



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 102 / FEBRUARIE 2020

102

Principalele tendințe manifestate în planul metodologiei didactice

| **ROXANA-ALINA PATRICHE**

Activități de stimulare a creativității la ora de Limba și literatura română

| **CRISTINA LĂCĂTUȘU**

Abordarea creativă a textului literar prin activități STEAM

| **VALERICA MITITELU**

Studiu privind eficiența jocului în activitățile matematice

| **VALENTINA STANCU**

Jocul, strategie care favorizează dezvoltarea personalității copilului preșcolar

| **ANA HÎRȚAN**

Studiu privind rolul activităților socio-emoționale în dezvoltarea timpurie a copiilor cu părinți plecați la muncă în străinătate

| **PAULA STÎNA**

Studiu privind impactul migrației părinților asupra elevilor din învățământul preuniversitar din județul Mehedinți

| **MIRELA RUSU**

Studiu de caz: Probleme comportamentale

| **RODICA-CRINA LUNTRARU**

PBL sau Cum învăț și eu, și elevii

| **VIOLETA-DANIELA NEDELCU**

Jocul lingvistic și flashcardurile – o alternativă metodică viabilă pentru însușirea limbii străine

| **CRISTINA-SILVIA DEDU**

Învățarea folosind jocurile pe calculator – parte a învățării active

| **CLAUDIA SMARANDACHE**

VoiceThread, o platformă bazată pe web folosită la disciplinele tehnice

| **CARMEN POPESCU**

Utilizarea TIC în cadrul orelor de limba franceză

| **ROXANA CHELARIU**

Elemente de educație pentru drepturile copiilor în învățământul preșcolar

| **DANA IOANA**



Editor: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație



Online: www.iteach.ro/experiencedidactice



Partener: Institutul de Științe ale Educației

Revista "iTeach: Experiențe didactice" își propune să promoveze aspectele practice ale predării, învățării și evaluării școlare prin aducerea în prim plan a experiențelor concrete ale cadrelor didactice. Constituie un canal de comunicare și de informare în cadrul comunității cadrelor didactice înscrise pe platforma iTeach.

Descriere prin cuvinte cheie:

didactică aplicată, practică pedagogică, situații educative, experiențe didactice

iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

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

EDITOR: **TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație**

www.tehne.ro



REDACȚIA:

Str. Dr. Louis Pasteur 54
București 050536

COLECTIV DE REDACȚIE

dr. Olimpiu ISTRATE (Universitatea din București, Departamentul pentru Formarea
Profesorilor)

dr. Oana GHEORGHE (Institutul de Științe ale Educației)

dr. Simona VELEA (Institutul de Științe ale Educației)

Alexandra BUNICA (Institutul de Științe ale Educației)

Doru ȘTEFĂNESCU (Social IT)

dr. Simona GĂBUREANU (Universitatea Politehnica București, Catedra pentru Pregătirea
Personalului Didactic)

dr. Ema FÂCIU (Universitatea "Vasile Alecsandri" din Bacău, Școala doctorală; Casa
Corpului Didactic "Grigore Tăbăcaru" Bacău)

E-MAIL: echipa@iteach.ro

PAGINA REVISTEI:

www.iteach.ro/experiencedidactice

Principalele tendințe manifestate în planul metodologiei didactice

De **Roxana-Alina Patriche**

Activitatea didactică se prezintă ca un demers multilateral, ca o acțiune de dezvoltare a ființei umane, iar îndeplinirea sa are loc în situații specifice în care influența profesorului, orientată către dobândirea unei schimbări în pregătirea elevului este sprijinită de acțiunea personală de învățare a acestuia. De aceea, tot ce realizează cadrul didactic, ca influență exterioară, nu se reflectă imediat asupra progresului elevului, ci devine un factor condiționat de o schimbare doar atunci când reușește să implice școlarul într-un demers intelectual, într-o demonstrație volitivă sau într-o manifestare afectivă. În scopul îndeplinirii unor finalități educative, adaptarea metodelor didactice la caracteristica principală a intervenției îi revine cadrului didactic.

Ultimii ani au relevat un interes crescut pentru metodele activ-participative. Acesta este născut de actuala orientare a școlii către noi idealuri și conținuturi, către noi oportunități de cunoaștere și operare (Cerghit, I.; Radu, I. T.; Popescu, E.; Vlăsceanu, L., 1991). În acest sens se remarcă nevoie acută de a instrui copiii pentru un parcurs ulterior activ și creativ, pentru o mai puternică implicare în soluționarea diverselor dificultăți ale vieții.

Grija pentru utilizarea unor metode moderne însoțește în continuare tradițiile anterioare ale școlii active, care avansa opinia de efort psihic și fizic, rezultat din îmbinarea strânsă a gândirii și acțiunii, a operațiilor intelectuale și a practicii. Didactica modernă, însă, accentuează atitudinea activă a școlarului provenită din inițiativă proprie, iar mediul școlar are menirea de a-i dezvolta elevului interesul de a descoperi, de a observa și motiva, de a cerceta și a construi, de a examina, de a inova și crea etc. (idem).

Metodele de formare și educație urmăresc atât forma de comunicare și de dobândire a unor conținuturi și valori morale, precum și formarea comportamentului, a priceperilor, a deprinderilor și a unor atitudini, dar și a felului în care se formează unele competențe intelectuale și sufletești. De asemenea, metodele presupun și verificarea gradului de însușire a cunoștințelor și crearea de abilități. De aici putem concluziona că metodele susțin atingerea unor obiective de cunoaștere, de învățare (dobândirea unor cunoștințe, îndemânări, capacități, calități morale) și formative (de formare a atitudinilor și modelarea trăsăturilor de caracter).

Folosirea cu succes a metodelor, în orele de curs, presupune o temeinică stăpânire a domeniului teoretic al acestei teme, o utilizare minimă anterioară și inserarea potrivită în demersul didactic, în corelație cu metodele tradiționale. Această modalitate de abordare didactică îl prefăcește pe școlar într-un actor, direct angajat în procesul de învățare, gata să dobândească printr-un efort propriu cunoștințele necesare, o implicare maximă a minții, antrenându-l în legătură cu sarcinile date. Cu situația de învățare în care este antrenat, Elevul devine astfel un element activ al propriei evoluții ca rezultat al situației de învățare la care el este supus.

Formarea competențelor presupune utilizarea unei metodologii de

lucru active, relaționale, care să declanșeze o acțiune complexă, nu doar din punct de vedere intelectual, ci și comportamental, cu urmări în ansamblul strategiilor utilizate.

Strategia didactică reprezintă o modalitate de abordare a instruirii, de îmbinare optimă a mijloacelor cu metodele didactice, și cu modalitățile de organizare incluse în procesul instructiv-educativ, pentru a viza îndeplinirea unor obiective. Alegerea unei strategii presupune stabilirea unei modalități de învățare în situații optime. Ținând cont de strategia didactică abordată, cadrul didactic găsește și asociază acele acțiuni pe care școlarul trebuie să le realizeze operațional și mental, pentru dobândirea achizițiilor dorite.

Putem identifica o suită de nevoi spre care ar trebui să avanseze metodele instructiv-educative.

- aplicarea practică a noilor metode și procedee instructive care să rezolve potrivit recente contexte de învățare la care participă elevul; îmbogățirea cantitativă a metodelor, prin ajustarea includerii și unora nespecifice, din alte domenii, dar care pot clarifica multumitor unele exigențe (brainstormingul); nu este recomandată întotdeauna folosirea lor în exces;
- amplificarea folosirii îmbinărilor metodologice prin succesiunea unor însușiri; abandonarea unei metode predominante în avantajul unei diversități metodologice, care să vină în ajutorul cerințelor elevilor și care să fie adaptate continuu la nevoia lor de învățare;
- utilizarea frecventă a unor metode moderne, prin implicarea directă a sistemelor cognitive și operaționale ale școlarilor și prin solicitarea unor metode pasive doar atunci când e necesar;
- optimizarea metodologiei prin inserarea unor materiale didactice recomandabile care aduc un plus de autenticitate în îmbunătățirea actului de predare-învățare; asta nu implică doar includerea unui mijloc de învățământ, oricât de potrivit ar fi acesta, ci o pregătire prealabilă din punct de vedere metodologic;
- folosirea frecventă a unor metode care solicită elementele de relație ale procesului didactic, respectiv comunicarea dintre profesor și elevi sau între elevii aceleiași clase; susținerea dreptului școlarului de a deprinde conținuturi prin cooperare cu ceilalți colegi;
- întărirea valorii formativ-educative a metodelor didactice; încurajarea metodelor de soluționare a problemelor; cultivarea metodelor de autoeducație continuă; prezentarea unei metodologii care să-i îndrume pe școlari spre scopul stabilit, adaptarea metodelor la contextul realității înconjurătoare.

Metodele moderne de instruire accentuează interdependența relațională care se stabilește între elevi și cadrul didactic în procesul învățării. Copiii reușesc să asculte, să colaboreze, să se exteriorizeze în situații multiple, își atribuie responsabilități și ipostaze în care se pot cunoaște pe sine. Lucrul pe grupe devine o necesitate a școlii contemporane și este o modalitate de sprijinire a elevilor pentru a trece de probele unde este nevoie de formarea deprinderilor de muncă în echipă.

Activități de stimulare a creativității la ora de Limba și literatura română

De **Cristina Lăcătușu**

Textul își propune să scoată în evidență importanța stimulării creativității elevilor în cadrul orelor de Limba și literatura română, mai ales că avem la îndemână materialul necesar, literatura, care poate fi utilizată în diferite moduri: în cadrul unor ateliere, concursuri, activități interdisciplinare.

Se spune că nu poți rămâne fără creativitate, deoarece cu cât folosești mai multă, cu atât ai mai mult din ea iar în cadrul orelor de limba și literatura română găsim suficiente resurse pentru a pune în valoare imaginația copiilor. Așa cum o spune și programa școlară, „scopul studierii disciplinei Limba și literatura română în perioada școlarității obligatorii este acela de a forma progresiv un tânăr cu o cultură comunicatională și literară de bază, capabil să înțeleagă lumea din jurul său, să comunice și să interacționeze cu semenii exprimându-și gânduri, stări, sentimente, opinii etc., să fie sensibil la frumosul din natură și la cel creat de om, să-și utilizeze în mod eficient și creativ capacitățile proprii pentru rezolvarea unor probleme concrete în viața de zi cu zi, să poată continua în orice fază a existenței sale procesul de învățare”.

Orele de Limba și literatura română oferă reale posibilități de organizare și desfășurare a unor activități ce pot dezvolta capacitatea de creație a elevilor, cum ar fi: povestirea cu schimbarea formei sau a finalului, ilustrarea textelor literare, modelajul, dramatizarea textelor literare prin jocul de rol, realizarea compunerilor, crearea de poezii, ghicitori, alcătuirea unor dialoguri plecând de la o situație dată. Eforturile depuse de elevi pentru transpunerea acțiunilor, faptelor într-o altă modalitate de comunicare implică procese și operații mintale, trăiri afectiv-emoționale și capacități expresionale care se înscriu cu contribuții importante la dezvoltarea potențialului creativ al elevilor.

Am încercat să stimulez activitatea creativă a elevilor prin organizarea unor ateliere în care pornind de la o imagine, un cuvânt cheie sau o emoție, elevii au fost puși în rolul unor autori, realizând poezii, compuneri, eseuri și ghicitori. Acestea au fost incluse în portofoliile realizate la clasa și înscrise în diverse concursuri școlare, la care copiii au avut ocazia să primească o binemeritată răsplătă pentru munca depusă. Toate aceste compoziții ale lor contribuie la dezvoltarea creativității, deoarece reprezintă o sinteză a tot ceea ce învață elevii, fiind totodată un prilej de valorificare a experienței de viață a elevului și de manifestare a imaginației și fanteziei creatoare.

Atelierul de pictură reprezintă o altă încercare de a valorifica creativitatea elevilor mei. Plecând de la ideea că orice operă literară, indiferent de gen, poate fi înțeleasă nu numai din cuvinte, ori de câte ori timpul ne permite, organizez ateliere în care elevilor li se dă ocazia să transpună în imagini ceea ce au învățat. De exemplu, la clasa a VIII-a, după studierea poeziei „Lacul”, de Mihai Eminescu, am avut o astfel de întâlnire la care le-am cerut elevilor să picteze peisajul descris în opera literară. Știm cu toții că nu toată lumea este înzestrată cu simț artistic sau cu talent la pictură, dar cu toate acestea activitatea s-a dovedit a fi pe placul

copiilor, care și-au imaginat peisajul descris de Eminescu în cele mai variate moduri.

Jocul de rol reprezintă o metodă deja consacrată de dezvoltare a creativității elevilor. Puși în pielea personajelor despre care au învățat pot înțelege mult mai ușor sentimentele pe care autorul a dorit să le transmită. La fel ca atunci când citesc o carte sau văd un film, se pot transpune în lumea operei literare, se regăsesc în situații imprevizibile, sunt puși în fața unor noi descoperiri. Scurtele dramatizări ale unor texte literare au devenit deja tradiție pentru orele noastre de Limba și literatura română iar mulți copii au demonstrat un talent actoricesc nativ, ceea ce mă face să cred că obiectivele mele, acelea de a stimula creativitatea, nu numai că și-au atins scopul, ci chiar l-au depășit.

Toate aceste activități, centrate pe elevi, promovează o învățare activă, îi ajută să-și descopere potențialul creator, gustul pentru frumos dar și înțelegerea unor noțiuni dintr-o altă perspectivă, pentru că așa cum spunea și Paulo Coelho „*oricine are un potențial creativ, și din momentul în care îți exprimi acest potențial creativ, ai șansa să schimbi lumea*”.

Bibliografie:

- Amabile, T.M., 1997, Creativitatea ca mod de viață, Editura Știința și Tehnica, București.
- Cerghit, I., 2006, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași.
- Moraru, I., 1997, Psihologia creativității, Editura Victor, București.
- Roco, M., 2004, Creativitate și inteligență emoțională, Editura Polirom, Iași.

Abordarea creativă a textului literar prin activități STEAM

De **Valerica Mititelu**

Școala modernă presupune adaptarea stilului de predare la modul de a învăța al generației actuale. De aceea, este nevoie să folosim creativitatea pentru a găsi metodele eficiente pentru elevii noștri, pentru diferitele stiluri de învățare pe care le avem în clasă. În cadrul proiectului Erasmus+ SOFT SKILLS, am ales o abordare transdisciplinară pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă fapte, evenimente și fenomene din jurul lor printr-o abordare experiențială și integrată, pornind de la textele literare și trecând prin STEAM. Întrucât rezultatele unei astfel de abordări sunt foarte bune, consider că exemplele de bune practici sunt utile tuturor cadrelor didactice deschise la nou.

Activitățile STEAM - Științe, Tehnologie, Inginerie, Arte, Matematică - ne permit o abordare modernă, transdisciplinară, sala de clasă transformându-se astfel într-un mediu de învățare creativ, unde elevii deprind modalități noi de a soluționa problemele, dobândesc acele competențe vizate pentru categoria de vârstă în care se încadrează, creează și folosesc instrumentele de lucru într-o manieră inovatoare.

În momentul în care desfășurăm cu elevii noștri astfel de activități, îi ajutăm să își dezvolte imaginația, gândirea critică, să pună în aplicare ideile pe care le au, să soluționeze anumite probleme propuse sau descoperite, să utilizeze eficient tehnologia sau să își descopere pasiunile pentru anumite domenii (științific, inginerie, artă...).

Voi exemplifica cu o astfel de activitate STEAM cu elevii din clasa a III-a, utilizată în cadrul proiectului Erasmus+ SOFT SKILLS. Punctul de plecare l-a constituit povestea **Jack și vrejul de fasole** ,de Joseph Jacobs.

Pentru formarea competențelor specifice limbii române: extragerea unor informații de detaliu dintr-un text informativ sau literar accesibil; formularea unei păreri despre o povestire/personajele acesteia; participarea la interacțiuni pentru găsirea de soluții la probleme , după citirea explicativă a textului , grupați câte trei, elevii au completat sarcinile de pe fișa de lucru (**Cadrane**) cu privire la sinonimie, completarea spațiilor libere folosind informații din text, exprimarea părerii cu privire la acordul/dezacordul față de ceea ce a făcut Jack. Întrucât **Metoda pălăriilor gânditoare** este o tehnică interactivă de stimulare a creativității participanților, care se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă, am optat pentru aceasta considerând că acele competențe pe care le-am vizat se pot realiza eficient în acest mod. Sarcinile de la

Pălăriile gânditoare au fost următoarele:

1. Pălăria albă - informează

Relatați pe scurt ce s-a întâmplat în lectură.

2.Pălăria roșie- sentimente

Ce sentimente ați avut citind lectura?

3.Pălăria neagră- aspecte negative

Cu ce nu sunteți de acord? De ce?

4.Pălăria verde- creativitate

Imaginați-vă un dialog cu Jack. Despre ce ați vorbi cu el?

5. Pălăria galbenă- aspecte pozitive

Ce calități ale lui Jack ați descoperit pe parcursul lecturii?

6. Pălăria albastră- clarifică

Clarificați de ce a acționat Jack așa pe parcursul lecturii.

Fiind o abordare STEAM, la **științe** elevii au semănat boabe de fasole - în pământ sau în pungi transparente, lipite pe fereastra clasei, respectând condițiile necesare creșterii unei plante, urmând ca observațiile să fie trecute în Jurnalul unei plante de fasole (resursă descărcată de pe *Twinkl*). Pe baza observațiilor, copiii vor măsura și creșterea plantelor și vor compara rezultatele. În acest mod, sunt realizate și competențele specifice disciplinei matematică.

Pentru partea de **tehnologie**, copiii au utilizat tabletele pentru informații despre cum se seamănă corect - de asemenea, resursă *Twinkl* - au făcut fotografiile colegilor în timpul lucrului, iar în laboratorul de informatică au realizat în Word un text nonliterar: Afișul pentru un spectacol de teatru Jack și vrejul de fasole, urmând a aplica ce au învățat la ora de limba română despre ce sunt, ce conțin și la ce folosesc afișele.

Pentru partea de **inginerie**, elevii au fost provocați să își imagineze că uriașul i-a blocat lui Jack accesul spre casă, ei având sarcina de a găsi soluții pentru a-l ajuta să se salveze. Elevii au realizat și testat parașute, planoare, aripi (gândindu-se la pene de la gâinile uriașului), un zmeu, balon, scară din frânghie.

În ceea ce privește aria curriculară **Arte**, elevii au realizat benzi desenate cu alt final pentru lectură.

Deși necesită multă muncă și imaginație, activitățile STEAM presupun, pentru copii, lucru în echipă, colaborare, încurajează inovația, îi ajută să se apropie de probleme de matematică, de fizică ori chimie, într-un mod realist și care îi face să își dorească

să învețe mai mult.

Studiu privind eficiența jocului în activitățile matematice

De **Valentina Stancu**

Activitatea de învățare a noțiunilor și conceptelor matematice este o activitate complexă, cu multe provocări pentru cadrele didactice din ciclul primar. Pentru a demonstra eficiența folosirii jocului didactic, am inițiat o microcercetare educațională pentru evidențierea unor relații cauzale între abordarea de tip ludic și performanța crescută a elevilor (ipoteza de cercetare). Experimentul a reprezentat principala metodă de investigație. Observația a fost utilizată în perioada premergătoare și în timpul desfășurării experimentării, cu scopul de a compara și surprinde comportamentul, reacțiile elevilor și mai ales, condițiile psihopedagogice în care jocul didactic asigură situației educative o deosebită valoare formativă.

Experimentul pedagogic a presupus crearea unor situații noi, prin introducerea unor modificări în desfășurarea acțiunii educaționale, cu scopul verificării ipotezei de cercetare. Am urmărit, de asemenea, modul în care se adaptează și este acceptată această metodă de către elevii cu grade diferite de pregătire. Probele de evaluare au fost folosite pentru a măsura cât mai exact volumul și cunoștințele înainte, în timpul și după efectuarea experimentării. Testul final a avut un caracter mixt de cunoștințe și aptitudini, verificând atât capacitatea de reproducere a unor cunoștințe cât și nivelul de dezvoltare a capacităților de analiză și sinteză de aplicare a cunoștințelor în noi situații.

Pentru a răspunde cerințelor creșterii randamentului școlar al elevilor în prezenta cercetare mi-am propus următoarele obiective:

- integrarea jocului didactic matematic în realizarea unor demersuri didactice matematice în care să-i atragem pe școlarii mici;
- cunoașterea modului de prezentare a fiecărei noțiuni matematice;
- crearea situațiilor de învățare adecvate nivelului de vârstă și posibilităților intelectuale ale clasei.

În cadrul cercetării întreprinse am pornit de la următoarea ipoteză: integrând adecvat jocul didactic matematic în lecțiile de matematică din ciclul primar, poate duce la creșterea eficienței învățării noțiunilor matematice și la creșterea randamentului școlar.

Deoarece mi-am propus să declanșez o acțiune educațională rezultatele acesteia fiind înregistrate și prelucrate pentru a demonstra eficiența folosirii jocului didactic, prin metodologia adoptată se va ajunge la descoperirea unor relații cauzale.

Probele de evaluare au fost folosite pentru a măsura cât mai exact volumul și cunoștințele înainte, în timpul și după efectuarea experimentării. Testul final a avut un caracter mixt de cunoștințe și aptitudini, verificând atât capacitatea de reproducere a unor cunoștințe cât și nivelul de dezvoltare a capacităților de analiză și sinteză de aplicare a cunoștințelor în noi situații. Punctajul s-a

acordat în funcție de gradul de dificultate al întrebării sau problemei și după calitatea sau numărul soluțiilor găsite sau propuse.

Primul pas în reorganizarea instruirii l-a constituit aplicarea unor metode active, folosirea unor exerciții-joc și jocuri cu un grad mai mare de complexitate în comunicarea și reactualizarea noțiunilor matematice, precum și efectuarea unui număr sporit de exerciții și probleme care să asigure înțelegerea de către fiecare elev a sarcinilor cerute și posibilitatea rezolvării cu ușurință a acestora.

Etapele intervenției ameliorative a avut un pronunțat caracter formativ, constând în aplicarea jocului didactic în orice tip/variantă de lecție.

În urma experimentului efectuat, putem spune că utilizarea jocului didactic satisface cerințele unui învățământ formativ, deoarece antrenează majoritatea elevilor, sporește gradul de motivație a învățării prin satisfacțiile pe care elevii le obțin prin rezultatele pozitive ale muncii lor. Progresul elevilor a fost evidențiat de creșterea gradului de realizare a obiectivelor instruirii, creșterea materializată în mărirea valorii notelor pentru nivelul de cunoștințe și deprinderi atins.

Jocul, strategie care favorizează dezvoltarea personalității copilului preșcolar

De **Ana Hîrțan**

Fiecare activitate din grădiniță trebuie să fie o reușită, să aducă de fiecare dată lucruri noi și interesante pentru cel ce învață, astfel încât, în urma fiecărei activități, personalitatea copilului să cunoască modificări și transformări pozitive. Educatoarea este cea care optează pentru strategia potrivită, pentru metode, procedee și mijloace de învățământ diverse și interactive, astfel ca acestea să producă modificări pozitive în dezvoltarea personalității copilului preșcolar.

„Cine nu știe să se joace cu copilul și crede că acest amuzament este mai prejos de demnitatea sa, atunci acela nu trebuie să se facă educator.” – Christian Gotthilf Salzmann

Chiar dacă toate formele de organizare și desfășurare a procesului instructiv-educativ din grădiniță sunt strâns legate între ele și concură spre finalitățile învățământului preșcolar, avem convingerea că jocul, sub toate formele sale, are cel mai mare răsunet în sufletul copilului. În acest context, un loc important îl ocupă activitățile de „Educație pentru societate”, din Domeniul om și societate, ce vizează urmărirea obiectivelor cadru și realizarea obiectivelor de referință pe grupe de vârstă, atât în cadrul unor activități special proiectate, cât și în toate celelalte activități ale programului din grădiniță. Misiunea educatoarei nu este una lesne de realizat: prin joc, formăm convingeri morale, care conduc la valorificarea sentimentelor morale. Astfel învățăm copilul, de la cele mai fragede vârste, să iubească binele, să fie interesat să facă bine, să dorească să facă bine.

Educația morală reprezintă conținutul general al educației, care fixează axiologic o dimensiune generală a educației. Valoarea sa

generală, reflectată pedagogic, o reprezintă binele moral, iar ca orice conținut, urmărește un obiectiv general (formarea și dezvoltarea conștiinței morale a personalității educabilului, fiind proiectat la nivel global, teoretic și practic; integrează un ansamblu de cunoștințe, capacități, sentimente, convingeri, deprinderi, strategii, obișnuințe, atitudini, mentalități morale, prin care personalitatea individului reflectă în mod activ existența sa psihosocială din perspectiva morală) și obiective specifice (formarea și dezvoltarea conștiinței morale teoretice și formarea și dezvoltarea conștiinței morale practice).

Educatorul nu este cel care doar predă, ci este cel care conduce activitatea copilului. Altfel spus, educatorul este cel care îl ajută, îl îndrumă, îl sfătuiește pe copil ce, cum, cât să învețe. Educatorul este acela care știe cât de mult poate să obosească copilul în activitatea sa de învățare, așa încât, găsește momentul oportun pentru a introduce în secvența didactică, un moment de relaxare activă, un moment în care copilul să se simtă în largul său, fără constrângeri, dar, cu toate acestea, să continue învățarea.

Prin intermediul jocului, copilului nu i se dezvoltă doar gândirea, memoria, imaginația și limbajul, ci și sfera afectiv motivațională, punându-l în situația de confruntare cu sine și cu ceilalți, luându-și astfel, în stăpânire propriul eu.

Jocul de rol, de exemplu, este o formă de aplicare și utilizare, în activitatea educativă, a psihodramei, metodă activă ce se bazează pe simularea unor situații, funcții, relații, activități, fenomene, sisteme etc. prin care preșcolarii devin „actori” ai vieții sociale, în vederea câștigării unor status-uri (profesionale, culturale, științifice etc.), „jucând” rolurile corespunzătoare acestora.

Copiii exersează comportamente în contexte variate sau identice, prin jocul de rol, strategie cu puternice valențe instructiv-educative, pentru că activează toți preșcolarii unei grupe, din punct de vedere cognitiv, afectiv și motric-educational, astfel încât îi stimulează să relaționeze mult mai ușor între ei; jocul de rol permite autocontrolul conduitelor, comportamentelor și achizițiilor elevilor și generează situații problematice de analiză a comportamentelor corecte sau incorecte.

În general, se consideră că grădinița conduce copilul în procesul de maturizare socială spre patru direcții principale: dezvoltare fizică, intelectuală și socială a personalității. Frecventarea grădiniței aduce o mare schimbare în viața copilului: se extinde câmpul interacțiunilor sociale, calitatea lor se diversifică, apare necesitatea de a-și adapta comportamentul (a se purta diferit) în cele două medii educaționale distincte, familia și grădinița. Educatoarea trebuie să vină în întâmpinarea tendințelor de dezvoltare, să stimuleze și să creeze mediul propice pentru maturizarea lor. Trebuințele sociale ale copilului pot fi satisfăcute prin măsuri educative ale educatoarei, care necesită calități de profesionist desăvârșit în arta pedagogică.

Considerând că educația morală este o acțiune socială, pentru că are la cei doi poli ai săi omul: educatorul și educabilul, atunci preșcolarul, educabilul ca subiect al activității instructiv-educative va beneficia de o orientare înspre formarea competențelor specifice, care presupun respectarea unor exigențe ale învățării durabile, printre care:

- utilizarea unor metode active (de exemplu, învățarea prin descoperire, învățarea problematizată, învățarea prin cooperare, simularea, jocul de roluri), care pot contribui la

formarea capacității de comunicare, de manifestare a spiritului critic, tolerant, la exprimarea liberă și argumentată a propriei opinii;

- exersarea lucrului în echipă în proiectarea unei cercetări, în elaborarea eșantionului, analiza, prelucrarea și implementarea rezultatelor;
- operarea cu diferite alternative explicative în interpretarea unor fapte, fenomene, procese sociale.

La celălalt pol al educației, educatoarea este cel dintâi profesionist din învățământ, în ordine strict cronologică, chemat să asigure copiilor deschideri către orizontul social, către o integrare formală și conștientă în ansamblul treburilor societății. Ea îl inițiază pe copil în cunoașterea relațiilor sociale, îl formează ca viitor cetățean, îl educă în spiritul valorilor fundamentale ale organizării sociale. Venit în mediul grădiniței direct din familie, copilul trebuie ajutat să vadă lumea prin intermediul normelor de comportare în mediul social; educatoarea îi insuflă reguli de conduită în relațiile cu semenii, îi învață să respecte și să asculte, să ajute dezinteresat persoanele care sunt în nevoie, să devină un om de omenie în vederea integrării facile în viața școlară.

Bibliografie:

1. Cristea, Sorin, Dicționar de pedagogie, Editura Litera-Litera Internațional, București-Chișinău, 2000
2. Cristea, Sorin, Științele sociale, încotro? în Învățământul și anticamera reformei, Editura Porto-Franco, Galați, 1992
3. Cuznețov Larisa, Educație prin optim axiologic, Chișinău, 2010
4. Dumitrana, Magdalena, Copilul, familia și grădinița, Editura Compania, Colecția Metodidact, București, 2000
5. Haheu- Munteanu, Efrasina, Metode ludice de studiere a mediului ambiant, Chișinău, 2014
6. Lovinescu, Alexandrina, V., Bunele deprinderi în grădiniță și acasă, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1995

Studiu privind rolul activităților socio-emoționale în dezvoltarea timpurie a copiilor cu părinți plecați la muncă în străinătate

De **Paula Stîna**

Plecarea părinților la muncă în străinătate afectează starea emoțională a copilului de vârstă preșcolară și școlară mică, având un impact asupra dezvoltării acestuia. Tristețea, sentimentul de abandon, comportamentul agresiv și scăderea rezultatelor școlare se numără printre principalele simptome psihologice întâlnite la copiii ai căror părinți se află la muncă în străinătate. Implicarea acestor copii în activități cu caracter socio-emoțional conduce la o îmbunătățire semnificativă a gradului de adaptare și capacitate socială, de integrare socio-afectivă, precum și a autocontrolului acestora.

Una dintre caracteristicile specifice vârstei preșcolare și școlare mici este dezvoltarea semnificativă atât pe plan fizic și cognitiv, cât și pe plan socio-emoțional. Cercetările din domeniul psihologiei au dovedit că dezvoltarea socio-emoțională a copiilor, capacitatea

de recunoaștere, conștientizare și de gestionare a emoțiilor, precum și capacitatea de a relaționa cu cei din jur este la fel de importantă precum dezvoltarea intelectuală și fizică.

Tema acestui studiu vizează rolul activităților socio-emoționale în ameliorarea comportamentului agresiv al copiilor de vârstă preșcolară și școlară mică care au părinții plecați la muncă în străinătate.

„Indiferent de vârstă, majoritatea copiilor ai căror părinți pleacă la muncă în străinătate resimt această situație ca pe un abandon. Riscul psihologic nu constă în ”abandonul” în sine, ci în modul în care copiii reușesc să integreze această experiență traumatizantă în povestea vieții lor. În general, copiii ajung la două concluzii negative: ei nu sunt importanți ca persoane, nu sunt vrednici de a fi iubiți, iar ceilalți nu sunt de încredere și există mereu pericolul de a fi părăsiți”, spun reprezentanții Asociației Salvați Copiii. Efectele abandonului sunt profunde și nefaste, putând însoți individul de-a lungul întregii sale vieți, din acest motiv este importantă identificarea și tratarea problemelor emoționale apărute în asemenea situații.

Subiecții studiului sunt doi frați, unul de vârstă preșcolară (6 ani) și celălalt de vârstă școlară mică (8 ani). Datorită situației materiale precare a familiei , părinții au decis să plece din țară, la muncă în Italia. Copiii locuiesc împreună cu bunicii din partea mamei, fiind crescuți de la plecarea părinților, în urmă cu trei ani. În tot acest timp cei doi copii și-a văzut părinții o singură dată, când aceștia au venit în țară, pentru două săptămâni. Chiar dacă se află în grija bunicilor de mai bine de 3 ani, aceștia nu au autoritate asupra copiilor.

Copiii deși fără probleme fizice și psihice, întâmpină unele greutăți în a face față cerințelor școlii, respective a grădiniței. Datorită faptului că părinții i-au lăsat în grija bunicilor spre a-i crește, aceștia au profitat de lipsa de autoritate a bunicilor și ca urmare au început să manifeste un comportament agresiv, comportament care se manifestă în mod special în colectivitate, la școală și la grădiniță (altercații, injurii, néndeplinirea unor sarcini, distrag atenția colegilor).

Evaluarea inițială și finală au constatat în determinarea gradului de sociabilitate și de autocontrol al copiilor, prin utilizarea fișei de apreciere a sociabilității și a testului Marshmallow. Fișa de apreciere a sociabilității a fost elaborată după „Fișa de cunoaștere și evaluare a copilului” prezentată de către E. Verza și F.E.Verza (1994) , fiind construită pe trei dimensiuni ale sociabilității ce vizează aspecte legate de: adaptarea socială, capacitatea socială și integrarea socio-afectivă. Scopul aplicării și completării fișei de apreciere a sociabilității a fost de a surprinde gradul și formele de manifestare a sociabilității . Am ales să pun în practică Testul Marshmallow plecând de la premisa că preșcolarii/ școlarii mici ai căror părinți sunt plecați la muncă în străinătate au o capacitate mai scăzută de reglare emoțională (abținere și autocontrol) decât copiii care cresc alături de părinții lor. Astfel am întocmit o grilă cu itemi și am stabilit grade de estimatii în cifre, raportate la diferite intervale de timp.

Între cele două evaluări copiii au fost incluși într-un program educațional axat pe activități cu caracter socio-emoțional. Activitățile s-a derulat pe parcursul a zece săptămâni, cuprinzând povești terapeutice, jocuri de rol, activități de modelare, precum și exerciții de dezvoltare a autocontrolului, prin crearea de situații în care copiii să amâne o activitate dorită, în favoarea alteia, pentru

un timp bine stabilit.

În urma observațiilor privind sociabilitatea copiilor s-au identificat valori scăzute, aproape de valoarea minimă teoretică (16 pct.) la începutul studiului, înregistrându-se o ridicare a gradului de sociabilitate la finalizarea programului educațional, atingând valoarea medie teoretică (36 pct.).

Același lucru s-a observat și în ceea ce privește rezultatul testului Marshmallow. Dacă la începutul studiului gradul de autocontrol al copiilor se situa sub 1 minut, în urma parcurgerii programului educațional s-a observat o îmbunătățire a gradului de autocontrol, atingând intervalul 5-10 minute.

Din studiul efectuat reiese limpede importanța unui program educațional centrat pe dezvoltarea socio-emoțională a copiilor, în ameliorarea comportamentului agresiv. Rezultatele activităților cu caracter socio-emoțional desfășurate cu copiii pot consta în faptul că aceștia învață să relaționeze unii cu alții, să-și respecte propriile sentimente, să se apere cunoscându-și drepturile și să vorbească despre situațiile problemă celor din jurul său.

Bibliografie:

- 1) Baban, A. (2010). Consiliere educațională- Ghid metodologic pentru orele de dirigenție și consiliere, Imprimeria Ardealul, Cluj-Napoca.
- 2) Debarbieux, E. (1996). Violenta în școală- o provocare mondială?, Editura Institutul European, București.
- 3) Enăchescu, C. (2007). Tratat de psihanaliză și psihoterapie, Editura Polirom, Iași.
- 4) Goleman, D. (2008). Inteligența emoțională, Editura Curtea veche, București.
- 5) Revista de Asistență socială, nr.1 (2003) - articolul „Abuzul și neglijarea copilului în familie”.

Studiu privind impactul migrației părinților asupra elevilor din învățământul preuniversitar din județul Mehedinți

De **Mirela Rusu**

Studiul privind impactul migrației părinților asupra elevilor din învățământul preuniversitar din județul Mehedinți și-a propus să evidențieze impactul pe care plecarea părinților îl are asupra bunei dezvoltări a elevilor, nevoile pe care acești elevi le au pe perioada lipsei părinților, și de asemenea, pe baza nevoilor evidențiate, să recomande și să dezvolte cele mai potrivite tipuri de servicii pentru acest grup țintă. De asemenea, studiul își propune să analizeze situația grupului țintă (a elevilor cu părinți plecați să muncească în străinătate) din perspectiva respectării drepturilor copilului garantate prin Convenția ONU privind drepturile copilului, ratificată și de România și prin Legea 272/2004 privind protecția și promovarea drepturilor copilului.

Libera circulație a persoanelor în contextul aderării României la Uniunea Europeană și o economie de piață defectuoasă sunt doi factori ce au condus la niveluri ridicate de migrație a părinților elevilor români către țările mai dezvoltate ale Europei. Acest

fenomen a căpătat o amploare și mai mare în zonele cu un nivel de dezvoltare încă foarte scăzut, unde a găsi un loc de muncă a devenit o problemă majoră pentru comunitate.

Regiunea București-Ilfov a contribuit cu 26,6% din PIB-ul la nivel național, potrivit datelor publicate, în 2019, de CNSP în Proiecția principalilor indicatori în profil teritorial, față de regiunea de Sud-Vest Oltenia, cu doar cinci județe, care a contribuit cu 7,4% din PIB, considerate ca un pol al sărăciei în România. Cel mai slab județ plasat, în ceea ce privește PIB 2019, a fost Mehedinți (6.795 milioane lei).

Pe fondul unui grad scăzut de dezvoltare, datorat în mare parte și gradului de urbanizare mai scăzut, regiunea de Sud-Vest Oltenia este zona care se confruntă cu un val migratoriu de proporții, fenomen ce nu rămâne fără urme la nivelul comunităților respective. În acest context, plecarea unui număr considerabil de persoane peste hotare, fie în căutarea unui loc de muncă propriu-zis, fie în căutarea unui loc de muncă mai bine plătit, a lăsat în urmă un număr foarte mare de copii lipsiți de prezența părinților în procesul de creștere și dezvoltare. Numărul din ce în ce mai mare de copii cu părinți plecați la muncă în străinătate conturează un nou fenomen social cu care România se confruntă în momentul de față.

Conform celei mai recente comunicări din partea Autoritatea Națională pentru Protecția Drepturilor Copilului și Adopție (ANPDC), instituție care deține rolul monitorizării acestui fenomen, numărul total al copiilor din România care aveau ambii părinți plecați la muncă în străinătate era, la finele lunii iunie 2019, de 16.453, cu 1.159 (8,7%) mai puțini față de sfârșitul primului semestru din 2018, în timp ce totalul copiilor cu părinți plecați la muncă în străinătate a coborât la 91.345 (mai puțin cu 3.646, respectiv 4%).

Sursa mai sus citată ne informează că un număr de 63.169 de copii aveau un părinte plecat la muncă în străinătate (în scădere cu 722 1,2%), comparativ cu finele lunii iunie 2018), iar dintre aceștia 60.747 de copii erau în grija rudelor până la gradul IV, fără măsură de protecție. În același timp, 1.443 de copii se aflau în sistemul de protecție specială, cum ar fi în grija unui asistent maternal, în centre de plasament sau la alte familii/persoane. Trebuie menționat însă că procesul de identificare și monitorizare inițiat și desfășurat de ANPDC este în continuă perfecționare, fiind identificați un număr tot mai mare de copii de la trimestru la trimestru. Numărul de copii ai căror părinți sunt plecați la muncă în străinătate pare a fi mult mai mare decât cel identificat până în momentul de față de această instituție.

Am considerat a fi necesară o cercetare asupra situației în care se află acești copii rămași fără îngrijire părintească, fiind importantă evidențierea nevoilor pe care ei le au pentru a crește într-un mediu propice dezvoltării normale și armonioase. Necesitatea unui studiu asupra acestui grup țintă, pe baza căruia să se poată acționa, devine și mai mare în contextul existenței unui număr relativ mic de cercetări finalizate care să ofere o imagine clară asupra efectelor plecării părinților asupra copiilor rămași acasă și care să evidențieze „zonele” unde sunt necesare instituirea unor măsuri de protecție.

Cercetarea „Impactul migrației părinților asupra elevilor din învățământul preuniversitar, din județul Mehedinți” și-a propus o **analiză cât mai completă asupra situației elevilor rămași fără îngrijire părintească** în urma plecării a unuia sau a ambilor

părinți la muncă în străinătate. Astfel, pentru a atinge obiectivul general al studiului s-a urmărit evaluarea: mediului familial în care acești elevi cresc și se dezvoltă și a relațiilor pe care ei le stabilesc cu cei în a căror grijă rămân; nevoilor specifice pe care le au elevii cu părinți plecați la muncă în străinătate și a gradului de acoperire a acestor nevoi (nevoile emoționale cât și cele raționale: de hrană, bunăstare, acces la servicii de sănătate); schimbărilor comportamentale ale elevilor în urma plecării a unuia sau a ambilor părinți; impactului plecării părinților asupra procesului de învățare/ educație (cu accent pe riscul de abandon școlar); gradului de participare și implicare socială a elevilor rămași acasă; serviciilor la care grupul țintă poate apela și măsura în care acestea funcționează și identificarea măsurilor necesare pentru limitarea impactului negativ al acestui fenomen asupra dezvoltării, educației și bunăstării elevilor.

Metodele folosite au fost focus-grupul și interviul, iar tehnicile folosite au fost adaptate în funcție de vârsta acestora cu scopul de a obține rezultate relevante pentru fiecare grupă de vârstă. La grupele mici de vârstă (8–12, 12–16 ani) au fost folosite mai multe tehnici proiective (tehnica desenului, a colajului de poze, poveștii despre o zi obișnuită din viața lor de copil) pentru a facilita comunicarea și exprimarea propriilor percepții și emoții legate de lipsa temporară sau definitivă a părinților. Subliniez că participarea copiilor la acest studiu a fost voluntară, acordându-se o grijă specială minorilor mai sensibili la problematica abordată, urmărind ca discuția despre lipsa părinților să nu aducă acestora nici un fel de prejudiciu la nivel emoțional.

Cercetarea a fost realizat în trei **locații** (Drobeta Turnu Severin, Vânu Mare și Strehaia), localități care au număr crescut de elevi cu unul sau ambii părinți plecați la muncă în străinătate, în procesul de monitorizare realizat.

În analiză, s-au urmărit în principal elemente legate de mediul familial în care elevii, lipsiți de îngrijirea părintească, cresc și se dezvoltă, elemente legate de starea de sănătate și bunăstare prin evidențierea nevoilor pe care acești copii le au, elemente legate de educația, cultura și petrecerea timpului liber și nu în ultimul rând, s-a urmărit măsura în care este respectat dreptul la participare, dreptul de nediscriminare, incluziune socială și la măsuri de protecție specială.

Pe parcursul interviurilor cu elevi între 8–16 ani, s-a dovedit că motivația exterioară provenită de la părinți încă are un rol important în ceea ce privește mersul la școală, activitatea de învățat, implicarea în anumite activități extra-școlare. Pentru ei, părinții reprezintă cel mai important sprijin în situațiile care presupun luarea unei decizii importante în viața lor.

Comunicarea este o altă nevoie de bază resimțită de copii în lipsa părinților. De cele mai multe ori, fetele în special, simt că nu au cu cine să comunice în lipsa mamei, ele devenind mai izolate și interiorizate. Un alt fapt constatat este că mulți dintre minori se văd nevoiți a prelua cea mai mare parte din activitățile gospodărești. Pe perioada cât părinții sunt plecați peste hotare pentru a munci, elevii rămân de cele mai multe ori în grija unor membrii ai familiei extinse – fie în grija bunicilor, fie în grija altor rude apropiate (mătușă, unchi etc). În acest context multe dintre nevoile resimțite de copii, ca cele de suport, sprijin, comunicare și îngrijire pot fi într-o anumită măsură suplinite/ împlinite de către aceștia.

Dar există cazuri, în care elevii care au depășit o anumită vârstă,

13–14 ani, rămân să se îngrijească singuri având sprijin parțial sau deloc din partea unui adult (fie rudă, vecin sau o cunoștință apropiată a părinților). În aceste situații, adolescenții respective preiau aproape toate sau chiar toate grijile gospodărești și acolo unde este cazul, preiau și activitățile de îngrijire a celor mici.

Situațiile enumerate au efecte negative la nivel emoțional și la nivel comportamental. La nivel emoțional, aceștia se percep:

- lipsiți de speranță, de certitudinea unui viitor împlinit și fericit;
- fără nici un fel de susținere și încurajare în orice activitate de participare;
- fără susținere în perioadele considerate a fi decisive pentru ei (de ex. examenul de admitere la liceu, bacalaureat);
- în majoritatea timpului, retrași și cu tendințe de izolare.

Rezultatele calitative ale studiului de față au evidențiat faptul că efectele menționate, atât la nivel psihic cât și comportamental, se regăsesc într-o anumită măsură și la elevii minori care deși teoretic se află în îngrijirea unui adult, adică locuiesc cu un bunic sau altă rudă, nu găsesc un sprijin real în aceștia sau mai mult, nu resimt autoritatea acestora. Mai ales printre adolescenți, lipsa părinților de acasă este un prilej de a-și exprima libertatea, ajungând în aceleași situații de risc (abandon școlar, asociere cu grupuri mai puțin dezirabile social). Această situație se întâlnește mai ales printre tinerii adolescenți, asupra cărora bunicii sau alte rude au un control foarte scăzut.

În urma concluziilor studiului, se pot evidenția mai multe tipuri de **măsuri** atât pentru prevenirea cât și intervenția în situațiile de manifestare a efectelor negative în urma plecării temporare a părinților: activități și campanii de informare și conștientizare pentru părinți, de sensibilizare la nivelul comunităților de români din țările de destinație, dezvoltarea serviciilor de consiliere pentru persoanele care au în îngrijire elevii cu ambii părinți plecați îmbunătățirea suportului acordat de consilieri școlari, extinderea programelor de tipul Școală după Școală.

Sitografie:

www.copii.ro/
www.cnp.ro/
www.dgaspcmh.ro/
ec.europa.eu/eurostat/
www.paginadepsihologie.ro/

Studiu de caz: Probleme comportamentale

De Rodica-Crina Luntraru

Am realizat acest studiu de caz pornind de la problemele pe care le-am semnalat la comportamentul unui elev de clasa I din mediul rural. Astfel, am realizat un plan de intervenție pentru a ameliora, pe cât posibil, problemele semnalate. Având în vedere situația de față am încercat să determin și să elimin cauza, precum și să elaborez un plan pe termen lung pentru a remedia comportamentul elevului, pentru a-l pregăti suplimentar, ceea ce ar preveni abandonul școlar. De precizat este faptul că familia nu a dorit să contribuie activ în restabilirea emoțională a elevului și la îndreptarea sa comportamentală, fiind de părere că ceilalți sunt

vinovați pentru manifestările copilului lor.

Descrierea cazului

Copilul este introvertit, nu pare să se adapteze grupului și refuză să accepte regulile unui grup, ale clasei, ale școlii. Dacă i se încalcă perimetrul, devine agresiv, chiar dacă ceilalți copii nu interacționează în mod direct cu el. Acest fapt se datorează mediului dificil din care provine, un tată agresiv verbal și o mama care nu se implică în educația copiilor. Subiectul prezintă o întârziere intelectuală față de nivelul normal, având nevoie de un program special de studiu pentru a putea recupera material și a se integra clasei. Singurele ore unde pare a se implica activ sunt cele de educație fizică, dar impunând o limită. Ceilalți nu se pot apropia de el prea mult, iar el este cel care trebuie să impună regulile. Cu toate acestea, nu prezintă aptitudinile necesare pentru a participa la un joc, nu prezintă dexteritate de a mânui obiectele și nu dorește să facă parte dintr-o echipă.

Strategii de intervenție a cadrului didactic

1. Identificarea situației problemă

- Introvertit, retras față de colegi, dorință de izolare
- Incapacitatea de a rezolva sarcinile școlare
- Tendință spre abandon școlar

2. Diagnoză și prognoză

Informațiile despre elev au fost colectate vizitând familia copilului. De asemenea, s-au cerut informații și educatoarei, pentru a determina dacă acest comportament a existat și înainte de a veni la școală. S-au analizat acțiunile copilului și rezultatele acestora: desene, modul în care scrie, lucrările etc. S-a observat comportamentul școlar față de ceilalți elevi și profesori. Aici putem menționa următoarele: are întotdeauna un comportament impulsiv față de ceilalți, adresează cu lejeritate injurii celorlalți, nu dă posibilitate nimănui de a se apropia, dorește să fie singur, respingându-i pe ceilalți prin comportamentul său, câteodată pare agitat, nervos, nu pare să conștientizeze importanța orelor de curs, le tratează cu superficialitate.

3. Variabile socio-familiale

- Părinții trăiesc în concubinaj, nu pot asigura financiar o creștere și dezvoltare solidă a copiilor;
- Elevul mai are o soră, care este, de, asemenea, introvertită, în schimb nu prezintă un comportament agresiv.
- Tatăl nu se implică deloc în creșterea și educarea copiilor și devine agresiv destul de repede;
- Mama pare indiferentă dacă elevul asimilează sau nu cunoștințe și nu pare să o deranjeze eșecul băiatului.
- Ambii părinți sunt fără un loc de muncă stabil, tatăl muncește în sat, acolo unde este chemat. Primesc ajutor social.
- Atmosfera familială este una tensionată, cauzată, parțial, de lipsa unui venit sigur.

4. Fișă individuală de examinare psiho-pedagogică

Antecedente fiziologice:

- copilul nu suferă și nu a suferit de nicio boală gravă.

Achiziții școlare:

- minime;
- a frecventat grădiniță, dar nu de ajuns pentru achizițiile elementare;
- memorie, motivație și voință slabă;
- imposibilitatea de a rămâne concentrat mult timp pe o anumită sarcină de lucru;
- nu se implică în activitățile extrașcolare
- neatenția generează acumularea unor lacune în învățare.
- sarcinile curente le consideră inutile, având întotdeauna tendința de a închide caietul și de a face orice altă activitate;

Petrecerea timpului liber:

- participă la activitățile gospodărești;
- se joacă cu sora lui;
- pare a avea un singur prieten: câinele din curtea familiei.

5. Observarea comportamentului școlar

Conduită:

- Comportament inadecvat față de restul colegilor, refuzul de a coopera cu aceștia;
- Lipsă de interes pentru a înțelege cele explicate în clasă;
- Nu dorește să respecte regulile specific mediului școlar;
- Reacții verbale inadecvate.

6. Programul de intervenție al cadrului didactic

Intervenția a constat în:

- Dezvoltarea relațiilor de colegialitate, explicarea celorlalți colegi a faptului că el trebuie ajutat, încurajat în permanent, trebui găsit un mod de a se apropia de el;
- Aprecierii și laudarea fiecărui succes școlar și al fiecărui pas înainte;
- Antrenarea în activități interesante, transformarea sa într-un membru indispensabil clasei.
- Ore de remediere pentru acoperirea "golurilor" pe care le avea din grădiniță.
- Includerea elevului în activități care îi stimulează interesul și motivația pentru a întârzia comportamentul de care a dat dovadă;
- Motivația pozitivă (formulări de tipul: „dacă vei realiza ... vei obține")
- Consultarea unui psiholog, terapie psihologică cu implicarea tuturor factorilor educaționali (familie, cadre didactice);
- Integrarea în programe de psihoterapie pentru tulburări emoționale și de comportament.
- Terapie prin muzică, desen etc.

Concluziile intervenției

Părinții nu s-au arătat interesați să vadă schimbările care au avut loc în comportamentul copilului. Printre schimbările care au avut loc în comportamentul său, enumerăm:

- Conformarea regulilor grupului;
- Respectarea persoanelor din grup și a profesorilor;
- Creșterea încrederii în sine și o atitudine pozitivă față de activitățile întreprinse;
- Conștientizarea importanței pe care fiecare oră o are asupra dezvoltării sale.

Deși au fost înregistrate progrese în activitatea didactică, elevul are foarte mult de muncă pentru a recupera cunoștințele și capacitățile celorlalți colegi. Pe viitor se întrevede o adaptare mai bună la cerințele școlii și un copil care să își dorească să vină la școală cu drag.

PBL sau Cum învăț și eu, și elevii

De Violeta-Daniela Nedelcu

Articolul prezintă prima activitate dintr-un demers didactic pe care îl ilustrez cu metoda Project Based Learning. Plecând de la programa de limba și literatură română, de la cele cinci domenii de conținut, m-am gândit să caut o abordare prin care să le ofer elevilor ocazia de a uni câteva discipline și chiar de a le depăși, descoperind corespondențe în viața de zi cu zi. Astfel, la capitolul „Genul liric”, am apelat la metoda PBL – Project Based Learning, cunoscută în limba română ca învățarea bazată pe proiect. Scopul a fost să le ofer elevilor sentimentul că Învățarea are rost, obiectivul fiind să creez contexte de învățare inter- și transdisciplinare. Genul liric îl înscriu într-un demers mai larg, care a cuprins și o cercetare desfășurată de elevi asupra unora dintre versurile melodiilor românești ascultate de mare parte dintre copii, de la cei foarte mici până la mai mari.



Așadar, la clasa a VII-a, abordarea capitolului Genul liric am gândit-o ca o serie de activități care să răspundă și întrebării „Ce opunem vulgarității sau sărăciei de expresivitate a versurilor din o parte a muzicii noastre?”. Tema învățării noastre: „Eu/ Noi și lumea”, Activitatea 1: „Cine sunt eu?”. Sarcina de lucru dată elevilor a fost lucrată în echipe de câte trei: „Ce parte a corpului omenesc mă reprezintă?”. Au avut de folosit figuri de stil. Formă de prezentare: afiș cu caligrame.



Elevii mei au conchis că acele versuri au o influență negativă asupra lor, prin ceea ce transmit: alcoolul și drogurile sunt acceptabile, distracția trebuie să fie „la maxim”, hainele de firmă și banii sunt cele mai importante lucruri din viață. Am considerat că încă două alte mesaje transmise de anumite melodii sunt dăunătoare: fetele văzute ca obiecte și desconsiderarea școlii și a culturii. Elevii s-au întrebat de ce acei artiști nu cântă despre obstacolele din viață, despre depășirea lor, despre copilărie, iubire, natură și altele. Au observat că respectivelor piese le lipsește limbajul expresiv și câștigă doar datorită liniilor melodice.



Am inclus mai multe activități într-un calendar al proiectului, fiecare cu termen, cu sesiuni de feedback, pentru a le da elevilor posibilitatea de a-si îmbunătăți produsele.

Prima sesiune de feedback, orală, a evidențiat că:

- au respectat asocierea cu elementul corpului omenesc;
- au justificat alegerea, prin versuri;
- au realizat caligrama;
- au lucrat în echipă;
- 7 echipe din 8 au folosit figuri de stil;
- echipa ce n-a folosit figuri de stil nu s-a mobilizat, de fapt, să

Elevii au ales ochii, urechea, creierul, venele, părul, mâna, nasul pentru reprezentările lor. În discuția preliminară, le-am transmis că trebuie să știe informații științifice despre partea anatomică sau organul respective și au fost de acord.



Jocul lingvistic și flashcardurile – o alternativă metodică viabilă pentru însusirea limbii străine

Cercetările și practica jocului didactic au arătat că acesta este o strategie utilă, preferată altora pentru realizarea diferitelor obiective propuse de către profesor. Jocul poate îndeplini multiple funcții în procesul de învățare, dacă i se exploatează toate valențele. Jocul îndeplinește o funcție esențială – aceea de organizare, întrucât permite o bună planificare și exploatare a timpului. Acesteia i se alătură funcția motivațională- implicarea necondiționată și activă a elevului. Prin premisele oferite de cunoașterea mai bună a colectivului, se atinge și funcția cognitivă a jocului. Funcția didactică este și ea implicată o dată cu activizarea tuturor participanților și, nu în ultimul rând, este vizată funcția educativă prin formarea unui sistem propriu solid de valori.

Jocul lingvistic este o variantă a jocului didactic ce se definește ca un demers educativ cu un încărcat conținut afectiv și volitiv, ce își realizează scopurile în limitele unor reguli strict formulate. Ineditul metodei constă în faptul că se suspendă temporar

Alege corect culoarea! (Choose the right colour!) Jocul se poate folosi în secvența de prezentare a noilor cunoștințe. Profesorul și-a propus ca obiectiv memorarea a patru denumiri de culori- roșu, galben, verde și albastru. Se folosește trusa de matematică a elevului de clasa I, din care se aleg figuri geometrice distincte din cele patru culori. Se anunță ca obiectiv al jocului

identificarea corectă a denumirii unei culori în limba engleză. Se denumesc trei din obiecte în limba română și al patrulea în limba engleză. Elevul atent identifică cărui obiect i s-a spus într-un fel nou și încearcă reproducerea pronunției. Se repetă metoda pentru fiecare dintre cele patru obiecte, după care se pot fixa cunoștințele prin jocul Descoperă cine lipsește! Se declară câștigătoare echipa ai cărei participanți au totalizat cele mai multe puncte.

Descoperă cine lipsește! (What is missing?) Acest joc este folosit pentru formarea de priceperi și deprinderi corecte de pronunție. Se aduc în atenția elevilor mai multe jucării-animale -folosindu-né de atracția lor pentru ele- a căror denumiri au fost învățate. Profesorul cere elevilor să închidă ochii și la comanda sa să identifice și să denumească animalul care lipsește. Astfel, se repetă pronunția corectă a unui cuvânt până când acesta se memorează. Identificarea corectă, dar pronunția greșită, aduce cu sine pierderea punctului pentru grupa respectivă. Câștigă echipa care a totalizat cele mai multe puncte.

Pentru evaluarea cunoștințelor se poate folosi cu atingerea rezultatelor propuse jocul **Cine este?(Who is it?)**. Elevii primesc o fișă pe care sunt desenate mai multe obiecte ce vor trebui a fi desenate în diferite culori. Scopul activității este a se descoperi ce obiect va trebui a fi desenat cu o culoare inițial anunțată. Se vor colora obiectele pe rând, cu culori indicate, cu excepția unuia care, prin excludere, a rămas necolorat. Acestui obiect trebuie să i se atribuie culoarea inițială. Identificarea acestuia corectă de către cei mai mulți din membrii unei echipe, permite acestora câștigarea jocului. Pe de altă parte, nesiguranța conduce la pierderea jocului, dar mai ales îi oferă profesorului o diagnosticare a demersului didactic realizat până atunci.

Variantele de folosire ale jocului sunt multiple, alegerea uneia sau a alteia depinzând de tipul lecției, de colectivul de elevi și de sarcinile propuse ca obiective. Talentul și tactul pedagogic are, însă, rolul meritoriu de a găsi răspuns fiecăreia dintre problemele ridicate.

Învățarea folosind jocurile pe calculator – parte a învățării active

De **Claudia Smarandache**

Una dintre cele mai moderne și controversate modalități de stimulare a învățării active, făcând apel la situații imaginare, este învățarea folosind jocurile pe calculator. Deoarece oferă un context motivațional favorabil învățării și conduce la o învățare eficientă aceasta a început să câștige tot mai mult teren în sălile de clasă.

Numeroase studii din domeniul educațional au demonstrat faptul că elevii învață mai bine făcând, gândind, explorând, participând la interacțiuni de calitate, relaționând și intervenind în diverse contexte- altfel spus atunci când sunt implicați într-un proces de *învățare activă*.

Definită ca un ansamblu de „activități instructive care implică elevii în a face lucruri și a se gândi la ceea ce fac” – învățarea activă presupune o schimbare semnificativă în gândirea educabililor în urma trăirii unor experiențe variate din viața reală sau participând la fapte și întâmplări ipotetice.

Una dintre cele mai moderne și controversate modalități de stimulare a învățării active, făcând apel la situații imaginare, este *învățarea folosind jocurile pe calculator*. Deoarece oferă un context motivațional favorabil învățării și conduce la o învățare eficientă aceasta a început să câștige tot mai mult teren în sălile de clasă.

Până de curând, jocurile pe calculator erau asociate cu mai multe stereotipuri și se presupunea că au efecte negative asupra psihicului jucătorului și asupra sănătății lui mentale. Însă cercetările au arătat că doar atunci când sunt folosite fără o gestionare rezonabilă a timpului jocurile pe calculator pot avea efecte negative, ca de altfel orice formă de exces.

Subordonate unor obiective educaționale, terapeutice sau de formare profesională, jocurile digitale pot fi transformate în adevărate instrumente ale învățării eficiente, în special pentru copiii și tinerii secolului XXI, care s-au născut și trăiesc într-o lume a tehnologiei informației. Făcând referire la acest aspect profesorul Henry James de la MIT afirma că: „Jocurile pe calculator sunt cele mai puternice instrumente de învățare ale erei noastre.”

Jocurile pe calculator educaționale includ numeroase beneficii. Ele „pot dezvolta abilități cognitive, spațiale și motrice și pot îmbunătăți aptitudinile TIC. Pot fi folosite pentru a preda fapte (noi cunoștințe, elemente de repetat, lucruri de memorat), principii(relații de tip cauză-efect), moduri de rezolvare a unor probleme complexe, pentru a stimula creativitatea sau pentru a oferi exemple practice în legătură cu anumite concepte și reguli pe care né este greu să le ilustrăm în lumea reală. Pot fi utilizate pentru a face în mod virtual experimente care altfel sunt periculoase.”

Prin caracteristicile lor intrinseci (sunt forme de petrecere plăcută a timpului, presupun reguli, scopuri, interacțiuni, au o poveste, né provoacă să rezolvăm probleme și né oferă feedback) jocurile pe calculator pot deveni instrumente puternice ale procesului educațional deoarece produc: plăcere, implicare, motivare, emoție, stimulează creativitatea și încurajează socializarea, competiția și colaborarea.

În lucrarea „Playful Learning: Computer Games in Education”, Ollie Bray subliniază faptul că utilizarea în lecții a jocurilor pe calculator creează un mediu de învățare de calitate prin faptul că presupun o provocare, implică un anumit progres, oferă posibilitatea personalizării și a colaborării, respectiv includ o anumită recompensă-manifestată cel mai des sub forma satisfacției. Potrivit lui „jocurile digitale încurajează o formă aparte de competitivitate, lipsită de amenințarea demotivării” Deoarece solicită folosirea unui avatar, jocurile pe calculator depersonalizează experiența învățării și înlătură frica de a arăta lipsa de înțelegere a unui anumit subiect. Scăpând de această teamă elevii nu se mai simt descurajați să persevereze în rezolvarea unei anumite sarcini didactice.

Adaptate tematic sau concepute special pornind de la anumite teme din programa școlară, jocurile digitale educaționale pot fi utilizate parțial sau integral la orice disciplină, în toate tipurile de lecții și în aproape orice moment al unei demers didactic.

Din păcate, în sistemul de învățământ românesc, folosirea jocurilor pe calculator în procesul instructiv-educativ este destul de redusă, cunoscând numeroase limitări. Unele din cele mai comune

impedimente sunt cele de natură materială și se referă la lipsa dotărilor tehnice sau prezența aparaturii învechite în laboratoarele TIC și în sălile de clasă, numărul mic de softuri educaționale de calitate disponibile în limba română, lipsa licențelor pentru jocuri etc. De asemenea, se pot enumera și o serie de limitări ce țin de resursa umană, respectiv: atitudinea conservatoare a unor cadre didactice, nivelul scăzut al competențelor digitale deținute de profesori, încercarea de a evita neplăcerile cauzate de reacțiile reticente ale părinților, lipsa informațiilor și a pregătirii necesare conceperii unor jocuri folosind instrumente online pentru crearea de jocuri simple (Scratch and Scratch Jr, GameMaker, Minecraft Education etc.).

Dincolo de aceste impedimente, activizarea lecțiilor folosind jocurile pe calculator ține de dorința fiecărui cadru didactic de a produce o schimbare în bine în ceea ce privește calitatea propriului act didactic, de conștientizarea importanței motivării elevilor, de încrederea în propriile forțe, de perseverența și creativitatea lui în a găsi soluții pentru depășirea obstacolelor întâmpinate în procesul modernizării modului de predare, de încercarea de auto-depășire, de curiozitatea lui de a cunoaște și aplica noi tehnici didactice etc.

Bibliografie:

- * Bonwell, C. C., and Eison, J.A., Active learning: creating excitement in the classroom, The Association for the Study of Higher Education and the ERIC Clearinghouse on Higher Education, Report No. 1, Washington, D.C.: The George Washington University, School of Education and Human Development, 1991
- * Bray Ollie, Playful Learning: Computer Games in Education, Microsoft, 2012, vizibilă la adresa <https://www.slideshare.net/Microsoftekduk/playful-learning-computer-games-in-education>
- * European Schoolnet, Digital Games in Schools – A Handbook for Teachers handbook, 2009, vizibilă la adresa games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF

VoiceThread, o platformă bazată pe web folosită la disciplinele tehnice

De **Carmen Popescu**

VoiceThread este un instrument de colaborare care permite unui utilizator înregistrat să partajeze imagini, să scrie, să înregistreze un comentariu audio, să discute cu alți utilizatori, să scrie comentarii sub formă de text la un document online. Poate fi folosit atât ca metodă complementară de predare, cât și pentru realizarea unor proiecte în sistem colaborativ.

VoiceThread este un album media online, care poate deține orice tip de fișier (imagini, documente și înregistrări video) și permite elevilor să facă comentarii în moduri diferite: cu ajutorul vocii (cu un microfon sau un telefon), text, fișier audio sau video (cu o cameră web) și să împărtășească impresii cu oricine doresc.

Permite încărcarea unei colecții de mass-media, pentru a insera diferite comentarii pe ea și să se împărtășească cu alții astfel încât să poată participa la conversație oricând, oriunde. Un VoiceThread permite grupului conversații care urmează să fie colectate și distribuite într-un singur loc, de oriunde în lume.

Este folosit cu precădere în educație, datorită naturii sale interactive și capacității de a stimula elevii. Este utilizat în școli (voicethread.com/products/k12/) și universități (voicethread.com/products/highered/).

VoiceThread, cunoscut ca un „blog audio”, permite utilizatorilor să înregistreze text și comentarii audio despre imaginile încărcate fiind unul dintre cele mai bune instrumente gratuite disponibile profesorilor și studenților.

Avantajele VoiceThread includ:

- discuții conduse de elevi;
- prelegeri/cursuri (într-o creștere exponențială): în general, discuțiile într-un forum tradițional online nu părăsesc clasa.

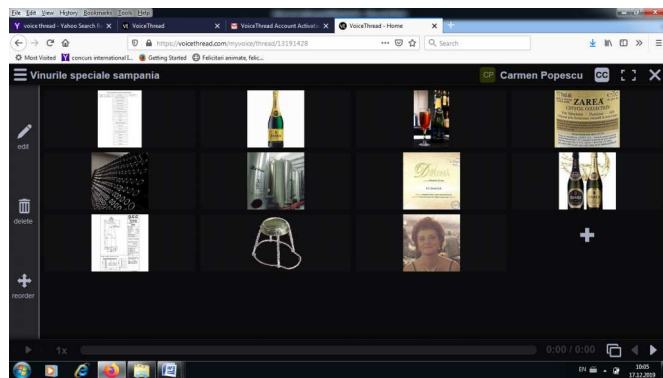
Forumurile de discuții tradiționale sunt golite pentru a fi pregătite pentru grupul următor, ceea ce înseamnă că informația anterioară este pierdută. Diferența în cazul VoiceThread este că discuțiile sunt atașate cursului, care este ulterior folosit cu alte grupe de studenți, ducând astfel la

- o permanentă creștere a materialului didactic;
- prezență socială crescută;
- o mai bună înțelegere a nuanțelor unei discuții;
- posibilitatea de a auzi vocea profesorului;
- o unealtă foarte utilă elevilor și studenților, oferindu-le un mijloc de livrare a proiectelor și de colectare de feedback de la colegi.

VoiceThread este una dintre metodele care se pot folosi pentru a produce lecții înregistrate. Lecțiile înregistrate sunt un element foarte util unui profesor care predă un curs online. Astfel VoiceThread:

- permite discuții despre conținutul lecției, în jurul imaginilor, clipurilor video;
- înlocuiește un curs static cu prelegeri interactive, în care atât profesorul cât și elevii poate participa într-un interval de timp asincron;
- captează atenția și motivează elevii care învață prin mijloace auditive, vizuale și kinestezice;
- încurajează colaborarea între elevi și profesori.

Exemplu: la clasa 11F, calificarea: Tehnician în industria alimentară fermentativă și în prelucrarea legumelor și fructelor, la Modulul M3: Obținerea vinurilor speciale, lecția: “Fermentarea vinului pentru obținerea șampaniei (refermentarea)” a fost aplicată metoda Voice Thread.



VoiceThread oferă o oportunitate pentru exprimarea și creativitatea elevilor. Combinația simplă de medii vizuale și înregistrate este perfectă pentru crearea de prezentări multimedia într-un timp relativ scurt, utilizând instrumente simple. De asemenea, le cere elevilor să se gândească cu atenție la ceea ce vor spune înainte de a se înregistra.

Bibliografie

- * Elemente generale de instruire și evaluare asistată de calculator – www.e-mentor.ro/program-de-formare-tic2/
- * Crearea unui Voice Thread – outilscolloboratif.com/2012/08/voicethread-lecture-et-commentaires-collaboratifs/
- * digitallyspeaking.pbworks.com/w/page/17791585/Voicethread

Utilizarea TIC în cadrul orelor de limba franceză

De **Roxana Chelariu**

În vederea înțelegerii modernității, este necesară interogarea noilor moduri de învățare și socializare ale identității individuale și colective. Integrarea TIC în cadrul orelor de curs depășește simpla nevoie și devine imperios necesară, aceasta fiind justificată de miza educativă, socială și economică, elevii de astăzi fiind adevărați „homo connecticus”. Tehnologia se constituie ca un instrument ce vine în serviciul elevului și profesorului. Noile metodologii nu vizează doar „quoi apprendre”, ci mai ales „comment apprendre”, „comment découvrir” et „comment intégrer”.

Pornind de la aceste principii, am încercat să înțelegem locul și importanța unor jocuri și aplicații online sau offline în cadrul orelor de limbă franceză.

Blamate de mulți, apreciate de alții, jocurile pe calculator sau telefon constituie o sursă și un mijloc de învățare. Construiesc un mediu motivațional propice învățării, fiind din ce în ce mai prezente în sălile de clasă. Jocurile și aplicațiile pe calculator/telefon, deseori asociate cu efectele negative asupra învățării, sunt eficiente în cazul utilizării rezonabile, subordonate obiectivelor educaționale, fără formă de exces.

Procesul de învățare este susținut de motivație printr-o creștere a efortului depus și prin focalizarea atenției elevului, prin crearea unei stări de pregătire pentru o activitate de învățare. Elevii motivați (intrinsec sau extrinsec) sunt determinați și învață mai eficient. Una din cauzele ce duc la a învăța/ a nu învăța este motivația, pe care elevii o regăsesc în diverse situații prin conjugarea activităților de timp liber (telefon, tabletă, aplicații) cu

activitățile școlare zilnice (exerciții, teme) .

Învățarea activă presupune activități instructive-educative variate care implică elevii în a face lucruri și a se gândi la ceea ce fac, participând la fapte și întâmplări ipotetice. Învățarea, care permite transferul achizițiilor în contexte noi, este acum nu simplu activă ci mai ales interactivă.

În favoarea utilizării internetului în sala de clasă și facilitarea accesului elevilor la resurse *en-ligne*, considerând clasa ca „un monde clos” Richerich și Schere propun introducerea unor realități cu ajutorul noilor tehnologii pentru a le înțelege mai bine. O parte dintre acestea au fost învățate cu ocazia mobilității din Malta, la cursul TEL-Technology enhanced learning, oferit de Executive Training Institute Malta, în cadrul proiectului Erasmus+ T4PISA- Training for Pupils’ Individual Success Assessment, 2018-1-RO01-047998, al Școlii Gimnaziale nr. 7 Botoșani.

Contextul actual obligă profesorul să revadă și să adapteze practicile pedagogice integrând noile „outils”, îmbinând „le présentiel” și „en-ligne”, utilizând resurse multimedia și „cyber-tâches”, dezvoltând proiecte cu implicare europeană și participând la sesiuni de predare/formare virtuale. De aici nevoie unei formări cu finanțare europeană de tipul Erasmus+.

Elevii sunt „cuceriti” de prezența noilor tehnologii și a internetului în spațiul de formare și educare. Forța internetului rezidă mai ales în faptul că el devine un adevărat spațiu de exprimare, de creație, de partaj și de cooperare dar și de autonomie, oferind interacțiuni sociale inedite.

Un soft care m-a cucerit și pe mine, nu doar pe elevii mei, este *LearningApps*, o aplicație Web 2.0 care susține învățarea și predare în manieră interactivă, prin intermediul materialelor didactice pe care utilizatorii le pot crea sau folosi/modifica pe cele deja existente. După realizarea unui cont, prin simpla introducere a adresei de Gmail, aplicațiile sunt simplu de folosit.

Dacă preferăm activități gata realizate de colegi din lumea întreagă e suficient selectarea butonului pe Răsfoiește exerciții, putând selecta domeniul precum și nivelul de dificultate. Exerciții care pot fi realizate sunt diverse: Ordonează perechi, Ordonare pe grupe, Cronologie, Ordonare pe imagini, Ordonare simplă, Quiz cu alegere multiplă, Text spații goale, Matrice de aplicații, Înserări de audio și video, Jocul Milionarii, Puzzle – Grupe, Rebus, Ordonare cu hartă, Cuvinte încrucișate, Unde este situat acesta? Spânzurătoarea, Cursă de cai, Joc-Perechi, Apreciază.

Selectând un tip de joc, ni se prezintă opțiunea de a folosi un șablon deja existent sau modificarea șablonului pentru a crea propriul joc, în mod simplu, urmând instrucțiunile de pe site.

O sarcină de lucru de tipul *Unde este situat acesta*, care poate fi realizată individual sau în grup, având și posibilitatea de a discuta în timp real în fereastra chat. Elevii trebuie să identifice țările francofone prezentate pe hartă, alegând poziționarea țării și oferind răspunsuri corecte.

După crearea propriului joc (adăugare titlu/cerință, exercițiu/feedback), acesta pot fi revizualizat și ulterior salvat. Jocul se va salva în Exercițiile mele și vor putea fi organizate pe categorii.

Profesorul poate crea clase în care să distribuie exercițiile cu elevii, ca lucru în clasă sau ca temă pentru acasă. Fiecărui joc creat i se asociază un link și un cod QR . Elevii pot fi invitați cu

ajutorul unui link sau cu un cod QR. Elevul scanează codul QR și intră direct în clasa lui, unde găsește exercițiile propuse. Cu ajutorul statisticilor, le putem urmări evoluția activității lor și rezolvarea sarcinilor propuse. Link-ul poate fi trimis pe e-mail, adăugat în Google Classroom, atașat unui .ppt sau unui alt tip de prezentare.

Folosind acest soft dar și altele asemănătoare precum Kahoot, Quiziz, EdPuzzle, Quizlet, am constatat caracterul motivant al acestor instrumente. Folosirea lor a devenit o constantă în clasă în cadrul orelor de predare, învățare, exersare sau aplicare. Acestea au dat sens termenului de „interactiv”, eliminând pasivitatea obișnuită a spectatorului vizavi de media audiovizuală.

Bibliografie:

1. Aspecte metodologice ale predării și ale învățării /coord.: conf. univ. dr. Gabriela Pohoată ; co-coord.: prof. univ. dr. Octavia Costea ; membrii colectivului: lect. univ. dr. Monica Licu, lect. univ. dr. Maria Condor, lect. univ. dr. Tudor Marin, ... - București : Pro Universitaria, 2012.
2. Richterich R., Scherer N. Communication orale et apprentissage des langues, Paris, Coll. Recherché et application, 1975.
3. Swain J. Integrating language and content in immersion classrooms: Research perspectives. The Canadian Modern Language Review, 1996, nr.52.

Elemente de educație pentru drepturile copiilor în învățământul preșcolar

De **Dana Ioana**

Despre educație se vorbește foarte mult în toate mediile și situațiile sociale. Instituțiile, organizațiile sociale, comunitățile umane, dar și fiecare om, în numeroase contexte de viață, individuale și colective, evocă puterea sau slăbiciunea educației în fața unor rezultate în activități care duc la satisfacții sau insatisfacții, la succes sau insucces.

În ultimii ani, școala românească se confruntă cu o problemă complexă-educarea inteligenței emoționale, înțeleasă ca o capacitate de control și autocontrol al stresului și emoțiilor negative, având ca scop accelerarea unui comportament dezirabil sau decelerarea unui comportament indzirabil. Discrepanța dintre situațiile negative de viață și așteptările noastre duce frecvent la emoții negative pe care este bine să învățăm să le gestionăm eficient. Intervențiile cognitiv-comportamentale prin educație rațional-emoțională și comportamentală sunt cele mai eficiente intervenții de dezvoltare a inteligenței emoționale.

Eșecul în încercarea de control a emoțiilor negative disfuncționale se soldează frecvent cu dificultăți adaptative: comportamente agresive, dificultăți de concentrare a atenției, reacții fiziologice invalidante, tendința de a evita activitățile care presupun efort fizic sau intelectual. Intervențiile cognitiv-comportamentale prin educație rațional-emoțională și comportamentală sunt cele mai eficiente intervenții de dezvoltare a inteligenței emoționale.

Derularea activităților acestui proiect desfășurat în unitatea noastră a urmărit activități de integrare în învățământul de masă a preșcolarilor proveniți din categorii dezavantajate - preșcolari cu

cerințe educaționale speciale integrați în învățământul de masă, copii din familii monoparentale, copii în plasament, copii crescuți de rude, copii din comunități sărace, comunități izolate, părinți plecați în străinătate, copii școlarizați la domiciliu etc.

De exemplu, am desfășurat activitatea extracurriculară: *Cea mai mare lecție din lume*, cu ocazia Zilei internaționale a Drepturilor Copilului. Obiectivele lecției au constat în inițierea elevilor în înțelegerea Convenției cu privire la Drepturile Copilului, a legăturii dintre Convenție și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, discutarea unei lumi în care toate drepturile copiilor sunt respectate, reafirmarea drepturilor celor mici și organizarea de acțiuni

În acest an, în cadrul celei mai mari lecții din lume, copiii au fost încurajați să își imagineze o lume în care toate drepturile lor sunt respectate și în care le este asigurat un viitor sustenabil. Prin intermediul discuțiilor și activităților, copiii au înțeles mai bine drepturile, fiind încurajați să identifice acțiuni concrete pe care le pot implementa pentru ca drepturile copilului să devină o realitate în viețile lor și în comunitățile în care trăiesc. Rezultatele așteptate ale învățării au fost formulate astfel:

1. Să începem să înțelegem Convenția Națiunilor Unite cu privire la Drepturile Copilului (CRC)
2. Să înțelegem legătura dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă și Convenție
3. Să gândim un viitor al copilăriei unde toate drepturile copiilor sunt respectate
4. Să vorbim deschis despre drepturile lor și să luăm măsuri pentru Ziua Internațională a Drepturilor Copilului

Desfășurarea activității:

Pasul I: Crearea contextului copilăriei. Acest prim pas este o discuție cu elevii despre ce înseamnă copilăria pentru ei.

Întrebare: Ce înseamnă cuvântul “copilărie” pentru tine?

Alte întrebări pentru a deschide discuția: • Când începe și când se termină copilăria? • Credeți că copilăria este la fel pentru copiii de pretutindeni? • Cum ar putea copilăria din România) să fie diferită și/sau asemănătoare cu copilăria din [Siria]? • Ce este important pentru o copilărie „bună”?

Vor fi selectate câteva imagini sugestive, apoi se realizează un Ciorchine.

Pasul II: Prezentarea Convenției cu privire la Drepturile Copilului.

În continuare, li se va explica preșcolarilor faptul că nu sunt singurii care se gândesc la copilărie și la ce înseamnă să fii copil. În urmă cu treizeci de ani, Națiunile Unite (aproape toate guvernele din lume) au convenit asupra unui document juridic numit Convenția cu privire la Drepturile Copilului. Acesta cuprinde 54 de articole care descriu drepturile copiilor și modul în care guvernele ar trebui să colaboreze pentru a le asigura tuturor copiilor.

În 2019 sărbătorim a 30-a aniversare a Convenției.

Voi solicita copiii să se gândească la ideile lor inițiale despre copilărie de la începutul lecției. Pot să vadă cum se leagă discuțiile lor inițiale de Convenția cu privire la Drepturile Copilului? Vom petrece un timp citind cu voce tare și discutând mai multe articole cu clasa.

Explic copiilor că, deși toate drepturile sunt la fel de importante și toate au legătură între ele, vom începe prin a analiza 5 teme.

- Dreptul de a fi ascultat și luat în serios – (Articolul 12, Articolul 13 Dreptul Copilului de a Căuta, Primi și Transmite Informații, Articolul 14 Libertatea de Gândire, Coștiință și Religie, și Articolul 15 Libertatea de Asociere)
- Dreptul de a fi tratat corect – (Articolul 2 Principiul Nediscriminării)
- Dreptul la educație – (Articolul 28 și Articolul 29 Obiectivele Educației)
- Dreptul de a trăi și a se dezvolta sănătos – (Articolul 6 și Articolul 24 Dreptul la Asistență de Sănătate de Bună Calitate)
- Dreptul la joacă – (Articolul 31 Dreptul la Relaxare, Joacă și Cultură)

Pasul III: Înțelegerea evoluției și a provocărilor

Voi explica preșcolarilor că, deși s-au înregistrat mari progrese în ultimii 30 de ani pentru îmbunătățirea copilăriei pentru toți copiii de pretutindeni, încă mai sunt multe provocări cu care se confruntă copiii.

Lumea este în continuă schimbare: copilăria s-a schimbat în timp? Există noi provocări cu care se confruntă acum copiii în copilărie față de acum 30 de ani? Sunt drepturi ale copilului pe care elevii consideră că lipsesc?

Discuții/exerciții de reflecție:

Voi prezenta câteva versuri:

„Sunt copil ca fiecare/Și mă joc mereu/Jucăria cea mai mare/Este tatăl meu./ Și când tata nu-i acasă/Că-i altundeva/Jucăria cea aleasă/Este mama mea./ Și când mama și cu tata/Sunt plecați de-aici/Pentru joc să țineți seama/Am niște bunici.”

Apoi, voi solicita copiii să găsească și alte povești (cunoscute de ei), în care să găsească ce drepturi ale copiilor lipsesc.

Întrebare de reflecție: În ce fel s-a schimbat copilăria?

Împreună cu copiii voi evidenția aspectele pozitive/negative.

Pasul IV: Exprimarea Viitorului Copilăriei.

Desenarea/pictarea unui tablou care să reprezinte lumea în care toți copiii au ocazia să trăiască o copilărie cu respectarea drepturilor lor.

Pasul V: Sărbătoriți-vă drepturile! Joc de rol și dezbateri pe tema

Drepturile copilului: Scriem Viitorul Copilăriei: Pentru fiecare copil, toate drepturile.

Bibliografie

- Îndrumar pentru predarea Convenției Națiunilor Unite cu privire la drepturile copilului.



iTeach: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice