

INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN TULCEA  
ȘCOALA GIMNAZIALĂ "NIFON BĂLĂȘESCU" TULCEA  
STRUCTURĂ GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 2 TULCEA

# GHID DE BUNE PRACTICI

PROIECT "CUNOAȘTERE, ÎNVĂȚĂTURĂ, JOC"



TULCEA, 2015

\*Toate drepturile pentru această ediție, august 2015, Aurelia GHIOLMEZ

\*Referent de specialitate în Informatică: Profesor Nicolae ARITON  
Casa Corpului Didactic Tulcea



„Cu un pas mai aproape de manualele digitale”- curs de formare pentru utilizarea tabletelor în procesul didactic de către formatorii CCD Tulcea



“Alfabetizare digitală la 5 ani”– Școala Gimnazială „Nifon Bălășescu”Tulcea  
structură Grădinița cu program prelungit nr.2 Tulcea

**ISBN 978-973-0-19559-0.**

**COORDONATOR PROIECT: Prof. Aurelia GHIOLMEZ**  
**REFERENT: Inspector pentru educație timpurie, prof. Steliana MINCU**

**COLECTIVUL DE REDACȚIE:**

**Profesor Gina GRAMA**  
**Profesor Aurelia GHIOLMEZ**  
**Profesor Mariana ȘAPERA**

**AUTORII GHIDULUI:**

**Prof. Aurelia GHIOLMEZ**  
**Prof. Mihaela IURCO**  
**Prof. Daniela JIPA**

**Prof. Mariana ȘAPERA**  
**Educ. Aurica TABANEȚ**  
**Prof. Gabriela Sanda ION**

**Prof. Mariana CURLEANCĂ NĂSTASE**  
**Prof. Aurelia Teodora BLÂNZEANU**  
**Educ. Carmen ROȘCA**  
**Educ. Machedon Marilena**



**PARTENERI ÎN PROIECT:**  
**CASA CORPULUI DIDACTIC**  
**Prof. Gabriela NICHIFOR**  
**Prof. Nicolae ARITON**



## CUPRINS

ARGUMENT.....	pag. 2
OBIECTIVELE GHIDULUI.....	pag. 3
PROGRAMA ȘCOLARĂ PENTRU ACTIVITATEA OPȚIONALĂ “CUNOAȘTERE, ÎNVĂȚĂTURĂ, JOC“.....	pag. 4
DESCRIEREA JOCURILOR EDUCAȚIONALE/ EXEMPLE DE UTILIZARE ...	pag. 9
PROIECT DE ACTIVITATE .....	pag.19
PROIECT DE ACTIVITATE .....	pag.27
PROIECT DE ACTIVITATE .....	pag.34
LOCUL ȘI ROLUL TABLETEI ÎN GRĂDINIȚĂ.....	pag.42
CONCLUZII .....	pag.43
BIBLIOGRAFIE.....	pag. 44
ANEXE.....	pag.45



“Imagine, sunet, culoare, joc, cunoaștere”- Grădinița Școlii Gimnaziale “Grigore Antipa” Tulcea

## GHID DE BUNE PRACTICI

### Alfabetizare digitală în grădiniță



Elaborarea *Ghidului de bune practici* se înscrie în aria de preocupări ale coordonatorilor și autorilor privind modalitățile de integrare a tabletei și a jocurilor educaționale în proiectarea și desfășurarea activităților instructiv-educative. Ca rezultat al experiențelor de colaborare interinstituțională în cadrul proiectului „*Cunoaștere, învățatură, joc*”, activitățile educative propuse reflectă pe deplin provocările majore privind utilizarea instrumentelor digitale la vârste timpurii, *eliminarea pe cât posibil a riscurilor și maximizarea beneficiilor* devenind instrumente utile în învățare.

Noile tehnologii de comunicare fac parte integrantă din lumea copiilor noștri chiar de la vârste timpurii, iar noi, cadrele didactice, avem răspunderea de a-i învăța cum să le utilizeze eficient. Este evident că ei sunt generația digitală, oamenii ecranului, oricare i-ar fi prezentarea, forma și dimensiunile. Având în vedere că tabletele au devenit extrem de populare în rândul preșcolarilor și copiilor de vârstă mică, în cele mai multe familii ele reprezentând recompense ori darurile primite la aniversări sau alte evenimente, copiii nu doar că sunt foarte dornici să utilizeze un astfel de dispozitiv, dar se adaptează și acomodează foarte repede cu el. Cei mai mulți dintre copii observă, în familie, că tabletele reprezintă instrumente, mijloace de lucru, de comunicare, de informare, iar pentru a face o bună selecție a conținuturilor ce vor fi accesate copilul are nevoie de îndrumare. În afara familiei rolul acesta revine educatoarei ce reprezintă elementul activ, creator, care influențează într-o măsură decisivă eficacitatea utilizării acestor resurse, oferind exemplele de utilizare a acestora pe activități de învățare.

În activitatea didactică desfășurată în grădiniță accentul se pune de cele mai multe ori pe stimularea învățării experiențiale, pe exersarea capacităților de analiză și pe dezvoltarea imaginației, a creativității. Cadrele didactice participante la proiectul educațional „*Cunoaștere, învățatură, joc*” au experimentat în cadrul jocurilor educaționale propuse interacțiunea ce permite schimbul de idei și de cunoștințe asigurând, astfel, calitatea actului educativ. Copiii învață prin joc, sunt puși în situația de a identifica soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor utilizând softuri educative; sub forma unei aplicații se realizează un scop didactic preșcolarul respectă reguli, rezolvă cerințe. Copiii au parte de toate aceste beneficii din experiența cu o simplă tabletă. Prin jocurile educaționale, prin aplicațiile captivante deosebit de agreeate de preșcolari și prin alte funcții interesante pentru ei, învățarea devine o plăcere.

*Ghidul de bune practici* propune exemple de jocuri atractive, non-violente care stimulează dezvoltarea cognitivă, spiritul de observație, contribuie la însușirea unor algoritmi simpli, conform intereselor și nevoilor copiilor de vârstă preșcolară. Așadar, cu limite și îndrumare, tableta și internetul reprezintă instrumente care facilitează învățarea și completează activitățile tradiționale.

Prof. Steliana Mincu  
Inspector pentru educație timpurie

## ARGUMENT

Ghidul de bune practici, de față, constituie o oportunitate de a face cunoscute modalitățile de integrare a jocurilor educaționale și a tabletei în proiectarea și desfășurarea activităților instructiv-educative. Descrierea jocurilor educaționale, exemplele de utilizare a acestora pe activități de învățare sau domenii experiențiale, proiectele de activitate pentru grupele mijlocie și mare, însoțite de concluzii și recomandări ale cadrelor didactice care au participat la proiectul educațional “Cunoaștere, învățatură, joc” - alfabetizare digitală în grădiniță, considerăm că vin în sprijinul nevoilor și intereselor de dezvoltare profesională a profesioniștilor care lucrează în învățământul preșcolar.

Printre finalitățile educației timpurii regăsim:

- Încurajarea explorărilor, exercițiilor, încercărilor și experimentărilor, ca experiențe autonome de învățare;
- Descoperirea, de către fiecare copil, a propriei identități, a autonomiei și dezvoltarea unei imagini de sine pozitive;
- Sprijinirea copilului în achiziționarea de cunoștințe, capacități, deprinderi și atitudini necesare acestuia la intrarea în școală și pe tot parcursul vieții.

Jocul este “cea mai eficientă formă de învățare datorită naturaleții cu care copilul învață”, situațiile problematice propuse copiilor prin intermediul jocurilor virtuale îi determină să acționeze, să exploreze, să găsească soluții iar feedback-ul oferit imediat le dezvoltă încrederea în sine. Învățarea activă nu se poate realiza decât prin implicare iar jocurile virtuale implică la nivel maxim preșcolarii în realizarea sarcinilor didactice. Valențele educative se regăsesc în plan:

- cognitiv (sunt angajate inteligența, memoria, imaginația în diverse și numeroase situații);
- social (cooperarea în realizarea sarcinilor, adaptarea comportamentului acțional la feedback-ul primit);
- afectiv (angajare emoțională și acțională deopotrivă în realizarea sarcinilor, trăirea unor emoții diverse: bucurie, tristețe, simpatie, antipatie, entuziasm, admirație, plăcere)
- și la nivelul trăsăturilor de caracter (se dezvoltă perseverența incitată de nevoia de feedback pozitiv, independența, curajul de a aborda sarcini noi, spiritul de cooperare..).

Un aspect deloc de neglijat în utilizarea tabletei și a jocurilor virtuale este faptul că prin imagine, sunet, feedback imediat este captată și menținută atenția preșcolarilor asupra sarcinilor didactice ceea ce aduce beneficii în planul activității de învățare. Dacă ne-am referi doar din punct de vedere mnemonic am putea lua în considerare faptul că “fenomenul psihologic al atenției ne permite să ne folosim resursele mentale limitate în mod judicios. Estompând stimulii multipli din exterior (senzațiile) și din interior (gândurile și amintirile) putem evidenția stimulii care ne interesează. Această concentrare sporită crește probabilitatea de a răspunde rapid și corect la stimulii care ne interesează. Atenția sporită „pregătește terenul” pentru procesele memoriei (ne amintim informația la care am fost atenți decât cea pe care am ignorat-o).

Anca Andronic, în cursul “ Metode și tehnici de învățare” consideră că acțiunile cognitive realizate de un individ au efecte mnemonice diferite, astfel:

REȚINEM	DIN CEEA CE
10%	Citim
20%	Auzim
30%	Vedem
50%	Vedem și auzim
80%	Spunem
90%	Spunem și facem în același timp

Ori, cum spuneam, prin jocurile virtuale copiii sunt angajați cognitiv, afectiv și acțional intens și profund în realizarea sarcinilor didactice deci capacitatea lor de a reține informația dar și de a opera cu ea este mult sporită, comparativ cu altă situație didactică.

Prin acest ghid ne adresăm tuturor cadrelor didactice din învățământul preșcolar care doresc să-și diversifice activitatea la grupă și să ofere preșcolărilor experiențe de învățare cât mai antrenante și provocatoare care să le faciliteze învățarea. “În grădiniță, jocurile educaționale nu trebuie să înlăture celelalte resurse, mijloace de învățământ utilizate până acum, ci să le completeze”.

Prin utilizarea tabletei și a jocurilor virtuale se realizează și un alt deziderat al pedagogiei postmoderne: învățarea centrată pe competențe, deoarece punerea bazelor formării competențelor-cheie (comunicare, competențe în matematică și competențe elementare în științe și tehnologie (digitale), competențe pentru a învăța să înveți, competențe de relaționare interpersonală și competențe civice) se realizează în grădiniță.

## OBIECTIVELE GHIDULUI

Ghidul își propune:

- Să ofere sugestii privind proiectarea, organizarea și evaluarea demersurilor educaționale care să implice utilizarea tabletei și a jocurilor virtuale;
- Să facă cunoscute educatoarelor diversitatea de jocuri virtuale existente și modalitățile prin care acestea pot fi utilizate în procesul instructiv-educativ din grădiniță în funcție de obiectivele educaționale urmărite și nivelul de dezvoltare al copiilor din grupă;
- Să extindă paleta de activități opționale pentru învățământul preșcolar cu programa școlară pentru activitatea opțională “Cunoaștere, învățatură, joc”- alfabetizare digitală în grădiniță, care propune multiple activități ce se pot realiza utilizând tehnologia touch-screen;
- “Să faciliteze alfabetizarea digitală a preșcolărilor și să eficientizeze activitatea didactică cu impact pozitiv asupra performanțelor învățării la preșcolarii de 3-6 ani”.



Vreau să fiu pictor! - Școala Gimnazială “Nifon Bălășescu Tulcea” structură Grădinița cu program prelungit nr.2 Tulcea

## PROGRAMA ȘCOLARĂ PENTRU ACTIVITATEA OPȚIONALĂ “CUNOAȘTERE, ÎNVĂȚĂTURĂ, JOC”



“Imagine, sunet, culoare, joc, cunoaștere”- Grădinița cu program prelungit nr.2 Tulcea

TIPUL OPȚIONALULUI: Cross-curricular  
DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul Științe  
NIVEL: II (5-6 ani)  
DURATA: 2 ani  
NUMĂR DE ACTIVITĂȚI : 1/săptămână  
AUTORI: Prof.înv.preșcolar Ghiolmez Aurelia  
Prof.înv.preșcolar Șapera Mariana



## ARGUMENT

Trăim într-o epocă în care tehnologia a dobândit aplicabilitate în toate domeniile vieții iar copiii sunt expuși de la vârste fragede la unui flux de informație foarte mare într-un ritm ce crește exponențial. Calculatorul, tableta și celelalte gadgeturi au o multitudine de funcții. Practic, orice informație, din aproape orice colț al lumii, este doar la un click distanță.

Având acces la informații, copiii au acces și la perspective diferite asupra oricărui subiect, la puncte de vedere diferite și acest lucru îi ajută să își formeze propria părere, propriile argumente, să-și construiască practic cunoașterea, conform teoriei constructiviste în educație. De asemenea, programele educaționale on-line, jocurile și aplicațiile educaționale îi ajută să învețe într-un mod mai atractiv.

Majoritatea copiilor au cunoștințe minime privind utilizarea calculatorului, tabletei dispunând acasă de acestea și de o gamă variată de jocuri. Din discuțiile purtate atât cu copiii cât și cu părinții am constatat că nu toate aceste jocuri corespund specificului vârstei și nu au valențe educative iar mulți părinți oferă copiilor tableta sau calculatorul fără a controla jocurile pe care copiii le utilizează, uneori chiar le descarcă singuri, și nici timpul afectat jocului.

Activitatea opțională “Cunoaștere, învățatură, joc” a reieșit în urma derulării proiectului cu același nume și este concepută astfel încât să ofere noi modalități de instruire propuse de cadrele didactice participante în proiect, având, de fapt, două componente: cea didactică adresată preșcolarilor și cea de consiliere adresată părinților.

Se așteaptă efecte benefice la nivel de învățare deoarece prin utilizarea tabletei se exersează un nou stil de învățare care se bazează concomitent pe stimulii vizuali, auditivi și acționali. Din această perspectivă performanța mnezică și de înțelegere va fi superioară în comparație cu instruirea-învățarea bazată doar pe receptare. Situațiile problematice propuse copiilor prin intermediul jocurilor îi determină să acționeze, să exploreze, să găsească soluții iar feed-back-ul oferit imediat le dezvoltă încrederea în sine.

În derularea proiectului “Cunoaștere, învățatură, joc”, la grupele participante s-au achiziționat tablete; astfel, baza materială pentru desfășurarea activității opționale este asigurată. De asemenea, în mai multe grădinițe participante, părinții au optat pentru orientarea a 2% din impozitul pe venit în favoarea asociațiilor de părinți cu scopul completării dotărilor cu tablete.

Integrarea calculatorului, tabletei, în activitatea instructiv-educativă desfășurată la grupă constituie o tendință modernă de racordare a învățământului la tehnologie oferind o abordare interdisciplinară a domeniilor de cunoaștere.

### ✓ **Cuvinte cheie:**

Alfabetizare digitală- dobândirea competențelor necesare pentru a putea folosi eficient tehnologiile digitale

- ✓ **Caracterul interdisciplinar** al acestei activități rezidă în faptul că în desfășurarea sa copiii utilizează cunoștințe din toate domeniile și, cu ajutorul tehnologiei, exersează, aplică cunoștințe, se informează, învață.

- ✓ **Valori, atitudini:** inițiativă, promptitudine și perseverență în abordarea și rezolvarea unor sarcini, respectul și încrederea în sine, disponibilitatea pentru colaborare și comunicare, manifestarea unui mod de gândire creativ.
- ✓ **Competențe:** competențe digitale de utilizare a tehnologiei informației ca instrument de învățare și cunoaștere, elaborarea unor produse utilizabile care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea, competențe de comunicare, pentru a învăța să înveți, competențe de relaționare interpersonală.

**Activitatea opțională este subordonată scopului proiectului “Cunoaștere, învățatură, joc”:**

Facilitarea dezvoltării personale prin punerea bazelor competențelor digitale, premiză pentru utilizarea manualelor digitale și asigurarea unui debut școlar reușit.

### **OBIECTIVE CADRU:**

1. Cunoașterea modului de utilizare a unor medii informatice de lucru;
2. Consolidarea, sistematizarea sau evaluarea cunoștințelor și deprinderilor dobândite în cadrul activităților prevăzute în trunchiul comun, în context diferit, interdisciplinar, prin utilizarea de aplicații specifice;
3. Dezvoltarea capacității de comunicare necesare muncii individuale și în echipă;
4. Dezvoltarea creativității, simțului practic și estetic .

### **OBIECTIVE DE REFERINȚĂ:**

O1: Să cunoască tableta ca mediu informatic de lucru

Exemple de comportment:

- Să precizeze utilitatea tabletei;
- Să enumere regulile de bază în utilizarea tabletei;
- Să cunoască dispozitivul touchscreen;
- Să utilizeze funcțiile de bază ale unei tablete.

O2: Să cunoască și să exerseze regulile de utilizare a tabletei

Exemple de comportment:

- Să dobândească deprinderi de lucru cu tableta;
- Să aplice cunoștințe și deprinderi în context diferit, prin utilizarea de aplicații specifice;
- Să înțeleagă cerințe, să rezolve sarcini;
- Să cunoscă tastatura ca dispozitiv de introducere a datelor și de editare;
- Să elaboreze produse utilizabile în scop didactic.

O3: Să comunice mesaje în timpul efectuării jocurilor

Exemple de comportment:

- Să facă schimb de informații cu ceilalți colegi;
- Să colaboreze în rezolvarea sarcinilor de joc în perechi sau grupuri mici;
- Să sprijine colegii cu abilități reduse în utilizarea tabletei.

O 4: Să cunoască și să respecte normele de securitate în utilizarea tabletei

Exemple de comportment:

- Să respecte timpul de lucru;
- Să protejeze informațiile stocate și obiectul;
- Să anunțe adulților problemele de funcționare.

### CONȚINUTURI:

1. Despre învățarea digitală. Ce este o tabletă?;
2. Dobândirea deprinderilor de lucru cu tableta;
3. Jocuri și aplicații de dezvoltare a unor abilități personale - operare cu deprinderile și cunoștințele însușite în cadrul activităților din trunchiul comun;
4. Evaluare sumativă.

### TEMATICĂ ORIENTATIVĂ :

1. Învățarea digitală- prezentare generală (activitate interactivă comună : preșcolari, părinți);
2. Cum funcționează o tabletă - Pornirea/oprirea corectă/repornirea tabletei, cunoașterea interfeței sistemului de operare, pictograme; exerciții de cunoaștere a sensului unor termeni (selectează, lansează, fereastră, iconiță, pictogramă,etc.);
3. Ce înseamnă touchscreen - apăsare, apăsare lungă, glisare, tractare, dublă apăsare;
4. Ce pot face cu o tabletă?- identificarea funcțiilor de bază;
5. De-a fotografii i- exerciții de fotografiere - încadrare, zoom, menținerea poziției tabletei, touch;
6. De-a operatorii- exerciții de filmare - încadrare, orientarea camerei, menținerea poziției, touch;
7. Ne jucăm cu pictograme – lansarea unei aplicații;
8. S-a deschis magazinul cu jocuri! – Play store - identificare de aplicații și jocuri;
9. Jocuri și aplicații de dezvoltare a unor abilități personale;
10. Vreau să fiu pictor!- Exerciții de desen și acoperire cu culoare a unor forme date sau desenate, salvare;
11. Constructorii- identificarea ordinii acțiunilor, respectarea regulilor - Lego;
12. Magazinul de puzzle - identificarea și exersarea unor jocuri de puzzle cu diverse grade de dificultate, teme;
13. Origami - identificarea etapelor de lucru în origami - glisare, orientare în spațiu, Paperama;
14. Micii pianişti - înălțimea, durata sunetelor - Jocuri si aplicații muzicale;
15. Orchestra - exerciții de „acompaniament”;
16. Jocuri complementare temelor - (Curtea animalelor, Anotimpuri, Kids garden, Fructe și Legume,s.a.);
17. Formează perechi! - exerciții, atenție, memorie- Memory Game;
18. Cerc, triunghi, pătrat – Kidsopia - consolidarea formelor geometrice;
19. Ne jucăm matematică- nvățăm! – Kidsopia (exersarea numărului în limitele 1-10);
20. ABC, trenul alfabet - Kidsopia - joc de identificare și trasare a literelor prin glisare pe ecran;

21. Scrie-mi numele!- joc de scriere prin identificarea și tractarea literelor;
22. Soare, planete – la un clic distanță! – aplicație Star Chart;
23. Am nevoie de informații – cunoașterea Internetului ca sursă de informație-stabilirea limitelor;
24. Ne jucăm cu tastatura - descrierea tastaturii, cunoașterea funcțiilor tastelor, identificarea semnelor;
25. Pot să scriu! – exerciții de scriere prin utilizarea tastaturii;
26. Cumpărăm jucării! – operații de adunare și scădere cu o unitate;
27. Litere, cifre – joc de scriere în perechi;
28. Scrisoare pentru un prieten - editare fotografie, desen, adăugare text - cu asistența educatoarei;
29. Revista clasei - selectare de imagini, produse, desene, texte pentru realizarea revistei „Cunoaștere, învățatură, joc”.

#### **MODALITĂȚI DE EVALUARE:**

- Expoziții de fotografie tematică realizate de preșcolari;
- Probe practice: scrisori, felicitări, afișe pe diverse teme;
- Concursuri individuale și pe echipe privind utilizarea diferitelor aplicații;
- Chestionare orale pentru preșcolari și scrise pentru părinți ce vizează evaluarea cunoștințelor și a opiniilor privind utilizarea tabletei în grădiniță, ca instrument de învățare (evaluare inițială și finală);
- Revista grupei “Cunoaștere, învățatură, joc!”

#### **BIBLIOGRAFIE:**

Andronic, Anca (2007), *Metode și tehnici de învățare*, curs, Universitatea „Spiru Haret”;

Moraru, Aurelia (2012), *Psihologia cognitivă – note de curs*, Universitatea „Andrei Șaguna”, Constanța;

[http://www.go4it.ro/laptopuri/tablete-manualul-incepatorului-8273089/;](http://www.go4it.ro/laptopuri/tablete-manualul-incepatorului-8273089/)

#### **SUGESTII, INDICAȚII:**

- Activitatea opțională „Cunoaștere, învățatură, joc” are caracter preponderent aplicativ, de aceea activitățile individuale și de grup vor urmări învățarea, formarea de deprinderi prin rezolvarea cât mai multor aplicații și jocuri;
- Activitățile se pot realiza atât în cadrul ADP cât și ALA, la centrul Știință, Bibliotecă sau chiar Artă;
- Temele sugerate pot fi organizate în mai multe activități având în vedere atât etapele de formare a deprinderilor cât și diversitatea aplicațiilor;
- Tematica aplicațiilor poate fi complementară proiectelor tematice desfășurate pe parcursul anului școlar, conținuturilor acestora;



## DESCRIEREA JOCURILOR EDUCAȚIONALE

### EXEMPLE DE UTILIZARE



CULORI CU FLEOȘC (3-4 ani)

Jocul „Culori cu Fleoșc” este o aplicație educativă care îmbină partea distractivă cu partea educativă.

Domeniul experiențial: Domeniul Estetic și creativ

Denumirea activității: „Curcubeul”

Tipul activității: consolidare de cunoștințe

Obiective operaționale:

O1: Să denumească culorile primare și secundare;

O2: Să recunoască nonculorile;

O3: Să recunoască culorile în contexte variate.

Notă: Învățarea culorilor nu este un lucru simplu pentru copiii de trei ani și, tocmai de aceea, utilizarea acestui joc facilitează cunoașterea lor cu mai multă ușurință, într-un mod atractiv, care le sporește încrederea în sine și învățarea în ritm propriu. Jocul poate fi utilizat în ALA, dar și în ADE, ca moment în cadrul unui joc didactic de tip concurs, desfășurat pe trei echipe. Astfel, tableta se plimbă de la un membru la altul al echipei, fiecare rezolvând o rundă de recunoaștere a culorilor.



Grădinița cu program normal Luncavița – Liceul Tehnologic “Simion Leonescu”, Luncavița

### „CURTEA ANIMALELOR” (3-4 ani)



Jocul „Curtea animalelor” este o aplicație care familiarizează copilul, într-un mod amuzant, cu concepte precum mărime, ordine crescătoare și descrescătoare.

Domeniul experiențial: Domeniul Științe (Matematică)

Denumirea activității: Rățușca pricepută

Tipul activității: consolidare și sistematizare de cunoștințe

Obiective operaționale:

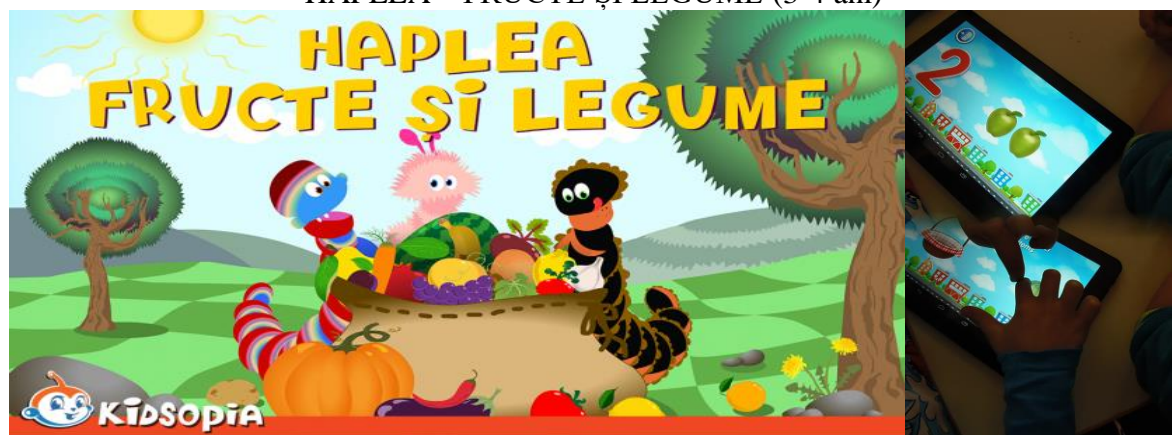
O1: Să diferențieze animalele după mărime;

O2: Să ordoneze animalele după mărime;

O3: Să utilizeze limbajul matematic operând cu termenii specifici : mărime, ordine crescătoare, descrescătoare.

Notă: Aranjând familiile de animale de la mic la mare și vice-versa, copilul își poate dovedi calitățile, inteligența și rapiditatea. Jocul are 3 niveluri, oferind grade diferite de dificultate. Acest lucru face posibilă intrarea în aplicație a tuturor copiilor din grupă, în funcție de capacitățile proprii. Este în esență un joc de ordonare: micuții vor fi încurajați, ajutați și felicitați de către povestitor, eforturile și rezultatelor lor fiind constant luate în considerare.

### HAPLEA – FRUCTE ȘI LEGUME (3-4 ani)



Jocul „Haplea – fructe și legume” este o aplicație educativă care îi ajută pe cei mici să memoreze și să recunoască cele mai cunoscute fructe și legume (măr, dovlecel, caisă, dovleac, roșie, pepene roșu, căpșună, cartof, ridiche, ardei gras, mazăre, pară, prună, gutuie, piersică, struguri,

lămâie, vânăță, portocală, castravete, ciupercă, morcov, rodie, usturoi, kiwi, ardei iute, cireasă, varză, ceapă, sfeclă).

Jocuri și activități didactice alese - ALA1, centrul Științe

Denumirea activității: „Haplea – fructe și legume”

Tipul activității: predare-învățare

Obiective operaționale:

O1: Să descopere numele fructelor și legumelor prin interacțiunea cu acestea;

O2: Să hrănească omida Haplea cu fructele, legumele indicate.

Notă: Jocul are multiple animații, este vesel și îi ține pe copii interesați și atenți. Prin joc, copiii au posibilitatea să cunoască fructe și legume și să pronunțe, după model denumirea lor, pentru ca, mai apoi, să-și fixeze cele învățate în cea de-a doua etapă a jocului, prin hrănirea omizii. Bucuria este mare în momentul în care, după ce a primit hrana care a dorit-o, omida Haplea se transformă în crisalidă, apoi în fluture.

### CERC, TRIUNGHI, PĂTRAT (3-5 ani)



Jocul “Cerc, triunghi, pătrat” se adresează copiilor de grupă mijlocie. Prin intermediul acestuia, copiii învață formele geometrice menționate, într-un mod amuzant și interactiv.

Domeniul experiențial: Domeniul Științe (Matematică)

Denumirea activității: “Cerc, triunghi, pătrat”.

Tipul activității: Evaluare formativă/ sumativă.

Obiective operaționale:

O1: Să aleagă forma geometrică prezentată inițial dintr-o varietate de alte forme geometrice;

O2: Să asocieze forma geometrică dată cu obiecte din mediul înconjurător;

O3: Să elimine intrusul dintr-o mulțime de obiecte de aceeași formă;

O4: Să selecteze obiectul corespunzător formei geometrice date.

Notă: Jocul se poate utiliza în cadrul unui joc didactic, ca variantă de joc sau la ALA1.



“Cerc, triunghi, pătrat”.- Grădinița cu program prelungit nr.3, Step by Step, Tulcea



### POVESTILĂ (3-5 ani)



Jocul virtual “Povestilă” ascunde povestea terapeutică “Moko și lanterna magică” în care ursulețul Moko reușește să-și depășească frica de întuneric, precum și trei jocuri educaționale, specifice activităților matematice.

Domeniul experiențial: Domeniul Știință (Matematică)/ Domeniul Limbă și comunicare

Denumirea activității: Moko și lanterna magică

Mijlocul de realizare: Activitate integrată

Tipul activității: mixt

Obiective operaționale:

O1: Să audieze povestea concomitent cu imaginile de pe tabletă;

O2: Să rețină ideile principale și mesajul poveștii;

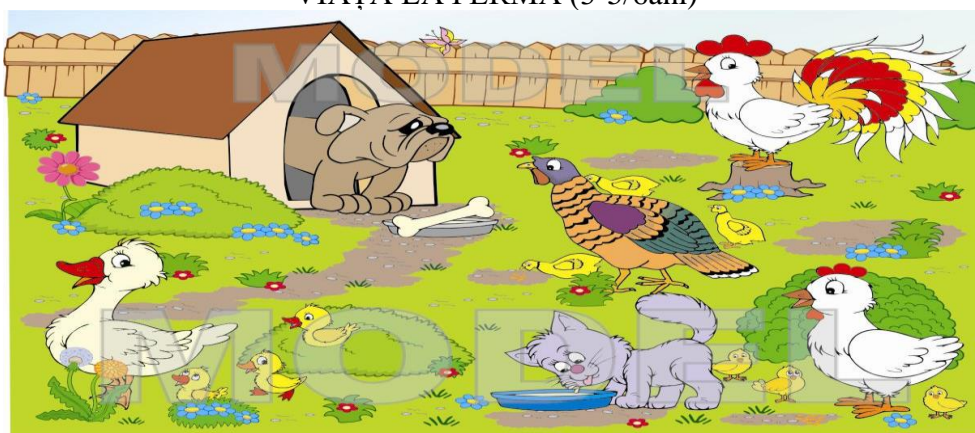
O3: Să suprapună formele geometrice identice, realizând lanterne magice;

O4: Să raporteze corect numărul/cifra la cantitate;

O5: Să utilizeze limbajul matematic operând cu termeni specifici : grupă/mulțime, număr, cifră.

Notă: Se poate utiliza ca activitate integrată la grupa mijlocie eventual se poate integra și cu DOS, (activitate practică), prin construirea de lanterne magice, sau la grupa mare în cadrul evaluării inițiale; Se poate utiliza în etapa de dirijare a învățării (obiectivele 1,2) și obținere a performanței (obiectivele 3-5).

### VIAȚA LA FERMĂ (3-5/6ani)



Jocul „Viața la fermă” este un joc complex prin care copiii preșcolari învață într-un mod atractiv: culorile, formele geometrice, legume, fructe, animale și păsări domestice, cifre și litere.



Domeniul experiențial: Domeniul Științe (Matematică, Cunoașterea mediului), Domeniul Limbă și comunicare

Denumirea activității: Viața la fermă

Tipul activității: mixt

Obiective operaționale pentru grupele mică și mijlocie:

O1: Să recunoască/denumească animalele/păsările domestice după imagine și onomatopeea specifică;

O2: Să exerseze onomatopee specifice animalelor domestice;

O3: Să denumească legume și fructe;

O4: Să precizeze cifrele în limitele 1-5;

O3: Să formeze mulțimi după formă, mărime și culoare în limitele 1-5;

Obiective operaționale pentru grupa mare:

O1: Să recunoască/denumească cifrele în concetrul 1-10;

O2: Să denumească literele alfabetului;

O3: Să formeze cuvinte care denumesc animale/păsări de curte unind literele date.

Notă: Se poate utiliza la grupa mică, mijlocie sau mare în funcție de sarcinile didactice pe care jocul le oferă ca experiențe de învățare; Jocul se poate utiliza parțial sau integral la ALA1 sau în diferite etape ale unei activități didactice integrate.

#### BOBOCEII ȘI CIFRELE (5-6 ani)



Jocul „Boboceii și cifrele” este un joc captivant prin care copiii preșcolari vor învăța cifrele în limitele 1-10 și ordinea crescătoare a acestora în șirul numeric.

Domeniul experiențial: Domeniul Științe (Matematică)

Denumirea activității: Boboceii și cifrele

Tipul activității: evaluare formativă

Obiective operaționale:

O1: Să numere în limitele 1-10, pornind de la un număr dat;

O2: Să așeze în ordine crescătoare elementele date;

O3: Să utilizeze limbajul matematic operând cu termenii specifici : numere, cifre, șir crescător

Notă: Se poate utiliza la grupa mare în cadrul evaluării formative sau sumative;

Se poate utiliza în etapa de obținere a performanței.

### ABC - TRENULEȚUL ALFABET (5- 6 ani).



Jocul „ABC – TRENUL ALFABET,, este un joc captivant, interactiv, prin care copiii descoperă literele alfabetului limbii române și învață să le asocieze cu obiecte din mediul înconjurător.

Domeniul experiențial DLC - Limbă și comunicare

Denumirea activității: ABC – TRENUL ALFABET

Tipul activității: evaluare formativă / sumativă.

Obiective operaționale:

O1: Să selecteze una dintre cutiile colorate;

O2: Să descopere litera de pe cutie, după indicațiile date;

O3: Să asocieze litera descoperită cu sunetul inițial al unor obiecte din mediul înconjurător;

O4: Să identifice litera obținută prin îmbinarea pieselor de puzzle.

Notă: Se poate utiliza la ALA1, sectorul Bibliotecă, sau în cadrul unui joc didactic ca variantă de joc

### ANOTIMPURI (5-6 ani).



Jocul „Anotimpuri,, este un joc relaxant, interactiv, prin care copiii învață ordinea anotimpurilor. Interacționând cu sarcina jocului, preșcolarii descoperă specificul fiecărui anotimp și își dezvoltă capacitatea de a recunoaște, asocia și aplica noile informații învățate în context noi.

Domeniul experiențial: DȘ- Domeniul Științe

Denumirea activității: Când se întâmplă?

Tipul activității: evaluare formativă / sumativă.

Obiective operaționale:

O1: Să enumere ordinea anotimpurilor într-o succesiune logică;

O2: Să descrie caracteristicile fiecărui anotimp;

O3: Să completeze tabloul –anotimp cu elemente caracteristice acestuia după o sarcină dată;

O4: Să exemplifice și alte elemente specifice anotimpului ilustrat.

Notă: Se utilizează la ALA1, sectorul Științe.

### MY PIANO



My piano, pianul virtual, este o aplicație care conține unsprezece instrumente muzicale: pian, pianină, orgă, chitară, saxofon, vioară, e-pian, etc și opt efecte sonore. Toate piesele muzicale interpretate pot fi salvate. Aplicația poate fi utilizată pentru a acompania diferite cantece interpretate în cadrul activităților de educație muzicală. De asemeni copiii preșcolari pot învăța notele muzicale și pot exersa interpretarea unor bucăți muzicale simple.

### PATRU POZE – UN CUVÂNT(5 – 6 ani)



Jocul „Patru poze – un cuvânt” este un joc adresat copiilor de 5-6 ani prin care într-un mod amuzant și antrenant își dezvoltă imaginația și logica, își testează și își îmbogățesc vocabularul.

Domeniul experiențial: DLC /Domeniul Limbă și Comunicare

Denumirea activității: Patru poze – un cuvânt

Tipul activității: evaluare

Obiective operaționale:

O1: Să analizeze cele patru imagini ale jocului de puzzle;

O2: Să observe ce au în comun cele patru imagini;



O3: Să formeze cuvântul potrivit pe baza imaginilor.

Notă: Se poate utiliza la grupa mare în cadrul evaluării formative sau sumative.

### ONOMATOPEE – VOCEA ANIMALELOR (3-4 ani)



Jocul „Onomatopee - Vocea animalelor” dezvoltă, prin exersare, capacitatea de receptare, recunoaștere și reproducere a sunetelor din natură.

Domeniul experiențial: DȘ /Domeniul Științe

Denumirea activității: Ghici cine a venit?

Tipul activității: mixt

Obiective operaționale:

O1: Să recunoască și să denumească animalele domestice;

O2: Să recunoască/reproducă sunetele produse de animale.

Notă: Se poate utiliza la grupa mică în cadrul unei activități de predare- consolidare de cunoștințe;

Se poate utiliza în etapa de dirijare a învățării.

### POVEȘTI PENTRU COPII (3-6 ani)



Aplicația „Povești pentru copii” conține o serie de povești cu animale, povești de Frații Grimm, Aventurile lui Simbad Marinarul, povești cu Păcală și Tândală, Cărțile jungle.

Denumirea activității: Activități liber alese - ALA1



Tipul activității: predare, sistematizare de cunoștințe sau evaluare în funcție de activitatea didactică și obiectivele educaționale propuse de educatoare

Obiective operaționale:

O1: Să asculte poveștile în interpretarea povestitorului sau a educatoarei;

O2: Să facă corelația între fragmentele poveștii audiate și imaginile (slide-urile) prezentate;

O3: Să-și exerseze abilitățile de rezolvat jocuri de puzzle cu diverse grade de dificultate;

O4: Să coloreze cadrele interesante ale poveștilor, la alegere, recunoscând culorile utilizate;

Notă: Se poate utiliza pentru toate nivelele de vârstă la ALA1, centrele Bibliotecă, Artă sau Joc de masă sau în cadrul DLC, în etapa de dirijare a învățării.

### TRAINS-LEGO (4-6 ani)



Jocul are un design excepțional, toate elementele sunt alcătuite asemeni jocului LEGO. Jucătorul trebuie să își alcătuiască propriul tren prin selectarea și tractarea vagoanelor. În funcție de vagoanele selectate, de persoane sau diverse vagoane de marfă, trenul se va opri în stații specifice pentru încărcarea vagoanelor. Copiii învață ordinea acțiunilor și reguli de călătorie: compostarea biletelor, urcarea în vagoanele destinate călătorilor. Mai departe rezolvă pe tot traseul diverse sarcini: construiesc un pod, alimentează locomotiva la o stație de combustibil, completează linia ferată prin rezolvarea unui labirint, coboară pasagerii în gara de călători. Pentru ca trenul să plece din stații, copilul trebuie să atingă, pe rând, maneta pentru semnal, fluierul, iar apoi să imprime viteza de la 1 la 10 prin tractarea manetei de pornire. Tot traseul este presărat de elemente menite să dezvolte spiritul de observație, atenția: animale, arbori, personaje ce desfășoară diverse activități. La atingere animalele scot sunete specifice, unii arbori devin mobili. Rezolvarea fiecărei sarcini are ca rezultat continuarea călătoriei până la stația finală unde se primesc felicitările șefului de gară și confetti.

Fiind un joc foarte antrenant poate fi utilizat în orice moment la ALA, centrul Știință precum și în cadrul temei "Mijloace de transport" atât pentru consolidarea cunoștințelor și deprinderilor cât și pentru evaluare. Se consolidează apăsarea, tractarea.

Obiective operaționale:

O1: Să alcătuiască garnitura de tren prin selectarea și tractarea vagoanelor;

O2: Să încarce vagoanele cu mărfuri potrivite;

O3: Să urce călătorii în vagoane după ce au prezentat biletele la control;

O4: Să aranjeze elementele podului pentru a-l construi;

O5: Să alimenteze la stația de combustibil;

O6: Să rezolve labirintul pentru a repara linia ferată;

O7: Să coboare călătorii în gara destinată lor;

Notă: Alte jocuri din seria LEGO recomandate: Circus, Food, Forest

## BEST MATH FOR KIDS (4-7 ani)



Aplicația conține în meniul principal opțiuni pentru numere (1, 2, 3,..) și operații (comparare, adunare, scădere) și în cel secundar, opțiuni pentru limite (0-5, 0-10). Jocul de puzzle este împărțit în 16 casete. La apăsarea unei casete se descoperă o sarcină de numărare și selectare a cifrei corespunzătoare. Răspunsul corect aduce copilului satisfacție imediată prin descoperirea imaginii ascunse. Completarea fiecărui puzzle este recompensată prin „aplauze” și punctajul acordat.

Jocul poate fi utilizat pentru activități de consolidare sau evaluare pentru: numărare, raportare cifră, precum și operații de adunare sau scădere în limitele 1-5 și 1-10.

Obiective operaționale:

Varianta 1: numerație

O1: Să selecteze casetele jocului de puzzle pe rând, până la realizarea imaginii;

O2: Să numere elementele date (1-5);

O3: Să selecteze cifra corespunzătoare numărului de obiecte;

O4: Să descrie imaginea realizată, să enumere elementele componente.

Varianta 2; adunare, scădere

O1: Să efectueze operații de adunare sau scădere;

O2: Să selecteze rezultatul corect.

Notă: Jocul este adresat și vârstelor mai mari, cuprinde și opțiuni pentru operații de înmulțire, împărțire.



„Trains-LEGO”- Grădinița Școlii Gimnaziale “Grigore Antipa”, Tulcea

# PROIECTE DE ACTIVITĂȚI

## PROIECT DE ACTIVITATE „ O zi cu Albă ca Zăpada”

PROPUNĂTOR: LAURA MIHĂLȚEANU

COORDONATOR: AURELIA GHIOLMEZ

NIVELUL II – grupa mare

TEMA ANUALĂ: “Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?”

TEMA PROIECTULUI: “A fost odată ca niciodată”

SUBTEMA: “În lumea poveștilor”



TEMA ACTIVITĂȚII: „O zi cu Albă ca Zăpada”

Tipul activității: Consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Mijloc de realizare: activitate integrată (joc didactic, activitate pe centre, euritmie)

Forma de realizare: frontal, pe grupuri, individual

### ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

#### ADP:

- Întâlnirea de dimineață: „Bună dimineța, dragi prinți și prințese!”
- Rutine: „,,Știm să ne comportăm în zi de sărbătoare.”
- Tranziții: „Îngheață, formează perechi, dansează!”

#### ALA:

- Artă: „Măști pentru Balul mascat al Albei ca Zăpada”
- Joc de rol: „De-a prinții și prințesele”
- Bibliotecă: „Albă ca Zăpada”- audiție/lecturare de imagini
- Joc de masă: „Visul unei prințese”- puzzle
- ALA 2: “Bal la castel”- euritmie

#### ADE:

DLC „ O zi cu Albă ca Zăpada” ( joc didactic)



## **SCOPUL ACTIVITĂȚII:**

**Informativ:** Consolidarea cunoștințelor cu privire la conținutul poveștii;

**Formativ:** Consolidarea deprinderilor practice și intelectuale de exprimare clară, coerentă, logică și corectă din punct de vedere gramatical utilizând cuvinte și expresii din poveste, dezvoltarea capacității de analiză și sinteză fonetică (analitico-sintetică), preabecedară, dezvoltarea capacității de operaționalizare a cunoștințelor prin rezolvarea unor situații problematice date.

**Educativ:** Interiorizarea unor comportamente și norme morale în relația cu semenii.

## **OBIECTIVE OPERAȚIONALE:**

- O1: Să descopere numele poveștii rezolvând rebusul;
- O2: Să decupeze și să lipească elementele date pentru a realiza măști;
- O3: Să reconstituie imagini din poveste;
- O4: Să simuleze rolurile personajelor din poveste;
- O5: Să repovestească imagini din poveste;
- O6: Să audieze povestea concomitant cu urmărirea imaginilor;
- O7: Să identifice personajele poveștii prin recunoașterea replicilor specifice;
- O8: Să precizeze numărul cuvintelor din propoziție prin selectarea cifrei corespunzătoare;
- O9: Să precizeze ordinea cuvintelor din propoziție;
- O10: Să formuleze întrebări și răspunsuri referitoare la conținutul poveștii;
- O11: Să exemplifice comportamente pozitive învățate din poveste pe care le vor aplica în viața cotidiană;
- O12: Să manifeste independență în acțiune și gândire.

**SARCINA DIDACTICĂ:** Perceperea cuvintelor ca și componente ale propoziției, selectarea personajelor poveștii în funcție de replicile ascultate, discriminarea primului,.....ultimului cuvânt din propoziție, formularea de întrebări specifice exploziei stelare.

## **REGULILE JOCULUI:**

Copiii sunt invitați să rezolve sarcinile jocului didactic prin utilizarea versurilor” Un tăciune și-un cărbune/ Spune tu, copile, spune!“; Răspunsurile corecte sunt recompensate cu aplauze; Se formează apoi cinci echipe. Fiecare echipă selectează pe tabletă o imagine, la alegere, din poveste și primește o steluță cu o întrebare specifică Exploziei stelare. Grupul formulează întrebări legate de imaginea aleasă, pe care liderul le adresează colegilor din celelalte echipe. Pentru fiecare întrebare/răspuns corect echipa primește un pitic. Câștigă echipa care a acumulat cei mai mulți pitici.

**ELEMENTE DE JOC:** aplauze, mișcarea, versuri, întrecerea.

## **STRATEGII DIDACTICE:**

Metode și procedee: Conversația, explicația, exercițiul, problematizarea, explozia stelară.

Mijloace didactice: măști din carton, hârtie lucioasă, lipici, foarfece, siluete, castel, ecusoane cu personaje din povești, CD cu muzică pentru copii, tablete.



## **BIBLIOGRAFIE:**

Curriculum pentru învățământul preșcolar 3- 6/7 ani, 2008  
Revista învățământului preșcolar nr. 3- 4 2008, 1-2 2009

## **SCENARIUL ZILEI**

După ce sosesc toți copiii se va realiza cercul prieteniei pentru a desfășura întâlnirea de dimineață. Educatoarea propune copiilor ca salutul de astăzi să fie legat de lumea poveștilor: **Bună dimineța, dragi prinți și prințese!** Copiii sunt invitați într-o călătorie imaginară prin lumea poveștilor, ocazie cu care se face prezența și se completează calendarul naturii.

Noutatea zilei: în urma completării unui rebus copiii vor descoperi cuvântul „oglină” aflând astfel denumirea poveștii de astăzi „**Albă ca Zăpada și cei șapte pitici**”.

Din cutia primită de la Zâna Poveștilor este scoasă oglinda “fermecată”, căreia copiii îi vor adresa întrebări privind calitățile lor : Cine își așteaptă rândul cu calm, fără să-i deranjeze pe ceilalți?, Cine își ajută colegii atunci când au nevoie de ajutor?, Cine strânge întotdeauna jucăriile după ce s-a jucat cu ele?”, Cine vorbește în sala de grupă cu ton de interior?, iar ceilalți copii spun numele acestora (activitate de socializare, fixare de reguli și descoperire în ceilalți de motive de admirație și respect). Zâna trimite copiilor și harta castelului în care aceștia vor poposi. Se precizează astfel agenda zilei, anunțarea temei și a obiectivelor. Copiii pornesc la drum, jucând jocul ” Îngheață, formează perechi, dansează! Scenariul didactic este structurat sub forma proiectului didactic.





<p><b>Dirijarea învățării</b></p>	<p>Copiii pleacă la drum jucând jocul: <b>”Îngheață, formează perechi, dansează!”</b></p> <p>Se formează două cercuri concentrice, copiii din interior sunt pitici iar cei din exterior sunt prințese. Pe muzică, piticii exersează mersul piticului într-un sens iar prințesele se deplasează în pași de dans, în sens invers. La comanda “Îngheață!” toți se opresc, formează perechi pitici-prințese conform locului în care sunt și dansează în perechi pe muzică de bal.</p> <p><b>ALA 1</b></p> <p>Se vor îndrepta către odăile palatului; activitatea pe centre:</p> <p><b>Artă: odaia roșie-</b> atelierul palatului.</p> <p>În această odaie vor poposi toți copiii pentru a confecționa măști.</p> <p><b>Joc de masă : odaia galbenă</b> - sala de lucru</p> <p>Aici se rezolvă problemele importante ale regatului, se reconstituie imagini din poveste pe tabletă.</p> <p><b>Joc de rol: odaia verde</b> - sala de joc</p> <p>În această odaie copiii se vor transpune în prinți și prințese, simulând roluri din poveste.</p>	<p>Explicația</p> <p>Jocul</p> <p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Măști, foarfece lipici, tije de plastic</p> <p>Problematizarea</p> <p>Explicația</p> <p>Tablete</p> <p>Simularea</p> <p>Castel, trăsura păpuși, jucării, costume</p>	<p>Reacționează prompt la comenzi</p> <p>Execută mișcările corespunzătoare</p> <p>Dansează în ritm</p> <p>Fac reverențe</p> <p>Receptează informația</p> <p>Decupează după contur, lipesc măștile pe suporturi de plastic</p> <p>Probă practică</p> <p>Reconstituire imagini prin tractare</p> <p>Aprecieri verbale</p> <p>Interpretează roluri din poveste</p> <p>Observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor</p>
-----------------------------------	--	--	--

	<p><b>Bibliotecă:</b> odaia albastră-biblioteca palatului</p> <p>În această sală preșcolarii vor lectura imagini din povești sau vor audia povestea pe tabletă.</p> <p>Educatorea urmărește activitatea copiilor din cele patru centre și va face aprecieri constructive asupra modului de lucru. Se va acorda ajutor acolo unde va fi necesar.</p> <p><b>TRANZIȚII:</b> ”Îngheață, formează perechi, dansează!”</p>	<p>Expunerea Tabletă</p> <p>Jocul</p>	<p>Se evaluează deprinderea de a audia un text și de a reda conținutul poveștii având ca suport imagini din povești.</p> <p>Aprecieri verbale</p> <p>Execută mișcările corespunzătoare</p>
<p><b>Obținerea performanței și asigurarea conexiunii inverse</b></p>	<p><b>DLC:</b> “O zi cu Albă ca Zăpada” (joc didactic)</p> <p>Se precizează sarcinile și regulile jocului didactic și se realizează un joc de probă pentru a verifica modul în care copiii au decodificat mesajele primite. Se trece apoi la desfășurarea jocului.</p> <p><b>Varianta I</b></p> <p>Copiii poposesc în castelul Albei ca Zăpada, în sala de basm, unde vor fi antrenați în rezolvarea următoarelor sarcini: recunoașterea personajelor poveștii după replicile lecturate de educatoare și selectarea personajelor specifice.</p> <p><b>Varianta II</b></p> <p>Preșcolarii vor formula propoziții incluzând cuvintele date din povești, vor preciza numărul cuvintelor din propoziție, ordinea acestora și vor selecta cifra corespunzătoare.</p>	<p>Conversația Explicația Problematizarea</p> <p>Conversația Problematizarea</p>	<p>Se identifică personajele poveștii după indiciile precizate</p> <p>Aprecieri verbale</p> <p>Alcătuiesc propoziții utilizând cuvintele date, identifică cuvintele din propoziție, precizează numărul și ordinea cuvintelor și asociază cu cifra corespunzătoare.</p> <p>Observarea comportamentului verbal al copiilor</p>

	<p><b>Varianta III</b>  Copiii sunt împărțiți în cinci echipe, fiecare având câte un lider. Fiecare echipă primește câte o steluță pe care este scrisă o întrebare: Ce?, Cum?, Cand?, Unde?, Cine?, De ce?. Găsesc împreună cât mai multe întrebări, iar liderul le adresează colegilor.  Varianta se realizează cu ajutorul unor imagini de pe tabletă.  Copiii sunt invitați să răspundă la întrebări prin versurile: Un tăciune și-un cărbune/ Spune tu copile, spune!  Răspunsurile corecte sunt recompensate cu aplauze.</p> <p><b>ALA 2 - Balul mascat</b>  Copiii sunt invitați în sala de bal, unde pe ritmuri muzicale variate vor realiza exerciții de euritmie, prezentându-și măștile confecționate. Se vor interpreta cântece specifice personajelor poveștii.</p>	<p>Explozia stelară  Tabletă</p> <p>Măști  C.D audio  Exercițiul</p>	<p>Colaborează cu colegii pentru a rezolva sarcinile primite. Se evaluează deprinderea de a formula întrebări. Aprecieri verbale.</p> <p>Se evaluează gradul de relaționare al copiilor, de trăire a satisfacției comune  Observarea sistematică a comportamentului</p>
<p><b>Evaluare</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ce am reușit să pregătim noi astăzi din ceea ce ne-am propus?</li> <li>- Am realizat măști pe care le-am folosit la balul mascat;</li> <li>- Am reconstituit imagini din povestea Alba ca Zăpada;</li> <li>- Am interpretat roluri din poveste;</li> <li>- Am formulat propoziții cu două, trei și patru cuvinte, am precizat numărul cuvintelor din propoziție;</li> <li>- Am rezolvat multe sarcini și am învățat piticii să lucreze pe tabletă;</li> <li>- Ne-am jucat de-a explozia stelară formulând și răspunzând la întrebări;</li> </ul>	<p>Conversația</p>	<p>Valorizarea activității individuale și comune a preșcolarilor.  Aprecieri verbale</p>



	<p>- Am dansat și cântat la balul mascat după o zi petrecută alături de Albă ca Zăpada. Știm acum să ne comportăm și la o petrecere. Prințesa face aprecieri pozitive, cu privire la activitatea desfășurată și le oferă copiilor distincții - oglinzi personalizate.</p>		
--	---	--	--

<p><b><i>Asigurarea retenției și a transferului</i></b></p>	<p>Se fixează mesajul poveștii și se dau exemple de comportamente pe care copiii le-au învățat din poveste și pe care doresc să le aplice în viața cotidiană (politețea, prietenia, hărnicia, etc).</p>	<p>Conversația</p>	<p>Aprecieri verbale</p>
---	---	--------------------	--------------------------



„O zi cu Albă ca Zăpada” – Grădinița cu program prelungit nr.2, Tulcea,  
Grădinița cu program prelungit nr.3, Babadag

## PROIECT DE ACTIVITATE „Albinele pricepute”

PROPUNĂTOR: Carmen Roșca

NIVELUL II – grupa mare

TEMA ANUALĂ: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

TEMA PROIECTULUI: „Parfumul florilor, trezirea insectelor”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Albinele pricepute”

Tipul activității: *Mixtă*

Mijloc de realizare: activitate integrată (*joc didactic, activitate pe centre, joc de mișcare, joc distractiv*)

Forma de realizare: frontal, pe grupuri, individual

Durata: o zi

### ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:

#### ADP:

- Întâlnirea de dimineață: „Dacă aș fi o insectă, aș vrea să fiu....” (*Brainstorming*)  
„Copilul neastâmpărat” – joc muzical
- Rutine: „Îmi aștept rândul!”
- Tranziții: „Zboară, zboară!” – joc de atenție  
„Telefonul fără fir” – joc senzorial

#### ALA:

- Artă: „Tablou cu fluturi” – desen decorativ /lipire
- Științe: „Ghirlande cu fluturi și buburuze” – realizarea unei structuri
- Joc de masă: „Lumea insectelor” – reconstituire de imagini
- ALA 2: „Grădina cu flori”, „Zboară, albinuță!” - joc de mișcare, joc distractiv

#### ADE:

DLC/DȘ „Ce face...?” (joc didactic)

DEC: a) „Înfloresc grădinile” xxx – cântec, predare

b) „Cântece de primăvară” – audiție muzicală

### SCOPUL ACTIVITĂȚII:

**Informativ:** Îmbogățirea cunoștințelor copiilor despre fenomenele specifice anotimpului primăvara;

Consolidarea cunoștințelor matematice, de cunoașterea mediului și a deprinderilor practice însușite;

**Formativ:** Exersarea abilității de comunicare și exprimare corectă în propoziții;

**Educativ:** Educarea atenției voluntare, a capacității de concentrare și a creativității;

### OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

#### ADP:

O1: Să găsească soluții la întrebarea problemă formulată de educatoare;

O2: Să execute mișcările sugerate de text.

**ADE:****DLC**

O1: Să întrebe și să răspundă la întrebări;

O2: Să alcătuiască propoziții simple și dezvoltate despre elemente specifice anotimpului primăvara;

O3: Să discrimineze cuvintele din propoziție;

O4: Să reprezinte grafic propozițiile și cuvintele;

O5: Să plaseze semnul de punctuație adecvat tipului propoziției, urmărind intonația utilizată;

O6: Să precizeze numărul de cuvinte dintr-o propoziție și numărul de silabe dintr-un cuvânt;

O7: Să asocieze cifra corespunzătoare numărului de silabe.

**DEC**

O1: Să cânte în colectiv, în grupuri mici, în lanț și individual;

O2: Să cânte acompaniat de un instrument muzical;

O3: Să audieze și să recunoască cântece de primăvară din repertoriul copiilor.

**ALA1:****Artă**

O1: Să utilizeze corect instrumentul de lucru (carioca) în exprimarea liberă a gestului grafic;

O2: Să dispună alternativ două sau mai multe elemente decorative;

O3: Să participe la decorarea cadrului ambiental.

**Știință**

O1: Să numere conștient în limitele 1 – 8 ;

O2: Să construiască structuri după un model dat.

**Joc de masă**

O1: Să reconstituie imagini din bucăți;

O2: Să identifice insectele reconstituite.

**ALA2:**

O1: Să respecte regulile stabilite de comun acord în cadrul grupului;

O2: Să execute mișcări de dans în ritmul muzicii, coordonându-și mișcărilor.

**STRATEGII DIDACTICE:**

*Metode și procedee:* Brainstorming, jocul celor patru colțuri, conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, jocul;

*Material didactic:* calendarul naturii, ghicitori, plic, imagini cu aspecte de primăvară, tablă magnetică, marker pentru tablă magnetică, mese, scaune, jocul numerelor, insigne flori, coșuri cu paste făinoase pictate, ață, fluturi și buburuze de înșirat, cartoane colorate, coli albe, cariocă, fluturi realizați din autocolant, panou pentru lucrări, tablete cu aplicația pian și puzzle cu insecte, PC cu cântece de primăvară, medalii-stimulent.

**SARCINA DIDACTICĂ:**

Se alcătuiască propoziții despre aspectele de primăvară reprezentate în imagini;

Se reprezintă grafic propozițiile și se stabilește semnul de punctuație de la final;

Se precizează numărul de cuvinte din propoziție și sunt reprezentate grafic pe tabla magnetică;

Se discriminează silabele care alcătuiască cuvintele și se asociază cu cifra corespunzătoare.

**REGULILE JOCULUI:**

Atunci când educatoarea sau copilul conducător recită versurile ( inserate în proiect), copilul numit va alege un plic, va descoperi imaginea și va formula o propoziție, răspunzând la întrebarea „Ce face.....?”;

Răspunsul corect va fi răsplătit prin versuri și astfel copilul desemnat conducător, va alege un coleg care să realizeze sarcinile jocului;

Copiii lucrează pe echipe: discriminează silabele cuvintelor din propoziție și asociază cu cifra corespunzătoare;

Răspunsurile corecte sunt apreciate (aplauze, versuri), răspunsurile incorecte sau incomplete sunt reformulate sau completate de copii.

**ELEMENTE DE JOC:** Surpriza, aplauzele, manipularea materialelor, versuri, întrecerea.

**BIBLIOGRAFIE:**

„Curriculum pentru învățământul preșcolar” – București, 2008

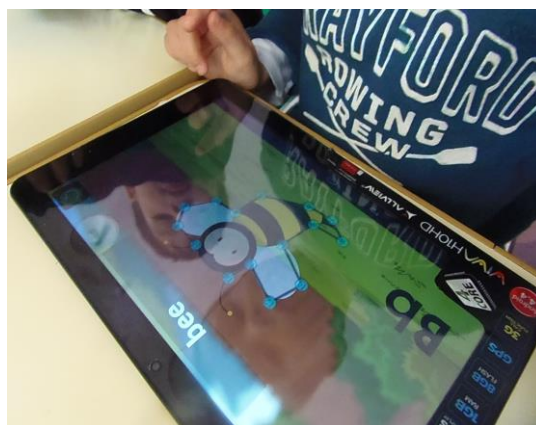
„Metodica activităților instructiv-educative în grădinița de copii” – Editura „Gheorghe Cârțu Alexandru”, Craiova, 2009

„Activitatea integrată din grădiniță” – Didactica Publishing House, 2008

“Metode interactive de grup” – Editura Arves

„Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolar” – Editura Humanitas Educațional, București, 2005

„Revista învățământului preșcolar și primar” 1-2/2015 – Editura Arlequin



“Albinele pricepute”- Școala Gimnazială “Nifon Bălășescu” Tulcea  
structură Grădinița cu program prelungit nr.2 Tulcea



EVENIMENT DIDACTIC	CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE Metode/mijloace	EVALUARE Instrumente Indicatori
<b>Moment organizatoric</b>	<p>Pregătirea climatului educațional favorabil pentru buna desfășurare a activității .</p> <p>Aranjarea mobilierului și pregătirea materialului didactic .</p>		
<b>Captarea atenției</b>	<p>Se va realiza prin: povestirea unei întâmplări: <i>“Ieri, când plecam de la grădiniță, m-am întâlnit cu Zâna Primăvară. Era foarte ocupată să aducă tot felul de culori și mireme în natură, să dezmoștească găzele, să cheme păsările călătoare și să împodobească pomii cu flori. Zâna Primăvara nu mai are timp, însă, pentru a ne decora sala de grupă, așa cum făcea în fiecare an. De aceea, v-a trimis aceste materiale cu care vom realiza fel de fel de lucruri nemaipomenite și, împreună apoi, vom împodobi sala de grupă.</i></p>	<p>Explicația</p> <p>Conversația</p> <p>Plic cu ghicitori</p> <p>Material didactic</p>	<p>Aprecieri verbale frontale și individuale</p> <p>Receptează mesajul</p>
<b>Verificarea și reactualizarea cunoștințelor</b>	<p>Se vor adresa întrebările :</p> <p>-Care sunt anotimpurile anului?</p> <p>-În ce anotimp suntem?</p> <p>-După ce anotimp urmează primăvara?</p> <p>-Care sunt vestitorii primăverii?</p>	<p>Conversația</p>	<p>Aprecieri frontale și individuale</p> <p>Răspund la întrebări</p>
<b>Anunțarea temei și a obiectivelor</b>	<p>Se vor enunța temele și obiectivele activității integrate :</p> <p>„Astăzi vom observa imagini cu aspecte de primăvară și vom formula propoziții, stabilind câte cuvinte au propozițiile și câte silabe au cuvintele. Vom învăța și un cântec de primăvară pe care îl vom cânta și în timp ce realizăm ornamente de primăvară.</p>	<p>Explicația</p>	<p>Sunt atenți și receptează mesajele</p>

	<p>La centrul <i>Artă</i> vom realiza tablouri cu fluturi, la centrul <i>Știință</i> vom realiza ghirlande cu fluturi și buburuze, iar la centrul <i>Joc de masă</i> vom reconstitui din bucăți, întregul - insecte. De asemenea vom juca diferite jocuri pentru a ne relaxa între activități”.</p>		
<b>Dirijarea învățării</b>	<p>DLC/DȘ</p> <p>*Desfășurarea jocului didactic „Ce face...?”:</p> <p>Se precizează sarcinile didactice, regulile jocului, se desfășoară un joc de probă și apoi se derulează jocul în ritmul involuntar impus de copii. Pentru a imprima atmosfera de joc se utilizează următoarele versuri:</p> <p>“Hai să ne jucăm un pic X (numele copilului) ia un plic”, iar după fiecare răspuns bun: “Ai ghicit, ai ghicit, Conducător ești numit!”</p> <p><b>Varianta I</b></p> <p>Unul dintre copii va alege de pe masă un plic care conține o imagine cu aspecte de primăvară. Va trebui să identifice subiectul și să spună ce face acesta. Propoziția formulată va trebui să aibă 2-4 cuvinte. Copilul care a formulat propoziția o va reprezenta grafic și va adăuga semnul de punctuație potrivit: . , ? , !</p> <p><b>Varianta II</b></p> <p>Se vor alege două-trei propoziții din cele precizate anterior și se vor delimita prin segmente cuvintele din care sunt alcătuite propozițiile</p>	<p>Explicația Demonstrația Observația</p> <p>Problematizarea Conversația Imagini cu aspecte de primăvară Tablă magnetică Marker pentru tabla magnetică</p> <p>Tablă magnetică Marker</p>	<p>Sunt atenți la explicații și la demonstrația modului de lucru</p> <p>Formulează propoziții și le reprezintă grafic</p> <p>Stabilesc semnul de punctuație de la sfârșitul propoziției. Observarea sistematică a comportamentului</p> <p>Se evaluează deprinderea de a discrimina cuvintele din propoziție,</p>

	<p>precizându-se numărul acestora și ordinea pe care o ocupă în propoziție.</p> <p><b>Varianta III</b></p> <p>Se formează două echipe: copiii din prima echipă vor despărți cuvintele din propoziție în silabe iar cei din a doua echipă vor asocia numărul acestora cu cifra corespunzătoare și invers.</p> <p>Se desfășoară jocul didactic atâta timp cât copiii prezintă interes.</p> <p>Realizarea jocului de atenție „Zboară, zboară!” (tranziție).</p> <p>DEC</p> <p>*Învățarea cântecului „Înfloresc grădinile!”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exerciții de respirație</li> <li>- exerciții ritmice</li> <li>- exerciții de încălzire a vocii</li> <li>- intonarea cântecului model</li> <li>- prezentarea conținutului și explicarea cuvintelor și expresiilor necunoscute („ceru-i ca oglinda”, „și-au pornit colinda”, „imn de veselie”, „hora-n bățătură”).</li> <li>-se cântă o dată cu acompaniament</li> <li>-se cântă în grupuri, în lanț, chiar și</li> </ul>	<p>Tablete PC Android cu aplicația pian</p> <p>Explicația Exercițiul</p>	<p>ordinea acestora în interiorul propoziției și reprezentarea grafică.</p> <p>Aprecieri verbale</p> <p>Discriminează silabele din care sunt alcătuite cuvintele și asociază cu numărul, cifra corespunzătoare</p> <p>Aprecieri verbale</p> <p>Stabilesc dacă elementul precizat poate realiza acțiunea numită și imită comportamentul</p> <p>Execută exercițiile de respirație, ritmice, de încălzire a vocii</p> <p>Observarea sistematică a comportamentului</p> <p>Învăță linia melodică și</p>
--	---	--	---

	<p>individual(dacă sunt doritori)</p> <p>-se mai cântă o dată cu toată grupa.</p> <p>*Partea a doua a activității de Educație muzicală (audiția muzicală) se va realiza în timp ce copiii lucrează pe centre.</p> <p>*Se realizează tranziția „Telefonul fără fir”</p>	<p>PC cu cântece de primăvară</p>	<p>versurile</p> <p>Ascultă cântecele de primăvară</p> <p>Transmit catre următorul coleg din cerc cuvântul auzit</p>
<p><b>Obținerea performanței și asigurarea conexiunii inverse</b></p>	<p>Se prezintă copiilor materialele de la fiecare centru de interes , iar copiii vor intui ce pot face cu acestea;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se demonstrează întregii grupe modul de lucru la fiecare centru;</li> <li>- copiii vor primi insigne-flori pentru a se forma grupele;</li> <li>- copiii se așază la centrele stabilite și se urează: „Spor la lucru!”.</li> </ul> <p>Se acordă indicații și ajutor acolo unde este nevoie;</p> <p>După ce lucrează la un centru copiii își vor trece numele în table.</p> <p>La centrul <i>Artă</i> realizează tablouri cu fluturi, decorând rama cu elemente decorative și lipind fluturi în spațiul indicat.</p> <p>Se expun tablourile imediat ce au fost realizate.</p> <p>La centrul <i>Știință</i> se realizează ghirlande cu fluturi și buburuze prin respectarea unei structuri (șapte macaroane pictate cu aceeași culoare + o buburuză sau fluture din carton):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se respectă seria pâna la finalizarea</li> </ul>	<p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p> <p>Observația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Problematizarea</p> <p>Conversația</p> <p>Insigne flori</p> <p>Coșuri cu macaroane pictate</p> <p>Ață</p> <p>Fluturi și buburuze de înșirat, cartoane colorate</p> <p>Coli albe, cariocă</p>	<p>Receptează mesajele, observă modul de lucru, adresează întrebări</p> <p>Decorează rama tabloului</p> <p>Lipesc fluturi</p> <p>Respectă structura impusă în realizarea ghirlandelor</p>



	<p>unei ghirlande;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- copiii realizează câte ghirlande doresc;</li> <li>- copiii decorează sala de grupă cu ghirlandele realizate.</li> </ul> <p>La centrul <i>Joc de masă</i> se reconstituie din bucăți, întregul – insecte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- identifică insecta</li> <li>- se stabilesc (opțional) din câte bucăți a fost formată insecta.</li> </ul> <p>În continuare se vor juca jocurile:  “Grădina cu flori”(joc de mișcare) și  „Zboară, albinuță!”(joc distractiv).</p>	<p>fluturi realizați din autocolant  Panou pentru lucrări</p> <p>Tablete cu aplicația puzzle cu insect</p> <p>Exercițiul</p> <p>Jocul  PC cu cântece de primăvară</p>	<p>Valorizarea muncii copiilor prin expunerea lucrărilor realizate în sala de grupă</p> <p>Reconstituie insecta din bucăți prin tractare</p> <p>Aprecieri verbale</p> <p>Respectă regulile jocului</p> <p>Aprecieri verbale individuale și frontale</p>
<b>Evaluare</b>	<p>Se realizează fixarea temei și a activității.</p> <p>Se fac aprecieri verbale individuale și generale , după care se împart stimulente după performanțele realizate de fiecare copil. (medalioane cu albinuțe).</p>	<p>Conversația</p> <p>Stimulente medalioane</p>	<p>Valorizarea muncii individuale prin acordare de distincții</p> <p>Acordarea de recompense</p>



“Albinele pricepute”-Grădinița cu program normal Luncavița

## **PROIECT DE ACTIVITATE** **„ Să numărăm împreună cu Nemo!”**

PROPUNĂTOR: Machedon Marilena

COORDONATOR: Mariana Șapera

GRUPA: Mijlocie

TEMA DE STUDIU : „ Cum este, a fost, va fi aici pe pământ? ”

SUBTEMA: „Lumea apelor”

TEMA ZILEI: „ Să numărăm împreună cu Nemo!”

FORMA DE REALIZARE: *Activitate integrată ADP-DS- (ALAI-DOS)-ALA2*

TIPUL DE ACTIVITATE: *Consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi*

FORMA DE ORGANIZARE: *frontală, pe grupuri, individuală*

DURATA : *O zi*

### **ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE:**

**ADP:** *Întâlnirea de dimineață: „Bună dimineața , peștișorilor!*

*Tranziții: „Înotăm ca peștii”-joc mim*

**ADE:** *DȘ ( activitate matematică) „ La pescuit”-joc didactic*

**ALAI:** *ARTĂ (DOS) „ Lipim solzi peștișorilor”-aplicație*

*JOC DE MASĂ : „ Lumea acvatică” –puzzle*

*NISIP SI APĂ: „ Cine pescuiește mai mulți pești?”- concurs*

**ALA2:** *„Barza si broaștele” -joc de mișcare*

*„Trezește-te, peștișorule!”- joc distractiv*

**SCOPUL ACTIVITĂȚII:** Consolidarea numărului în limitele 1-5 și a deprinderii de a utiliza cunoștințele matematice însușite anterior în diverse contexte de învățare.

### **OBIECTIVE OPERAȚIONALE:**

**DȘ** (activitate matematică)

O1: Să formeze grupe cu 1, 2, 3,4,5 obiecte;

O2: Să ordoneze grupele de pești în șir crescător;

O3: Să recunoască cifrele 1, 2, 3,4,5;

O4: Să raporteze corect numărul la cantitate și cantitatea la număr, cifră;

O5: Să identifice greșelile strecurate intenționat în asocierea numărului la cantitate, respectiv la cifră;

O6. Să folosească un limbaj matematic adecvat.

**ARTĂ - DOS** (activitate practică)

O1: Să denumească și să utilizeze ustensilele de lucru specifice activității, vârstei;

O2: Să lipească solzi peștișorilor, respectând cerințele marcate pe suportul de lucru-număr, culoare, formă;

O3: Să adopte o poziție corectă la masa de lucru, conform indicațiilor primite.

**JOC DE MASĂ**

O1: Să reconstituie din părți diferite, întregul;

O2: Să colaboreze cu partenerul de joc pentru realizarea imaginilor;

O3: Să numere viețuitoarele din imagine după formă și culoare.

#### **NISIP ȘI APĂ**

O1: Să pescuiască folosind undița magnetică, peștișori;

O2: Să numere peștii prinși și să aleagă cifra potrivită;

O3: Să-și adapteze comportamentul propriu la cerințele grupului

#### **ALA2**

O1: Să respecte și să aplice regulile jocului;

O2: Să exerseze deprinderi motrice dobândite anterior (săritura în adâncime) în context diferit;

O3: Să exprime trăiri afective proprii, specifice activității zilnice.

#### **STRATEGII DIDACTICE:**

*Metode și procedee:* conversația, explicația, observația, munca independentă, demonstrația, exercițiul, metoda interactivă Piramida, jocul

*Mijloace de învățământ:* siluete pești, undițe, cifre magnetice, coifuri din ziar, lipici, pești din carton colorat, solzi din carton colorat, nisipar, puzzle, pești magnetici, tablă magnetică, simboluri peștișori, macheta „Lacul”, tablete, bol cu pește, mască de barză, medalioane broscuțe, mesaj scris, panou Piramida, stimulente peștișori.

#### **JOC DIDACTIC : „La pescuit!”**

**SARCINA DIDACTICĂ:** număratul în limitele 1-5, cu asocierea cantității la număr, respectiv la cifră și invers, formarea de grupe de obiecte după criteriile date, odonarea grupelor în șir crescător 1-5, exprimarea acțiunii în limbaj matematic corespunzător, sesizarea erorilor strecurate intenționat pe panoul de lucru.

**REGULILE JOCULUI:** copiii sunt împărțiți în două echipe; de la fiecare echipă va veni pe rând, câte un copil ce va rezolva o probă; pentru un răspuns /cerință rezolvată corect echipa este aplaudată și recompensată cu câte un peștisor pe panou ; răspunsurile incomplete sunt corectate de echipă; câștigă echipa care a acumulat cei mai mulți peștișori.

**ELEMENTE DE JOC:** surpriza, aplauzele, mânuirea materialelor, închiderea și deschiderea ochilor, încurajările, recompensa.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

1. Curriculum pentru învățământul preșcolar – prezentare și explicitări - DPH, București-2009;
2. Jocuri didactice pentru activități matematice din grădiniță, culegere Aramis 2005;
3. Metodica activității instructiv educative în grădiniță de copii. Editura Gheorghe-Cârțu Alexandru, Craiova 2009;
4. Revista învățământului preșcolar și primar 1-2/2013 Ed. Arlequin

Secvențe didactice	Conținut științific	Strategii didactice		Evaluare	
		Metode și procedee	Mijloace	Instrumente	Indicatori
<b>1.Moment organizatoric</b>	<p>Aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului și asigurarea unui climat educațional favorabil bunei desfășurări a activității. Pregătirea materialului didactic.</p> <p>Întâlnirea de dimineață: copiii sunt așezați în semicerc , se salută cu formula „ Bună dimineața!”, completează calendarul își împărtășesc idei cu privire la tema săptămânii.</p> <p>Are loc jocul de atenție „Unde este locul meu?”- copiii vor descoperi sub scăunele peștișori pe care va trebui să-i așeze în lacul special amenajat, conform indicațiilor date de educatoare.</p>	Conversația	<p>Calendarul naturii</p> <p>Macheta</p> <p>Pești</p>	Observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor	<p>Răspund la salut</p> <p>Completează calendarul</p> <p>Împărtășesc experiențe</p> <p>Se exprimă în propoziții logice, clare</p> <p>Identifică peștii</p> <p>Așază peștii în „lac”</p>
<b>2.Captarea atenției</b>	Se prezintă acvariul cu peștișorul care nu știe să numere și dorește să învețe cu ajutorul copiilor.	Conversația Explicația	Bolul cu pește Mesaj scris	Observarea interesului copiilor pentru activitate	Ascultă mesajul peștișorului
<b>3.Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor</b>	Identificarea temei este sugerată de versurile: „Peștișorul e supărat / S-a încurcat la numărat./ Ceilalți au râs de el / Și l-au lăsat singurel/. Hai copii să-l ajutăm/ Să numere să-l învățăm/. Apoi îl vom bucura,/ un lac cu pește	Conversația	Versuri	Observarea interesului copiilor pentru activitate	Ascultă versurile



	<p>vom realiza!”</p> <p>Se anunță tema jocului pe care îl vor desfășura în prima parte a zilei. „La pescuit” și se stabilesc sarcinile pe etape:</p> <p>JOC-copiii vor pescui, vor număra peștii, vor ordona în șir crescător grupele formate.</p> <p>Se anunță temele activității pe centre :</p> <p>ARTĂ-DOS - „Lipim solzi peștișorilor”-aplicație;</p> <p>JOC DE MASĂ-„Lumea apelor,- puzzle;</p> <p>NISIP ȘI APĂ- „ Cine pescuiește mai mulți pești” concurs;</p> <p>ALA2- jocurile „Barza și broaștele”-joc de mișcare și „Trezește-te peștișorule!”-joc distractiv</p>	Explicația		Observarea comportamentului copiilor, a interesului pentru activitățile anunțate	Receptează mesajele
<b>4.Prezentarea conținutului și dirijarea învățării</b>	<p>DȘ( activitatea matematică)</p> <p>Sarcina didactică este de a pescui pești după criterii date, de a forma grupe, de a ordona grupele de pești în șir crescător 1-5, prin numărare, cu aprecierea finală a cantității.</p> <p>Jocul se desfășoară sub formă de concurs: copiii sunt împărțiți în două echipe ; de la fiecare echipă va veni pe rând, câte un copil ce va rezolva o probă; pentru un răspuns /cerință rezolvată corect echipa este aplaudată și recompensată cu câte un peștișor; câștigă echipa care a acumulat cei mai mulți peștișori. Desemnarea</p>	<p>Explicația</p> <p>Demonstrația</p>		Observarea interesului copiilor	Ascultă cu atenție

	<p>copiilor care vor veni să pescuiască se va face cu ajutorul versurilor: „Un, doi, trei/Hai la pescuit de vrei!”. Jocul se va realiza prin parcurgerea etapelor specifice jocului didactic; se va desfășura antrenând cât mai mulți copii</p> <p><b>Varianta I:</b> Se va lucra în echipă, un copil va pescui atâția pești de culoare roșie câte creioane are educatoarea în mână (cerințele vor fi formulate diferit), un coleg de echipă îi va așeza pe tabla magnetică. Alt coleg va așeza cifra corespunzătoare numărului de obiecte. Grupele vor fi ordonate în șir crescător.</p> <p><b>Varianta II:</b> Copiii vor închide ochii iar educatoarea va schimba ordinea grupelor de pești sau cifrele. Copiii vor sesiza greșelile și le vor corecta.</p> <p><b>Varianta III:</b> Copiii se grupează în 5 echipe. Se vor explica regulile aplicației <b>Best math for kids</b> varianta 1- număr și raportarea număr-cifră în limitele 1-5. Va câștiga echipa care termină prima jocul de puzzle.</p> <p>Răspunsurile corecte sunt aplaudate și recompensate cu câte un peștișor. Câștigă echipa care a acumulat cei mai mulți pești.</p>	<p>Problematizarea</p> <p>Conversația</p> <p>Explicația</p> <p>Problematizarea</p> <p>Explicația</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Lac cu pești Coifuri Undițe Pești magnetici</p> <p>Panou Versuri Cifre magnetice</p> <p>Tablete Joc <i>Best math for kids</i></p>	<p>Aprecieri verbale frontale și individuale</p> <p>Acordarea de recompense pentru răspunsurile corecte</p> <p>Aprecieri verbale</p> <p>Observarea comportamentului verbal și nonverbal</p>	<p>Constituie grupe de pești după criteriile date</p> <p>Ordonează mulțimi crescător în centrul 1-5</p> <p>Exprimă acțiuni în limbaj matematic corespunzător</p> <p>Rezolvă sarcini în timp util</p> <p>Sesizează greșelile la panou</p> <p>Corectează greșelile</p> <p>Selectează casetele puzzle-ului pe rând</p> <p>Numără elementele date</p> <p>Selectează cifra corespunzătoare</p>
--	--	--	--	---	---

<p><b>5. Obținerea performanței și asigurarea feedback-ului</b></p>	<p>Cu ajutorul tranziției "Înotăm că peștișorii!"-joc mim, se trece la lucru pe centre, pentru a familiariza copiii cu materialele, sarcinile de lucru și obiectivele urmărite.</p> <p>La ARTĂ unde este inclusă activitatea pe domeniul experientiale DOS ( activitatea practică) copiii vor primi siluete de pești pe care va trebui să lipească solzi, respectând cerințele marcate pe suportul de lucru-numărul și culoarea solzilor.</p> <p>La JOC DE MASĂ - să reconstituie din părți diferite, întregul.</p> <p>La NISIP ȘI APĂ - să pescuiescă cu undița magnetică câți mai mulți peștișori organizând un concurs.</p> <p>Peștii realizați la ARTĂ vor fi așezați în lacul special amenajat; floor-puzzle-ul va fi expus pentru a completa imaginea finală a activității;</p> <p>Se va urmări activitatea copiilor la centre și se vor face aprecieri pozitive asupra modului de lucru. Se va acorda ajutor acolo unde este necesar.</p> <p>Trecerea la ALA2 se va realiza prin tranziția „Prindele pește de coadă!”-joc de mișcare.</p> <p>La ALA2 se vor desfășura două jocuri: "Barza și</p>	<p>Explicația Conversația</p> <p>Exercițiul</p> <p>Conversația Explicația Demonstrația Exercițiul</p> <p>Explicația</p> <p>Conversația</p> <p>Explicația Exercițiul</p>	<p>Siluete de pești din carton Solzi roșii, galbeni și verzi Lipici</p> <p>Puzzle</p> <p>Nisipar Undițe Pești magnetici</p> <p>Lacul</p>	<p>Individual</p> <p>Pe grupe</p> <p>Observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor</p> <p>Aprecieri verbale</p> <p>Observarea comportamentului verbal și nonverbal al copiilor</p> <p>Aprecieri verbale</p>	<p>Imită mișcări de înot Ascultă indicațiile Răspund la întrebări Își exprimă dorința de a lucra la sectorul preferat Lipesc solzi respectând cerințele legate de numărul și culoarea lor Reconstituie din părți întregul Pescuiesc pești la nisipar</p> <p>Analizează lucrările și fac aprecieri</p> <p>Execută mișcările corespunzătoare</p>
---	---	---	--	---	--

	<p>broaștele"-joc de mișcare și „Trezește-te, peștișorul!- joc distractiv JOC DE MIȘCARE "Barza și broaștele"- un copil va primi o mască de barză iar ceilalți medaliaone cu broscuțe. Broscuțele se află în lac (un cerc bine delimitat) iar când vor să se joace, ies la „mal”, pe banca de gimnastică, spunând versurile: „Broasca-i la plimbare,/ Hai pe mal, la soare!”. Sunt văzute de barză care le urmărește și încearcă să le prindă. Broscuțele se atenționează „Broasca e-n copac,/ Bâldâbâc în lac!”. Broscuța prinsă este eliminată din joc un tur. Jocul se repetă de câteva ori cu schimbarea "berzei". JOC DISTRACTIV- “Trezește –te, peștișorul!”</p>	<p>Demonstrația Explicația Exercițiul Jocul</p>	<p>Delimitare lac  Mască de barză  Medaliaone cu broscuțe   Medaliaone Peștișori</p>		<p>Ascultă explicațiile  Se joacă respectând regulile Comunică cu ceilalți colegi Spun versurile jocurilor Execută săritura în adâncime corect, cu flexarea genunchilor la aterizare Se joacă respectând regulile</p>
<p><b>6.Evaluarea activității</b></p>	<p><b>Evaluarea</b> activității se va face folosind metoda interactivă Piramida. Copiii vor așeza în casetele de jos ale piramidei doar animalele care trăiesc în apă, în casetele din mijloc, animalele care trăiesc și în apă și pe uscat, iar în caseta de sus, pasărea de care fug broscuțele.</p>	<p>Explicația</p>	<p>Panou Piramida Stimulente pești</p>	<p>Metoda interactivă Piramida Aprecieri verbale Acordare de recompense</p>	<p>Selectează animalele ce trăiesc în apă Selectează animalele ce traiesc în apă și pe uscat Selectează barza</p>
	<p>Aprecieria modului de lucru și comportamentului copiilor în timpul activității. Drept rasplată pentru că l-au învățat pe pestișor să numere, fiecare dintre ei va primi câte o recompensă.</p>	<p>Conversația</p>	<p>Recompense</p>	<p>Aprecieri verbale individuale și colective</p>	<p>Receptează mesaje Acordarea de recompense</p>

## LOCUL ȘI ROLUL TABLETEI ÎN GRĂDINIȚĂ

*“E o generație acum, a internetului, digital natives, digital minds, care are o altă atitudine față de informație și față de predare..... Deci acum ai acești digital natives care au, datorită interacțiunii lor cotidiene cu mijloacele de informare, internetul, jocuri de calculator, telefoanele mobile... astea sunt activități cotidiene, de la 3 ani încep. Da? Această interacțiune cotidiană cu genul ăsta de mijloace îi face să înceapă să aibă preferințe, predispoziții. ” Profesor Mircea Miclea*

*Realitatea zilelor noastre ne pune în situația de a fi profesori pentru Generația Digitală.*

Competențele digitale de utilizare a tehnologiei informației ca instrument de învățare și cunoaștere reprezintă una din cele opt competențe-cheie pentru învățarea permanentă, recomandate de Parlamentul European și Consiliul pentru Educație.

Alfabetizarea digitală pe care o propune proiectul „Cunoaștere, învățatură, joc” reprezintă în primul rând o deschidere spre utilizarea manualelor digitale și desigur asigurarea șansei unui debut școlar reușit. „Copiii noștri cresc și învață într-o lume digitalizată”. Mulți dintre ei utilizează cu ușurință tehnologia touch-screen pe tabletă sau pe telefonul mobil încă de la vârsta de 2 ani. Alții nu sunt familiarizați cu această modalitate de acces la cunoaștere însă și pentru unii și pentru ceilalți imaginea, animația, sunetul, culoarea facilitează învățarea și accesul la informație. Lucrul pe tablete face ca activitățile să fie mai atractive, potențează învățarea, ajută preșcolarii nu numai să memoreze informații ci să-și și creeze competențe, asigură deschiderea spre integrarea curriculară și învățarea activă. Cadrul didactic este în acest context educațional un partener de descoperire a cunoașterii care învață copilul să învețe - instrument esențial fără de care învățarea permanentă nu ar exista.

Cadrele didactice care au experimentat utilizarea tabletei în proiectarea, desfășurarea și evaluarea demersurilor didactice prin proiectul educațional “Cunoaștere, învățatură, joc!”, au menționat că tabletele, folosite cu înțelepciune, sunt instrumente pentru stimularea învățării la preșcolar. Dacă pentru mulți părinți tableta este o altfel de jucărie sau este folosită ca un baby-sitter -“atunci când părinții îi pun copilului un joc (chiar și educativ) și cred că este mai bine decât să stea în fața unui televizor” - pentru cadrele didactice tableta este un instrument de cunoaștere. Unul dintre acele instrumente educaționale prin intermediul cărora copiii explorează multe lucruri interesante, se confruntă cu situații-problemă, caută răspunsuri, rezolvă probleme, dezvoltându-și capacitatea de a operaționaliza (de a aplica în practică) cu informațiile, cunoștințele predate la clasă și în același timp se pot distra manipulând obiecte pe un ecran vorbitor.

Cele mai mari beneficii în planul instruirii și învățării apar atunci când copiii folosesc tabletele împreună cu adulții, ori în grădiniță copiii care lucrează pe tabletă sunt în permanență în interacțiune cu educatoarea. În aceste situații există o focalizare a activității pe învățarea împreună, copiii dezvoltându-și abilități de cooperare în rezolvarea problemelor.

Pentru a face lucrul pe tabletă benefic pentru copilul preșcolar este necesar să se țină cont de respectarea următoarelor reguli: reglarea distanței ochi – ecranul tabletei și a sunetului, limitarea timpului pe care copilul îl petrece la tabletă și alternarea perioadelor de lucru cu tableta cu interacțiunea socială și exercițiile fizice. O altă măsură de precauție bună pentru siguranța copilului în special în familie dar și în grădiniță este “setarea unui profil separat pentru copii.



Acest lucru îl poate împiedica de a face clic pe lucruri care nu ar trebui”. Jocurile de asemenea trebuie alese cu grijă. Unele "pot fi chiar dăunătoare pentru creativitate, atenție, și motivație”.

Concluzia ar fi următoarea: în loc să considerăm tableta ceva periculos pentru copii sau să-i acordăm o importanță mai mare decât are ar trebui, să învățăm copiii să o utilizeze corect. De ce? Pentru că face parte din viața noastră și a copiilor noștri, fiind un lucru normal pentru generația actuală. Tabletele sunt instrumente extrem de utile pe care copiii noștri le vor folosi din ce în ce mai mult; dacă împiedicăm acest lucru îi privăm de dobândirea unor deprinderi de care vor avea nevoie toată viața. Nerecunoașterea, negarea importanței calculatorului și tabletei în viața noastră chiar și de către cei mici echivalează cu o privare de evoluție.

***“ În educație nu există rețete, există experiență acumulată, idei, teorii bazate pe cercetări noi, practici confirmate care și-au demonstrat în timp eficiența și valoarea. Succesul educației se bazează pe adaptarea demersului educațional la nevoile individuale ale fiecarui copil. “***



“Învățarea digitală” - prezentare generală (activitate interactivă comună: preșcolari, părinți, educatoare) Grădinița cu program prelungit nr.3, Babadag, Grădinița cu program normal, Luncavița

## BIBLIOGRAFIE:

1. Andronic, Anca (2007), *Metode și tehnici de învățare*, curs, Universitatea „Spiru Haret”;
2. Activitatea integrată din grădiniță (2008) – Didactica Publishing House, București;
3. Cosmovici, Andrei, Iacob, Luminița (2005), *Psihologie școlară*, Editura Polirom, Iași;
4. Curriculum pentru învățământul preșcolar (2009) – prezentare și explicitări - Didactica Publishing House, București;
5. Moraru, Aurelia (2012), *Psihologia cognitivă – note de curs*, Universitatea „Andrei Șaguna”, Constanța;
6. Ștefan, Mircea (2006), *Lexicon pedagogic*, Editura Aramis Print, București;
7. Tomșa, Gheorghe (2005), *Psihopedagogie preșcolară și școlară – deinitivat și gradul II didactic*; Editura Coresi, București;
8. Sion, GrațIELA (2003), *Psihologia vârștelor*, Editura Fundației România de Măine, București;
9. Ghid de bune practici pentru educația timpurie a copiilor între 3-6/7 ani (2008), Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului – Unitatea de Management al Proiectelor pentru Învățământul Preuniversitar, ghid realizat în cadrul Proiectului pentru Educație Timpurie Incluzivă, din cadrul Programului de Incluziune Socială cofinanțat de Guvernul României și Banca Mondială;
10. Ghid de bune practici (2013-2014), realizat în cadrul activităților Proiectului POSDRU „Competențe cheie prin jocuri virtuale la grădiniță - resurse didactice pentru punerea bazelor formării competențelor cheie la preșcolari"- implementat de Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului în parteneriat cu Asociația SHOTRON, CD PRESS SRL și Universitatea București;
11. <http://www.pctablet.ro/manual-tableta-pc-android/>;
12. <http://www.go4it.ro/laptopuri/tablete-manualul-inceptorului-8273089/>;
13. [www.didactic.ro](http://www.didactic.ro);

## ANEXA 1

### Despre proiectul CUNOAȘTERE, ÎNVĂȚĂTURĂ, JOC sau Pro si Contra alfabetizării digitale la grădiniță

Propunerea acestui proiect, așa cum ne așteptam, a iscat o serie de controverse, de discuții, atât în rândul cadrelor didactice cât și în rândul părinților.

A fost necesar un studiu atent și o observare a comportamentului copiilor și familiilor acestora în ceea ce privește utilizarea calculatorului, tabletei, telefonului și altor dispozitive.

Am observat, în timp, faptul că mulți copii din grupă, la sosirea părinților, aveau o singură cerere: “Îmi dai tableta?”. Indiferent de propunerile părinților, de programul acestora, în final le era smulsă promisiunea că vor oferi tableta copilului. Din discuțiile cu părinții am constatat că aceștia nu pot sau nu se implică în gestionarea timpului și calității aplicațiilor utilizate de copii.

Am organizat o întâlnire cu părinții pe modelul SigurInfo. Această activitate a avut ca obiectiv principal conștientizarea valorii tehnologiei în educația copilului dar și a pericolelor la care pot fi expuși copiii în lipsa controlului parental.

Primele întrebări adresate s-au referit la avantajele și dezavantajele utilizării computerului, tabletei, jocurilor.

Beneficiile uriașe ale utilizării tehnologiei au fost clar subliniate; copiii au în permanență în jurul lor o multitudine de gadgeturi care sunt extrem de utile. Este illogic a interzice utilizarea acestora; atitudinea responsabilă a educatorilor și părinților este aceea de a sprijini copiii să utilizeze în mod eficient, benefic tehnologia. Utilizată cu înțelepciune aceasta reprezintă un element esențial în educație.

Pericolele la ce sunt expuși copiii prin utilizarea gadgeturilor țin, mai ales de:

- Lipsa controlului parental în alegerea judicioasă a aplicațiilor, jocurilor utilizate;
- Timpul prea mare afectat acestei activități în detrimentul altora;
- Calitatea activității;
- Expunerea timp îndelungat în fața oricărui tip de ecran (calculator, televizor, tabletă, telefon).

Astfel a început proiectul „Cunoaștere, învățatură, joc” al cărui scop este:

- Achiziționarea și utilizarea în procesul didactic a cel puțin două tablete pentru fiecare grupă de preșcolari, în cel puțin 10 grădinițe din municipiu și județ;
- Facilitarea dezvoltării personale prin punerea bazelor competențelor digitale, premiză pentru utilizarea manualelor digitale și asigurarea unui debut școlar reușit.

Obiectivele proiectului:

- Formarea competențelor digitale de utilizare a tabletei ca instrument de învățare și cunoaștere;
- Crearea unor condiții favorabile învățării și stimulării interesului pentru cunoaștere;
- Dezvoltarea capacităților intelectuale de selectare și transfer a informațiilor pentru rezolvarea unor sarcini de învățare;
- Facilitarea învățării, a înțelegerii și utilizării informațiilor prin tehnici specifice;
- Oferirea de șanse egale în educație pentru toți preșcolarii

- Creșterea stimei de sine.
- Comunicarea și colaborarea între cadrele didactice în vederea schimbului de bune practici și realizării unui ghid.

Am stabilit, pentru început, câteva reguli esențiale pe care trebuie să le respecte părinții în ceea ce privește utilizarea calculatorului, tabletei:

- Să controleze întodeauna calitatea jocurilor și aplicațiilor oferite copiilor, grupul de varstă căruia se adresează;
- Să controleze strict timpul afectat jocului pe calculator- se recomandă reprize de max. 15 min, nu mai mult de o ora pe zi;
- Timpul petrecut în fața unui ecran să nu afecteze timpul de joacă, sport, socializare cu alți copii, activități cu familia, activități culturale.

Apoi au fost identificate resurse pentru achiziționarea primelor tablete, sponsori-firme ce atribuie prin angajați fonduri destinate îmbunătățirii bazei materiale a școlilor în care învață copiii. Următorul pas în proiect a fost recondiționarea “Purcelușului dolofan”, pușculița de economii a grupei. Copiii au aflat, au identificat importanța economiilor și, mai ales, a economisirii în comun. S-a hotărât, de comun acord, să încercăm să economisim fiecare cât mai bine pentru a contribui la cumpărarea încă unui gadget. Părinții au optat pentru orientarea a 2% din impozit către Asociația Părinților, pentru susținerea proiectului.

Am amânat o perioadă, voit, instalarea de jocuri și am oferit copiilor posibilitatea de a descoperi alte utilități ale obiectului tabletă; au învățat să fotografieze, să filmeze scurte secvențe; s-au fotografiat unii pe alții, au surprins imagini din jocul lor. Apoi au făcut cunoștință cu aplicația Star Chart cu ajutorul căreia au putut vedea constelații, planete, sateliți. Această aplicație a constituit un sprijin real în completarea activităților la tema “Zbor spre Cosmos”.

Am oferit copiilor jocuri care:

- să consolideze cunoștințe, deprinderi (numărat, raportare cifră, numeralul ordinal, forme geometrice, animale, anotimpuri, etc)
- să dezvolte spiritul de observație, memoria, orientarea în spațiu, atenția, limbajul, gândirea strategic;
- să îi familiarizeze cu ordinea unor acțiuni, cu respectarea unor reguli, etc.
- să dezvolte abilități personale (muzicale, artistico-plastice, etc)

Foarte curând părinții au venit să întrebe ce jocuri folosim la clasă copiii fiind foarte încântați și mulțumiți de ele. Am colaborat cu părinții, am făcut schimb de păreri, informații cu privire la jocuri și aplicații propuse la clasă, verificate de educatoare și agreate de copii.

Rezultatele așteptate nu au întârziat să apară. Copiii au început să fie mai puțin insistenți în solicitarea gadgeturilor acasă, au învățat să aleagă jocuri potrivite, să țină cont de părerea părinților, să alterneze această activitate cu altele.

Am considerat proiectul un succes în ambele componente ale sale, cea didactică, adresată copiilor și cea de consiliere, adresată părinților. De aici a rezultat programa pentru activitate opțională; programa cuprinde și o parte de inițiere adresată preșcolarilor care nu au exercițiul gadgeturilor touchscreen dar și celor experimentați pentru a-i ajuta să conștientizeze gesturile, să înțeleagă iar apoi să ajute colegii mai puțin experimentați.

Tematica propusă are caracter preponderent aplicativ. Se urmărește dezvoltarea capacității de a utiliza corect și eficient tehnologia, aplicațiile specifice. Abordăm o activitate care să implice copii și părinți deopotrivă în a descoperi, a învăța care sunt beneficiile reale ale tehnologiei, ale stăpânirii acesteia.

Prof. Mariana Șapera  
Grădinița Școlii Gimnaziale “Grigore Antipa”

## ANEXA 2

### În sprijinul aplicării programei pentru activitatea opțională “Cunoaștere, învățatură, joc”

#### **O1- Să cunoască tableta ca mediu informatic de lucru;**

##### 1.1. Cunoașterea utilității tabletei, a regulilor de bază în utilizare

Termenul **tabletă** în domeniul IT- **dispozitiv cu ecran de 5"-10.1"**, sensibil la atingere, cu **baterie integrată și fără tastatură. Tabletele sunt dotate cu procesoare ARM, cu consum redus și create special pentru dispozitive mobile.**

- Pornirea/oprirea corectă/repornirea tabletei-buton apăsat până la aprinderea ecranului; apăsarea prelungă a butonului pornit/oprit și selectarea opțiunii corespunzătoare pentru oprire; confirmarea acțiunii
- Prin glisare stânga – dreapta se descoperă că există mai multe ecrane care pot fi personalizate fiecare într-un alt mod
- Modul standby -se apasă scurt pe butonul Pornit/Oprit. Ecranul se stinge și tableta trece imediat în modul economic.

##### **1.2. Cunoașterea touchscreen-ului**

*Touchscreenul* este principalul dispozitiv de intrare pentru o tabletă PC. Acesta poate interpreta mai multe comenzi date de utilizator dintre care:

- **Apăsare** – activează itemul apăsat, indiferent ce ar fi acesta (opțiune, aplicație, icon, buton, literă sau simbol al tastaturii)
- **Apasare lungă** – unele elemente de pe ecran au o acțiune alternativă în cazul unei apăsări lungi, care se traduce în general prin apariția unui meniu suplimentar sau selectarea elementului pentru a-i fi mutată poziția pe ecranul principal.
- **Tractare** – Anumite elemente pot fi tractate pe ecran pentru a le schimba poziția. Pentru aceasta trebuie făcută o apăsare lungă pe elementul respectiv, iar când acesta este selectat i se schimbă culoarea și poate fi tractat pe ecran în altă poziție.
- **Glisare** – pentru a defila într-o listă, pentru a schimba o pagină etc se trece degetul peste ecranul tactil în direcția în care se dorește să se deplaseze lista sau pagina.
- **Dubla apăsare** – apăsarea rapidă de două ori pe ecran, într-o pagina web, pentru a redimensiona pagina.

##### **1.3. Utilizarea funcțiilor de bază**



- Vizualizarea informațiilor referitoare la resursele software ale tabletei;
- Cunoașterea interfeței sistemului de operare;
- Desktop: data și ora, volumul, opțiuni desktop de afișare, pictograme
- Ferestre: descriere, operații cu ferestre
- Exerciții de cunoaștere a sensului unor termeni (selectează, fereastră, lansare aplicație, iconiță/ pictogramă, etc.)

## **O2 - Să cunoască și să exerseze regulile de utilizare a tabletei;**

### 2.1. Dobândirea deprinderilor de lucru cu tableta

- Exerciții de fotografiere și filmare, stocare și utilizare a produselor obținute în situații didactice;
- Modificarea suprafeței de lucru (zoom);
- Joc de rol: de-a fotografii, de-a operatorii;
- Operații de căutare a aplicației, jocului solicitat sau dorit, a poveștii în funcție de o temă dată în memoria tabletei; recunoașterea pictogramelor.

### 2.2. Aplicarea de cunoștințe și deprinderi în context diferit, prin utilizarea de aplicații specifice

- Căutarea asistată de educatoare a surselor de informare pentru diferite domenii de cunoaștere studiate în grădiniță (DȘ, DEC, DLC);
- Exerciții de desen și acoperire cu culoare a unor forme date sau desenate, salvare.
- Jocuri și aplicații muzicale
- Jocuri și aplicații de dezvoltare a unor abilități personale

### 2.3. Cunoașterea tastaturii ca dispozitiv de introducere a datelor și în special de editare.

#### Jocuri și aplicații pentru învățarea citit-scrisului

- Descrierea tastaturii, cunoașterea funcțiilor tastelor și aplicații practice în domeniul educării limbajului și matematicii;
- Jocuri de schimbare a caracteristicilor unui text sau desen (dimensiune, culoare, încadrare, poziție).

### 2.4. Elaborarea de produse utilizabile cu scop didactic

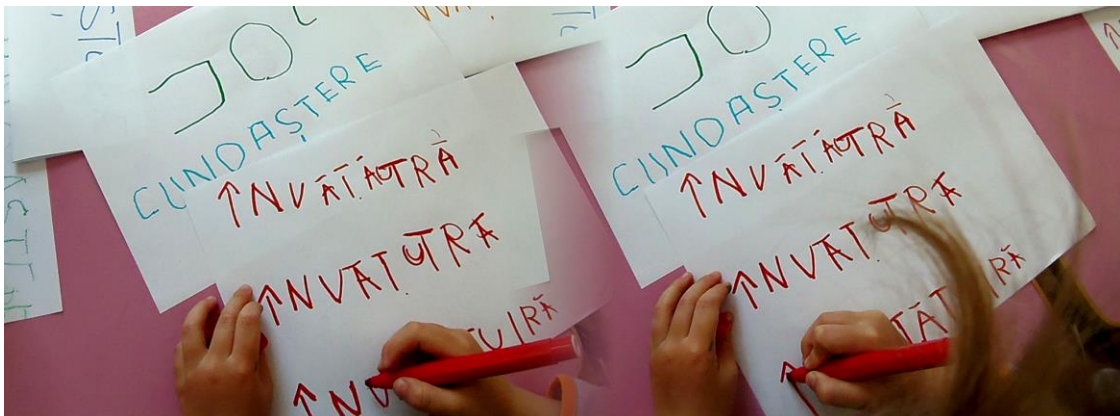
- Editare fotografie, desen, adăugare text. Salvare document, identificarea ulterioară;

## **O3 - Să comunice mesaje în timpul efectuării jocurilor.**

- Discuții în legătură cu sarcinile de joc;
- Convorbiri privind descoperiri și idei utilizând un limbaj adecvat;
- Dezbateri privind algoritmul de rezolvare a sarcinilor date;
- Interpretarea feed-back-urilor primite;
- Exerciții de utilizare în perechi sau grupuri mici a tabletei, de cooperare în rezolvarea sarcinilor de joc.

## **O4 - Să cunoască și să respecte normele de securitate în utilizarea tabletei.**

- Activități de cunoaștere a avantajelor și dezavantajelor lucrului pe tabletă;
- Exerciții de măsurare a timpului în utilizarea tabletei prin folosirea clepsidrei, cronometrului.
- Activități de responsabilizare în utilizarea tabletei, protejarea acesteia și a informațiilor salvate.







*Mulțumim doamnei inspector pentru educație timpurie Silvia Crăciun pentru sprijinul acordat în lansarea și derularea proiectului.*

*Mulțumim tuturor cadrelor didactice care s-au implicat în realizarea activităților proiectului “Cunoaștere, învățatură, joc”: Gherghescu Nicoleta, Vizireanu Mariana (Școala Gimnazială “Nifon Bălășescu” Tulcea, structură Grădinița cu program prelungit nr.2 Tulcea), Nichitov Paula (Grădinița cu program prelungit “Sfântul Nichita Romanul” Tulcea), Marinescu Nicoleta (Liceul “Dimitrie Cantemir” Babadag, Tulcea - Grădinița cu program prelungit nr.3), Zaiț Paula (Școala Gimnazială Jurilovca, Tulcea - Grădinița cu program normal), Cornea Daniela, Racheleanu Sanda, Tămăoanu Tudorița, Chiriac Florentina (Liceul Tehnologic „Simion Leonescu” Luncavița, Tulcea - Grădinița cu program normal), Rotaru Florentina (Grădinița Colegiului Agricol “Nicolae Cornățeanu”, Zona Lotizare, Tulcea) și desigur, autorilor Ghidului de bune practici.*

*Colectivul de redacție*



**“Mintea copiilor noștri s-a schimbat; avem de-a face cu o nouă generație, care a crescut interacționând permanent cu mijloacele digitale. O astfel de interacțiune digitală schimbă mintea, prin urmare în școli avem o minte diferită de mintea copilului de dinainte.”**

**Mircea Miclea, eduVision 2020, 16-17 sept. 2011, Palatul Parlamentului**

**Soluțiile sunt calea de a sincroniza școala cu mintea aceasta.**

**ISBN 978-973-0-19559-0.**