

CUNOAȘTERE, ÎNVĂȚĂTURĂ, JOC
Alfabetizare digitală în grădiniță
PROIECT JUDEȚEAN

Profesor învățământ preșcolar
Aurelia GHIOLMEZ, Mariana ȘAPERĂ
Școala Gimnazială “Nifon Bălășescu”
Școala Gimnazială “Grigore Antipa”

SCOPUL ȘI OBIECTIVELE PROIECTULUI

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

OBIECTIVE

- ▶ 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.

PARTENERI ȘI PARTICIPANȚI

PARTENERI

- ▶ Casa Corpului Didactic Tulcea
- ▶ Asociațiile de părinți ale școlilor și grădinițelor înscrise în proiect
- ▶ Primăria orașului Măcin
- ▶ Primăria comunei Luncavița

PARTICIPANȚI

Grădinița cu program prelungit nr.3 Step by Step, Tulcea

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

Grădinița Școlii Gimnaziale “Grigore Antipa” Tulcea

Grădinița cu program prelungit “Sfântul Nichita Romanul” Tulcea

Grădinița Școlii Gimnaziale “Elena Doamna” Tulcea

Grădinița Colegiului Agricol “Nicolae Cornățeanu”, Zona Lotizare Tulcea

Grădinița cu program prelungit nr.4 Măcin – Liceul teoretic “Gheorghe Munteanu Murgoci” Măcin

Grădinița cu program prelungit nr.3, Babadag – Liceul “Dimitrie Cantemir” Babadag

Grădinița cu program normal Jurilovca - Școala Gimnazială Jurilovca

Grădinița cu program normal Luncavița – Liceul Tehnologic „Simion Leonescu” Luncavița

ACTIVITĂȚILE PROIECTULUI

1. În prima etapă a fost prezentat proiectul părinților și identificate resurse pentru achiziționarea tabletelor: sponsorizări, donații, orientarea a 2% din impozitul pe venit către asociațiile de părinți;

2. ȘTIM SĂ ECONOMISIM?

Următorul pas în proiect a fost crearea sau recondiționarea pușculiței de economii a grupei cu titlul generic “Purcelușul dolofan”. Copiii cunosc importanța economiilor și, mai ales, a economisirii în comun. Mulți dintre ei au acasă o pușculiță și cunosc beneficiile acestui instrument de economisire.



GRĂDINIȚA ȘCOLII GIMNAZIALE GRIGORE ANTIPA

ACTIVITĂȚILE PROIECTULUI



Copiii din grupa „Fluturașii veseli” de la **Grădinița cu P.P. Nr.4 Măcin**, împreună cu educatoarele, Jipa Daniela și Stere Mariana, și-au dorit foarte mult să reușească să introducă în procesul educativ, tableta.

Pentru aceasta, s-au gândit că piatra de temelie în acest demers ar trebui pusă chiar de ei și au realizat, la propunerea părinților, în urma votului și cu acordul tuturor, o tombolă. Acțiunea a avut loc pe 5 decembrie, când, ca în fiecare an, copiii primesc darurile de la Moș Nicolae și împodobesc bradul, pregătindu-se de sărbători.

**SESIUNEA DE INFORMARE/FORMARE CU PRIVIRE LA
UTILIZAREA TEHNOLOGIEI TOUCHSCREEN
CCD TULCEA - 31 ianuarie 2015**





GRĂDINIȚA CU ORAR NORMAL LUNCAVIȚA

Am organizat o sesiune de informare pentru părinți pe modelul SigurInfo. Această activitate a avut ca obiectiv pincipal conștientizarea valorii tehnologiei în educația copilului dar și a pericolelor la care pot fi expuși copiii în lipsa controlului parental.

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”.

RAREȘ ȘI EDI S-AU FOTOGRAFIAT UNUL PE CELĂLALT



IULIA ȘI-A FOTOGRAFIAT LUCRĂRILE

ALEXIA A SURPRINS-O PE MAMA EI LA SOSIRE



GRĂDINIȚA ȘCOLII GRIGORE ANTIPA TULCEA

Sara l-a filmat pe Alex în timp ce făcea exerciții de pian pentru începători și apoi exersa rolul de profesor de muzică



APLICATIA MY PIANO.mpg

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 2 TULCEA

Am oferit copiilor jocuri care:

- să consolideze cunostințe, deprinderi (numărat, raportare cifră – cantitate, numeralul ordinal, forme geometrice, animale și mediu de viață, anotimpuri, spațiu, etc);
- să dezvolte spiritul de observație, memoria, să îi familiarizeze cu ordinea unor acțiuni, cu respectarea unor reguli;
- să dezvolte creativitatea (Real Pianno, Kids Pianno, jocurile de colorat).

Foarte curând părinții au venit să întrebe ce jocuri folosim la clasă copiii fiind foarte încântați și mulțumiți de ele. Colaborăm cu părinții, facem schimb de păreri, informații cu privire la jocuri și aplicații.

Recomandăm câteva jocuri foarte eficiente și agreate de prescolari:

Kidsopia- Cerc Triunghi Pătrat, Bobocii și cifrele, Haplea:Fructe și Legume, Culori cu Fleoșc, Anotimpurile, Puzzle cu Rățușca;

LEGO DUPLO: Trains, Food, Ice Cream, Forest. De asemenea, aplicatia Real Piano sau jocul Kids Piano îi ajută pe copii să imite structuri muzicale, să își creeze propriile “melodii”.



Jocul virtual “ Cerc, triunghi, pătrat”

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.3 STEP BY STEP TULCEA

ACTIVITĂȚILE PROIECTULUI

Comunitatea a fost alături de copiii Grădiniței cu PP nr. 4 Măcin în proiectul „Cunoaștere, învățatură, joc” prin Primăria orașului Măcin, care le-a dăruit patru tablete, exprimându-și, în acest fel, încrederea în acțiunile lor viitoare.



„CULORI CU FLEOȘC”

Tabletele fac acum parte deseori din secvențe ale activităților desfășurate la grupă:



„CERC, PĂTRAT, TRIUNGHI”



„1, 2, 3 NUMERE ȘI OI”

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

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.

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 etape de dirijare a învățării (obiectivele 1,2) și obținere a performanței (obiectivele 3-5).

EVALUAREA PROIECTULUI

1. Am realizat:

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

TIPUL OPȚIONALULUI: Cross-curricular

DOMENIUL EXPERIENȚIAL: Domeniul Științe

NIVEL: II (5-6 ani)

DURATA: 2 ani

NUMĂR DE ACTIVITĂȚI : 1/săptămână

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.

• **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.

GHID DE BUNE PRACTICI

PROIECT “CUNOAȘTERE, ÎNVĂȚĂTURĂ, JOC”



TULCEA 2015

CONCLUZII

- ▶ „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, potențază învățarea, ajută preșcolarii nu numai să memoreze informații ci să-și și creeze competențe, asigură deschiderea spre integrarea curriculară și învățarea activă.
- ▶ 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. 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”. Prin acest proiect învățăm copiii ca tableta este un instrument de cunoaștere.
- ▶ 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.
- ▶ 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
- ▶ “În grădiniță, jocurile educaționale nu trebuie să înlăture celelalte resurse, mijloace de învățământ utilizate până acum, ci să le completeze”.

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 privire 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

AUTOEVALUARE

- ▶ La cele 8 activități ale proiectului au participat 20 de cadre didactice, educatoare și 380-400 de preșcolari;
- ▶ **DIFICULTĂȚI ÎNTÂMPINATE:**
- ▶ Identificarea resurselor financiare necesare achiziționării tabletelor;
- ▶ Mentalitatea multor cadre didactice și părinți legată de dezavantajele utilizării tabletei. Dezavantajele însă pot apărea ca urmare a utilizării în exces și fără supraveghere a acestora ceea ce nu este cazul în grădiniță.
- ▶ **PE CE NE AXĂM PENTRU URMĂTOAREA ETAPĂ:**
- ▶ Achiziția de tablete acolo unde există doar două la nivel de grupă;
- ▶ Implementarea programei pentru activitatea opțională “Cunoaștere, învățatură, joc” în toate grădinițele implicate în proiect;
- ▶ Atragerea și altor cadre didactice în proiect prin punerea la dispoziție a Ghidului de bune practici în 5 grădinițe din municipiu sau județ pentru o bună informare cu privire la utilizarea tabletelor în procesul didactic;
- ▶ Depunerea formularului de aplicație CAEJ pentru cuprinderea proiectului în Calendarul Activităților Educative Județene pentru anul școlar 2015-2016;
- ▶ Realizarea unui Ghid de bune practici on-line care să cuprindă filme didactice realizate în timpul desfășurării jocurilor și aplicațiilor pe tabletă.



*MULȚUMIRI TUTUROR PENTRU
CONTRIBUȚIA ADUSĂ LA REALIZAREA
ACTIVITĂȚILOR PROIECTULUI!
SUCCES ÎN NOUL AN ȘCOLAR!*

