat/gând care să aibă legătură cu baschetul, asemănător citatelor din prezentare. Fiecare grup își afișează produsul, la fel ca într-o galerie de artă. Elevii care au rolul de ghid se vor plasa în locul unde este expus produsul grupului din care fac parte.

Pasul 4 – Activitate în plen – 15 minute

Membrii grupurilor vizitează galeria, examinează fiecare produs, adresează întrebări de clarificare ghidului și pot face comentarii, pot completa ideile sau pot propune alte soluții pe care le consemnează în subsolul foii de flip-chart. Se precizează de la început că exprimările de ordin negativ sunt excluse.

Evaluarea: 5 min

Turul galeriei presupune evaluarea interactivă și profund formativă a produselor realizate de către grupurile de elevi. Evaluarea se face de fapt prin auto și interevaluare. Fiecare grup își reexaminează propriile produse, prin comparație cu celelalte și valorificând comentariile vizitatorilor referitoare la ele. Profesorul face aprecieri asupra modului de derulare a activității.

Regulile jocului de baschet

- * - 2 echipe joacă baschet, pe teren în același timp, doar 5 persoane din fiecare echipă pot fi la un moment dat;
- * - nu puteți fugi doar cu mingea, puteți să vă deplasați în jurul terenului, bătând-o de pe podea doar dacă jucătorul care conduce mingea parcurge mai mult de 3 pași fără un recul - aceasta este considerată o alergare și dreptul de a conduce mingea trece la o altă echipă;
- * - scopul jocului este să arunce mingea în coș, care se află la o înălțime de 3,05 metri de podea, motiv pentru care creșterea jucătorului este crucială în baschet;
- * - pentru fiecare lovitură din coș, se acordă două sau trei puncte, în funcție de cât de lung este făcută lovitura.

Internaționalizarea baschetului

Primele echipe de baschet din afara SUA au apărut în Japonia, China și Filipine. Apoi, baschetul a apărut în America de Sud și Europa. Un rol special în popularizarea internațională a baschetului a avut-o Jocurile Olimpice de vară din 1904 din St. Louis. În anii 1920, federațiile naționale de baschet au apărut în zeci de țări. Apoi au avut loc primele întâlniri internaționale oficiale. De exemplu, în 1919 a avut loc un turneu de baschet între echipele armate ale SUA, Franța și Italia, iar în 1923 primul turneu internațional feminin din istoria baschetului a avut loc în Franța, cu participarea echipelor din SUA, Anglia și Italia. Federația Internațională de Baschet (FIBA) a fost creată la Geneva în 1932, iar primii participanți au fost opt țări: Argentina, Grecia, Italia, Letonia, Portugalia, România, Suedia și Cehoslovacia. În 1935, Comitetul Olimpic Internațional a recunoscut baschetul ca sport olimpic, iar în 1936 a fost jucat la Berlin primul set de medalii olimpice de baschet. Fondatorii baschetului au câștigat prima olimpiadă: echipa americană a învins Canada în finală (19: 8). În timpul Olimpiadei de la Berlin, a avut loc primul congres internațional FIBA, la care au fost adoptate reguli internaționale uniforme de baschet.

Calitățile jucătorului de baschet

- * autodisciplină ridicată;
- * respectarea regimului;
- * respectarea strictă a instrucțiunilor instructorului;
- * loialitate față de inamic;
- * respect pentru arbitri;
- * senzație de umăr, tovarăș;



10 citate celebre din baschet

Bill Russell - Boston Celtics, Chicago Bulls - „Întotdeauna am considerat că am făcut meci bun atunci când mi-am ajutat colegii să joace mai bine”.

Michael Jordan - Chicago Bulls, Washington Wizards - „Talentul te ajută să câștigi meciuri, dar munca în echipă și inteligența câștigă campionate”.

„Jocul are sușuri și coborâșuri, însă nu trebuie să îți pierzi concentrarea asupra obiectivelor tale și nu trebuie să te dai bătut fără să lupti”.

Bob Knight: „The General” - antrenor la Indiana Hoosiers (1971-2000) - „Scopul e să îți faci antrenamentele fizice și mentale mai dificile decât orice scenariu ce se poate întâlni pe teren”.

Magic Johnson - Los Angeles Lakers - „Pot accepta eșecul, toți dăm greș la un moment dat la ceva. Nu pot accepta însă să nu încerc”.

Derrick Rose - Chicago Bulls, New York Knicks - „Cred cu tărie că am muncit din greu, că m-am dedicat în totalitate jocului și am sacrificat multe încă de când eram doar un copil. Sunt conștient ce pot realiza dacă îmi fac treaba cum trebuie”.

Lebron James - Miami Heat, Cleveland Cavaliers - „Visează ca și cum ai trăi veșnic. Trăiește ca și cum ar fi ultima zi din viața ta”.

Tim Duncan - San Antonio Spurs - „Bun, mai bun, cel mai bun. Nu te opri niciodată. Până bun devine mai bun, iar mai bun devine cel mai bun”.

Dwayne Wade - Miami Heat, Chicago Bulls - „Ambiția mea este mai mare decât îndoiala ta”.

Carmelo Anthony - Denver Nuggets, New York Knicks - „Nimeni nu trebuie să aibă așteptări mai mari de la tine decât tu însuși”!

**Secvență de învățare realizată pentru aplicarea metodei:
Joc de imitare a unei activități umane „Geamantanul cu surprize”**

Propunător:

Profesor pentru învățământ preșcolar, Adina IOVIN

Unitatea școlară:

Școala Gimnazială „Adam Nicolae” Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității:

- Joc de imitarea a unei activități umane - Geamantanul cu surprize

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii

Tema: Obiecte folositoare și nefolositoare într-o călătorie

Grupa: mare

Comportamentul vizat:

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

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil:

01. Să dea răspuns la două provocări pentru participarea la o excursie/călătorie reușită: organizarea geamantanului cu lucrurile necesare și manifestarea comportamentelor adecvate acestor împrejurări.

Durata secvenței de învățare: 20 minute

Resurse necesare:

- geamantan, obiecte diverse (de îmbrăcăminte, igienă, electronice, etc., unele utile în călătorii, altele inutile), palete roșii și verzi, jetoane/ imagini prezentând diferite modele de atitudine și comportament

Bibliografie:

1. xxx, Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019 - Curriculum pentru educație timpurie, 2019

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:

Se asigură condițiile optime pentru desfășurarea activității: aranjarea scaunelor sub formă de semicerc; pregătirea materialelor didactice: geamantanul cu obiecte, jetoane, palete.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.

Lansarea provocării:

Copiii sunt introduși într-o „poveste” – situație de viață prin care se anunță tema și obiectivele activității.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Se inițiază un dialog între educatoare și copii, legat de echipamentul și geamantanul propunătoarei. Educatoarea este îmbrăcată ca pentru vacanță: îmbrăcăminte lejeră, ochelari de soare, pălărie, geamantan etc. Copiii sunt solicitați să o ajute să își organizeze lucrurile în bagaje.

„Mă pregătesc pentru vacanța de vară, dar, în grabă, nu am reușit să îmi pregătesc lucrurile și am aruncat în geamantan lucruri la nimereală. Mă ajutați să păstrez doar ceea ce este necesar sau să mai adaug altele care îmi vor fi necesare? Vom scoate câte un obiect și ne gândim dacă merită să îl avem în geamantanul pentru vacanță”.

Explicarea jocului și prezentarea regulilor:

- Copiii vor primi fiecare câte o paletă roșie și una verde;
- Un copil selectat alege (cu ochii închiși) un obiect din geamantan, încercând să ghicească obiectul - „Cu ochii închiși, extragem din geamantan câte un obiect, îl pipăim/ mirosim, încercând să ghicim ce anume este”;
- Copilul denumeste obiectul și își exprimă părerea în legătură cu utilitatea lui în călătorii - „Explicăm dacă acel obiect este folositor/ nefolositor în vacanță/ călătorie/ excursie. (ex: Periuța de dinți este necesară deoarece trebuie să ne spălăm dinții)”.
- Răspunsul este aprobat de către ceilalți copii prin ridicarea paletii verzi sau dezaprobat prin ridicarea paletii roșii;
- Se vor forma două grupe de obiecte: folositoare pentru călătorii și nefolositoare.
- În timpul jocului se aplaudă atunci când, având ochii închiși, copilul va ghici obiectul.

Jocul de probă

Este selectat un copil care va face o demonstrație. Va alege din geamantan un obiect. Îl va ghici (dacă nu, va fi ajutat). Îl va denumi și va hotărî dacă trebuie să îl avem în bagaj. Ceilalți copii vor aproba sau dezaproba, ridicând paleta verde sau roșie.

Desfășurarea jocului:

Fiecare copil este invitat la geamantan pentru a alege un obiect și pentru a-l identifica prin explorare tactilă și prin miros. Se va aplauda copilul după identificarea obiectului.

După identificare, copilul formulează enunțuri în legătură cu utilitatea acestuia în călătorie. Opinia lui va fi apreciată de către colegi, ca fiind corectă sau nu, prin ridicarea paletii verzi sau roșii. Va fi așezat în una dintre cele două categorii de obiecte, conform regulilor enunțate.

Se analizează lucrurile grupate în cele două categorii (utile/ inutile); copiii propun alte lucruri de adăugat în bagaj. Educatoarea le adresează copiilor mulțumiri, pentru că au ajutat-o să facă ordine în geamantan. Copiii sunt apreciați pentru efort și colaborare.

Complicarea jocului:

În finalul jocului, propunătoarea va îndruma discuția înspre modele pozitive sau negative de atitudini și comportament manifestate în călătorii sau excursii, vizite, ieșiri la locul de joacă pe baza unor jetoane cu imagini împărțite fiecărui copil.

Copilul va descrie imaginea care i-a revenit și va explica dacă și de ce acel comportament este potrivit.

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.

Va avea loc o discuție referitoare la experiența avută: ce au învățat din acest joc? Ce ar cuprinde geamantanul lor pentru o călătorie? Dacă li s-a întâmplat să vadă comportamente care nu sunt potrivite pentru a avea o călătorie/excursie reușită?

Jocul didactic de imitare a unei activități umane este o modalitate eficientă de organizare a activității la preșcolari și școlarii mici. Se învață nu doar noțiuni și informații noi, ci și atitudini și comportamente importante.

Activitatea se poate realiza în săptămânile premergătoare vacanțelor și este o modalitate de a stimula gândirea, exprimarea unei opinii, de a dezvolta capacitatea de selecție, de a formula judecăți de valoare asupra unor comportamente precum și de a exersa exprimarea corectă, în enunțuri. De asemenea preșcolarul este familiarizat cu o activitate destinată de obicei adulților - organizarea unei călătorii.

**Secvență de învățare realizată pentru aplicarea metodei:
Exercițiul plastic aplicativ**

Propunător:

Educatoare, Felicia PĂDUREANU

Unitatea școlară:

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Exercițiul plastic aplicativ

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Activități de expresie grafică și plastică

Tema: Tehnica tamponării sau amprentării - „Clovnul vesel”

Clasa: Grupa specială

Scopul:

- Educația mâinii și a ochiului ca acțiune cu caracter formativ pentru dezvoltarea calităților motrice, de dezvoltare a memoriei vizuale, de observare și a spiritului creator prin experiențe practice noi

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil să:

01. să-și îmbogățească experiența senzorială prin utilizarea materialelor necesare aplicării petei de culoare în realizarea unei lucrări practice, atractive, „Peruca multicoloră a clovnului”

Durata secvenței de învățare: 15 minute

Resurse necesare:

- puzzle-uri, piese lego, lucrare realizată model, acuarele, recipient pentru apă, burete, fișe de lucru, costum clovn, nas de clovn, pălărie, perucă colorată

Bibliografie:

1. Cristea, M., *Metodica predării educației plastice în învățământul primar și preșcolar*, Editura Corint, București, 2009
2. Ezechil, L., Păiși-Lăzărescu, M., *Laborator preșcolar - Ghid metodologic*, Editura V&I Integral, București, 2015
3. Preda V., Pletea M., Grama F., Cocos A., Oprea D., Călin M., *Ghid pentru proiecte tematice*, Editura Humanitas Educațional, București, 2005

Anexe (fișe, texte etc):

- Anexa 1: Fișă clovn „Peruca multicoloră a clovnului”

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:

Sunt asigurate condițiile necesare desfășurării optime a activității. Sunt pregătite trei centre: centrul de construcții, centrul de joc și centrul de pictură.

La început copiii vor sta sub formă de semicerc, pe covor, ulterior lucrând la centrele pregătite.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.

Activitatea se va derula alături de clovnul Arlechino. Educatoarea va juca acest rol și va fi costumată adecvat.

„Bună dimineată, eu sunt clovnul Arlechino! Am venit astăzi la voi să mă ajutați să mă pregătesc pentru spectacolul care va avea loc la circ. Voi ați fost la circ? Cum este la circ? Ați văzut clovn la circ?”

Pentru a înțelege mai bine ce se întâmplă în lumea circului prezint copiilor imagini reprezentative. Clovnul aduce la cunoștința copiilor că din păcate arena circului trebuie reparată și trebuie refăcut și un tablou care va fi expus în arenă. Se solicită sprijinul acestora:

„Am pregătit pentru voi două centre, la centrul construcții am nevoie să mă ajutați să repar arena circului care este stricată, iar la centrul joc de masă, am pregătit un puzzle pe care să-l asamblați, să expunem în circ un tablou.”

Copiii vor lucra la cele două centre de interes. Vor fi felicitați de către clovn, dar acesta mai are o problemă. Pe cap are o pălărie și nu o perucă, deoarece aceasta și-a pierdut culoarea. Copiii îl vor ajuta din nou:

„Pentru că eu am în cap o pălărie și nu o perucă, ce ziceți voi să-mi pictați o perucă? Vă propun să pictați fiecare perucă desenată pe foile ce le-ați primit.”

Prezintă lucrarea realizată ca și model copiilor și o analizez împreună cu aceștia, aducând în discuție: culorile utilizate, materialele folosite.

Se va numi și descrie tehnica de lucru care va fi utilizată: tehnica tamponării sau amprentării. Se explică această tehnică prin demonstrația educatoarei:

„Prima dată înmuiem burețelul în pastila de culoare, după care amprentăm pe foaia de hârtie în interiorul conturului, până la umplerea lui, fără să-l depășim”.

Înainte de a se apuca de treabă, se face exercițiul de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor:

Batem palmele de zor,
Batem palmele ușor!
Închid pumnii și-i desfac!
Degetele-mi sunt petale,
Le deschid ca pe o floare.
La pian apoi cântăm...
Liniște, să ascultăm!

Copiii încep să realizeze lucrarea. Educatoarea oferă sprijinul necesar. Se asigură un fond muzical relaxant pe durata desfășurării activității.

Lucrările realizate vor fi expuse. Clovnul va face aprecieri pozitive pentru fiecare și îi asigură pe copii că sunt atât de interesante lucrările realizate, încât la fiecare spectacol va purta câte o perucă din cele expuse.

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite.

Se va purta o discuție referitoare la modul cum s-au simțit pe parcursul activității, ce le-a plăcut, unde a fost mai dificil. Vor da exemple de activități în care vor mai putea utiliza tehnica amprentării.

La preșcolari, familiarizarea cu noi tehnici de lucru prin care capacitatea de a se exprima uneori se face mai repede și mai ușor decât prin comunicarea verbală, trebuie să se realizeze treptat și în concordanță cu posibilitățile practice ale acestora. Este important ca acest gen de activități să aducă



Instrumente Structurale
2014-2020

zâmbetul pe fața copiilor deoarece zâmbetul înseamnă destindere, relaxare, o oglindă a liniștii și mulțumirii sufletești! Rolul important pe care îl joacă râsul pentru creșterea spectaculoasă a sistemului imunitar, contribuie și la crearea stării de optimism și încredere în sine, iar copiii grupei au avut nevoie ca și sufletul să zâmbească.

C.

Anexa 1: Fișă clovn “Peruca multicoloră a clovnului”



**Secvență de învățare realizată pentru aplicarea metodei:
Joc de dezvoltare socio-emoțională: Complimente zburătoare**

Propunător:

Profesor psihopedagog, Alina-Florina RAȚIU

Unitatea școlară:

Liceul Special „Sfânta Maria” Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Joc de dezvoltare socio-emoțională:
Complimente zburătoare

Disciplina/Categoria de activități de învățare/Terapii: Dezvoltare personală

Tema: Autocunoaștere și atitudine pozitivă față de sine și față de ceilalți

Clasa: Pregătitoare

Competența specifică vizată:

1.1. Identificarea unor trăsături personale elementare

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil:

01. Să identifice trăsăturile de caracter pe care el și cei din jur le au în timpul desfășurării unui joc de mișcare;

Durata secvenței de învățare: 35 minute

Resurse necesare: joc Frisbee - OZN zburător, cu luminițe colorate

Bibliografie:

1. xxx, Programa școlară pentru disciplina Dezvoltare personală - Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3418/19.03.2013

B.

Descrierea secvenței de învățare:

Pas 1: Organizarea spațiului clasei și organizarea colectivului de elevi:

Copiii sunt invitați în curtea școlii. Se vor așeza într-o parte a curții. Li se explică faptul că vor participa la un joc în cadrul căruia se vor simți bine, dar vor avea și de îndeplinit niște sarcini. Va apărea un OZN – frisbee-ul, care solicită pământenilor să le spună lucruri despre ei pentru a se cunoaște mai bine.

Pas 2: Momentele activității – descriere: sarcini de lucru, reguli etc.

Jocul are trei etape:

Etapa 1:

Începe cadrul didactic prin aruncarea frisbee-ul zburător. Copiii aleargă pentru a-l prinde. Cine îl prinde, spune un lucru pozitiv despre sine, iar apoi lansează frisbee-ul, urmând ca cine îl va prinde să facă același lucru. Au loc cinci astfel de ture.

Etapa 2:

Urmează o schimbare: de data aceasta, cel care prinde frisbee-ul trebuie să-l ofere altcuiva, spunând un lucru pozitiv/compliment despre acea persoană (direcționez elevii spre a spune complimente sau



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

situații în care l-au apreciat/plăcut pe celălalt). Un copil are voie să fie ales o singură dată, pentru a se evita marginalizarea cuiva). Au loc cinci astfel de ture.

Etapă 3:

Ultimele cinci ture vizează de asemenea oferirea jucăriei altcuiva, dar de data aceasta cuiva pe care sunt/au fost supărați, au avut un conflict, le este teamă de el sau pur și simplu nu îl cunosc foarte bine. Aleg acel copil considerat problemă pentru ei și spun ce simt. De exemplu: „te aleg pe tine... pentru că m-ai lovit cândva. Chiar dacă m-a durut, nu mai sunt supărat și vreau să fim prieteni/ un compliment onest”.

Pas 3: Concluzii/Valorificarea experienței trăite

Copiii vor lua parte la o discuție referitoare la modul în care s-au simțit în fiecare etapă a jocului: când le-a fost cel mai ușor, când le-a fost cel mai dificil și de ce. Se subliniază că este foarte important să ne cunoaștem pe noi înșine și pe cei din jurul nostru, că fiecare dintre noi mai are și puncte negre, dar acestea sunt puține și nu trebuie să le lăsăm să întunece relațiile noastre cu ceilalți deoarece noi toți avem multe puncte albe și luminoase.

Pornind de la contextul actual care ne prezintă copii preocupați mai degrabă de tehnologie și tot ce ține de mediul virtual în detrimentul jocului în natură și a interacțiunii față în față, consider necesar un astfel de joc în aer liber care direcționează copilul spre mișcare și introspecție într-un mod agreabil, jucăria zburătoare cu luminițe colorate, fiind extrem de stimulantă senzorial pentru aceștia. De asemenea, se pretează foarte bine și copiilor cu probleme comportamentale, fiind un mijloc plăcut de a-i ajuta să consume energie și pentru a-i distra de la a face năzbâtii. Ba chiar mai mult, ajută la creșterea stimei de sine și încurajează dezvoltarea relațiilor de prietenie. Pentru ca scopul jocului să fie atins este necesar ca participanții să treacă prin toate etapele.

Secvențe de învățare realizate pentru aplicarea metodei Cubul

Propunător:

Profesor Lupu Iuliana

Unitatea școlară:

Școala Gimnazială „Adam Nicolae” Arad

A.

Metoda/Instrumentul aplicat în cadrul activității: Cubul

Disciplina: Religie ortodoxă

Tema/Titlul lecției: Răspândirea creștinismului pe teritoriul țării noastre. Sfântul Apostol Andrei – Apostolul românilor

Clasa: a V – a

Unitatea de învățare: Biserica în primele veacuri creștine

Competențe specifice:

- 2.2. să definească și să utilizeze în mod adecvat concepte referitoare la Istoria Bisericii
- 3.3. să descrie principalele evenimente legate de începutul Bisericii creștine pe plan universal și în țara noastră
- 4.1. să integreze în comportamentul propriu învățăturile desprinse
- 4.2. să înțeleagă valoarea martiriului pentru întărirea Bisericii creștine
- 5.1. să accepte existența unor valori religioase morale și în alte convingeri religioase

Obiectivul/obiectivele urmărite prin aplicarea metodei/instrumentului:

Elevul va fi capabil să:

- Să extragă informațiile esențiale dintr-un mesaj oral sau scris, legând ideile în mod logic, pe baza a șase cerințe;
- Să enumere cel puțin două dovezi ale creștinării daco – romane;
- Să prezinte oral datele biografice ale Sfântului Apostol Andrei;
- Să identifice cel puțin trei dovezi care atestă prezența Sfântului Apostol Andrei pe teritoriul țării noastre;
- Să precizeze modalitățile de cinstire a Sfântului Apostol Andrei;
- Să aplice, în viața personală exemplul de credință a Sfântului Apostol Andrei, raportat la societatea actuală;

Resurse: icoana Sfântului Apostol Andrei, tabla, harta, imagini cu peștera Sfântului Apostol Andrei, video proiector, ecran proiecție, creioane colorate, fișe de lucru, rebus, marker, auxiliul didactic pentru clasa a V-a.

Forme de organizare: frontal, pe grupe.

Bibliografie

1. *Biblia sau Sfânta Scriptură*, Ed. I.B.M.B.O.R, București, 1988
2. Cucoș, C., *Educația religioasă*, Ed. “Polirom”, Iași, 1999.

3. Muha, C., *Caiet de religie* clasa a V-a, Ed. Sf. Mina, Iași-2009.
4. Sebu, S., Opreș, M., Opreș, D., , *Metodica predării religiei*, Ed. Reîntregirea, Alba Iulia, 2000.
5. Opreș, D., Opreș, M., *Metode active de predare- învățare*, Ed. Sf. Mina , Iași, 2006.
6. xxx, *Sfinți români și apărători ai legii strămoșești*, Ed. I.B.M.B.O.R, București, 1987.
7. xxx, *Viețile sfinților*, luna noiembrie, Ed. Episcopiei Romanului și Hușilor, 1993.
8. <http://patriarhia.ro/> Începuturile Vieții Creștine Pe Teritoriul Țării Noastre (CreștinismulDaco-Roman)

B.

Descrierea secvenței de învățare - Metoda cubului

Condiții prealabile:

Elevii trebuie să fie familiarizați cu noțiuni de Geografie și Istorie, Istoria Bisericii Ortodoxe și cu viața ei în primele secole.

Etapa 1. 5 minute

Se va realiza prezentarea frontală de către cadrul didactic a unui material de tip Power Point despre contextul istoric si geografic în care a trăit și și-a desfășurat activitatea misionară Sfântul Apostol Andrei în Dobrogea sau Sciția Mică.



Etapa 2: 30 minute

Profesorul va explica utilizarea metodei cubului - care este specificul fiecărei sarcini:

- a) Descrie- prezintă date, fapte, informații
- b) Analizează-studiază în profunzime un anumit aspect
- c) Asociază- la ce te face să te gândeți un anumit concept?
- d) Compară-evidențiezi asemănările și deosebirile între concepte
- e) Argumentează pro și contra unui anumit aspect, a vedea lucrurile din perspective opuse

f) Aplică -cum se transpune un anumit concept în viața proprie, reală

Organizarea colectivului de elevi și a secvenței de învățare

Se formează 6 grupe de elevi. Fiecare grupă va primi o sarcină la realizarea căreia trebuie să participe toți membrii. Vor fi puse la dispoziția grupei toate resursele necesare: foi mari A2, markere, fișe, imagini, hărți. Se va desemna un raportor al grupei care va prezenta munca echipei.

Sarcini de lucru:

Elevii vor examina tema din perspectiva cerinței de pe una dintre fețele cubului. Cadrul didactic va oferi explicații, clarificări pentru fiecare grupa ori de câte ori i se solicită sau observă că grupa este în impas.

Interacțiunea pe fețele cubului	Sarcina de lucru pe care o propun
Describe! <i>Fisa nr. 1</i>	Cum a pătruns creștinismul în țara noastră?
Compară! <i>Fisa nr. 2</i>	Rezolvați corect enunțurile din fișa: <ul style="list-style-type: none"> • Compară pe harta Daciei, Drumul urmat de Sfântul Apostol Andrei, cu harta Călătoriilor misionare ale Sfântului Apostol Pavel. Localizați pe ambele hărți ținutul evanghelizat de Sfântul Apostol Andrei și le încercuiți cu culoare roșie și ținutul evanghelizat de SF. Apostol Pavel • Compară aria de propovăduire a Apostulului Andrei cu aria de propovăduire a Apostolului Pavel. • Arătați 3 asemănări : 3 deosebiri: <i>Cum credeți că au primit oamenii învățătura Evangheliei?</i>
Asociază! <i>Fisa nr. 3</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grupați bilețelele corespunzător titlului din tabele. 2. La ce te face să te gândești numele de Andrei? Discută cu colegii, scrie răspunsurile grupei
Analizează! <i>Fisa nr. 4</i>	Urmarește imaginile și răspunde la întrebări: <ul style="list-style-type: none"> - Ce observați localizat în aceste imagini? - Ce a făcut Sfântul Andrei în această peșteră? - Ce fac preoții în Bise? Argumentează rică? - Cum sunt împodobii pereții peșterii? - Cum arată pereții Bisericii? - Ce fac creștinii în Peștera Sfântului Andrei? - Ce fac creștinii în Biserica Sfântului Andrei?
Argumentează pro și contra <i>Fisa nr. 5</i>	Adu argumente pro și contra răspândirii credinței prin propovăduire și apostolat

Aplică!

Fisa nr. 6

Cum contribui tu zilnic, la răspândirea credinței? Discută cu colegii.
Scrie minim jumătate de pagină.

Fișa nr. 1

Fișă pentru cerința: Descrie

Fără îndoială că Sfântul Apostol Andrei nu s-a limitat numai la predicarea Evangheliei și la botezul celor pe care i-a adus la Hristos dintre geto-dacii și grecii din coloniile întemeiate pe țărmul Mării Negre (Pontul Euxin), încă din secolele VII-VI î. Hr. El va fi *hirotonit* pe unii din cei veniți la Hristos ca *episcopi și preoți*, așa cum a făcut și Sfântul Apostol Pavel în călătoriile sale. Numai așa se explică faptul că cele mai vechi știri privind *organizarea bisericească* sunt din *Scyția Minor*(....)

Se poate afirma, deci, că învățătura creștină a fost propovăduită pe o parte din teritoriul României de azi chiar de un Apostol al Mântuitorului, de *Andrei "cel întâi chemat"*, încât, pe bună dreptate, creștinismul românesc trebuie să fie considerat "*de origine apostolică*".

<http://patriarhia.ro/ÎnceputurileViețiiCreștinePeTeritoriulȚăriiNoastre>

(*Creștinismul Daco-Roman*)

„Andrei a vestit (Cuvantul Evangheliei) sciților și tracilor. El a fost răstignit la *Partas*, în Ahaia, fiind legat de picioare de un maslin și este înmormântat acolo.”

(Origene, Cartea a treia a comentariilor la geneza, 24, FHDR, 1, P.713)

- Citiți cele două fragmente de mai sus, și rezolvați cerințele de pe bilețele:



Descrieți de ce îl numim "cel întâi chemat" pe Sfântul Andrei?

.....
.....



Descrieți organizarea bisericească:

.....
.....

Pe cine a botezat Sf. Apostol Andrei?

.....

.....

.....

Pe cine a hirotonit Sfântul Apostol Andrei?

.....

.....

Ce s-a întâmplat în localitatea Patras?

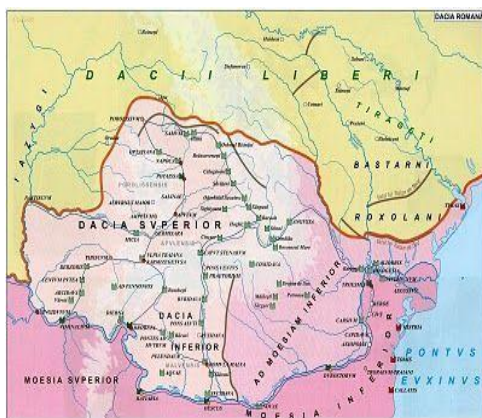
.....

.....

.....

Fișă nr. 2

Fișă pentru cerința: Compară



Priviți cu atenție cele trei hărți. Rezolvați corect enunțurile din fișă.

- Compară pe harta Daciei, Drumul urmat de Sfântul Apostol Andrei, cu harta Călătoriilor misionare ale Sfântului Apostol Pavel. Localizați pe hărți ținutul evanghelizat de Sfântul Apostol Andrei și le încercuiți cu culoare roșie și ținutul evanghelizat de SF. Apostol Pavel

- Compară aria de propovăduire a Apopostulului Andrei cu aria de propovăduire a Apostolului Pavel.
- Arătați:
3 asemănări:
3 deosebiri:

Cum credeți că au primit oamenii învățătura Evangheliei?

Fișa nr. 3

Fișă pentru cerința: Asociază

Elevilor li se pun la dispoziție bilețele și li se solicită să le asocieze pentru a obține afirmații corecte despre viața și faptele Sfântului Apostol Andrei

1. Citiți următoarele bilețele și grupați-le corespunzător titlului din tabele:

Sfântul Apostol Andrei în ziua de azi :	Andrei pe vremea când trăia:
Ocrotitorul României	Apostol
30 noiembrie	Hirotonia episcopi, preoți și diaconi
Nume de Andrei – copiilor	predica
Hramul bisericilor	boteaza
Sfânt	
Apostolul românilor	

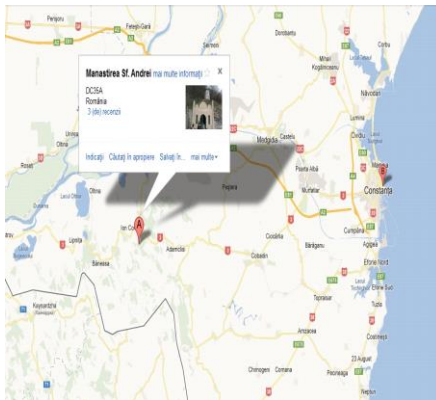
2. La ce te face să te gândești numele de Andrei? -discută cu colegii, scrieți răspunsurile.

Fișa nr. 4

Fișă pentru cerința: Analizează

Urmărește imaginile cu atenție și răspunde la întrebări :

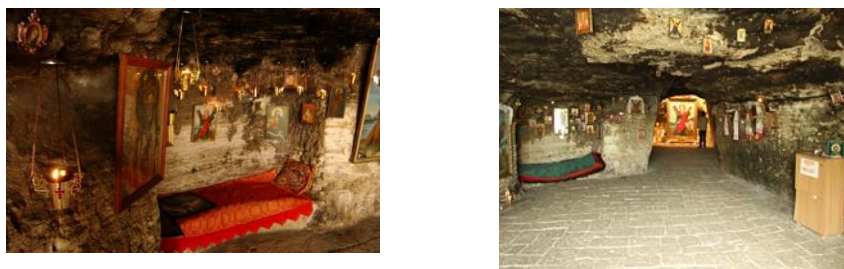
1. Ce observați localizat în aceste imagini?



2. Cum arată pereții bisericii?



3. Cum sunt pereții peșterii?



4. Ce fac preoții în Biserică?



5. Ce a făcut Sfântul Andrei în peșteră?



6. Ce fac creștinii în Peștera Sfântului Andrei?



6. Ce fac creștinii în Biserica Sfântului Andrei?



Fișă nr. 5

Fișă pentru cerința: Argumentează pro și contra

1. Adu argumente pro și contra răspândirii credinței prin propovăduire și apostolat.

Exemple de posibile răspunsuri ale elevilor

Argumente pro	Argumente contra
Împlinești porunca lui Dumnezeu, propovăduind învățătura Mântuitorului	Ești mereu pe drum, nu ai un loc al tău, nu poți sta cu familia
Ajunghi direct la oameni, le cunoști problemele și nevoile	Nu ai un venit, riști să nu ai din ce trăi
Cunoști locuri noi, culturi noi, oameni din alte părți ale lumii	Oamenii te pot prigoni
Dragostea cu care împlinești voia lui Dumnezeu, te ajută la mântuire	Suferința, greutățile, lipsurile sunt motive întemeiate împotriva răspândirii credinței

Fișa nr. 6

Fișă pentru cerința: Aplică

Cum contribui tu zilnic, la răspândirea credinței? Discută cu colegii. Scrie minim jumătate de pagină. Întreabă pe membrii familiei tale despre asta și îmi povestești ora viitoare.

Etapa 3. -15 minute

Fiecare grupă prezintă în fața clasei modul de realizare a sarcinilor . Cadrul didactic ghidează discuția, se asigură că toți elevii au aflat toate informațiile generate de fiecare grupă.

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman
2014 - 2020

Proiect POCU/73/6/6/106247

PROACȚIUNE PENTRU O COMUNITATE EDUCAȚIONALĂ MULTIPROFESIONALĂ – PROACTIV



Conținutul acestui material nu reprezintă în mod obligatoriu poziția oficială a Uniunii Europene sau a Guvernului României