



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 134 / OCTOMBRIE 2022

134

Este sau nu este necesară studierea limbii literare?

| **OANA CRĂCIUNESCU**

Contraargumentarea – Tehnica celor 4 S

| **VASILICA-NELIA NICULA**

Evenimente Meet and Code 2022 cu micro:biți și ozoboți. STEAM pentru toți

| **MARIANA MIHAELA LAZĂR**

Predarea operației de înmulțire cu ajutorul unor instrumente digitale

| **LIANA CIOCAN**

Implicațiile pedagogice ale utilizării jocului didactic pentru dezvoltarea
proceselor psihice la preșcolari

| **DENISA RADU**



Editor: Institutul pentru Educație



Online: www.iteach.ro/experientedidactice



Partener: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație



Partener: Institutul de Științe ale Educației

Revista "iTeach: Experiențe didactice" aduce în prim plan experiența și expertiza cadrelor didactice.

Apare lunar, din septembrie 2011.

iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

Cod de identificare ISSN / înregistrarea Bibliotecii Naționale a României:
iTeach: Experiențe didactice (online) = ISSN 2247 – 966X
ISSN – L = 2247 – 966X

EDITOR: **Institutul pentru Educație**

www.iEdu.ro | 0722.458.000 | office@iEdu.ro | echipa@iTeach.ro



REDACȚIA:

Str. Dr. Louis Pasteur 54
București 050536

COLECTIV DE REDACȚIE

conf.univ.dr. Olimpiu ISTRATE (Universitatea din București, Departamentul pentru
Formarea Profesorilor)
Doru ȘTEFĂNESCU (fundația
Institutul pentru Educație)
lect.univ.dr. Oana GHEORGHE (Universitatea Națională de Arte București, Departamentul
pentru Pregătirea Personalului Didactic)
conf.univ.dr. Simona VELEA (Școala Națională de Studii Politice și Administrative,
Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic)
conf.univ.dr. Simona GĂBUREANU (Universitatea Politehnica București, Catedra pentru
Pregătirea Personalului Didactic)
drd. Alexandra ARAMĂ (Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație)

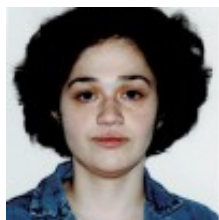
PAGINA REVISTEI:

iTeach.ro/ExperienteDidactice

Este sau nu este necesară studierea limbii literare?

De **Oana Crăciunescu**

Scoala Gimnazială George Vâlsan, Amara (Ialomița)



Contemporanii au o apetență scăzută și o perspectivă mult distorsionată în ce privește studierii limbii literare. Gramatica este privită mai mult ca o abstracțiune, vocabularul elevat este considerat o absurditate, studiul literaturii este o adevărată pierdere de timp. Ce nu se înțelege este faptul că ele sunt cărămizile comunicării, cu cât vorbitorul le stăpânește mai bine, cu atât stăpânește comunicarea mai bine, și nu dezvoltă doar competențe lingvistice, ci și strategice și psihosociale. Articolul de față își propune să explice ce înseamnă competența de comunicare și cum ajută psihologic și social vorbitorul studierea limbii literare, atât materne cât și străine.

La ce-mi trebuie? Acesta este dictonul și programul mental principal al tinerei generații și de ce nu, a lumii contemporane. Totul trebuie să aibă logică, aplicabilitate, să fie mijlocul/ metoda cea mai rapidă, cu cel mai mic consum de energie și cu maximum de eficiență. Totul trebuie să servească unui scop personal, care din egoism sau neștiință, de cele mai multe ori este confundat cu scopul maselor. Dar ce ne facem când avem un țel comun, de masă cum este comunicarea? Ne trebuie sau nu ne trebuie învățarea corectă a unei limbi? fie ea maternă sau străină?

Limba literară este o abstracțiune mai mult, un etalon, un sistem de reguli gramaticale și lexicale bine structurat și în același timp o practică a unui grup restrâns de vorbitori. În mod natural, practic, există mai multe variațiuni ale unei limbi, chiar și ale limbii române, ale dialectului nostru nord-dunărean. Avem impresia că vorbim la fel, dar nu este deloc așa; ne înțelegem datorită fondului pasiv, dar activ emitem fraze și discursuri în multe feluri. Varietatea este cauzată în primul rând, de accent, de muzicalitatea specifică unei zone, lucru știut de toată lumea și care nu ridică nimănui mari probleme.

Dar variantele de limbă nu se datorează chiar atât de mult accentelor și regionalismelor pe cât se crede. Din punctul meu de vedere, factorii majori sunt: 1) generațiile, pentru că limba se modifică în timp iar bunii nu vorbesc niciodată precum nepoții și 2) nivelul de cultură și școlaritate pe care le au diferitele grupuri sociale. Oamenii folosesc coduri diferite, iar comunicarea dintre cei care nu au aceeași proveniență poate fi dificilă. Din punct de vedere psiholingvistic, oamenii nu dau aceleași sensuri structurilor lexicale și gramaticale, nici ca indivizi și nici ca grup, iar pe lângă asta nu percep la fel nici limbajul paraverbal. Cum v-ați simți, stimați contemporani dacă cineva vi s-ar adresa cineva cu *tanti sau nenea*? Sigur mirați, amuzați sau jigniți. Cu puțini ani în urmă, mama unui elev de la clasa I, i s-a adresat doamnei învățătoare, colega mea, cu *Tanti Viorica*. Intenția

persanei respective era de a-și arăta respectul autentic pentru cineva mai în vârstă și foarte important pentru comunitate, dar doamna învățătoare s-a simțit profund deranjată. Și revenind la ideea modificării limbii în timp, să nu uităm că aceste apelative erau intens folosite de generația cu cheia de gât, și erau privite ca o normalitate, deoarece apelativele domnul și doamna erau prea sofisticate, rigide și lungi pentru copii.

Dar dacă un singur apelativ, care la urma urmei este decent, poate provoca neînțelegeri, chiar frustrări, atunci cât de greu se înțeleg oamenii care provin din medii sociale și culturale diferite atunci când transmit și recepționează contexte complexe? Care ar fi soluția? Cea pe care o resping toți în momentul de față: orele de gramatică, de lucru al vocabularului și de literatură cu toate elementele de lectură, analiză de text, parcurgere de critică literară. Sunt obositoare, pentru că forțează intelectul să se obișnuiască, să integreze și să folosească cele mai înalte niveluri ale limbii, sau ceea ce definește Cadrul european comun de referință pentru limbi nivelurile C1 și C2. Dar studiind și folosind aceeași limbă, cu aceleași structuri, cu aceleași registre, cu același lexic avem șanse să ne înțelegem mult mai bine unii cu alții, să comunicăm.

Studierea serioasă a limbii în școli favorizează în definitiv comunicarea, pentru că se stabilește un reper comun, oamenii au o experiență comună, nu mai sunt limitați de mediul lor, folosesc același cod.

Cât privește limbile străine, mai ales engleza, se insistă foarte mult pe predarea comunicativă, care este înțeleasă greșit ca fiind o metodă, cum de metode prin care elevul e învățat să vorbească, sau mai bine zis să capete o oarecare fluentă. Dar competența comunicativă este un proces mult mai sofisticat și complex. Conform lui Klaus Brandl, competența comunicativă cuprinde o întreagă gamă de abilități lingvistice, sociale și psihologice: cunoașterea gramaticii și a vocabularului (competența lingvistică); capacitatea de a spune lucrul potrivit într-un anumit context social (competență sociolingvistică); capacitatea de a iniția, de a contribui la și de a încheia o conversație într-o manieră consecventă și coerentă (competență de discurs); capacitatea de a comunica eficient și de a repara problemele cauzate de întreruperile comunicării (competență strategică).

J.C. Richards definește asemănător, dar subscrie comunicării atât discursul oral cât și scris. Astfel, vorbitorul trebuie să utilizeze limbajul pentru scopuri și funcții diferite: trebuie să se adapteze la cadru și participanți (adică să știe când să folosească vorbirea formală și cea informală, să diferențieze stilul scris de cel oral); trebuie să producă și să înțeleagă corect diferite tipuri de texte (narațiuni, rapoarte, interviuri, conversații). Nu în ultimul rând, vorbitorul trebuie să fie apt să mențină comunicarea în ciuda limitelor cunoștințelor lingvistice (prin utilizarea diferitelor tipuri de strategii). Mai pe scurt, trebuie să avem grijă ce spunem, cum spunem și cui le spunem. Aceste principii se aplică tuturor civilizațiilor și tuturor limbilor pe care dorim să le folosim, indiferent că este limba maternă sau limbă de circulație internațională, dacă vorbim acasă sau peste hotare.

În concluzie, trebuie să știm bine limba pe care o folosim pentru construirea eficace a contextelor, nu doar vocabularul ci și gramatica sunt responsabile în exprimarea diferitelor grade de formalism și de politețe. Într-o cerere adresată cuiva, imperativul va avea alt impact decât condițional-optativul sau prezentul și nu

poate fi folosit cu apropiatii și cu cei de vârstă asemănătoare pentru că este informal. Nu e politicos să né adresăm unui vârstnic sau unui superior cu formulări în stilul *Dați-vă mai încolo*, când ar fi mult mai potrivit să folosim interogații care pun mai puțină presiune *Permiteți să trec?* sau *Ați putea să îmi faceți puțin loc?* *Doresc să trec/Sunt cam înghesuit*. Problema este că asemenea tehnici sunt stăpânite corespunzător doar de persoanele care au studiat serios la orele de limba maternă, în cazul nostru la orele de limbă română. Dacă scopul nostru este să avem o comunicare eficientă și armonioasă cu cei de lângă noi sau cu oameni diferiți, din țară sau de oriunde din lumea asta, trebuie, atunci, să stăpânim coduri verbale și paraverbale corecte, de maximă generalitate. Și astfel devine util să învățăm limba literară.

Bibliografie

1. Brandl, Klaus (2007) Communicative Language Teaching in Action Putting Principles to Work: Pearson
2. Littlewood William. (1981). Communicative language teaching. Cambridge: Cambridge University Press.
3. Richards, Jack C, & Rodgers, Theodore S. (2001). Approaches and methods in language teaching. Cambridge: Cambridge University

Contraargumentarea – Tehnica celor 4 S

De **Vasilica-Nelia Nicula**

Colegiul Național Petru Rareș, Beclean (Bistrița-Năsăud)



În contextul armonizării programei de Limba și literatura română, clasa a IX-a, cu cele de gimnaziu, ar trebui să se acorde o mai mare atenție ARGUMENTĂRII. Elevii din clasa a IX-a sunt familiarizați destul de mult cu argumentarea sau chiar contraargumentarea, de aceea, profesorul de liceu nu mai poate aborda textul argumentativ într-o manieră simplistă. Manualul elevului pentru disciplina opțională „Dezbatere, Oratorie și Retorică” poate veni cu idei în sprijinul profesorului de limba și literatura română. Una dintre tehnicile pe care acesta le propune atunci când vine vorba de contraargumentare este tehnica celor 4 S. În acest articol, voi prezenta modul în care am folosit această tehnică la clasa a IX-a.

1. Context
2. Condiții prealabile
3. Exemplul unei activități de învățare

1. Context: Armonizarea programei de Limba și literatura română de clasa a IX-a cu programele de Limba și literatura română pentru gimnaziu

În contextul armonizării programelor de gimnaziu (*Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română, Clasele a V-a – a VIII-a*, București 2017) cu programa de clasa a IX-a (*Programa*

școlară de Limba și literatura română, clasa a IX-a, ciclul inferior al liceului, București 2009) m-am oprit asupra ARGUMENTĂRII.

Am consultat programele de gimnaziu și am încercat să-mi răspund la întrebarea *Ce ar trebui să știe elevii la începutul clasei a IX-a?* Am selectat răspunsuri din programele de gimnaziu în vigoare:

- Textul argumentativ (Domeniul de conținut Lectură, clasa a VI-a);
- Strategii de concepere și de comprehensiune a textului oral: clasificare, reformulare, repetare, conectori pragmatici; distincția dintre fapt și opinie (Domeniul de conținut Comunicare orală, clasa a VII-a);
- Elemente specifice argumentării (teză, ipoteză, justificare, probă/exemplu);
- Strategii de ascultare activă: înțelegerea în context a punctului de vedere exprimat de interlocutor și evaluarea celor spuse de interlocutor, prin raportare la ceea ce știe elevul sau în relație cu propriile opinii;
- Argumentare și persuasiune. Apelul la argumente raționale (fapte, exemple, dovezi), apelul la patos (emoția), apelul la etos (valori morale). Forța enunțurilor în argumentare (fapte, opinii, mărturii, concepții personale, idei preconcepute). Structura textului argumentativ;
- Comportamente nonverbale și paraverbale cu efect persuasiv (Domeniul de conținut Comunicare orală, clasa a VIII-a);
- Tipare textuale de structurare a ideilor: comparația, analogia, pro-contra; ordinea argumentelor în textul argumentativ (Domeniul de conținut Redactare, clasa a VIII).

Concluzii: La o analiză minuțioasă a programelor școlare de gimnaziu se observă că acestea acordă o mare importanță argumentării, atât la nivelul receptării, cât și la nivelul redactării unui astfel de text, în special în clasa a VIII-a, unde acest CONȚINUT este abordat din perspectiva unor competențe specifice corespunzătoare tuturor celor 5 competențe generale. Spre deosebire de programele vechi, noile programe de gimnaziu acordă o mult mai mare atenție textului argumentativ, ceea ce permite profesorului o abordare mai complexă la nivelul clasei a IX-a.

Am consultat apoi programa de Limba și literatura română, clasa a IX-a, de data aceasta dorind să-mi răspund la întrebarea *Ce ar trebui să știe/să poată face elevul la sfârșitul clasei a IX-a?* Am selectat următoarele răspunsuri:

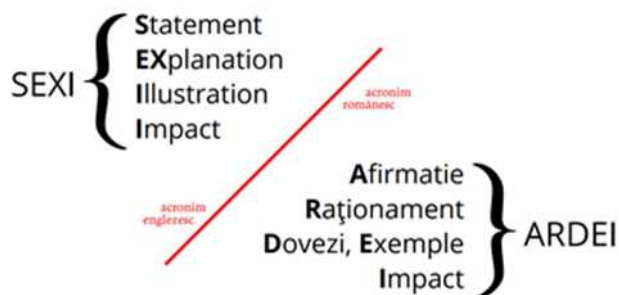
- receptarea unui text argumentativ;
- identificarea elementelor specifice din structura unui text argumentativ;
- redactarea unei argumentări;
- reguli și tehnici de construire a monologului (argumentare orală);
- reguli și tehnici de construire a dialogului (discuție argumentativă);
(Competența generală 1. Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în receptarea și producerea mesajelor în diverse situații de comunicare)
- construcția textului argumentativ;

- rolul conectorilor în argumentare;
- textul critic în raport cu textul discutat;
- tehnica argumentării;
- discurs argumentativ oral și scris.
(Competența generală 3. Argumentarea în scris și oral a unor opinii în diverse situații de comunicare)

2. Condiții prealabile

Pentru desfășurarea acestei activități, elevii ar trebui să fie familiarizați cu argumentele de tip SEXI/ARDEI.

IMAGINEA 1



Sursa imaginii: Manualul elevului pentru DEZBATERE, ORATORIE și RETORICĂ

Mai multe detalii despre acest subiect pot fi consultate folosind următorul link:
view.genial.ly/620a62a7fa23990018c5fcdb/interactive-content

3. Exemplul unei activități de învățare, clasa a IX-a - Cum contraargumentăm? Tehnica celor 4S

Pentru captarea atenției elevilor, se poate porni de la întrebarea *Ce fructe preferi?*

Elevii vor fi invitați să răspundă și să-și justifice alegerea. Pentru această secvență se poate folosi un Jamboard cu diverse fructe, elevii fiind invitați să își scrie numele cu câte un sticky notes în dreptul fructului/fructelor preferate.

În ETAPA DE EVOCARE, vor fi aduse în atenția elevilor două secvențe de dialog:

1. Andrei: *Bananele sunt mai bune ca portocalele.*

Alex: *Ei, și cercurile sunt mai bune ca portocalele pentru că sunt mai rotunde.*

2. Andrei: *Bananele sunt mai bune ca portocalele.*

Alex: *Bananele nu sunt mai bune ca portocalele. Portocalele sunt mai bune ca bananele pentru că au mai multă vitamina C. De altfel, sunt și mai gustoase. Și bananele sunt mult mai scumpe. Prin urmare, portocalele sunt mai bune ca bananele.*

Se va discuta cu elevii pe marginea celor două exemple, evidențiindu-se importanța argumentării/contraargumentării în dialog, prin raportare la răspunsurile lui Alex.

REALIZAREA SENSULUI se va realiza atât printr-o componentă teoretică, cât și prin una practică.

Pentru partea teoretică, elevii vor fi familiarizați cu tehnica celor 4 S (cf. *Manualul elevului pentru disciplina opțională Dezbatere, Oratorie și Retorică*, București 2016):

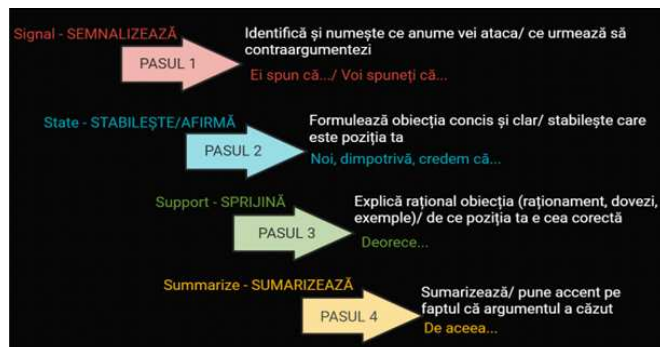
Pasul 1: Signal/Semnaleză – Se identifică și se numește ceea ce

urmează a fi atacat/contraargumentat. Se vor folosi conectori specifici de tipul: Ei spun că.../ Voi spuneți că.../ Tu spui că...

Pasul 2: State/Stabilește – Afirmă – Se formulează obiecția concis și clar/se stabilește propria poziție. Se vor folosi conectori specifici de tipul: Noi/Eu, dimpotrivă, credem/cred că...

Pasul 3: Support/Sprjină – Se explică rațional obiecția (raționament, dovezi, exemple). Se vor folosi conectori specifici de tipul: Deoarece...

Pasul 4: Summarize/Sumarizează – Sumarizează, pune accent pe faptul că argumentul a căzut. Se folosesc conectori de tipul: De aceea...



Pentru partea practică, elevii vor fi împărțiți în 5 grupe. Vor primi un argument și li se va cere să construiască pentru el un contraargument, folosind tehnica celor 4 S și conectorii specifici.

Apoi, fiecare grupă va prezenta contraargumentul construit și vor avea loc discuții/observații pe marginea lor.

Un posibil argument pentru munca pe grupe:

Intrarea gratuită, a copiilor, la teatru duce la culturalizare (instruire). Organizarea unor spectacole de teatru ce pot fi vizionate fără a se plăti taxă, va atrage mai mulți copii care vor dori să meargă la teatru și acest fapt va duce la un grad mai mare de culturalizare. Copiilor, petrecând din ce în ce mai mult timp într-un mediu cultural, le va fi trezit interesul pentru diferite aspecte ale vieții culturale și nu numai. Cu cât vor vedea mai mult, cu atât copiii vor dori să vadă și să cunoască mai mult. Drept dovadă, se poate aminti numărul mare de spectatori copii din zilele în care intrarea este gratuită. Un copil va fi mai impresionat să vadă jucată o piesă de teatru pe scenă, decât la televizor sau radio. Desființarea taxei de intrare la teatru ar putea fi considerată o investiție în viitorul cultural al țării.

Profesorul poate alege un argument în funcție de tema abordată la clasă.

În etapa de REFLECȚIE elevii vor completa, pe baza argumentului primit și analizat în grupe, 4 cadrane:

Având în vedere argumentul dat, completează cadranele!

1. Acest argument nu este satisfăcător pentru că...	3. Exemplele prezentate nu susțin argumentul deoarece...
2. Explicațiile incluse în argument nu se susțin pentru că...	4. Impactul descris de către argument nu este...

1. Acest argument nu este satisfăcător pentru că...
2. Explicațiile incluse în argument nu se susțin pentru că...
3. Exemplele prezentate nu susțin argumentul deoarece...
4. Impactul descris de către argument nu este...

Ca temă de casă, li se poate propune elevilor un argument pentru care să construiască un contraargument, folosind tehnica celor 4 S sau chiar să construiască un posibil argument pornind de la un contraargument.

Un exemplu posibil:

Citește următorul contraargument și propune argumentul care a fost atacat: „Televiziunea nu are efecte dăunătoare asupra publicului, deoarece televiziunea este un instrument deosebit de eficient în educarea copiilor. Programe și canale specializate de educație reușesc să prezinte informații științifice și artistice într-un mod atractiv și ușor de urmărit și de înțeles. Prezentările multimedia au un impact mult mai mare, mai ales în rândul copiilor. Complexitatea și calitatea explicațiilor este de asemenea cu mult peste cea din cărți și reviste, iar posibilitatea de a lucra cu imagini în mișcare oferă în cele mai multe cazuri de explicații științifice un realism sporit. Exemple de astfel de emisiuni – TeleEnciclopedia, Vorbește corect!, Garantat 100%, Viața satului.” (cf. *Manualul elevului pentru disciplina opțională Dezbatere, Oratorie și Retorică*, București 2016)

Resursă online pentru această activitate

jamboard.google.com/d/1dRuCIYHwOyXhXI1K5unEIFLJEZXPc-zHPIUXZ2QaQnJ4/

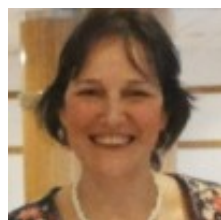
Bibliografie

Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română, clasele a V-a – a VIII-a, București 2017 (3393/28.02.2017)
 Programa școlară Limba și literatura română, clasa a IX-a, Ciclul inferior al liceului, București, 2009 (5099/09.09.2009)
 Repere metodologice pentru aplicarea curriculumului la clasa a IX-a în anul școlar 2021–2022, Limba și literatura română, învățământ liceal și profesional, București 2021.
 Manualul elevului pentru disciplina opțională Dezbatere, Oratorie și Retorică, București 2016
 Seminar de formare „Introducere în tehnici de argumentare și dezbatere”, 2016, ARDOR, Târgu Mureș – formator Genoveva Cerchez
 Strategii inovative de predare a disciplinei „Dezbateri, oratorie și retorică” SIPDODOR, 2021, online, ARDOR – formator Mara Peța

Evenimente Meet and Code 2022 cu micro:biți și ozoboți. STEAM pentru toți

De **Mariana Mihaela Lazăr**

Școala Gimnazială Nr. 6 Iacob Mureșianu, Brașov (Brașov)



Articolul cuprinde două exemple de activități STEAM organizate în cadrul programului Meet and Code, un program internațional ce oferă micro-finanțări organizațiilor non-profit (asociații de elevi, asociații de profesori, asociații partenerie școlilor și nu numai) pentru organizarea de evenimente de programare și tehnologie alinate cu inițiativa Comisiei Europene, Europe Code Week. Prin aceste inițiative STEAM, am căutat să creăm contexte inedite de învățare și socializare pentru copii din medii educaționale diferite, să realizăm o incursiune în lumea roboticii, a programării cu ozoboții BIT și EVO sau micro:biti, precum și realizarea de proiecte eco, cu obiective din Agenda 2030, ODD 6 și 10, respectiv, “Apă curată și sanitație” și “Reducerea inegalității”. Activitățile interdisciplinare desfășurate au fost amuzante, creative și au urmărit familiarizarea elevilor cu transformările și importanța apei, provocându-i să gândească critic, să inoveze pentru a economisi apa sau a rezolva creativ probleme din lumea reală.

În contextul actual, pentru a face față avalanșei de schimbări, predarea și învățarea trebuie să dezvolte abilități ale secolului XXI precum: comunicarea, colaborarea, creativitatea, gândirea critică și rezolvarea de probleme, abilități ce vor ajuta elevii de azi să fie competitivi în meseriile viitorului.

Aceste obiective le-am urmărit în cadrul proiectului „Împreună învățăm, împreună programăm!” ce cuprinde două evenimente de tehnologie și programare câștigătoare, alinate cu misiunea inițiativei Comisiei Europene: Europe Code Week și finanțate de programul Meet and Code, precum și alte activități educative, desfășurate în parteneriat cu „Asociația Aici pentru Tine” și alte instituții locale, precum Biblioteca Județeană „George Barițiu”, Brașov.

Proiectul își propune să ofere unui grup de 40 de participanți, format din elevii Școlii Gimnaziale Nr. 6 „Iacob Mureșianu”, Brașov, din Clasa Pregătitoare A și 20 de copii din medii defavorizate, aflați în situație de risc, de la „Asociația Aici pentru tine” șansa de a lucra împreună, de a colabora, a socializa și a descoperi lumea fascinantă a programării prin proiecte STEAM atractive și de actualitate ce tratează teme importante din Agenda 2030.

Astfel, în cadrul Săptămânii UE a programării (8–23 octombrie 2022), o inițiativă europeană care își propune să aducă programarea și competențele digitale la îndemâna tuturor într-un mod distractiv și antrenant, am organizat două evenimente Meet and Code de robotică și programare intitulate „Water Cycle with Bit&Evo” în 6 octombrie 2022 și „Save the water with micro:bit” în 20 octombrie 2022, găzduite de Mediateca Francofonă din cadrul Bibliotecii Județene „George Barițiu”, Brașov.

Primul eveniment „Water Cycle with Bit&Evo” a cuprins o incursiune în lumea roboticii, a programării cu ozoboții BIT și EVO și a promovat obiective din Agenda 2030, respectiv, ODD 6 și 10, “Apă curată și sanitație” și “Reducerea inegalității”, a urmărit facilitarea integrării și familiarizarea cu transformările și importanța apei prin activități interdisciplinare, amuzante, cu povești, poezii, cântece, desene, lapbook, machete, planșe și programare pe bază de culori a ozoboților.

Astfel, pornind de la o poveste despre Picătura Pic, selectată chiar din auxiliarele folosite la clasă și realizată în format 3D, participanții au parcurs traseul Picăturii Pic și au aflat despre transformările apei, stările de agregare prin care aceasta trece în

cadrul Circuitului apei în natură. De asemenea, elevii s-au amuzat de peripețiile din „Povestea celor zece picături”. Elevii s-au grupat în echipe precum: programatorii (cei care au studiat și au scris codurile), savanții (cei care au descris fenomenele, sau au refăcut schema cu stările de agregare și procesele studiate), scriitorii (cei care au compus povestea Picăturii Pic pe baza traseului parcurs de ozoboți), constructorii (cei care au realizat macheta), artiștii (cei care au compus și intonat cântecul), psihologii (cei care au luat pulsul colegilor, al picăturii Pic), ecologiștii (cei care au găsit căi de prevenire a poluării apei).

[youtube.com/watch?v=kUvMmykbOZQ&ab_channel=MihaelaLazar](https://www.youtube.com/watch?v=kUvMmykbOZQ&ab_channel=MihaelaLazar)

Toate aceste activități STEAM interdisciplinare, amuzante, interesante și provocatoare au ajutat elevii să înțeleagă mai bine circuitul apei în natură, să capete încredere în ei, să fie mai motivați spre învățare și să își dorească să explice mai departe ceea ce au asimilat în cadrul primului eveniment.

Cel de-al doilea eveniment, „Save the Water with micro:bit”, și-a propus familiarizarea elevilor cu gândirea computațională, prin scrierea de linii de coduri și realizarea de proiecte eco prin programarea cu micro:biti.

Folosind kitul pentru o casă inteligentă Smart home kit, achiziționat pentru acest eveniment de la ROBOTescu precum și un set de micro:biți, am construit un Automat de udat flori și am realizat un experiment prin care am reușit să înțelegem importanța apei pentru oameni, plante și animale și să căutăm modalități de economisire a acestei resurse prețioase a naturii.

Pe baza planșelor realizate sub forma unui lapbook, elevii Clasei Pregătitoare A au aflat, alături de prietenii lor de la Asociația Aici Pentru Tine și despre părțile componente ale unei plante și rolul acestora, dar și despre importanța plantelor în purificarea aerului.

[youtube.com/watch?v=R7HPa7mKQbc&ab_channel=MihaelaLazar](https://www.youtube.com/watch?v=R7HPa7mKQbc&ab_channel=MihaelaLazar)

Toți participanții au fost fascinați de filmulețul surpriză prezentat și de ideea de a construi o casă SMART cu comenzi inteligente folosind kitul achiziționat pentru acest eveniment de la ROBOTescu și speră să mai participe la astfel de activități sau evenimente, să reușească să descopere împreună alte lucruri noi, utile care îi pregătesc mai bine pentru viitor, le dau încredere în sine și îi determină să se autodepășească, să nu renunțe, să găsească soluții dacă întâlnesc o nouă provocare.

[youtube.com/watch?v=lCb2PrjenLI](https://www.youtube.com/watch?v=lCb2PrjenLI)

Consider oportună învățarea programării încă de la cele mai fragede vârste deoarece ea ne ajută să înțelegem mai bine lumea care se schimbă rapid în jurul nostru, să ne extindem înțelegerea cu privire la modul în care funcționează tehnologia, să dezvoltăm competențe sau abilități pentru a explora noi idei și pentru a inova.

Activitățile STEAM interdisciplinare, realizate și incluse în proiect, au ajutat elevii să își găsească locul potrivit tipului de inteligență dominant, pentru a putea performa, mai târziu, cât mai bine într-un domeniu.

Sunt extrem de fericită că am reușit să desfășurăm evenimentele finanțate incluse în cadrul proiectului, că acestea au avut un impact pozitiv asupra participanților, că am atras parteneri din comunitate, că am avut susținere în rândul părinților și conducerei

școlii, dar, mai ales, mă bucur că am reușit să integrez activitățile în curriculum școlar, printr-o abordare interdisciplinară, creativă, cu provocări din viața reală.

„Felicitări organizatorilor pentru inițiativă, idee și implementare! Susținem cu convingere programele prin care copiilor li se deschid ușile înțelegerii tehnologiei actuale și li se ghidează primii pași în programare și protecția mediului. Când experimentează tehnologia cu mânuțele și entuziasmul lor, când învață prin joacă, copiii vor fi mai aproape de a deveni creatori și vor fi mai pregătiți pentru job-urile lumii de mâine. Mult succes în viitoarele programe și evenimente!”, Echipa ROBOTescu

„Ni s-a părut o idee excelentă de a uni din nou copiii din medii defavorizate cu copiii din medii normale și, astfel, de a uni cele două lumi. Noi am mai făcut astfel de lucruri și în trecut și a funcționat. Inițiativa doamnei Lazăr mi s-a părut extrem de oportună pentru că acești copii nu au posibilitatea să învețe despre circuitul apei în natură, sau să construiască un automat de udat flori pentru a economisi apa, să înțeleagă ce înseamnă domeniul IT.”, Adina Camelia Gál, președintele Asociației „Aici pentru Tine”

„Mă bucur că am găzduit două evenimente de robotică și programare Meet and Code. I-am primit cu mult drag pe cei mici, dormici de a descoperi o nouă lume, aceea a programării. I-am văzut foarte curioși, captivați și interesați de activități și sunt sigură că tot ceea ce au învățat și experimentat aici le va fi de folos pe viitor.

Proiectul inițiat de doamna profesor Mariana Lazăr, la care suntem și noi parteneri, aduce multe beneficii și oferă elevilor ocazia de a socializa, de a se manifesta creator, implicându-i în activități STEAM, unice și inedite, care contribuie la pregătirea pentru viață, dezvoltarea personală și garantează succesul, aceștia reușind să înfrunte mai ușor sarcinile și necunoscutul.” Ruxandra Nazare, Biblioteca Județeană „George Barițiu”, Brașov

Feedback de la participanți:

„Îmi plac la nebunie acești roboței Bit și Evo. Sunt foarte amuzanți și prietenoși. Doresc să îi am și eu. Aștept cu nerăbdătoare să îi primesc chiar de ziua mea! Sunt sigură că nu mă voi mai plictisi niciodată!” Larissa, 7 ani

„Am fost fascinată de simpatia roboței Bit și Evo și am înțeles mai ușor Circuitul apei în natură prin cântecul și poveștile create pe traseul parcurs de ozoboți. E fost amuzant! M-am distrat și am învățat multe lucruri utile și interesante! Mi-aș dori să mai particip la astfel de evenimente!” Oana, 8 ani

„Mă bucur că am avut ocazia să particip la acest eveniment de programare și robotică. A fost o experiență minunată în care, cu ajutorul roboțelilor Bit și Evo, am aflat prin cântece, poezii, povești, jocuri și planșe despre transformările apei. Acum pot, la rândul meu, să explic și eu Circuitul apei în natură.” Andreea, 7 ani

„Nu știam că se poate construi un automat de udat flori folosind doar câteva accesorii și un micro:bit! Mi se pare genială ideea că poți să testezi umiditatea solului și să economisești apa!” Lucas, 7 ani

„Evenimentul Save the water with micro:bit m-a ajutat să înțeleg importanța apei pentru oameni, plante și animale și să găsesc modalități de economisire a acestei resurse prețioase a naturii.” Maria, 9 ani

„Mie mi-au plăcut planșele prezentate astăzi deoarece m-au ajutat

să înțeleg mai bine părțile componente ale unei plante, rolul acestora, dar și importanța plantelor în purificarea aerului. Experimentul efectuat m-a învățat să găsesc modalități noi de economisire a apei.” Marina, 7 ani

„Mi se pare o idee minunată de a putea construi, controla și programa o serie de comenzi automate pentru o întreagă casă inteligentă! Kitul Smart home prezentat astăzi și folosit la eveniment este de vis! Sper să am șansa să mai descopăr și alte secrete alături de colegii mei!” Andrei 9 ani

Feedback de la părinți:

„A fost o experiență interesantă și plăcută!”

„Mi-aș dori să se mai organizeze acest gen de activități.”

„Evenimentele aportă o valoare interesantă asupra copilului.”

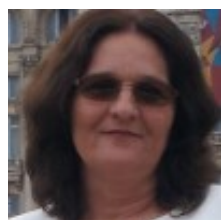
„Sunt evenimente utile! Vrem să continuăm!”

”Felicitări pentru efortul depus și inventivitate!”

Predarea operației de înmulțire cu ajutorul unor instrumente digitale

De **Liana Ciocan**

Școala Gimnazială, Vișoara (Cluj)



Contextul pandemic a generat o serie de schimbări în societatea actuală. Schimbările nu au ocolit nici domeniul educațional. Fiind luați prin surprindere, a trebuit să ne adaptăm, să găsim mijloace de comunicare cu elevii, să continuăm învățarea de la distanță. Prezentul articol se vrea a fi un exemplu de bune practici în ceea ce privește predarea operației de înmulțire la clasa a II-a prin intermediul unor instrumente digitale.

La începutul perioadei de pandemie, crezând că nu o să dureze mult, am abordat procesul didactic în mod asincron prin intermediul WhatsApp. Constatând că desfășurarea procesului educațional continua exclusiv online, am încercat să gândesc pozitiv, să iau totul ca pe-o provocare, gândindu-mă la faptul că toți așteptam soluții, dar cineva trebuia să le găsească. Am început să mă informez, să mă deprind cu utilizarea tehnologiei pentru a putea aborda procesul didactic dintr-o altă perspectivă și pentru a putea asigura continuitatea acestuia la nivelul clasei la care am predat, clasa a II-a.

Am descoperit astfel că internetul ne oferea o multitudine de soluții în a transfera sala de clasă în mediul online. Așadar, am început să fac o selecție a acestor instrumente ținând cont de specificul materiei care o aveam de parcurs și de faptul că tot procesul educativ trebuia abordat astfel încât să fie eficient pentru elevii mei.

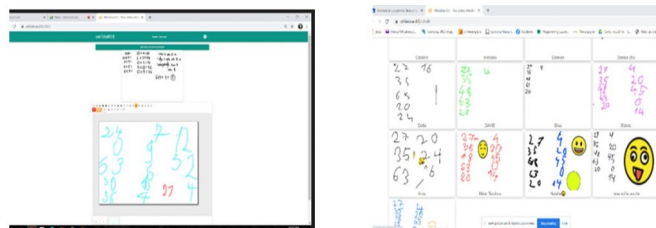
Pe parcursul acestui proces de autoperfecționare, am descoperit diferite tipuri de instrumente digitale care m-au ajutat să îmi

desfășor întreaga activitatea didactică din perioada școlii online. Acestea au fost:

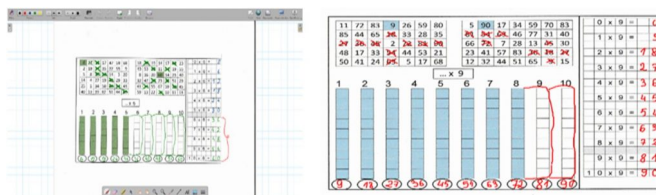
- Conferința video – Meet – platforma de comunicare instant;
- Table digitale interactive – OpenBoard, Whiteboard.fi – aici se pot încărca documente, imagini, pe care le expunem pe ecran în timpul întâlnirii online;
- OneNote – blocnotes digital – permite aplicarea unor șabloane predefinite și oferă un spațiu în care se pot colecta și gestiona eficient toate notițele;
- Instrumente fizice – tableta grafică;
- Aplicații de gestiune școlară – Google Classroom – permite gestionarea unei clasei virtuale;
- Aplicații pentru prezentarea dinamică a lecțiilor – PowerPoint, Youtube, Padlet (l-am folosit ca portofoliu ilustrativ al activității online);
- Aplicații interactive – Liveworksheets, Worldwall, LearningApps – permit crearea de materiale care susțin învățarea și oferă un feedback imediat.

În cele ce urmează, voi expune cum am procedat la predarea operației de înmulțire a numerelor naturale de la 0 la 100, la clasa a II-a, folosind diverse instrumente digitale.

- Calculul oral – s-a desfășurat pe Whiteboard.fi – tablă interactivă care permite crearea unui spațiu de lucru individual, spațiu unde elevii au scris rezultatele exercițiilor propuse spre rezolvare.



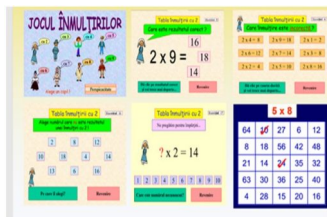
- Predarea noilor cunoștințe s-a făcut prin intermediul unor fișe de lucru. Acestea au fost trimise în format lettric elevilor și s-au completat în paralel de către cadrul didactic prin încărcarea lor pe OpenBoard și folosind tableta grafică.



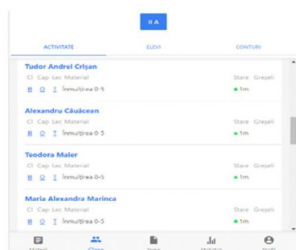
- Fixarea cunoștințelor – s-a efectuat pe blocnotes-ul digital OneNote prin scrierea schițelor lecțiilor cu tableta grafică;



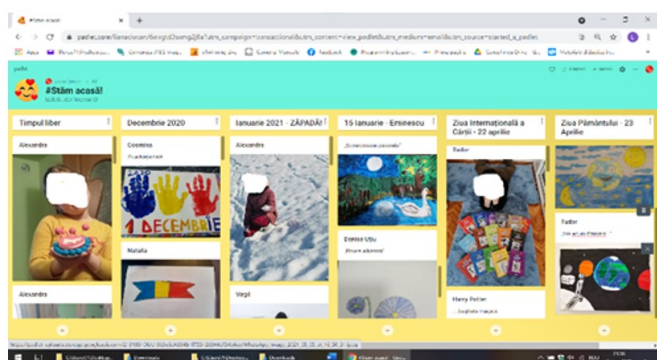
- Consolidarea cunoștințelor – s-a efectuat prin ppt-uri interactive, Worldwall, Liveworksheets;



- Evaluarea cunoștințelor – s-a realizat prin intermediul aplicației ASQ. Această aplicație este utilă pentru cadrele didactice, pentru că permite crearea clasei de elevi unde se poate vedea ce lucrează fiecare elev, se pot da sarcini diferite, se pot da teme direct din aplicație și se poate efectua testarea fiecărui elev, nota fiind acordată la sfârșitul testului pe baza unui barem. Pe lângă materialele existente în aplicație se pot crea și materiale proprii. Totodată aplicația le oferă elevilor posibilitatea de a lucra și exersa în ritmul lor materialele propuse și de a intra în competiție cu alți copii, fiind recompensați pentru activitatea lor (puncte, medalii), iar părinții pot să urmărească activitatea și evoluția copilului lor.



- Aplicația Padlet – am folosit-o ca un portofoliu ilustrativ al activităților extracurriculare unde am postat diferite lucrări ale elevilor.



Predarea operației de înmulțire la clasa a II-a cu ajutorul acestor instrumente digitale s-a dovedit a fi eficientă și datorită receptivității elevilor, receptivitate care a constat în existența competențelor de folosire a instrumentelor TIC.

Elementele care au funcționat bine în cadrul învățământului online au servit drept reper pentru îmbunătățirea învățământului tradițional, odată cu reîntoarcerea la școala față în față.

Bibliografie

- vioreltrifan.wordpress.com/jocuri-didactice/
- revistacariere.ro/inspirație/educație/școala-online-între-provocare-și-schimbare/

Implicațiile pedagogice ale utilizării jocului didactic pentru dezvoltarea proceselor psihice la preșcolari

De **Denisa Radu**

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 16, Sibiu (Sibiu)



În opinia mea, reușita jocului didactic are în vedere trei componente indispensabile fără de care nu ar putea fi realizată (proiectarea, organizarea, desfășurarea metodică, modalitatea cadrului didactic de asigurare a unei concordanțe depline între toate elementele definitorii ale jocului didactic). Pentru concretizarea practică a acestor informații despre jocul didactic, am optat înspre selectarea unui joc ce vizează, în mod special, cunoștințele matematice ale preșcolarilor din grupa mare, cu titlul: „Să împodobim bradul!”. Menționez faptul că am aplicat acest joc în cadrul orelor de practică pedagogică în învățământul preșcolar, în cadrul anului III de studiu din facultate, și am urmărit cu atenție efectele produse de joc pentru copii.

Prin joc, copilul învață să descifreze lumea reală, motiv pentru care jocul ales „Să împodobim bradul!”, are la bază cunoscuta idee a lui Haeckel, conform căreia prin intermediul acestuia, copilul descoperă acțiunile întâmpinate ulterior pe durata vieții adulte. Prin urmare, se poate afirma că jocul didactic „Să împodobim bradul!” se încadrează în teoria repetițiunii, abordată de Stanley Hall.

În ceea ce privește taxonomiile specifice domeniului ludic, se remarcă faptul că, prin joc, copilul regăsește locul în care își exprimă fanteziile, dorințele și chiar experiențele reale, într-un mod simbolic. Astfel, jocul didactic „Să împodobim bradul!” face trimitere la taxonomiile abordate de Anna Bacus, cu referire la categoria jocurilor simbolice (matematice), ce cuprinde jocurile de numărare.

Jocul didactic „Să împodobim bradul!” este un joc didactic matematic, ce se poate desfășura în perioada sărbătorilor de iarnă, după cum reflectă atât titlul, cât și tema proiectului: „Sărbători”, pe durata săptămânii cu denumirea „Sărbători și tradiții de iarnă”. Astfel, atât tema proiectului tematic, pe de-o parte, cât și tema săptămânală, pe de altă parte, fac trimitere la tema anuală: „Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?”, deoarece acest joc vizează exprimarea stărilor, emoțiilor, sentimentelor copiilor provocate de specificul sărbătorilor de iarnă și concretizate în comportamente ludice în cadrul activităților din grădiniță.

Scopul jocului vizează consolidarea și sistematizarea cunoștințelor matematice ale preșcolarilor, cu privire la numărul în limitele

0-9, cu sau fără material intuitiv. În acest fel, pentru îndeplinirea scopului jocului, s-au propus următoarele obiective operaționale: consolidarea cunoștințelor și deprinderilor elementare matematice ale preșcolarilor prin intermediul desfășurării unor exerciții recapitulative de recunoaștere și numărare conștientă și corectă a cifrelor aflate în limitele 0-9; activizarea copiilor prin exersarea unor jocuri de selectare a unui grup de obiecte în funcție de cifra reprezentată pe jeton și dezvoltarea simțului creativ și estetic cu privire la împodobirea bradului pentru sărbătoarea Crăciunului, prin formarea unor deprinderi ale copiilor de a acționa cu obiectele.

Sarcina didactică a jocului vizează pe de-o parte, acțiunea de denumire a jucăriilor găsite în cutia trimisă de Moș Nicolae, numărarea prin încercuire a lor și aranjarea acestora în/sub brad în funcție de cifra reprezentată pe jeton, formând grupe de stelute, fundițe, globuri și cadouri, iar pe de altă parte, formarea unor grupuri mici de copii în funcție de numărul indicat de propunătoare.

Jocul este constituit din două etape: pregătitoare și aplicativă. Introducerea în joc se realizează prin prezentarea cadrului didactic a unei cutii de cadou trimisă de Moș Nicolae, în care se află o ghetuță, un brăduț, un spiriduș pe nume Ovi, o baghetă magică, un clopoțel și multe alte elemente cu ajutorul cărora se va împodobi brăduțul (stelute, globuri, fundițe, cutii de cadouri). După acest moment, urmează anunțarea titlului jocului și enunțarea de către cadrul didactic a activităților pe care preșcolarii sunt nevoiți să le realizeze pe parcurs.

Etapă aplicativă va începe prin aranjarea pe măsută a celor 3 cutii de cadouri și numărarea cu voce tare a acestora de către copii, întâi în ordine crescătoare, apoi și descrescătoare, ca și exercițiu recapitulativ. Se trece apoi la explicarea clară a regulilor jocului, la executarea unui joc de probă și în cele din urmă, la desfășurarea jocului propriu-zis astfel: la utilizarea semnalului de către cadrul didactic „*Cu bagheta fermecată/Ovi te numește îndată!*”, copiii au ca sarcină extragerea din cutie și recunoașterea elementelor de decorare a bradului, descrierea lor după formă și culoare, aranjarea acestora pe/sub brad, numărarea lor prin încercuire, selectarea jetonului potrivit ce ilustrează cifra corespunzătoare numărului de elemente din fiecare mulțime și verbalizarea acțiunilor efectuate.

După executarea jocului propriu-zis, la semnalul unei băți din palme, se va anunța trecerea la varianta complicată a jocului în care este implicată în mod special atenția copiilor. Preșcolarii se vor strânge într-un cerc, vor efectua sărituri ca mingea și vor fi atenți la comenzi. Propunătoarea va da semnalul: buchețele de $3+7+9$ stelute, buchețele de $2+4+6$ globuri, buchețele de $1+5+8$ oameni de zăpadă, iar copiii vor forma grupuri mici în funcție de numărul indicat de propunătoare. În încheiere, propunătoarea formulează concluzii și aprecieri asupra modului în care s-a desfășurat jocul, asupra felului în care s-au respectat sarcinile primite, asupra comportamentului copiilor, menționând și câteva recomandări și evaluări cu caracter individual și general.

Regulile jocului sunt concretizate astfel încât să ducă la activizarea tuturor preșcolarilor în toate variantele de joc, cu ajutorul materialelor didactice utilizate: la semnalul propunătoarei „*Cu bagheta fermecată/ Ovi te numește îndată!*”, copilul atins de baghetă va alege un obiect din cutie, îl va descrie în funcție de mărime și de culoare, îl va așeza pe/sub brăduț, va număra prin

încercuire materialele alese, va comunica colegilor acțiunea efectuată și va alege jetonul ce ilustrează cifra corespunzătoare numărului de elemente din fiecare mulțime. Dacă va număra corect, va fi aplaudat de întreaga grupă (Varianta I). Prin formula magică a baghetei se va alege un copil care va așeza pe brăduț atâtea elemente câte indică cifra de pe jetonul propunătoarei. Copilul ales va comunica acțiunea efectuată, descriind jucăriile utilizate pentru împodobirea bradului după formă, mărime și culoare, apoi le va număra prin încercuire (Varianta II). La semnalul unei băți din palme, se va anunța trecerea la varianta complicată a jocului: copiii se vor strânge într-un cerc, vor efectua sărituri ca mingea și vor fi atenți la comenzi. Propunătoarea va da semnalul: buchețele de $3+7+9$ stelute, buchețele de $2+4+6$ globuri, buchețele de $1+5+8$ oameni de zăpadă, iar copiii vor forma grupuri mici în funcție de numărul indicat de propunătoare.

Materialul didactic utilizat a fost ales conform jocului didactic: imagini cu cifre, cutie mare, cadouri, clopoțel, baghetă, stelute, globuri, fundițe, brăduț, fișă de lucru, silueta unui spiriduș, ghetuță, recompense.

Elementele de joc consemnate pentru desfășurarea optimă a acestuia sunt: surpriza, bagheta fermecată, aplauzele, mișcarea, mânguirea materialului, împodobirea bradului, hora copiilor, interpretarea cântecului, sunetul clopoțelului, recompensarea rezultatelor bune.

Jocul didactic „Să împodobim bradul!” s-a propus să fie organizat sub două variante posibile de joc și anume: se numește un copil prin formula magică a baghetei spiridușului Ovi, care va alege din cutie o jucărie preferată (de exemplu, o stelută), o așază în brad, o numără prin încercuire, alege jetonul potrivit numărului de obiecte așezate pe brăduț și apoi spune: „*Eu am împodobit bradul cu o stelută*” (Varianta 1); prin formula magică a baghetei se va alege un copil care va așeza pe brăduț atâtea fundițe câte indică cifra de pe jetonul propunătoarei (8,3,5), cât și $1+2+3$ cadouri sub brad. Copilul ales va comunica acțiunea efectuată, descriind jucăriile utilizate pentru împodobirea bradului după formă, mărime și culoare, apoi le va număra prin încercuire (Varianta II). Pentru complicarea jocului, s-a propus o altă variantă de joc: Copiii vor forma un cerc, executând sărituri ca mingea, iar propunătoarea se va așeza în mijlocul cercului alături de Ovi. La semnalul: „*Buchețele de 5 stelute/2 fundițe/9 globuri*” etc., copiii vor forma grupuri din tot atâția membrii cât indică numărul precizat de propunătoare.

Pe parcursul jocului didactic „Să împodobim bradul!”, este implicată activitatea senzorială, intelectuală și afectivă, se afirmă personalitatea copilului și totodată se produc schimbări în conținutul și structura proceselor cognitive. Această activitate îl angajează total pe elev în dorința de autodepășire și perfecționare a senzațiilor și percepțiilor, în dezvoltarea spiritului de inițiativă, în exersarea memoriei (atunci când apare consolidarea numărului în limitele 0-9), atenției (atunci când preșcolarii sunt predispuși să aleagă jetonul potrivit ce indică cifra corespunzătoare numărului de elemente aranjate pe brad) și a imaginației (atunci când preșcolarii trebuie să decoreze creativ bradul cu toate elementele oferite). Totodată, conduita civilizată a preșcolarilor este modelată prin respectarea regulilor jocului, astfel fiind influențat comportamentul lor.

Jocul le oferă îmbogățirea tuturor cunoștințelor matematice ale copiilor cu privire la numărul și numărul în limitele 0-9, cu sau

fără material intuitiv, apoi le mărește capacitatea de sistematizare și consolidare a acestor cunoștințe, care nu se bazează neapărat pe experiențele lor anterioare. Toate acestea sunt mijloace prin care creativitatea și independența gândirii sunt stimulate.

În concluzie, consider că jocul „Să împodobim bradul!” nu are un rol foarte însemnat în transmiterea unor noi cunoștințe, ci are un rol accentuat în prezentarea, consolidarea, adâncirea, sistematizarea și verificarea cunoștințelor matematice ale copiilor. Jocul presupune un plan, stabilirea unui scop, fixarea regulilor, toate acestea având o finalitate ce poate să producă satisfacție sau nu pentru preșcolari. Așadar, prin desfășurarea acestui joc, copilul va învăța să suporte eșecul cu demnitate sau se va bucura de succesul său.



iTeach: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: Institutul pentru Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice