



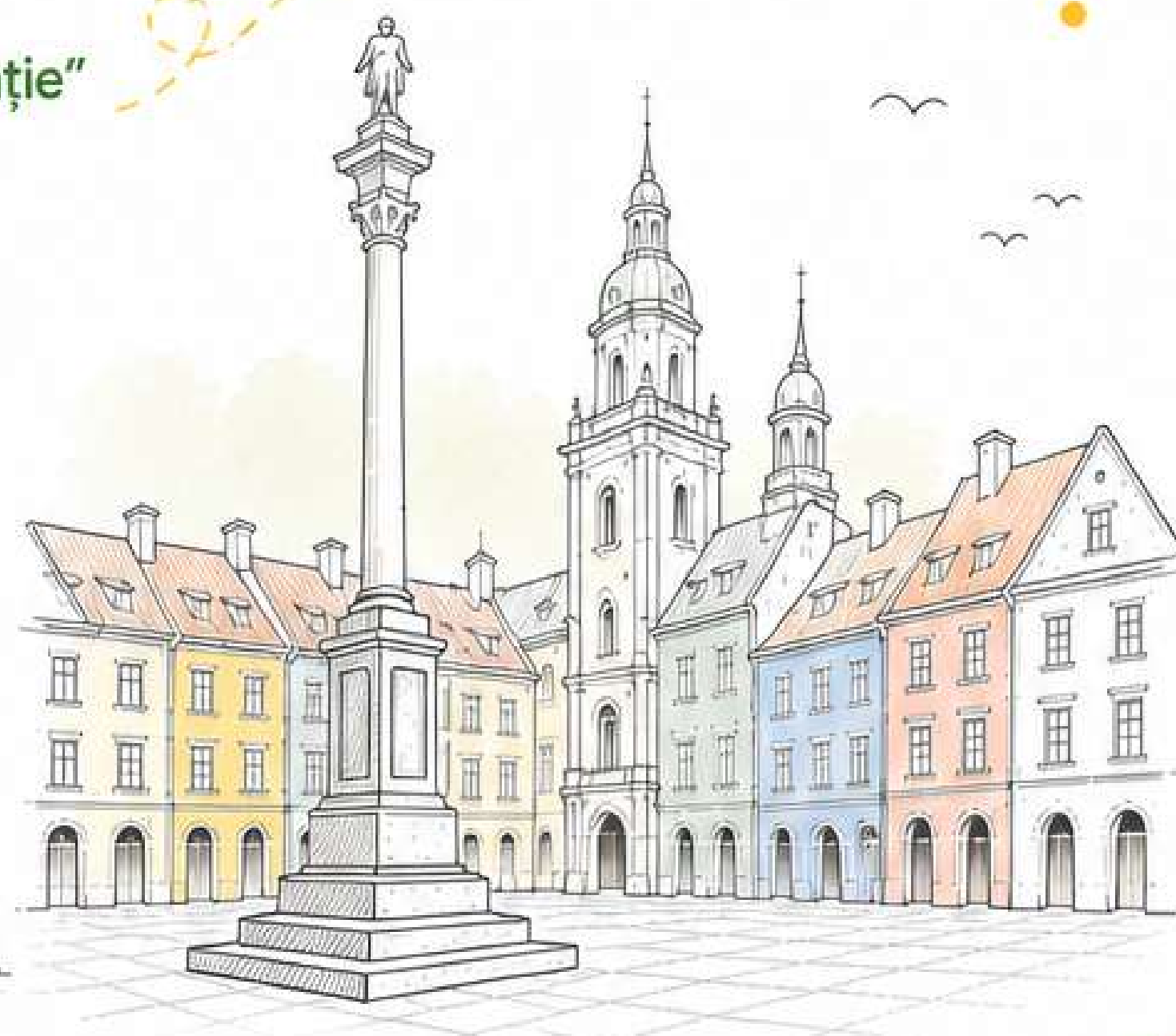
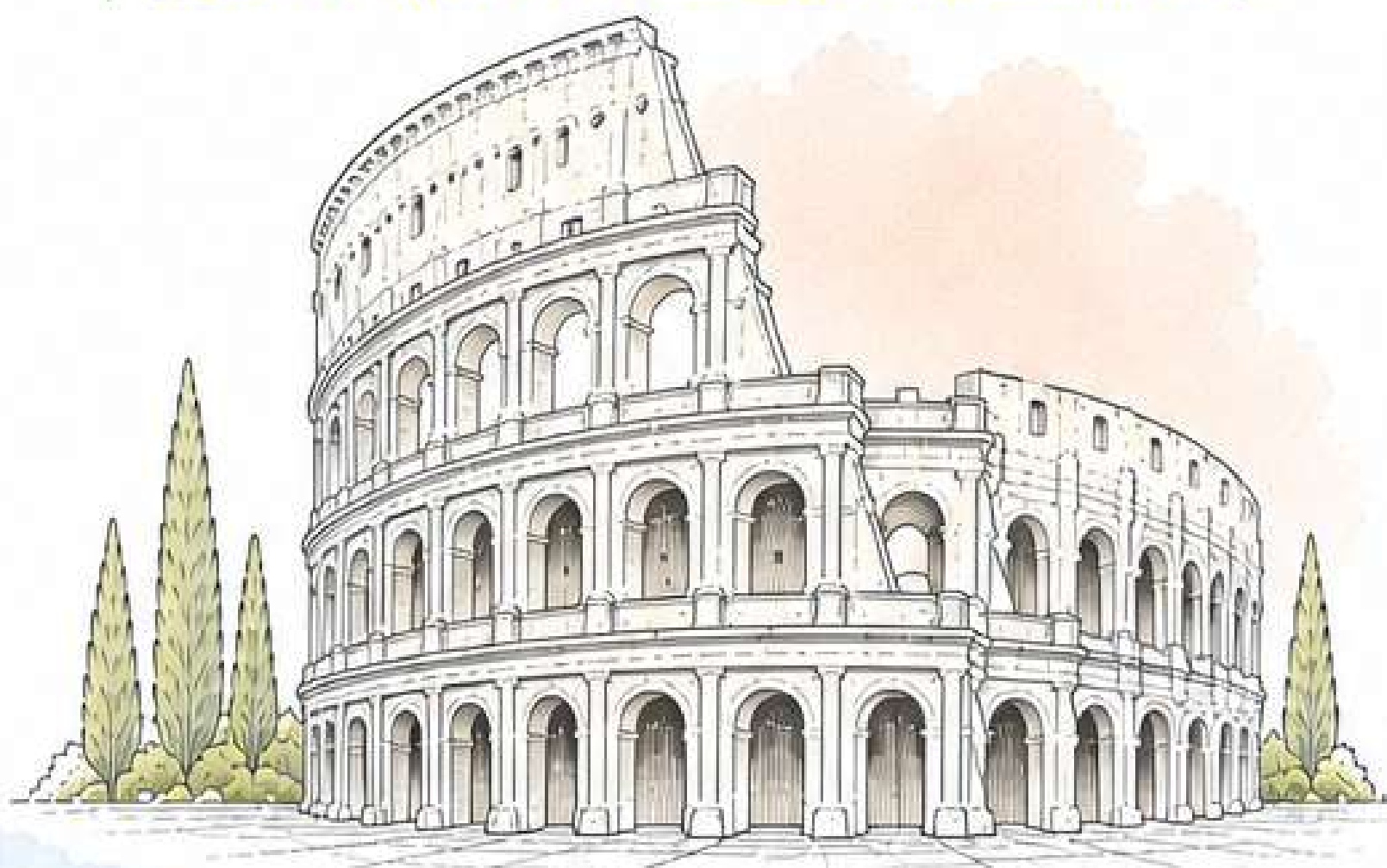
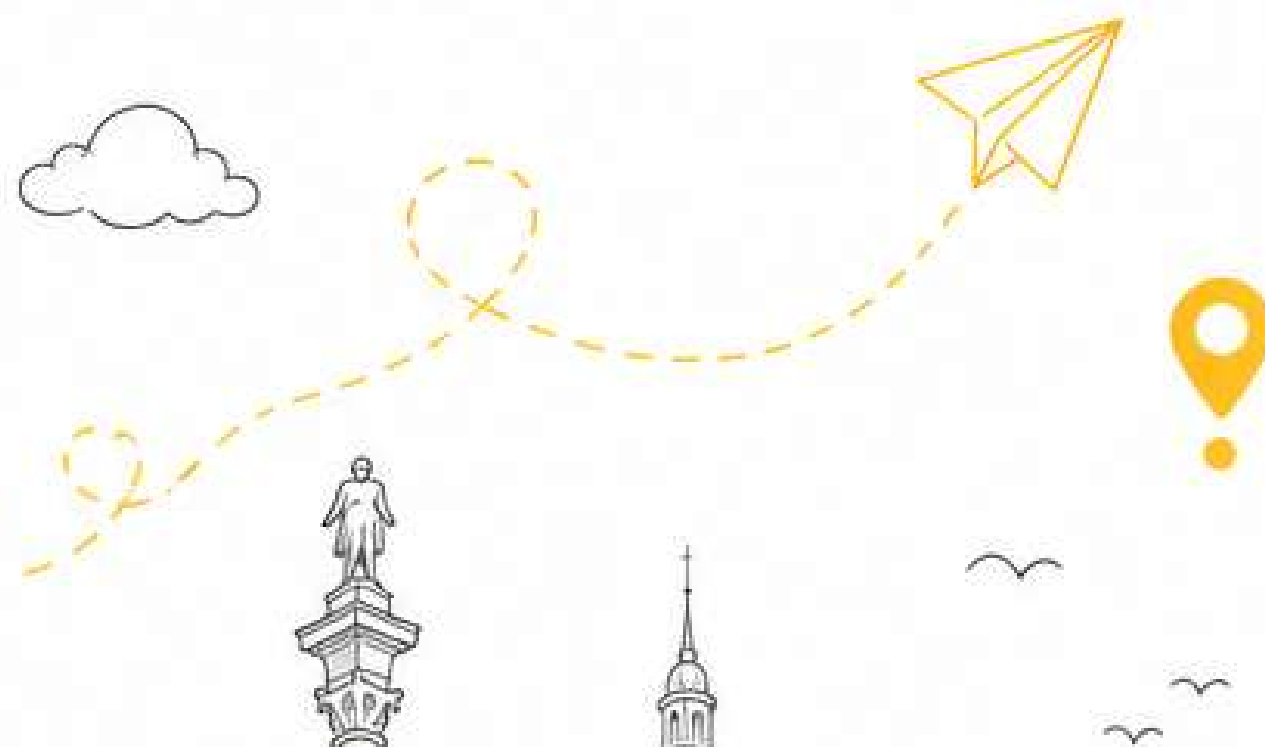
Co-funded by
the European Union

GHID DE BUNE PRACTICI ERASMUS+



Experiențe care inspiră.
Practici care contează.

realizat în cadrul proiectului Erasmus+
„Construind comunitatea verde:
incluziune, motivație și sustenabilitate în educație”
(2024-1-RO01-KA122-SCH-000238484)



INCLUZIUNE



MOTIVAȚIE



INOVAȚIE



SUSTENABILITATE



Introducere

Ghidul de bune practici realizat în cadrul proiectului Erasmus+ „Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație” (2024-1-RO01-KA122-SCH-000238484) reprezintă un demers de valorificare a experiențelor dobândite de cadrele didactice și elevii Școlii Gimnaziale „Dan Iordăchescu” Hlipiceni pe parcursul implementării proiectului, desfășurat în perioada octombrie 2024 – martie 2026, sub egida programului Erasmus+.

Acest ghid a fost conceput ca un instrument practic și accesibil, menit să sprijine cadrele didactice în integrarea unor metode didactice moderne, incluzive și orientate spre sustenabilitate. Activitățile și exemplele incluse sunt rezultatul participării la mobilități internaționale în Atena și Roma, precum și al schimburilor de experiență realizate în cadrul mobilităților pentru elevi și al activităților de tip job shadowing în Polonia.

Ghidul reflectă preocuparea pentru dezvoltarea unui mediu educațional incluziv, în care fiecare elev are oportunitatea de a se implica activ în procesul de învățare. Totodată, promovează educația pentru mediu ca dimensiune transversală, integrată în diverse discipline și susținută prin activități experiențiale, în special outdoor. Exemplele de bune practici prezentate evidențiază utilizarea metodelor non-formale, a aplicațiilor digitale și a proiectelor interdisciplinare, contribuind la creșterea motivației și a responsabilității elevilor față de mediul înconjurător.

Prin acest ghid, ne propunem să oferim resurse concrete și inspirație pentru profesori, facilitând transferul de bune practici și încurajând adaptarea acestora la contexte educaționale diverse. În același timp, ghidul reprezintă o invitație la colaborare și la continuarea demersurilor de inovare în educație, în spiritul valorilor europene promovate de programul Erasmus+.





Obiective și activități

Școala Gimnazială „Dan Iordăchescu” Hlipiceni a implementat proiectul Erasmus+ cu numărul de referință 2024-1-RO01-KA122-SCH-000238484, intitulat „Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație”, în perioada octombrie 2024 – martie 2026, în cadrul programului Erasmus+. Proiectul a reprezentat un demers strategic de modernizare a practicilor educaționale, prin integrarea dimensiunii ecologice și a incluziunii în activitatea didactică.

Obiectivele proiectului au vizat dezvoltarea concretă a competențelor cadrelor didactice și ale elevilor. Astfel, s-a urmărit creșterea cu 30% a capacității profesorilor de a integra teme ecologice în lecțiile desfășurate, creșterea cu 50% a competențelor elevilor privind reciclarea diferențiată, precum și îmbunătățirea gradului de incluziune a elevilor defavorizați, de la 32% la 60%. Aceste obiective au fost corelate cu nevoile reale ale comunității școlare și cu prioritățile europene privind sustenabilitatea și echitatea în educație.

Pentru atingerea acestor obiective, proiectul a inclus mai multe tipuri de activități de mobilitate. Un prim flux a fost dedicat formării profesionale a cadrelor didactice, prin participarea a patru profesori la cursul „Non-formal for Inclusion”, desfășurat în Atena, în perioada 24 februarie – 4 martie 2025, organizat de Edu2grow. Acest curs a contribuit la dezvoltarea competențelor de utilizare a metodelor non-formale în sprijinul incluziunii și al participării active a elevilor.

Al doilea flux a vizat participarea a trei profesori la cursul „Environmental Education”, organizat de Euducate în Roma, în perioada 26 mai – 3 iunie 2025. Activitățile de formare au oferit instrumente practice pentru integrarea educației pentru mediu în activitatea didactică, punând accent pe metode experiențiale și activități outdoor.

Proiectul a inclus și o mobilitate dedicată elevilor, desfășurată în perioada 31 martie – 4 aprilie 2025, la Public Primary School H. Sienkiewicz, unde un grup de 10 elevi, însoțiți de doi profesori, a participat la activități educaționale și interculturale. Această experiență a contribuit la dezvoltarea competențelor sociale, lingvistice și interculturale ale elevilor.

În plus, un cadru didactic a participat la o activitate de job-shadowing în aceeași instituție din Polonia, în perioada 24–28 noiembrie 2025, având oportunitatea de a observa direct metodele de predare și organizare utilizate de partenerii europeni și de a transfera bune practici în școala noastră.





Fluxul I - Mobilitate Erasmus+ la Atena: metode non-formale și aplicații educaționale

În perioada 24 februarie – 4 martie 2025, 4 cadre didactice ale Școlii Gimnaziale „Dan Iordăchescu” Hlipiceni au participat la o mobilitate de formare desfășurată în Atena, în cadrul cursului „Non-formal for Inclusion”, organizat de Edu2grow. Activitatea a vizat dezvoltarea competențelor profesorilor în utilizarea metodelor non-formale și a instrumentelor digitale pentru susținerea incluziunii.



Workshopurile au fost centrate pe gamification și metode non-formale, evidențiind rolul jocului, al colaborării și al învățării experiențiale în creșterea implicării elevilor și în crearea unui climat educațional incluziv.

Un element important al cursului a fost integrarea aplicațiilor educaționale. Aplicația Chronos a oferit o experiență interactivă de explorare a Acropolei prin realitate augmentată, facilitând înțelegerea contextului istoric. Seek by iNaturalist a fost utilizată pentru identificarea speciilor din mediul înconjurător, susținând activitățile outdoor, iar Actionbound a demonstrat cum pot fi create trasee educaționale interactive bazate pe misiuni și provocări.

Experiența a oferit profesorilor instrumente concrete pentru a transforma lecțiile în activități atractive, interactive și adaptate nevoilor diverse ale elevilor.





Co-funded by
the European Union

Fluxul 2 - Mobilitate Erasmus+ la Roma: educație outdoor și instrumente digitale

În perioada 26 mai – 3 iunie 2025, 3 cadre didactice ale Școlii Gimnaziale „Dan Iordăchescu” Hlipiceni au participat la o mobilitate de formare desfășurată în Roma, în cadrul cursului „Environmental Education”, organizat de EUducate. Activitățile au fost centrate pe Outdoor Education și Environmental Education, evidențiind importanța învățării în aer liber și a protejării mediului înconjurător.



Programul a inclus și o vizită de studiu la Liceo Statale G. Caetani, unde participanții au observat exemple de bune practici privind integrarea educației ecologice în activitatea școlară.

Un rol important l-au avut aplicațiile digitale utilizate în activitățile outdoor. PictureThis a fost folosită pentru identificarea plantelor și explorarea biodiversității, iar GooseChase a demonstrat cum pot fi organizate activități interactive de tip vânătoare de comori. Pentru valorificarea rezultatelor, participanții au utilizat InShot și Padlet, realizând materiale creative și colaborative.

Experiența a oferit profesorilor metode practice și instrumente moderne pentru a transforma lecțiile în activități interactive, centrate pe elev și orientate spre sustenabilitate.





Co-funded by
the European Union

Mobilitate Erasmus+ pentru elevi – Polonia

În perioada 31 martie – 4 aprilie 2025, un grup de 10 elevi ai Școlii Gimnaziale „Dan Iordăchescu” Hlipiceni, însoțiți de doi profesori, a participat la o mobilitate Erasmus+ desfășurată la Public Primary School H. Sienkiewicz, Myśliszewice. Această experiență a oferit elevilor oportunitatea de a învăța într-un mediu internațional, de a interacționa cu elevi din altă țară și de a-și dezvolta competențele interculturale, lingvistice și sociale.

Programul a inclus activități variate, care au îmbinat învățarea cu elemente culturale și recreative. Elevii au participat la activități de cunoaștere și colaborare, lucrând în echipe mixte pentru realizarea unui dicționar trilingv și implicându-se în lecții interactive de științe. Un moment deosebit a fost participarea la un concurs de muzică, unde elevii români au impresionat prin interpretare și prin valorificarea tradițiilor, fiind apreciați și premiați pentru prestația lor.



Activitățile sportive au avut, de asemenea, un rol important în consolidarea relațiilor dintre elevi. Participarea la orele de sport și organizarea unui meci de fotbal alături de elevii polonezi au contribuit la dezvoltarea spiritului de echipă și la crearea unei atmosfere de colaborare și prietenie. În plus, programul a inclus vizite culturale în orașul Radom și o excursie de studiu în capitala Varșovia.



Această mobilitate a reprezentat o experiență valoroasă de învățare și dezvoltare personală, elevii întorcându-se cu amintiri frumoase, prietenii internaționale și o perspectivă mai deschisă asupra diversității culturale.





Mobilitate Erasmus+ – Job shadowing în Polonia

În perioada 24–28 noiembrie 2025, un cadru didactic al Școlii Gimnaziale „Dan Iordăchescu” Hlipiceni, a participat la o mobilitate de tip job shadowing desfășurată la Public Primary School H. Sienkiewicz, Myśliszewice.

Pe parcursul mobilității, cadrul didactic a avut oportunitatea de a observa activități didactice din diverse discipline, precum limbi moderne, biologie, sau chimie, remarcând metode interactive și un climat educațional bazat pe colaborare și echilibru.



Un accent important a fost pus pe educația pentru mediu, școala gazdă oferind un model eficient de colectare selectivă și implicare activă a elevilor în protejarea mediului. De asemenea, activitatea a inclus sesiuni de co-planificare și schimb de bune practici, în cadrul cărora au fost discutate metode inovatoare de predare, strategii pentru incluziune și integrarea sustenabilității în lecții.

Experiența a contribuit la dezvoltarea profesională a cadrului didactic și a oferit direcții concrete de aplicare în școala de origine, consolidând totodată colaborarea europeană și schimbul de experiență între instituții educaționale.





Colaborarea internațională ca vector al transformării educației în mediul rural: diseminarea impactului unui proiect Erasmus+ implementat la Școala Gimnazială *Dan Iordăchescu*, Hlipiceni

Prof. Hemen Andreea

1. Introducere

Educația contemporană se confruntă cu provocări complexe, generate de schimbările sociale, economice și de mediu, care impun o adaptare continuă a sistemelor educaționale. În acest context, colaborarea internațională și participarea la programe europene reprezintă direcții strategice pentru creșterea calității educației și reducerea disparităților dintre diferite tipuri de comunități școlare.

Pentru instituțiile de învățământ din mediul rural dezavantajat, programele Erasmus+ nu constituie doar oportunități de formare, ci veritabile instrumente de transformare instituțională. Acestea oferă acces la expertiză internațională, modele educaționale inovatoare și contexte autentice de învățare, care pot fi adaptate nevoilor locale.

Proiectul Erasmus+ implementat la Școala Gimnazială „Dan Iordăchescu” Hlipiceni a avut ca obiectiv fundamental dezvoltarea competențelor cadrelor didactice, crearea unui mediu educațional incluziv și stimulat și responsabilizarea elevilor față de comunitate și mediu. Articolul de față își propune să disemineze rezultatele acestui proiect și să evidențieze valoarea adăugată pe care colaborarea internațională o poate aduce unei școli dintr-un context socio-educațional vulnerabil.

2. Implementarea proiectului Erasmus+: direcții strategice și activități

Proiectul Erasmus+ „Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație” a fost conceput ca un demers integrat de dezvoltare instituțională, având ca obiectiv principal modernizarea practicilor educaționale și consolidarea dimensiunii europene și ecologice a școlii.

Activitățile derulate în cadrul proiectului au fost structurate în jurul a trei direcții strategice majore: dezvoltarea competențelor profesionale ale cadrelor didactice, prin formare internațională și schimb de bune practici; implicarea activă a elevilor în experiențe educaționale autentice, cu accent pe educația ecologică și cetățenia activă, menite să stimuleze motivația și responsabilitatea socială; și transferul, adaptarea și valorificarea bunelor practici la nivel instituțional, pentru a asigura continuitatea, vizibilitatea și sustenabilitatea rezultatelor obținute.





2.1. Mobilități de formare pentru cadrele didactice

Un element central al proiectului l-au constituit mobilitățile de formare pentru cadrele didactice, desfășurate în contexte educaționale europene diferite. Participarea profesorilor la cursuri internaționale axate pe educația non-formală, incluziune și educație ecologică a contribuit semnificativ la diversificarea strategiilor didactice utilizate în școală.

În urma acestor mobilități, cadrele didactice au dobândit competențe privind:

- utilizarea metodelor interactive și experiențiale;
- gestionarea diversității și promovarea incluziunii;
- integrarea temelor ecologice și de sustenabilitate în curriculum;
- consolidarea relațiilor profesor–elev prin activități de tip team building și coaching educațional.

Cunoștințele și competențele dobândite au fost diseminate în cadrul școlii prin ateliere interne și activități demonstrative la clasă, contribuind la schimbarea practicilor educaționale la nivelul întregii instituții.

2.2. Mobilități educaționale pentru elevi și dimensiunea interculturală

Proiectul a oferit elevilor oportunitatea de a participa la mobilități educaționale internaționale, care au reprezentat experiențe de învățare cu impact major asupra dezvoltării lor personale și sociale. Implicarea elevilor în activități interculturale a facilitat dezvoltarea competențelor de comunicare, colaborare și adaptare la contexte educaționale diverse.

Aceste experiențe au contribuit la creșterea motivației pentru învățare, la consolidarea stimei de sine și la formarea unei perspective europene asupra educației, elevii percepend școala ca un spațiu deschis oportunităților și conectat la realitățile internaționale.

2.3. Transferul de bune practici și dezvoltarea instituțională

Activitățile de job-shadowing și colaborarea cu partenerii europeni au permis observarea directă a unor modele educaționale eficiente și adaptarea acestora la contextul local. Pe baza experiențelor dobândite, au fost elaborate instrumente educaționale noi, colecții de metode inovatoare și propuneri de strategii instituționale, în special în domeniul educației ecologice și al incluziunii.





3. Rezultate și impact educațional

Implementarea proiectului Erasmus+ „Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație” a generat rezultate relevante atât la nivel individual, cât și instituțional, confirmând valoarea adăugată a colaborării internaționale și sustenabilitatea intervențiilor inițiate. Un impact semnificativ al proiectului a constat în creșterea capacității cadrelor didactice de a integra metode moderne, non-formale și teme transversale în procesul de predare-învățare. Ca urmare, un număr tot mai mare de profesori a inclus activități cu caracter ecologic și incluziv în planificările anuale, iar demersurile didactice au devenit mai atractive, mai interactive și mai centrate pe nevoile elevilor.

Schimbările produse în practicile educaționale au contribuit la îmbunătățirea relației profesor-elev și la consolidarea unui climat educațional bazat pe colaborare, încredere și sprijin reciproc. În acest sens, au fost inițiate și se află în derulare activități de mentorat pentru elevi, realizate cu sprijinul cadrelor didactice implicate voluntar, care oferă suport educațional și emoțional elevilor aflați în situații de risc. Complementar, consilierul școlar al unității desfășoară lunar activități de consiliere și informare cu părinții, având ca scop consolidarea parteneriatului școală-familie și sprijinirea dezvoltării socio-emoționale a elevilor.

Proiectul a susținut dezvoltarea dimensiunii educației ecologice prin implementarea unor activități sistematice de reciclare, organizarea de campanii de protecție a mediului și implicarea elevilor în activități practice cu caracter aplicativ. În acest cadru, clubul ecologic al școlii funcționează ca un spațiu organizat de învățare activă și implicare civică, oferind un cadru coerent pentru desfășurarea de activități tematice, proiecte educaționale și inițiative de colaborare care susțin integrarea educației pentru mediu în viața școlară și asigură sustenabilitatea demersurilor inițiate prin proiect.

Dimensiunea incluzivă a proiectului a fost consolidată prin înființarea și funcționarea clubului de artă incluzivă, care promovează exprimarea creativă, cooperarea și valorizarea diversității, oferind tuturor elevilor oportunități egale de participare. Totodată, proiectul eTwinning „Green Planet Guardians”, derulat în parteneriat cu școala „H. Sienkiewicz” din Mysliszewice, Polonia, instituție unde elevii au realizat mobilitatea internațională, a contribuit la menținerea colaborării europene și după finalizarea mobilităților, prin activități comune online, schimburi de bune practici și proiecte interdisciplinare cu tematică ecologică.





4. Concluzii

Experiența derulării proiectului Erasmus+ la Școala Gimnazială „Dan Iordăchescu” Hlipiceni evidențiază faptul că parteneriatul și cooperarea internațională pot reprezenta un instrument eficient de transformare educațională, inclusiv în contexte caracterizate de provocări socio-economice.

Prin formarea cadrelor didactice, implicarea activă a elevilor și dezvoltarea competențelor ecologice și incluzive, proiectul contribuie la modernizarea practicilor educaționale și la crearea unui mediu de învățare mai atractiv, echitabil și orientat spre viitor. Diseminarea rezultatelor obținute sprijină valorificarea proiectului ca exemplu de bună practică și susține ideea că investiția în educație, realizată prin cooperare europeană, poate genera schimbări sustenabile și relevante pentru comunitățile educaționale, în special pentru cele vulnerabile.

Bibliografie

1. Comisia Europeană, *Programul Erasmus+ 2021–2027. Ghidul programului*, Publications Office of the European Union, Luxemburg, 2023.
2. Comisia Europeană, *Education for Environmental Sustainability*, Publications Office of the European Union, Luxemburg, 2020.
3. UNESCO, *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*, UNESCO Publishing, Paris, 2017.
4. <https://odiseea-educatiei-nonformale.blogspot.com/>

(Blogul proiectului Erasmus+ „Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație”)





Activitățile outdoor ca instrumente eficiente în educația pentru mediu – diseminarea unei experiențe Erasmus+

Prof. Hemen Andreea

Introducere

Participarea la cursul Erasmus+ „Environmental Education”, desfășurat la Roma în perioada 26 mai – 3 iunie, a avut loc în cadrul proiectului Erasmus+ „Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație” (număr de referință 2024-1-RO01-KA122-SCH-000238484) și a contribuit semnificativ la dezvoltarea unei perspective didactice centrate pe educația pentru mediu realizată prin activități outdoor, ca formă de învățare experiențială autentică. Experiența de formare a evidențiat faptul că activitățile desfășurate în aer liber constituie un cadru optim pentru integrarea Educației pentru Mediu (EE) și a Educației pentru Dezvoltare Durabilă (ESD), facilitând atât achiziții cognitive solide, cât și formarea de atitudini responsabile față de mediu și dezvoltarea competențelor transdisciplinare la elevii din ciclul primar și gimnazial.

Obiectivele cursului

Un obiectiv fundamental al cursului a fost dezvoltarea competenței cadrelor didactice de a proiecta și implementa activități outdoor cu valoare educațională, integrate curricular și adaptate nivelului de vârstă al elevilor. Accentul a fost pus pe învățarea prin experiență directă în natură, pe corelarea conținuturilor școlare cu situații reale și pe formarea unei relații autentice între elev și mediul înconjurător.

De asemenea, cursul a urmărit înțelegerea modului în care activitățile outdoor pot sprijini incluziunea, motivația pentru învățare și dezvoltarea competențelor-cheie europene, oferind elevilor contexte de învățare care stimulează cooperarea, autonomia și gândirea critică. Un alt obiectiv important a vizat transferabilitatea metodelor outdoor în contexte educaționale diverse, folosind resurse minime și mediul apropiat școlii.

Activități outdoor învățate – exemple concrete pentru primar și gimnaziu

În cadrul cursului, activitățile outdoor au fost abordate ca instrumente metodologice esențiale, fundamentate pe principiile învățării experiențiale și pe modelul „heart, hand and head”, care integrează dimensiunea emoțională, practică și cognitivă a învățării.





Un exemplu relevant este activitatea de măsurători în natură, care transformă concepte abstracte în experiențe concrete. Elevii explorează curtea școlii sau un parc și măsoară elemente naturale precum înălțimea copacilor, grosimea trunchiurilor sau lungimea umbrelor, utilizând instrumente simple sau metode indirecte. Activitatea permite integrarea matematicii și științelor cu educația pentru mediu și chiar cu limbile străine, atunci când elevii descriu observațiile în limba engleză sau franceză. Această metodă dezvoltă gândirea critică, rezolvarea de probleme și capacitatea de aplicare a teoriei în contexte reale.

O altă activitate cu impact formativ ridicat este „Adoptă un copac”, prin care elevii stabilesc o relație pe termen lung cu un element al mediului natural. Observarea schimbărilor sezoniere, realizarea de desene, fotografii și texte descriptive contribuie la dezvoltarea competențelor de observare, exprimare scrisă și creativitate artistică. Activitatea are o puternică dimensiune afectivă, cultivând empatia și responsabilitatea ecologică, aspecte esențiale în educația pentru sustenabilitate.

Activitatea de vânătoare de comori naturale reprezintă o metodă dinamică de învățare colaborativă, în care elevii identifică elemente din natură pe baza unor liste, indicii sau ghicitori. Această activitate stimulează curiozitatea, atenția distributivă și vocabularul specific mediului natural, fiind ușor de adaptat pentru diferite discipline și niveluri de vârstă. Integrarea limbilor străine prin descrierea obiectelor găsite consolidează caracterul interdisciplinar al activității.

Dimensiunea creativă a educației outdoor este susținută prin pictura și colajele realizate cu materiale naturale, care permit elevilor să exploreze texturi, culori și forme, folosind resurse din mediul înconjurător. Această activitate dezvoltă sensibilitatea estetică și gândirea ecologică, demonstrând că educația artistică poate fi realizată sustenabil, fără materiale costisitoare.

De asemenea, activitatea de orientare cu busola a fost prezentată ca exemplu de integrare a mișcării, geografiei și educației civice. Elevii învață să se orienteze în spațiu, să utilizeze hărți simple și să colaboreze în echipă, dezvoltând autonomia, gândirea logică și rezistența fizică. Astfel de activități consolidează legătura dintre învățare și viața reală, sporind motivația elevilor.

Integrarea aplicațiilor digitale în activitățile outdoor

Cursul a inclus și prezentarea unor aplicații digitale educaționale care pot fi integrate eficient în activitățile outdoor, evidențiindu-se rolul acestora în creșterea relevanței și atractivității învățării pentru elevii nativi digital. Aplicații precum GooseChase și PictureThis permit îmbinarea explorării mediului real cu tehnologia, transformând spațiul exterior într-un context de învățare interactiv și motivant.





GooseChase este deosebit de atractivă în activități de tip treasure hunt, explorare sau recapitulare, deoarece propune misiuni sub formă de joc, realizate individual sau în echipă, care implică fotografii, videoclipuri și răspunsuri creative. Componenta ludică și colaborativă stimulează implicarea activă, comunicarea și dorința de a învăța prin descoperire. Aplicația PictureThis, utilizată în activități de observare a naturii și identificare a plantelor, răspunde curiozității elevilor și oferă feedback imediat, facilitând înțelegerea biodiversității într-un mod accesibil și captivant. Astfel, activitățile outdoor devin mai dinamice și mai apropiate de interesele elevilor, susținând dezvoltarea competențelor digitale și a gândirii critice.

Relevanța și impactul activităților outdoor

Activitățile outdoor învățate în cadrul cursului au o relevanță deosebită pentru practica educațională actuală, deoarece oferă alternative eficiente la predarea tradițională, răspunzând nevoii elevilor de mișcare, explorare și implicare activă. Impactul acestora se reflectă în creșterea motivației pentru învățare, în consolidarea competențelor transdisciplinare și în formarea unor atitudini responsabile față de mediu.

Prin aplicarea acestor metode, elevii nu doar dobândesc cunoștințe, ci dezvoltă o relație durabilă cu natura și comunitatea, devenind participanți activi la propriul proces de învățare. Experiența Erasmus+ „Environmental Education”, desfășurată în cadrul proiectului Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație (ref. 2024-1-RO01-KA122-SCH-000238484), evidențiază astfel valoarea educației outdoor ca bună practică transferabilă, cu impact pozitiv pe termen lung asupra calității educației și formării cetățenilor responsabili ai societății contemporane.

Bibliografie:

- 1.Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- 2.Waite, S. (2011). *Children Learning Outside the Classroom: From Birth to Eleven*. London: Sage Publications.
- 3.Beames, S., Higgins, P., & Nicol, R. (2012). *Learning Outside the Classroom: Theory and Guidelines for Practice*. New York: Routledge.





Importanța utilizării metodelor nonformale la clasă – exemplu de bună practică

Rolul metodelor nonformale în dezvoltarea socio-emoțională a elevilor de gimnaziu

Prof. Manciu Ovidiu-Ionuț

Educația contemporană se află într-un proces continuu de adaptare la nevoile reale ale elevilor, iar accentul se mută tot mai mult de la simpla transmitere de informații către formarea de competențe, atitudini și valori. În acest context, metodele nonformale capătă un rol esențial în activitatea didactică, mai ales în cadrul disciplinelor din aria Consiliere și orientare, unde dimensiunea emoțională, relațională și experiențială este fundamentală.

Metodele nonformale oferă elevilor posibilitatea de a învăța prin trăire directă, implicare activă și reflecție personală. Ele creează contexte autentice de învățare, în care elevii experimentează, greșesc, descoperă și învață unii de la alții. Experiențele de formare profesională din cadrul cursului Erasmus desfășurat în Grecia a evidențiat eficiența acestor metode și importanța integrării lor sistematice în activitatea la clasă.

Prezentul articol își propune să sublinieze importanța utilizării metodelor nonformale la clasă și să descrie impactul concret al aplicării a două astfel de metode – „Desenul pe spate” (șirul comunicării) și „Desenul în cascadă” – asupra elevilor de clasa a VI-a, în cadrul orei de Consiliere și dezvoltare personală.

Metodele nonformale se caracterizează prin flexibilitate, creativitate și centrarea pe elev. Ele valorifică învățarea prin cooperare, joc, experiment și reflecție, stimulând atât dezvoltarea cognitivă, cât și pe cea socio-emoțională. Spre deosebire de metodele tradiționale, care presupun adesea un rol pasiv al elevului, metodele nonformale implică activ participarea acestuia, crescând motivația pentru învățare și sentimentul de apartenență la grup.

În cadrul orelor de Consiliere și dezvoltare personală, utilizarea metodelor nonformale este nu doar oportună, ci chiar necesară. Elevii de gimnaziu se află într-o etapă sensibilă de dezvoltare, marcată de transformări emoționale, de nevoia de acceptare și de construirea identității personale. Prin metode nonformale, profesorul creează un spațiu sigur, în care elevii se pot exprima liber, fără teama de a greși sau de a fi judecați.

Experiența Erasmus din Grecia a evidențiat faptul că metodele nonformale favorizează relația profesor–elev, contribuie la îmbunătățirea climatului de clasă și facilitează învățarea profundă. Aceste metode pot fi adaptate cu ușurință la specificul clasei și la obiectivele lecției, devenind instrumente eficiente în dezvoltarea competențelor de comunicare.





Activitatea la clasă a debutat cu un exercițiu de icebreaking, menit să creeze un climat de încredere și deschidere. A fost utilizată povestea lui Pickel, curteanul neînsemnat, un personaj aparent lipsit de importanță la curtea regelui, care, prin perseverență, curaj și comunicare eficientă, reușește să salveze prințesa.

Povestea a captat rapid atenția elevilor, care au manifestat curiozitate și interes. Identificarea cu personajul principal a fost evidentă, mulți elevi recunoscând că, asemenea lui Pickel, s-au simțit uneori neobservați sau subestimați. Discuția care a urmat a scos în evidență ideea că fiecare persoană are un rol important și că modul în care comunicăm poate schimba cursul unei situații. Această activitate de icebreaking a avut rolul de a pregăti elevii emoțional pentru activitățile care au urmat, facilitând implicarea activă și cooperarea în grup.

Prima metodă nonformală aplicată a fost „Desenul pe spate”, organizată sub forma unui șir indian. Elevii au fost așezați unul în spatele celuilalt, iar primul elev a primit o imagine simplă. Transmiterea mesajului s-a realizat exclusiv prin desenarea imaginii pe spatele colegului din față, fără comunicare verbală.

Reacția elevilor a fost una de entuziasm și curiozitate. La început, au apărut râsete și emoții, generate de caracterul neobișnuit al activității. Pe parcurs, elevii au devenit tot mai concentrați, încercând să transmită cât mai fidel informația primită. Momentul final, în care imaginea desenată pe tablă de ultimul elev a fost comparată cu imaginea inițială, a generat surpriză și discuții animate.

Elevii au observat rapid diferențele apărute și au conștientizat faptul că mesajul se poate distorsiona atunci când nu este transmis clar. Activitatea a facilitat o reflecție autentică asupra importanței feedback-ului și a clarității în comunicare.

A doua metodă utilizată, „Desenul în cascadă”, a avut ca scop evidențierea pierderii informației pe parcursul comunicării. Elevii au lucrat în grupuri, alternând scrisul și desenul pe aceeași foaie, care era pliată de fiecare dată pentru a ascunde contribuția anterioară.

Această activitate a stârnit interes și creativitate. Elevii au fost curioși să descopere, la final, ideea inițială și modul în care aceasta s-a transformat. Reacțiile au variat de la amuzament la surpriză, mulți elevi realizând cât de mult se poate modifica un mesaj atunci când este interpretat subiectiv.

Discuțiile de după activitate au evidențiat rolul interpretărilor personale, al presupunerilor și al lipsei de clarificare în procesul de comunicare. Elevii au reușit să facă legătura între exercițiu și situații reale din viața de zi cu zi.





Co-funded by
the European Union

Aplicarea acestor metode nonformale a avut un impact vizibil asupra elevilor. Aceștia s-au implicat activ, au cooperat eficient și au manifestat deschidere față de opiniile colegilor. Climatul de clasă a fost unul pozitiv, bazat pe respect și acceptare. Elevii au apreciat caracterul practic și interactiv al activităților, menționând că au învățat „fără să simtă că este o lecție”. Prin reflecție, au conștientizat importanța comunicării eficiente și a empatiei.

În loc de concluzii aș dori să subliniez că metodele nonformale reprezintă un instrument valoros în activitatea didactică, contribuind semnificativ la dezvoltarea competențelor socio-emoționale ale elevilor. Exemplele prezentate demonstrează că integrarea acestor metode în orele de Consiliere și dezvoltare personală conduce la o învățare autentică, profundă și relevantă.

Experiența Erasmus din Grecia a confirmat eficiența metodelor nonformale și necesitatea adaptării lor la contextul educațional românesc. Prin astfel de activități, elevii devin participanți activi la propria formare, iar școala se transformă într-un spațiu al descoperirii și al dezvoltării personale.





Mobilitate Erasmus+ la Atena: Storytelling și învățarea prin joc – strategii eficiente pentru incluziune și învățare interdisciplinară

Prof. Hemen Ionuț

În perioada 24 februarie – 4 martie 2025, am participat la o mobilitate de formare profesională desfășurată în Atena, în cadrul cursului „Non-formal for Inclusion”. Această experiență a fost realizată prin proiectul cu numărul de referință 2024-1-RO01-KA122-SCH-000238484, intitulat „Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație”, implementat de Școala Gimnazială „Dan Iordăchescu” Hlipiceni în perioada octombrie 2024 – martie 2026, sub egida programului Erasmus+. Mobilitatea a constituit un cadru valoros de învățare și reflecție profesională, în care metodele non-formale au fost explorate ca instrumente esențiale pentru susținerea incluziunii și a participării active a tuturor elevilor.

Una dintre direcțiile centrale ale formării a fost utilizarea storytelling-ului ca metodă didactică interdisciplinară, capabilă să transforme conținuturile abstracte în experiențe de învățare relevante și accesibile. Povestea devine astfel un liant între informație și experiența personală a elevului, facilitând înțelegerea și memorarea. În cadrul cursului, storytelling-ul a fost utilizat pentru a aborda teme precum diversitatea, empatia și incluziunea, demonstrând că fiecare elev are nevoie de un spațiu sigur pentru exprimare.

În practica didactică, storytelling-ul poate fi integrat în numeroase discipline. La Limba și literatura română sau la limbi moderne, elevii pot crea povești pornind de la imagini, cuvinte-cheie sau situații date, dezvoltându-și competențele de exprimare. La Istorie, elevii pot construi narațiuni din perspectiva unui personaj istoric, ceea ce facilitează înțelegerea contextului și a cauzalității. În Geografie, povestea unui râu sau a unei călătorii poate integra elemente de relief, climă și activități umane. La Științe, procesele naturale pot fi prezentate sub forma unor „povești” ale fenomenelor, contribuind la clarificarea conceptelor.

Un exemplu concret de activitate este „Lanțul poveștii tematice”, în care profesorul oferă un început de poveste legat de conținutul lecției (de exemplu, o situație ecologică sau un context istoric), iar elevii continuă narațiunea în grupuri, fiecare adăugând elemente relevante. Activitatea poate fi utilizată la toate nivelurile de studiu, diferențiind complexitatea sarcinilor. De asemenea, „Povestea din imagini” presupune oferirea unui set de imagini pe baza cărora elevii construiesc o narațiune coerentă, metodă potrivită atât pentru ciclul primar, cât și pentru gimnaziu.

Metoda „desenul în cascadă” completează storytelling-ul prin integrarea expresiei vizuale. Elevii încep prin a realiza un desen inițial, care este apoi transmis colegilor, fiecare contribuind fără explicații. La final, produsul este interpretat și transformat într-o poveste. Această activitate este deosebit de utilă în clase





diverse, deoarece permite implicarea elevilor cu stiluri diferite de învățare și cu niveluri variate de exprimare. Poate fi utilizată la Arte vizuale, dar și la discipline precum Limbi moderne, Istorie sau Consiliere, stimulând creativitatea și colaborarea.

Învățarea prin joc reprezintă o altă metodă esențială pentru crearea unui climat educațional incluziv. Jocul facilitează participarea tuturor elevilor, reduce anxietatea și transformă învățarea într-un proces atractiv. În cadrul mobilității, jocurile au fost utilizate ca instrumente pentru dezvoltarea cooperării, a comunicării și a gândirii critice.

Un exemplu eficient este jocul „Puzzle-ul colaborativ”, în care fiecare grup primește o parte din informație (de exemplu, fragmente dintr-un text, etape ale unui proces sau date despre un fenomen), iar elevii trebuie să colaboreze pentru a reconstrui imaginea de ansamblu. Această activitate este potrivită pentru discipline precum Istorie, Geografie sau Științe și poate fi adaptată pentru diferite niveluri de studiu.

O altă activitate este „Misiunea echipei”, în care elevii primesc o provocare complexă (de exemplu, rezolvarea unei probleme reale sau realizarea unui produs), fiind nevoiți să își distribuie rolurile și să colaboreze eficient. Aceasta poate fi utilizată la Matematică, Educație tehnologică sau chiar la Limbi moderne, în funcție de sarcina propusă. Activitatea dezvoltă nu doar competențe cognitive, ci și abilități sociale, esențiale pentru incluziune.

Jocurile de rol reprezintă o altă componentă importantă a învățării prin joc. Elevii pot simula situații reale, precum rezolvarea unui conflict, integrarea unui coleg nou sau dezbaterăa unei teme sociale. Aceste activități sunt aplicabile la Educație civică, Limbi moderne sau Istorie și contribuie la dezvoltarea empatiei și a capacității de a înțelege perspective diferite.

Integrarea acestor metode în activitatea didactică demonstrează că educația non-formală nu este doar un complement, ci o resursă valoroasă pentru adaptarea procesului educațional la nevoile reale ale elevilor. Storytelling-ul și învățarea prin joc oferă oportunități egale de participare, încurajează exprimarea și susțin dezvoltarea armonioasă a elevilor, indiferent de nivelul lor de pregătire.

În concluzie, mobilitatea desfășurată la Atena a evidențiat potențialul metodelor non-formale de a transforma sala de clasă într-un spațiu al incluziunii și al învățării autentice. Prin utilizarea storytelling-ului, a desenului în cascadă și a jocurilor educaționale precum puzzle-ul colaborativ sau misiunile de echipă, cadrele didactice pot crea contexte de învățare relevante și motivante. Proiectul „Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație” susține această direcție, contribuind la dezvoltarea unei educații moderne, centrate pe elev și orientate spre viitor.





Co-funded by
the European Union

Nouă zile pe tărâmul zeilor olimpici

prof. Cherniciuc Ovidiu-Ioan

Experiența de nouă zile la Atena prilejuită de cursurile ERASMUS+ a fost unică și de neuitat prin faptul că am avut parte de cele mai frumoase, interesante și captivante cursuri de formare personală din viața mea. Pe lângă prilejul de a păși pentru prima dată într-o țară străină, locurile vizitate, oamenii întâlniți și întreaga experiență acumulată a fost unică și probabil irepetabilă. Pășind cu bucurie și sfială prin amintirile de atunci, redeschid pagina jurnalului personal cu prima zi, în care mi-am cunoscut colegii de curs, atât din țară cât și din Spania, Portugalia, Serbia și profesorii -formatori din Grecia și Spania, participând cu interes la activități de ice-breaking , team building și la un prânz intercultural, unde am putut cunoaște nu doar portul național ci și principalele atracții culinare internaționale.



În ziua a doua, am studiat managementul relațiilor dintre cei trei piloni fundamentali ai procesului educațional – școala, familia și elevii, comunicarea și percepția în echipă și explorarea celor trei tipuri ale educației aplicate prin jocuri și mici scenete teatrale.

Ziua a treia a fost una specială, a educației outdoor, când am avut parte de o excursie prelungită la Stavros Niarchos Foundation Cultural Center (SNFCC), un loc impresionant care adăpostește atât Biblioteca Centrală a Atenei, cât și Opera Națională a Greciei. Aici, am aflat nu doar despre rolul acestor instituții, ci și despre proiectul ambițios din spatele construcției. Fiecare detaliu arhitectural și tehnologic ne-a fost explicat, oferindu-ne o imagine de ansamblu asupra procesului creativ și ingineresc care a dus la ridicarea acestui centru cultural. Am descoperit astfel că educația nonformală înseamnă învățare prin descoperire, prin punerea în context a informațiilor și conectarea lor cu realitatea.





Co-funded by
the European Union

Al doilea loc mirific a fost Templul lui Poseidon, care este amplasat într-o locație superbă pe marginea unei prăpastii în Sounion. Legenda spune că Poseidon, supărat pentru alegerea Atenei ca protectoare a orașului cu același nume, s-a refugiat pe acea stâncă înaltă, dând denumirea acelei zone Poseidonia. O altă legendă amintește de regele atenian Aegeus s-a sinucis aruncându-se de pe stâncile de la Sounion, deoarece credea ca fiul său, Tezeu fusese ucis de Minotaur. După ce regele s-a sinucis aruncându-se în mare, drept tribut, Marea Egee a primit numele său.



Excursia noastră de studiu a continuat la Hellinikon Metropolitan Park, un proiect inovator care redefineste urbanismul modern și modul în care oamenii interacționează cu spațiul în care trăiesc. Acest loc ne-a oferit un exemplu clar despre cum se pot îmbina sustenabilitatea, tehnologia și nevoile comunității pentru a crea un mediu de viață prietenos și eficient. Prin discuții, observație și analiză critică, am reușit să înțelegem modul în care un oraș se dezvoltă și se adaptează la cerințele viitorului.





Ziua a patra a debutat cu descoperirea metodei scaunelor schimbătoare, un joc de icebreaking simplu și dinamic, perfect pentru a-i ajuta pe participanți să se relaxeze, să interacționeze și să își dezvolte atenția și reacția rapidă. Jocul începe cu aranjarea scaunelor – Se așază scaunele în cerc, sau într-o ordine aleatorie. Trebuie să fie un scaun mai puțin decât numărul participanților. O persoană rămâne în picioare în mijlocul cercului sau al sălii și începe să se plimbe pe lângă scaune, fără să stea jos. Când cel rămas în picioare ajunge aproape de un capăt al cercului sau al sălii, toți participanții trebuie să facă schimb rapid de locuri între ei. Cel rămas în picioare încearcă să ocupe unul dintre locurile goale, iar cel care rămâne în picioare devine noul „plimbător”. Jocul continuă până când toți participanții au avut șansa să fie experimenteze ambele roluri sau până când grupul se simte destins și pregătit pentru următoarea activitate. La prima vedere, jocul pare doar o activitate de încălzire, însă impactul său asupra dinamicii grupului este semnificativ. Educația nonformală, prin astfel de metode interactive, ajută participanții să se implice activ, să colaboreze și să își exerseze atenția distributivă și viteza de reacție. În plus, această metodă creează un spațiu sigur pentru socializare, unde fiecare participant are ocazia să interacționeze cu ceilalți într-un mod natural și distractiv.

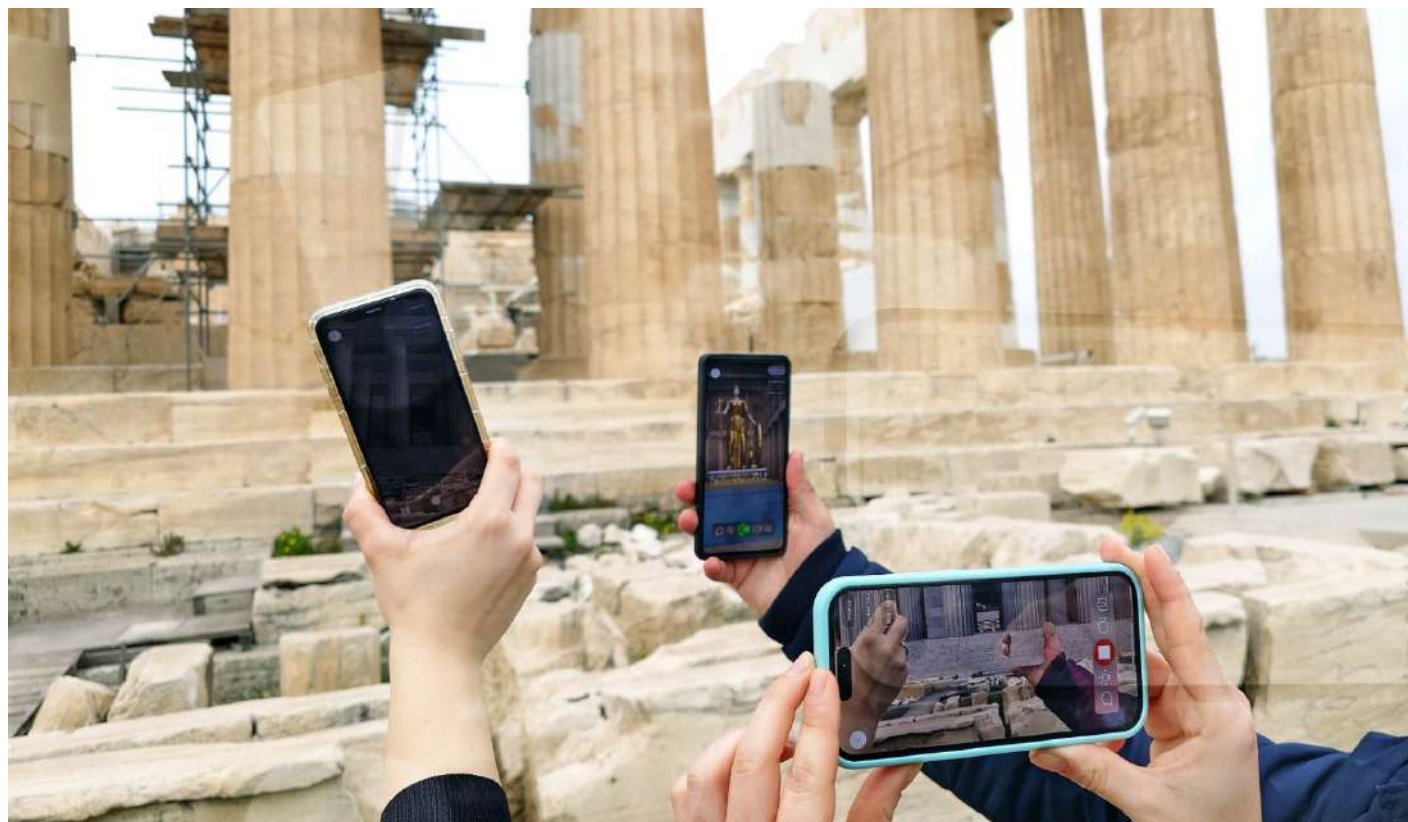
Am discutat apoi despre fenomenul bullying și am descoperit că desenele minimaliste pot fi create utilizând doar câteva forme geometrice de bază – pătratul, triunghiul, cercul și linia. De asemenea, am observat cum mesajul inițial al unui desen poate suferi transformări majore pe parcurs, atunci când este transmis de la un elev la altul. Spre seară ne-am strâns cu toții la „Seara Grecească”, într-o frumoasă locație din piața Monastiraki unde am degustat în ritmul minunatei muzici grecești delicatesele tradiționale ale Eladei.

Ziua a cincea a fost despre „Gamification”, arta de a transforma orele de curs în experiențe captivante, utilizând mecanisme din jocuri pentru a stimula implicarea, învățarea activă și dezvoltarea deprinderilor esențiale dar și despre idei noi de predare precum lectura puzzle.





Ziua a șasea am început-o într-un mod dinamic, cu dans, o metodă de energizare menită să destindă participanții și să creeze un cadru relaxat, propice învățării. Am aplicat apoi arta maieuticii, metoda socratică de a ghida învățarea prin întrebări și reflecție și un nou tip de joc „întreabă – răspunde – scrie”, în care, fiecare dintre cele trei echipe au răspuns la unele întrebări de tipul „Learning Outcomes Interview”.



Ziua a șaptea a fost destinată activităților outdoor. Vizita pe Acropole ateniene și folosirea aplicației Chronos ne-a oferit o perspectivă reală a măreției artei antice grecești. La rândul nostru, la poalele Acropolei, am pus în scenă câteva legende românești (Dragoș și bourul, Meșterul Manole) și apoi am vizitat muzeul Acropolei unde am răspuns unui chestionar legat de antichitățile expuse. Aceste activități au continuat și în ziua a opta, când, prima provocare a zilei a fost o vânătoare de comori digitală folosind aplicația Actionbound, urmată de vizita la Grădina Botanică din Atena, unde am folosit aplicațiile Seek, Picture This și Rock Identifier.

Ultima zi a fost dedicată fenomenului bullying, ce afectează copiii la nivel global și la metode de combatere a acestuia. Am apelat apoi la platforma Quizizz, un instrument modern de evaluare care transformă testarea într-un joc dinamic și antrenant.





Co-funded by
the European Union

Experiența mea Erasmus+ – Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație

Prof. Tomniuc Adrian

Peripețiile au început la finalul unui noiembrie răcoros, când am plecat pentru prima dată din țară într-o mobilitate de perfecționare Erasmus+, cu destinația Polonia. Aveam un sentiment nou, amestec de curiozitate și emoție, care îmi sugera că urmează să descopăr o lume diferită. Și chiar așa a fost.

După o călătorie lungă, am ajuns în Jedlnia-Letnisko, o localitate liniștită, acoperită de prima zăpadă. Acolo urma să petrec o săptămână care avea să-mi schimbe perspectiva asupra educației.

Prima zi la Școala Publică „H. Sienkiewicz” din Mysliszewice a fost ca o reîntoarcere în rolul de elev. Am fost întâmpinat de oameni deschiși, calzi și autentici. Atmosfera din cancelarie m-a surprins: profesori relaxați, naturali, care chiar aveau pauze reale. Școala era modernă, bine dotată, iar elevii – zâmbitori și implicați.

Participând la ore, am remarcat rapid adaptabilitatea elevilor și ritmul natural al activităților. Totul părea bine organizat, dar fără rigiditate. La finalul zilei, aveam deja zeci de observații care mi-au dat de gândit.



În zilele următoare, am descoperit o abordare educațională echilibrată între tehnologie, practică și implicare. Proiectele ecologice realizate de elevi – de la plantări și reciclare, până la activități dedicate protecției mediului – mi-au confirmat că sustenabilitatea este tratată aici ca o parte firească a educației.

Un moment aparte a fost participarea la o activitate literară cu elevii mici. M-a impresionat liniștea, răbdarea și bucuria lor sinceră de a asculta și de a interacționa. A fost o lecție simplă, dar profundă despre respect și implicare.





O altă surpriză a fost un curs în care se îmbinau natural trei limbi străine. Inițial sceptic, am realizat rapid cât de eficient poate fi un astfel de demers atunci când este condus cu pasiune. La fel de relevantă a fost și o lecție de genetică, predată clar, simplu și aplicat, fără elemente inutile – un exemplu de eficiență didactică.

Una dintre cele mai valoroase zile a fost dedicată sustenabilității și incluziunii. Un detaliu aparent minor – doi elevi care compactau o doză pentru reciclare – mi-a arătat cât de bine funcționează sistemul atunci când este integrat în rutina zilnică. Totul era simplu, accesibil și eficient.



Discuțiile cu profesorii au fost la fel de valoroase. Am analizat împreună metode de lucru interactive, adaptate tuturor elevilor, și am făcut schimb de idei despre activități interdisciplinare. Am înțeles că schimbările reale nu vin din lucruri complicate, ci din pași mici, aplicați constant.

Ultima zi a fost un moment de reflecție. Am revăzut experiențele trăite, ideile notate și lecțiile învățate. În întâlnirea finală cu profesorii polonezi, am discutat despre adaptarea acestor practici în propriul context educațional și despre importanța colaborării între profesori.

Această experiență Erasmus+ nu a fost doar o mobilitate, ci un punct de cotitură. Plec din Polonia cu idei clare, motivație și încrederea că schimbarea este posibilă. Urmează partea cea mai importantă: transformarea acestor învățări în realitate, în școala mea.

Sfârșitul acestei etape este, de fapt, începutul unui nou drum.



Mulțumesc Erasmus+! Mulțumesc Polonia!

Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Environmental Education, Erasmus+ în practică: metode, aplicații și inspirație pentru profesori

Prof. Gîscă Aurora

În perioada 26 mai - 3 iunie 2025, a anului școlar 2024-2025, am participat alături de două colegi la cursul internațional „Environmental Education”, în cadrul proiectului „Erasmus+ KA1: Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație” (cod 2024-1-RO01-KA122-SCH-000238484), furnizor de formare EUducată Spania, în localitatea Roma, Italia, care a reunit profesori din România, Italia, Portugalia și Azerbaidjan.

Cursul de 9 zile mi-a oferit oportunitatea de a învăța metode și tehnici noi inovatoare de predare axate pe protejarea mediului, învățarea outdoor și colaborare internațională, într-un cadru intercultural și inspirațional, având obiectivul principal: creșterea cu un procent de 30% a competențelor profesorilor de a integra teme ecologice în cadrul lecțiilor predare.



Ziua I: în Cetatea Eternă – începutul unei călătorii educaționale cu sens

Prima zi a activității Erasmus+, mi-a oferit ocazia să interacționez cu oameni remarcabili din diverse colțuri ale Europei, și nu numai – formatori și cadre didactice pasionate, alături de care am început o experiență de învățare valoroasă.

Activitatea de ice-breaking ne-a încurajat să eliminăm barierele lingvistice și emoționale creând o atmosferă bazată pe încredere și dorința de colaborare.

În cadrul grupurilor mici de lucru am discutat și analizat diferențele și provocările comune despre sistemele de învățământ din Portugalia și Azerbaidjan. Am identificat factori comuni între sistemele educaționale, cum ar fi problemele și dificultățile generale întâmpinate de toți beneficiarii direcți și indirecti ai sistemului elevi–profesori–părinți. Următoarea activitate a constat în observarea unor cartonașe-ghid cu întrebări relevante, cu scopul de a regăsi teme comune ale provocărilor cu care se confruntă profesorii în relația elev-părinte, cum ar fi: nevoia de sprijin emoțional, presiunea părinților asupra copiilor, lipsa motivației elevilor pentru învățare și echilibrul dintre cerințe și realitatea prezentă.

Jocurile didactice ne-au creat contexte noi de învățare și de autocunoaștere personală. Această oportunitate reprezintă un real câștig și va aduce valoare tuturor celor implicați în procesul educațional. Însă deosebirile dintre cele două sisteme arată și eficacitatea fiecărui sistem!





Ziua a II-a, în Cetatea Eternă – despre școli și oameni dedicați profesiei

Activitatea s-a desfășurat la Liceo Statal „Gelasio Caetani”, pentru un schimb de experiență memorabil. Am fost primiți cu multă căldură de echipa instituției iar atmosfera deschisă și prietenoasă s-a simțit încă din primele momente.

Profesorii și elevii liceului ne-au prezentat structura instituției, proiectele Erasmus+ în care sunt implicați, activitățile diverse pe care le desfășoară cu elevii – de la ore transdisciplinare și ateliere creative, până la inițiative internaționale de cooperare educațională. A fost o bucurie nespusă să întâlnim și elevi români, care au prezentat diverse secvențe în limba română, cu emoție și bucuroși că încă nu au uitat limba maternă.

În a doua parte a vizitei, ne-am împărțit în grupuri de câte patru cadre didactice și am fost invitați să participăm la ore, fiind distribuiți în diferite clase. Prin observarea modului de desfășurare a orelor am descoperit metode de lucru noi, o abordare deschisă, centrată pe elev, în care colaborarea, libertatea de exprimare și incluziunea sunt valori aplicate.

Eu am participat la o oră de statistică, unde elevii organizați în grupuri de câte 4-5 aplicau noțiunile însușite anterior (calcul pentru medie, modul, mediană, interval) în situații reale din viața lor de zi cu zi. Astfel trebuiau să afle: câte ore petrec pe Instagram, cât timp dedică mișcării, somnului sau studiului. La final, verificarea cunoștințelor s-a realizat prin quiz pe platforma Kahoot, atmosfera pe parcursul orei fiind una de competiție prietenoasă, cu un top al celor mai rapizi participanți.



Ziua a III-a: Cuvinte, concepte și idei în mișcare - explorând educația outdoor

Astăzi, activitățile dedicate educației outdoor mi-au oferit o perspectivă clară asupra diferențelor esențiale dintre învățarea în interior (indoor) și cea desfășurată în aer liber (outdoor). Prin intermediul unor jocuri didactice interactive, am experimentat direct conceptele discutate. Unul dintre cele mai apreciate momente a fost activitatea în care am primit o serie de exemple concrete de activități outdoor, pe care a trebuit să le clasificăm în funcție de tipul de competențe pe care le dezvoltă: dezvoltare personală, creativitate, educație ecologică, cooperare sau autonomie. Prin lucrul în echipe mixte, formate din cadre didactice din toate nivelurile de învățământ din diferite țări, am avut ocazia să interacționez, să schimb idei și perspective variate asupra educației în natură.





Ziua a IV-a: Celebrarea diversității culturale într-un cadru festiv

În prima parte a zilei, cursanții din toate grupele participante s-au reunit pentru o sesiune specială de prezentări a propriei instituții. A fost un moment valoros de diseminare, în care am vorbit cu mândrie despre Școala Gimnazială „Dan Iordăchescu” Hlipiceni și despre inițiativele noastre educaționale. Schimbul de idei și bune practici mi-a oferit inspirație și mi-a reconfirmat faptul că învățarea în cadrul Erasmus+ înseamnă și conectare reală între profesori din diferite colțuri ale Europei.

După această sesiune de prezentări, a urmat unul dintre cele mai savuroase momente ale zilei: prânzul intercultural. Participanții din fiecare țară au adus suveniruri, pliante turistice, materiale de promovare a zonelor din care provin, dar și bunătăți tradiționale. A fost o adevărată sărbătoare a gusturilor, culorilor și poveștilor – o ocazie de a cunoaște nu doar prin cuvinte, ci și prin arome și tradiții. Echipa noastră a venit cu o selecție de bunătăți tradiționale românești care au adus un strop de savoare autentică în cadrul prânzului intercultural. Cozonacul de casă, fraged și aromat, a fost imediat remarcat și apreciat de toți participanții, iar dulceața și siropul de trandafiri, alături de siropul de muguri de brad, au stârnit curiozitatea celor dornici să guste din aromele naturii românești. Dar adevărata vedetă a standului nostru a fost zacusca cu ciuperci – o rețetă tradițională pregătită cu grijă, care s-a bucurat de un succes răsunător: toate borcanele s-au epuizat rapid.



Ziua a V-a: Explorarea naturii și utilizarea tehnologiei în procesul educațional

În prima parte a zilei am descoperit noi aplicații digitale care au scopul de a transforma procesul educațional prin explorarea mediului înconjurător într-o manieră structurată, cum ar fi: Picture This (identificarea plantelor prin fotografiere), Seek by iNaturalist (explorarea biodiversității prin identificarea speciilor), Merlin Bird Id (identificarea păsărilor prin sunet și imagine), Rock Identifier (recunoașterea tipurilor de roci și minerale), InShot (editor video).

Partea a doua a zilei s-a desfășurat outdoor, vizitând spațiile verzi ale Romei și la o Grădina Botanică. Provocarea zilei a fost realizarea sarcinilor din aplicația GooseChase, o platformă inovatoare pentru organizarea jocurilor de tip „treasure hunt educational”.





Fiind împărțiți în grupe am explorat grădina, realizând sarcinile de lucru: The lost map Challenge, Natura's Pharmacy, Plant Like Us, Earth Art Studio, One Minute of Stillness, InShot, Nature Documentary, Knowledge in Action.

Lucrul în echipă a încurajat comunicarea eficientă, gândirea critică și învățarea prin descoperire, luarea deciziilor în grup, contribuind la atingerea obiectivelor comune. Această experiență a evidențiat importanța învățării în aer liber în dezvoltarea competențelor transversale și a unei atitudini responsabile față de natură.

Ziua a VI-a: Realizarea unui proiect educațional outdoor

Pe echipe am realizat un proiect tematic interdisciplinar, cu scopul de a integra educația ecologică alături de disciplinele biologie, limba engleză, educație economico-financiară, folosind instrumente digitale și inteligența artificială, transpusă într-un Padlet. Activitatea outdoor propusă de echipa noastră s-a axat pe un demers educațional aplicat și interdisciplinar: culegerea florilor de trandafir și de soc pentru prepararea unui sirop natural, sănătos și aromat. Elevii vor învăța să identifice plantele comestibile, să respecte pașii de igienă și de procesare, dar și să colaboreze eficient în echipă. Proiectul are o componentă practică puternică – elevii vor calcula concentrația siropului, vor crea etichete bilingve (în română și engleză), vor redacta sloganuri atractive și vor ambala produsele într-o manieră responsabilă și estetică.

Ziua a VII-a: Activitatea outdoor – obiective SMART

Ziua a început cu exercițiul de energizare – Zip - Zap (formatorul anunță că vecinul din dreapta este Zip, și cel de la stânga - Zap, cursanții așezați în cerc vor rosti numele vecinului, atunci când li se spune Zip sau Zap, ori amândouă) care ne-a mobilizat fizic și mintal, creând o atmosferă prietenoasă și pozitivă. Activitatea colaborativă care s-a bazat pe comunicare, gândire logică și lucru în echipă, a avut ca scop realizarea de obiective SMART, pentru o activitate outdoor, respectând etapele taxonomiei lui Bloom. Formarea echipelor s-a realizat prin extragerea de bilețel care conțineau jumătate dintr-un enunț legat de educația outdoor, astfel partenerii se alegeau prin completarea enunțului. Prin acest exercițiu am reflectat asupra clarității obiectivelor și a modului de adaptare la nevoile reale ale elevilor.

Cursanții-copii, am primit vestea că vom petrece restul orelor de curs în aer liber la joacă. În parcul din apropierea Piazza Adriana, am realizat cu bucurie baloane sub formă de animale, pe care le-am oferit copilașilor prezenți în parc. Momentele pline de energie pozitivă și entuziasm ne-au reamintit de importanța gesturilor de conexiune și implicare în comunitate. Apoi am primit provocarea de a realiza mandale, în echipe, cu ajutorul materialelor naturale aduse de formatoare (semințe de floarea soarelui, de dovleac, de porumb, de grâu), cu altele găsite în parc, frunze, pietricele. Procesul de construire a mandalei a reprezentat o formă de mindfulness aplicat în context educațional, încurajând observarea, introspecția și valorizarea resurselor simple din mediul înconjurător.





Această experiență a oferit cadrul ideal pentru exersarea creativității, a gândirii simbolice și a spiritului de echipă, într-un mod profund ancorat în respectul față de natură.

Ziua a VIII-a: Jocuri colaborative cu impact emoțional

În această zi am creat și testat jocuri tematice cu scop clar de învățare și dezvoltare personală, de formarea și dezvoltarea un comportament civic sănătos și prietenos cu natura în rândul elevilor, cum ar fi:

- Salvează specia – fiecare echipă adoptă o specie aflată în pericol de dispariție și propune soluții reale pentru protejarea acesteia. Rolul jocului este de a stimula empatia, cercetare și gândirea critică;
- Coșul conștiinței ecologice - elevii primesc o listă de comportamente cotidiene pe care trebuie să se sorteze în „coșul verde” (prietenoase cu mediul) sau „coșul roșu” (dăunătoare), finalizându-se cu o reflecție asupra alegerilor făcute;
- Puzzle-ul Eco – echipele refac împreună imagini cu tematică ecologică, evidențiind faptul că doar prin colaborare se poate construi un viitor sustenabil.

Rolul jocurilor recreative este de a valorifica competențele cognitive, emoționale, sociale alături de componenta ecologică, și de a transforma învățarea într-o aventură memorabilă adaptată vremurilor actuale.

Ziua a IX-a: Ceremonia de acordarea certificatelor

Ultima zi a debutat cu ceremonia de acordare a certificatelor de participare, un moment simbolic care a marcat oficial finalul cursului, dar și începutul unui nou capitol profesional. Fiecare certificat primit a fost mai mult decât o hârtie – a fost o recunoaștere a progresului, a implicării și a dorinței continue de formare.

Impactul asupra profesorilor este unul semnificativ concretizându-se prin următoarele:

- diversificarea tehnicilor de predare prin activități aplicate și experiențiale;
- consolidarea competențelor profesionale în domeniul educației digitale și ecologice;
- valorificarea cooperării internaționale în procesul educațional;
- integrarea principiilor de sustenabilitate în proiectarea lecțiilor;
- încurajarea proiectelor educaționale inovatoare.

Concluzionând, această experiență remarcabilă de a explora diversitatea educațională europeană și de a lucra într-un mediu intercultural stimulant, m-a îmbogățit cu o valiză plină de resurse, metode noi, având motivația de a transforma orele de curs într-o experiență vie, conectată la lumea actuală.





De la mobilitate Erasmus+ la inovare didactică: integrarea aplicațiilor digitale în predarea biologiei

Profesor: Danu Mihaela

Școala Gimnazială „Dan Iordăchescu” Hlipiceni

Participarea la proiectul Erasmus+ KA1 „Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație”, desfășurat la Roma, a reprezentat un punct de plecare pentru regândirea practicilor didactice la ora de biologie. Experiența mobilității a evidențiat importanța integrării activităților outdoor și a instrumentelor digitale în procesul educațional, pentru a transforma învățarea într-o experiență autentică și relevantă.

Studierea biologiei în afara sălii de clasă oferă elevilor oportunitatea de a observa direct ecosistemele, de a analiza relațiile dintre organisme și de a înțelege impactul activităților umane asupra mediului. Activitățile outdoor stimulează curiozitatea, dezvoltă spiritul de investigație și facilitează învățarea prin experiență, contribuind la formarea unor competențe științifice solide și a unei atitudini responsabile față de natură.

Pentru valorificarea experienței de formare mi-am propus să transfer concret metodele și instrumentele digitale descoperite în timpul mobilității, InShot și Goosechase, integrându-le într-o lecție de biologie dedicată ecosistemelor și impactului activităților umane asupra mediului.

Aplicația Goosechase am utilizat-o în cadrul lecției despre biodiversitate și ecosisteme locale. Am împărțit elevii în echipe și am creat în aplicație mai multe misiuni:

- Identificați trei specii de plante spontane și fotografiați-le.
- Observați și documentați un exemplu de relație trofică.
- Găsiți o zonă afectată de poluare sau intervenție umană și propuneți o soluție.
- Realizați un scurt videoclip în care explicați rolul insectelor polenizatoare.

Elevii au fost entuziasmați. În loc să descriem teoretic ecosistemul, l-am explorat direct. Am observat cum elevii care, de obicei, sunt mai rezervați în activitățile frontale, au devenit activi și implicați. Au discutat, au analizat, au dezbătut.





A doua etapă a demersului didactic a presupus valorificarea materialelor colectate prin intermediul aplicației InShot, utilizată pentru editarea și realizarea de produse multimedia educaționale. Elevii au fost provocați să realizeze un videoclip de sinteză cu tema „Ecosistemul din jurul nostru”, utilizând fotografiile și filmările realizate în etapa anterioară. Activitatea a presupus selecția informațiilor relevante, structurarea logică a mesajului și utilizarea terminologiei științifice adecvate.

Integrarea aplicațiilor Goosechase și InShot în ora de biologie a demonstrat că tehnologia digitală poate susține în mod eficient învățarea activă, colaborativă și orientată spre rezolvarea de probleme reale. Combinarea activităților outdoor cu producția multimedia a transformat elevii din simpli receptori ai informației în investigatori și creatori de conținut științific.

Această abordare reflectă direcțiile actuale ale educației moderne, în care competențele verzi și digitale sunt dezvoltate simultan, prin experiență directă și reflecție critică.

În concluzie, mobilitatea Erasmus+ nu s-a încheiat odată cu revenirea din Roma. Ea continuă zilnic, în fiecare oră de biologie în care elevii sunt provocați să observe, să analizeze și să acționeze. Integrarea aplicațiilor Goosechase și InShot a demonstrat că tehnologia, utilizată echilibrat și creativ, poate deveni un aliat puternic în educația pentru sustenabilitate. Iar atunci când elevii învață prin experiență directă și reflecție, construirea unei comunități verzi nu mai este doar un deziderat european, ci o realitate locală în formare.





Dezvoltarea personală a elevilor și profesorilor prin mobilități Erasmus+

Prof. Huzum Mariana

În cadrul Proiectului ERASMUS+, Acțiunea Cheie 1 – Educația Școlară (SCH), **Construind comunitatea verde: incluziune, motivație și sustenabilitate în educație**, număr de referință **2024-1-RO01-KA122-SCH-000238484**, s-a desfășurat o mobilitate cu 10 elevi ai Școlii Gimnaziale „Dan Iordăchescu” și două cadre didactice însoțitoare. Aceasta a avut loc în perioada 31 martie – 4 aprilie 2025, la școala Public Primary School H. Sienkiewicz, Myśliszewice, Polonia.

Participarea la această mobilitate a avut un impact semnificativ asupra dezvoltării personale a elevilor, contribuind la formarea unor competențe esențiale precum adaptarea la contexte noi, asumarea responsabilității, colaborarea eficientă în echipă și respectarea regulilor și standardelor profesionale. Totodată, interacțiunea într-un mediu multicultural a sprijinit îmbunătățirea abilităților de comunicare în limba engleză, a consolidat încrederea în sine și a crescut motivația pentru învățare, favorizând dezvoltarea unei atitudini deschise și receptive față de diversitate.





Activitățile desfășurate au fost variate și interesante. Prima zi a fost dedicată cunoașterii și colaborării interculturale, prin prezentări ale țărilor și școlilor participante, jocuri interactive și realizarea unui dicționar trilingv română–poloneză–engleză. Elevii au învățat să comunice și să colaboreze în echipe mixte, descoperind elemente culturale comune și diferențe care i-au impresionat. În zilele următoare, au participat la un concurs de interpretare muzicală, au efectuat experimente științifice practice și au realizat proiecte ecologice. Vizita culturală la Varșovia a completat experiența educațională și interculturală.



Pentru mine, ca profesor însoțitor, mobilitatea a fost o oportunitate de dezvoltare profesională și personală. Am coordonat activități diverse, am gestionat situații neașteptate și am sprijinit elevii în explorarea unui mediu internațional. Colaborarea cu colegi polonezi m-a inspirat să introduc practici noi în procesul didactic. Experiența mi-a consolidat abilitățile de comunicare și organizare, demonstrând cât de importantă este implicarea activă a profesorului în succesul unei mobilități internaționale.





Co-funded by
the European Union

Pentru mine, ca profesor însoțitor, mobilitatea a fost o oportunitate de dezvoltare profesională și personală. Am coordonat activități diverse, am gestionat situații neașteptate și am sprijinit elevii în explorarea unui mediu internațional. Colaborarea cu colegi polonezi m-a inspirat să introduc practici noi în procesul didactic. Experiența mi-a consolidat abilitățile de comunicare și organizare, demonstrând cât de importantă este implicarea activă a profesorului în succesul unei mobilități internaționale.

În concluzie, această mobilitate a fost o oportunitate de învățare și dezvoltare atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Experiența a evidențiat beneficiile mobilităților internaționale în formarea competențelor profesionale și personale, oferind un cadru practic și cultural care stimulează creativitatea, colaborarea și deschiderea către noi perspective educaționale.





Co-funded by
the European Union

Proiect Educațional

„Siropuri și sustenabilitate: Învățăm prin natură”

Tip: Lecție demonstrativă

Profesori coordonatori:

Danu Mihaela

Gâscă Aurora

Hemen Andreea

Participanți: Elevi școlii

Locație: Școala Gimnazială „Dan Iordăchescu” Hlipiceni

Tema principală: Educație ecologică și promovarea valorilor Erasmus+

1. Introducere

Educația modernă pune un accent tot mai mare pe utilizarea unor metode de predare interactive și pe realizarea unor activități care să permită elevilor să aplice cunoștințele dobândite în contexte reale. În acest sens, abordarea interdisciplinară reprezintă o modalitate eficientă de a integra informații și competențe din mai multe domenii de studiu, facilitând înțelegerea mai profundă a fenomenelor și dezvoltarea unor abilități practice.

În urma participării la activități de formare și schimb de experiență în cadrul programului Erasmus+, cadrele didactice au avut oportunitatea de a descoperi metode moderne de predare bazate pe învățare activă, colaborare și implicarea directă a elevilor în procesul educațional. Una dintre ideile promovate în cadrul acestor mobilități este utilizarea activităților practice și a proiectelor interdisciplinare pentru a transforma învățarea într-o experiență relevantă și motivantă pentru elevi.

Pornind de la aceste principii, a fost concepută activitatea interdisciplinară „Siropuri și sustenabilitate: Învățăm prin natură”, care îmbină elemente din domenii precum biologia, chimia, matematică, educația financiară și limba engleză. Activitatea a avut la bază realizarea unui produs natural – siropul din trandafir și soc – oferind elevilor posibilitatea de a observa plantele utilizate, de a înțelege procese simple de transformare a ingredientelor și de a descoperi modul în care un produs poate fi realizat și valorificat.

Prin această activitate, elevii au fost implicați în mod direct în toate etapele procesului: observarea și analizarea plantelor, prepararea siropului, calcularea costurilor de producție și prezentarea produsului în limba engleză și realizarea etichetelor și a posterelor de promovare. Astfel, procesul de învățare a devenit unul dinamic, bazat pe explorare, cooperare și aplicarea cunoștințelor în situații concrete.





Co-funded by
the European Union

Totodată, activitatea a urmărit valorificarea resurselor naturale locale și dezvoltarea unei atitudini responsabile față de mediul înconjurător. Utilizarea plantelor aromatice și medicinale, precum trandafirul și socul, a oferit elevilor ocazia de a descoperi legătura dintre natură, alimentație și tradițiile locale. Un alt element important al proiectului a fost implicarea comunității școlare. Produsul realizat de elevi a fost valorificat ulterior într-o activitate desfășurată împreună cu părinții, ceea ce a contribuit la consolidarea relației dintre școală și familie și la crearea unui cadru de învățare colaborativ.

Prin implementarea acestei activități s-a urmărit nu doar transmiterea unor cunoștințe teoretice, ci și dezvoltarea unor competențe esențiale pentru elevi, precum gândirea critică, spiritul de colaborare, creativitatea și capacitatea de a aplica ceea ce învață în viața de zi cu zi.

2. Obiective

1. Să valorifice cunoștințele despre practici sustenabile și alimentație sănătoasă .
2. Să dezvolte competențe practice de grădinărit și prepararea de produse naturale.
3. Să promoveze colaborarea între elevi și implicarea comunității.
4. Să organizeze o activitate de diseminare originală, creativă și interactivă pentru părinți și comunitate.

3. Grup țintă

- Elevii claselor V- VIII
- Colegi interesați de sustenabilitate și gastronomie naturală
- Părinți și membri ai comunității școlare

4. Descrierea activității

a. Colectarea și pregătirea materiilor prime

Plantele utilizate sunt Rosa damascene (trandafir) și Sambucus nigra (soc)

Elevii vor recolta florile de trandafir și cele de soc când sunt înflorite, de obicei dimineața, pe vreme uscată când aroma și conținutul de uleiuri esențiale sunt mai intense. Se aleg doar florile sănătoase, fără semne de boli sau insecte dăunătoare.

După recoltare elevii vor alege florile, vor îndepărtând impuritățile și dăunătorii. Petalele se spală sub jet de apă rece, după care se vor pune la uscat pe hârtie pentru a reduce umiditatea.

- Beneficii pentru sănătate: conțin vitamine (ex. vitamina C), antioxidanți, flavonoide și alte substanțe benefice.
- Recoltarea: se face în sezonul optim (primăvara și vara), petalele de trandafir și florile de soc fiind mai aromate și mai bogate în compuși bioactivi.





b. Prepararea siropurilor

Aspecte chimice: Extracția compușilor: petalele și fructele conțin uleiuri aromatice, uleiuri esențiale și pigmenți naturali care se eliberează în apă în timpul fierberii.

Procesul fizico-chimic: fierberea ajută la extragerea fitochimicalelor și la concentrarea siropului; zahărul acționează ca agent de conservare și de îndulcire.

Procedură:

- măsurarea precisă a ingredientelor: pentru 1 litru de sirop se folosesc, de exemplu, 300 g petale de trandafir și 700 g zahăr.

- fierberea petalelor/fructelor în apă timp de 15-20 minute.

- strecurarea amestecului pentru a obține un lichid clar.

- adăugarea zahărului și continuarea fierberii până la dizolvarea completă și obținerea unei soluții concentrate.

c. Ambalare și etichetare

Produsul finit a fost condiționat în sticle sterile. Elevii au realizat etichete bilingve apelând la cunoștințe de limba engleză și informatică, au realizat posterele de promovare.

Prin această activitate, elevii au exersat vocabularul specific alimentelor și ingredientelor, consolidând astfel competențele de comunicare în limba engleză într-un context practic. Profesorul a oferit sprijin în formularea corectă a textelor și în pronunția cuvintelor noi.

Activitatea de ambalare și etichetare a contribuit la dezvoltarea unor competențe variate, precum competențe de comunicare în limba engleză într-un context practice, atenția la detalii, spiritul de organizare, lucrul în echipă și capacitatea de a prezenta un produs într-o manieră estetică și informativă. În același timp, elevii au înțeles importanța etichetării corecte a produselor alimentare și rolul acestora în informarea consumatorilor.

5. Analiza și beneficiile

În biologie:

Activitatea urmărește familiarizarea elevilor cu plantele aromatice și medicinale întâlnite frecvent în mediul natural, precum trandafirul și socul. Prin observare directă și manipularea materialului vegetal, elevii au ocazia să învețe despre caracteristicile plantelor și despre utilizările acestora în alimentație și în viața de zi cu zi.

Obiective specifice

- Recunoașterea și identificarea plantelor utilizate în activitate.

Elevii sunt încurajați să observe florile de trandafir și soc, să identifice culoarea, forma și mirosul acestora și să facă diferența între cele două plante. Prin această activitate, elevii își dezvoltă capacitatea de observare și de recunoaștere a elementelor din natură.

- Înțelegerea rolului florilor în structura plantelor.

Prin analiza directă a florilor, elevii identifică principalele părți ale unei flori și discută despre rolul acestora în viața plantei. Activitatea contribuie la dezvoltarea unei înțelegeri de bază asupra structurii plantelor și a funcțiilor acestora.





Co-funded by
the European Union

- Conștientizarea importanței plantelor pentru sănătate și alimentație.

Elevii descoperă faptul că multe plante pot fi utilizate pentru prepararea unor produse naturale, precum ceaiuri, siropuri sau alte preparate alimentare. Astfel, ei înțeleg legătura dintre natură și alimentația sănătoasă.

-Dezvoltarea respectului pentru mediul înconjurător.

Activitatea contribuie la formarea unei atitudini responsabile față de natură. Elevii discută despre modul corect de culegere a plantelor și despre importanța protejării resurselor naturale.

-Stimularea curiozității științifice.

Prin explorarea directă a plantelor și prin participarea la o activitate practică, elevii sunt încurajați să pună întrebări și să descopere informații noi despre lumea vegetală.

În chimie:

Activitatea oferă elevilor oportunitatea de a observa procese chimice simple care apar în timpul preparării siropului. Prin participarea directă la realizarea produsului, elevii înțeleg modul în care diferite ingrediente interacționează și contribuie la obținerea unui amestec alimentar.

Obiective specifice

·Înțelegerea conceptului de amestec și a modului de obținere a acestuia.

Elevii observă că siropul este rezultatul combinării mai multor ingrediente, precum apă, zahăr, suc de lămâie și extract din flori. Această activitate îi ajută să înțeleagă noțiunea de amestec și modul în care diferite substanțe pot forma un produs nou.

·Observarea procesului de dizolvare.

În timpul preparării siropului, elevii urmăresc modul în care zahărul se dizolvă în apă. Profesorul explică faptul că dizolvarea este un proces prin care o substanță solidă se amestecă cu un lichid, formând o soluție.

·Înțelegerea procesului de infuzie.

Elevii observă cum florile de trandafir și soc eliberează culoare, aromă și substanțe în apă. Acest proces este explicat ca fiind o infuzie, prin care substanțele din plante trec în lichid.

·Înțelegerea rolului unor ingrediente în conservarea produselor.

Elevii află că zahărul și sucul de lămâie pot contribui la conservarea produsului și la menținerea gustului și a prospețimii siropului.

·Dezvoltarea capacității de observare a transformărilor.

Pe parcursul activității, elevii observă modificări de culoare, miros și gust, înțelegând că aceste schimbări sunt rezultatul interacțiunii dintre ingrediente.

În matematică:

·Calcularea procentului de zahăr: dacă într-un litru de sirop se adaugă 300 g zahăr, concentrația procentuală este: $(\frac{300}{1000} \times 100 = 30\%)$

·Ajustarea raporturilor pentru a obține concentrațiile dorite, în funcție de gust și scopul de conservare sau beneficiu.





În educație financiară:

Activitatea propusă urmărește dezvoltarea unor competențe de bază în domeniul educației financiare, prin implicarea elevilor într-o situație practică de simulare a realizării și comercializării unui produs alimentar natural – siropul de trandafir și soc. Prin această activitate, elevii sunt încurajați să înțeleagă legătura dintre resurse, costuri, producție și valoarea unui produs.

Obiective specifice

- Dezvoltarea capacității de a identifica costurile necesare realizării unui produs.

Elevii analizează ingredientele și materialele necesare pentru prepararea siropului (zahăr, lămâi, recipiente etc.) și învață să recunoască faptul că fiecare produs realizat implică anumite cheltuieli. Această etapă îi ajută să înțeleagă noțiunea de resurse și consum.

- Formarea abilității de a calcula costul de producție.

Elevii realizează calcule simple pentru a determina costul total al ingredientelor și apoi costul pentru o singură sticlă de sirop. Prin aceste activități, elevii își dezvoltă gândirea logică și capacitatea de a aplica noțiuni matematice în contexte reale.

- Înțelegerea conceptului de preț și profit.

După stabilirea costului de producție, elevii discută și propun un posibil preț de vânzare pentru produsul realizat. Ei analizează diferența dintre cost și preț și descoperă noțiunea de profit într-un mod simplificat și adaptat vârstei.

- Dezvoltarea spiritului antreprenorial.

Elevii sunt încurajați să gândească modalități prin care produsul realizat ar putea fi prezentat sau promovat (etichetă, nume al produsului, slogan). Astfel, ei descoperă elemente de bază ale unei mici inițiative antreprenoriale.

- Conștientizarea valorii muncii și a produselor realizate manual.

Prin participarea directă la realizarea siropului, elevii înțeleg că obținerea unui produs presupune efort, organizare și utilizarea responsabilă a resurselor.

În limba engleză:

Integrarea limbii engleze în cadrul activității contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare într-un context practic și atractiv pentru elevi. Utilizarea vocabularului specific ingredientelor și procesului de preparare facilitează învățarea limbii într-o situație reală de comunicare.

Obiective specifice

- Îmbogățirea vocabularului în limba engleză.

Elevii învață și utilizează cuvinte noi legate de ingrediente, plante și procesul de preparare a unui produs alimentar, precum: rose, elderflower, sugar, lemon, water, syrup, bottle. Asocierea cu obiecte și activități reale facilitează memorarea termenilor.





Co-funded by
the European Union

- Dezvoltarea capacității de a formula propoziții simple.

Elevii sunt încurajați să construiască propoziții scurte prin care să descrie produsul realizat, ingredientele folosite sau etapele de preparare. Acest lucru contribuie la dezvoltarea exprimării orale în limba engleză.

- Utilizarea limbii engleze în contexte practice.

Activitatea creează un context autentic în care elevii folosesc limba engleză pentru a prezenta un produs. Astfel, limba străină devine un instrument de comunicare, nu doar un obiect de studiu teoretic.

- Dezvoltarea încrederii în comunicarea orală.

Prin prezentarea produsului în fața colegilor, elevii își dezvoltă curajul de a vorbi în limba engleză și își îmbunătățesc pronunția și fluența.

- Stimularea colaborării și a comunicării în grup.

Elevii lucrează în echipă pentru a pregăti prezentarea produsului, exersând dialoguri simple și împărtășind idei despre modul de descriere a siropului.

5. Concluzii și beneficii ale activității

Activitatea interdisciplinară „De la floare la sirop” a demonstrat eficiența metodelor de învățare activă și a abordării interdisciplinare în procesul educațional. Implicarea elevilor într-o activitate practică, care a combinat elemente de biologie, chimie, educație financiară și limba engleză, a contribuit la consolidarea cunoștințelor teoretice prin aplicarea lor în situații reale.

Participarea directă a elevilor la procesul de realizare a siropului din trandafir și soc a stimulat curiozitatea, interesul pentru natură și dorința de a descoperi modul în care resursele naturale pot fi valorificate într-un mod responsabil și creativ. Elevii au avut ocazia să observe procese științifice simple, să calculeze costuri și să își dezvolte abilitățile de comunicare în limba engleză.

Un aspect important al activității a fost valorificarea produsului realizat într-o activitate desfășurată împreună cu părinții elevilor. Siropul preparat de copii a fost prezentat și degustat în cadrul unei întâlniri sau activități comune, oferind elevilor ocazia de a împărtăși rezultatele muncii lor cu familiile. Această experiență a contribuit la crearea unei legături mai strânse între școală și familie și a evidențiat rolul comunității în susținerea procesului educațional. De asemenea, implicarea părinților a avut un rol motivant pentru elevi, aceștia simțindu-se apreciați pentru efortul și creativitatea lor. Activitatea a devenit astfel nu doar o experiență educativă, ci și una socială, în care rezultatele muncii elevilor au fost recunoscute și celebrate.

În concluzie, activitatea a avut un impact pozitiv asupra elevilor, contribuind la dezvoltarea competențelor practice, a spiritului de colaborare și a interesului pentru învățarea interdisciplinară. În același timp, implementarea acesteia reprezintă un exemplu de valorificare a competențelor dobândite în cadrul mobilităților din programul Erasmus+, demonstrând că metodele moderne de predare pot transforma procesul educațional într-o experiență interactivă, relevantă și conectată la viața reală.





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității



Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Co-funded by
the European Union

PROIECT DIDACTIC

Tip: Lecție demonstrativă

Profesor coordonator: prof. Manciu Ovidiu-Ionuț

Grup țintă: clasa a VI-a

Disciplina: Consiliere Și Dezvoltare Personală

Domeniu de conținut: Dezvoltare socio-emoțională

Titlul lecției: Întrebări și răspunsuri: comunicarea în mediul real

Competențe Generale:

C.G.2. Relaționarea armonioasă cu ceilalți în contexte școlare și extrașcolare

Competențe Specifice:

C.S.:2.1. Exprimarea adecvată a emoțiilor, gândurilor și opiniilor în relațiile cu ceilalți

C.S.:2.2. Manifestarea unor comportamente de comunicare eficientă în contexte diverse

Obiective Operaționale:

La finalul activității, elevii vor fi capabili să:

O1: identifice importanța comunicării clare și corecte;

O2: coopereze eficient în activități de grup;

O3: manifeste empatie și respect față de colegi;

O4: reflecteze asupra propriului stil de comunicare.

Valori și Atitudini:

- dezvoltarea spiritului civic
- orientare spre o viață de calitate, în prezent și în viitor
- respect și încredere în sine și în ceilalți;

Metode și Procedee:

- exerciții de spargerea gheții (Povestea lui Pickel), conversația, explicația, jocul de rol, RAI.
- Metode nonformale: Desenul pe spate, Desenul în cascadă (Scrie și Desenează),

Forme de Organizare a Activității:

- frontal;
- pe grupe;
- individual

Mijloace Didactice: tablă, coli A4 / foi flipchart, markere / creioane colorate, bandă adezivă, telefon / aparat foto (pentru documentarea activității)

Durata: 50 min





Co-funded by
the European Union

ETAPELE ACTIVITĂȚII

1. Moment organizatoric

Activitatea profesorului:

- Salutul
- Notarea absențelor în catalog
- Pregătirea celor necesare începerii lecției
- Discutarea unor aspecte legate de activitatea de pe parcursul săptămânii anterioare

Activitatea elevilor:

- Prezintă situațiile identificate ca notabile
- Se pregătesc pentru începerea orei

Metode/procedee: Conversația

Forme de organizare: Frontal

Resurse materiale: Catalog

Metode de evaluare: Observarea spontană

Durata: 3 min

2. Captarea atenției (O2, O3)

Activitatea profesorului:

Se organizează un joc de spargere a gheții: „Povestea lui Pickles”.

Profesorul invită elevii să fie parte din personajele unei povești cavalierești, în care personajul „pickel”, unul dintre cei mai neînsemnați curteni ai regelui, salvează prințesa răpită de un dragon fioros.

Elevilor li se explică că vor ajuta la realizarea coloanei sonore a poveștii.

Activitatea elevilor:

Elevii ascultă cu interes indicațiile profesorului, exersează împreună cu acesta elementele sonore și le repetă ori de câte ori este nevoie pe parcursul relatării.

Metode/procedee:

- Joc de spargere a gheții
- Joc de rol
- Conversația
- Explicația

Forme de organizare: Frontal

Resurse materiale: Flip-chart

Metode de evaluare: Observarea spontană a elevilor

Durata: 9 min





Co-funded by
the European Union

3. Anunțarea temei și a competențelor derivate

Activitatea profesorului:

Profesorul precizează tema activității de astăzi:

„Comunicarea – cum transmitem și cum recepționăm mesajele” și competențele ce trebuie atinse până la sfârșitul orei.

Se notează titlul lecției pe flip-chart.

Activitatea elevilor:

Ascultă precizările făcute de către profesor.

Metode/procedee: Expunerea

Forme de organizare: Frontal

Resurse materiale: Flip-chart

Metode de evaluare: Observarea spontană a elevilor

Durata: 2 min

4. Desfășurarea activității

(O1)

Activitatea profesorului:

Elevii sunt invitați să ofere exemple scurte de situații în care un mesaj a fost înțeles greșit.

Activitatea elevilor:

Elevii dau diferite variante de răspuns.

Metode/procedee: Conversația

Forme de organizare: Frontal

Metode de evaluare: Conversația examinatoare

Durata: 4 min

(O2, O3, O4)

Activitatea profesorului:

Profesorul invită elevii la o activitate folosind metoda desenului pe spate.

Elevii sunt așezați în șir indian. Primul elev primește o imagine simplă (obiect, simbol, formă) și transmite informația exclusiv prin desenarea acesteia pe spatele colegului din față, fără a vorbi.

Fiecare elev transmite mai departe mesajul în același mod. Ultimul elev desenează pe tablă imaginea percepută.

Profesorul invită elevii să compare rezultatul final cu imaginea inițială.

Activitatea elevilor:

Elevii se așază unul în spatele celuilalt și urmăresc cu atenție instrucțiunile profesorului.

Elevii reacționează cu amuzament la rezultatul obținut.

Metode/procedee:

- Conversația
- Conversația și expunerea
- Metoda desenului pe spate





Co-funded by
the European Union

Forme de organizare: Pe grupe

Resurse materiale:

- Fișe cu imagini/simboluri
- Tabla/flip-chart
- Markere

Metode de evaluare:

- Conversația examinatorie
- Observarea spontană a elevilor

Durata: 10 min

Activitate: „Desenul în cascadă – pierderea informației” (O1, O2, O3, O4)

Activitatea profesorului:

Profesorul inițiază o discuție despre distorsionarea mesajului și importanța clarității în comunicare.

Profesorul invită elevii să participe la activitatea „Desenul în cascadă – pierderea informației”.

Primul elev scrie o idee simplă pe o foaie (ex.: „o zi fericită”, „prieteni”).

Al doilea elev citește ideea, îndoiaie foaia pentru a ascunde textul și realizează un desen care exprimă ideea.

Al treilea elev vede doar desenul, îndoiaie foaia și scrie ce crede că reprezintă imaginea.

Activitatea continuă prin alternarea scris–desen până la ultimul elev.

La final, foaia este desfășurată complet, iar profesorul invită elevii să analizeze produsele finale.

Se compară ideea inițială cu cea finală și se evidențiază pierderea informației pe parcursul comunicării.

Activitatea elevilor:

Elevii ascultă indicațiile profesorului și le urmează.

Elevii își prezintă impresiile cu privire la activitatea desfășurată.

Metode/procedee:

- Metoda desenului în cascadă
- Scrie și desenează

Forme de organizare: Pe grupe

Resurse materiale: Foi albe, markere

Durata: 15 min

5. Fixarea și reflecția (O1, O2, O4)

Activitatea profesorului:

Profesorul invită elevii să răspundă folosind metoda RAI (Răspunde – Aruncă – Interoghează) la întrebări de reflecție, precum:

- Unde și de ce se pierde informația?
- Ce rol au claritatea și feedback-ul?
- Cum putem evita neînțelegerile?

Activitatea elevilor:

Elevii ascultă indicațiile profesorului, aruncă mingea de la unul la altul și oferă diferite variante de răspuns.





Co-funded by
the European Union

Metode/procedee:

- Explicația
- Conversația

Forme de organizare: Individual

Resurse materiale: Minge

Metode de evaluare: Conversația examinatorie

Durata: 5 min

6. Evaluarea activității

Activitatea profesorului:

Profesorul face aprecieri asupra modului în care elevii au evoluat de-a lungul activității.

Activitatea elevilor:

Elevii ascultă cu atenție precizările profesorului.

Metode/procedee: Expunerea

Forme de organizare: Frontal

Durata: 2 min





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității - Povestea lui Pickel



Semnul pentru cavaleri



Semnul pentru dragoni



Semnul pentru prințesă

Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității - Povestea lui Pickel



Semnul pentru rege

Fotografii din timpul activității - Metoda desenului pe spate



Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității - Metoda desenului pe spate



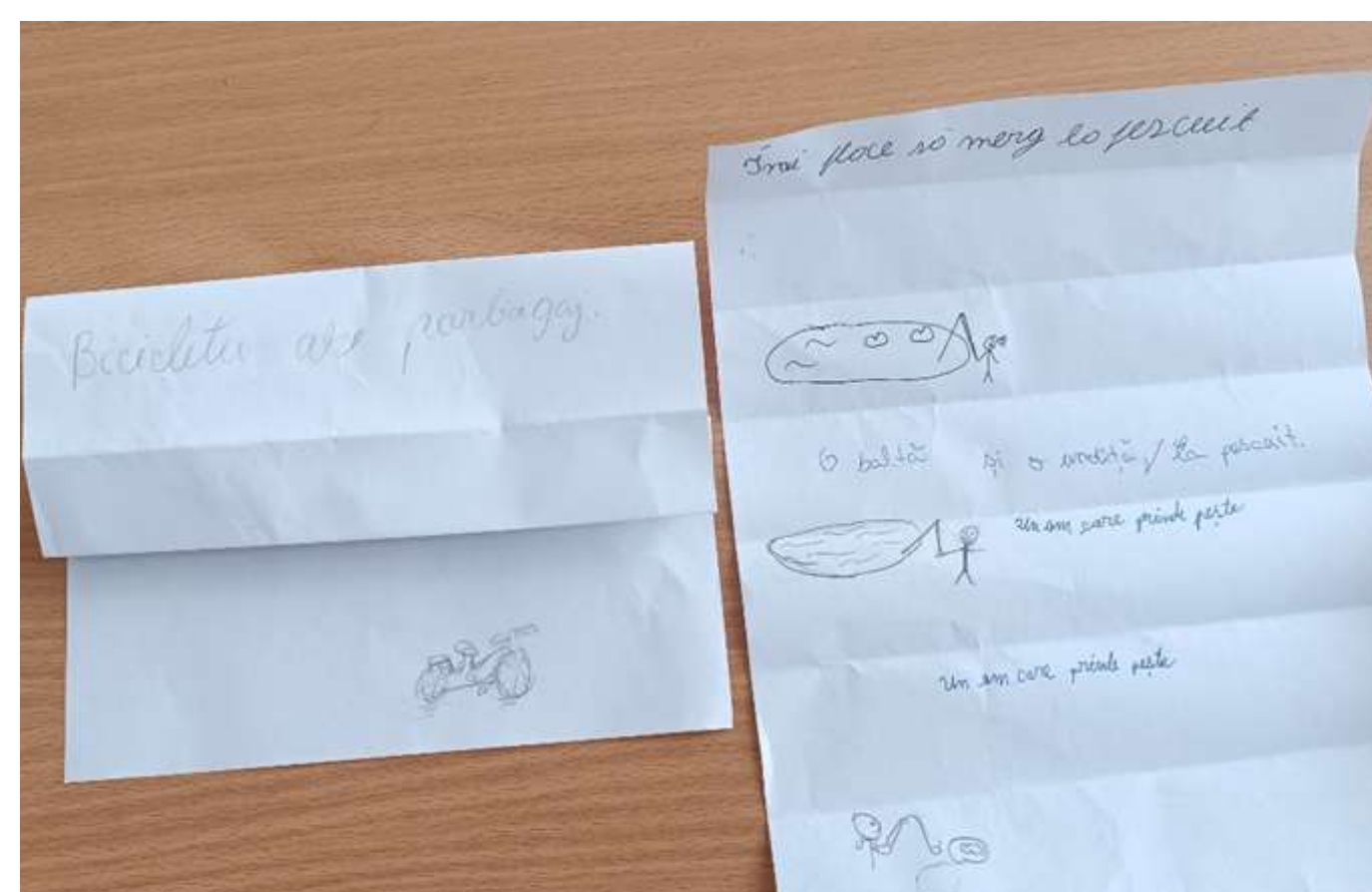
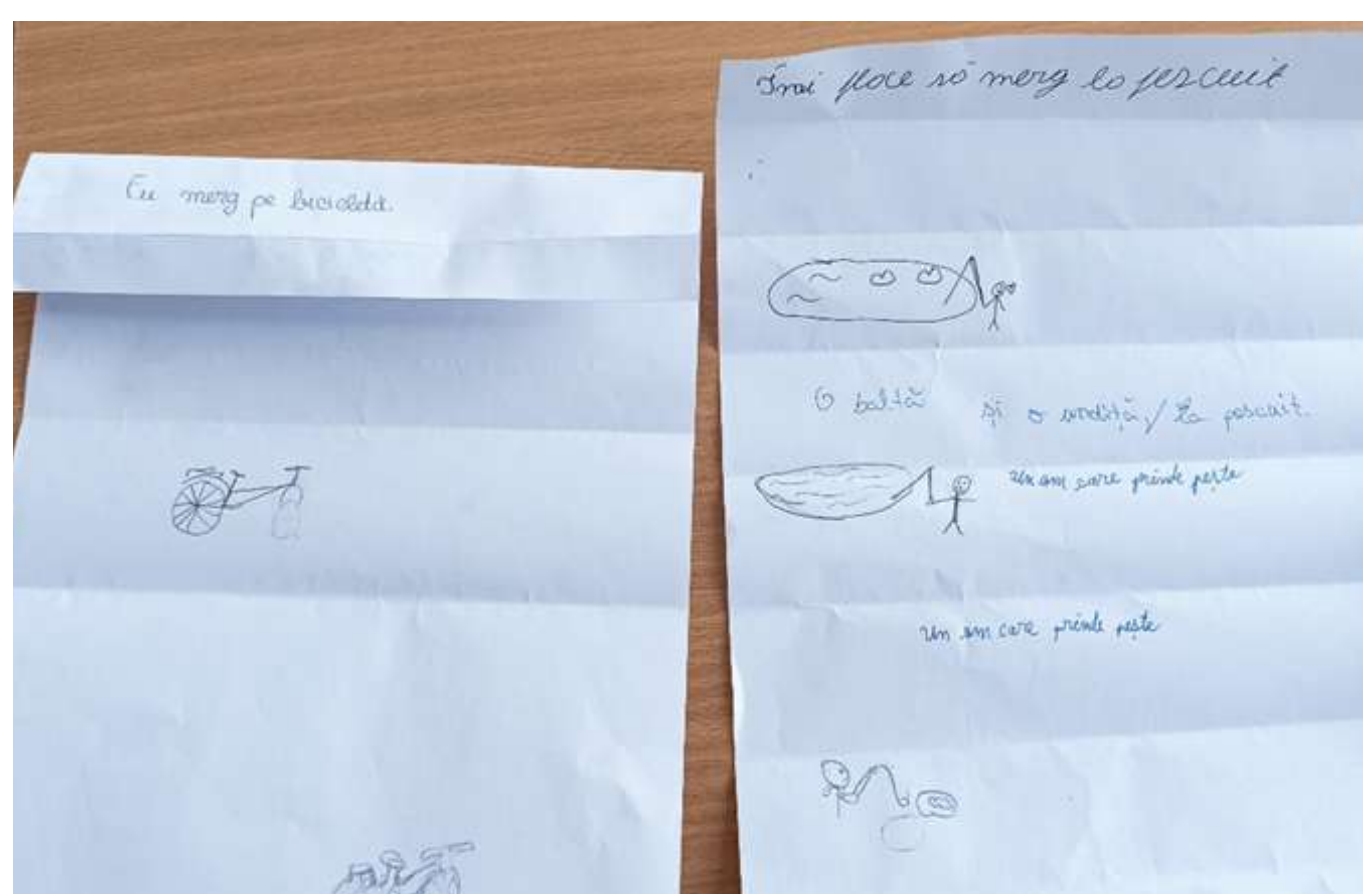
Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității - Metoda desenului în cascadă





Co-funded by
the European Union

PROIECT DIDACTIC

Grup țintă: clasa a V-a

Profesor coordonator: prof. Hemen Ionuț

Disciplina: Consiliere și Dezvoltare Personală

Domeniu de conținut: Dezvoltare socio-emoțională

Titlul lecției: Cum comunicăm eficient? – Mesajul și înțelegerea lui

Competențe Generale:

C.G.2. Relaționarea armonioasă cu ceilalți în contexte școlare și extrașcolare

Competențe Specifice:

C.S.:2.1. Exprimarea adecvată a emoțiilor, gândurilor și opiniilor în relațiile cu ceilalți

C.S.:2.2. Manifestarea unor comportamente de comunicare eficientă în contexte diverse

Obiective Operaționale

La finalul activității, elevii vor fi capabili să:

O1: identifice elemente ale comunicării corecte;

O2: transmită și să recepționeze mesaje simple;

O3: coopereze în cadrul activităților de grup;

O4: observe modul în care mesajele pot fi interpretate diferit.

Valori și Atitudini:

- respect față de ceilalți;
- încredere în sine și în colegi;
- deschidere către cooperare;
- responsabilitate în comunicare.

Metode și Procedee:

- conversația, explicația, joc didactic;
- metodă nonformală: Desenul în cascadă

Forme de organizare a activității:

- frontal;
- pe grupe;
- individual

Mijloace didactice: coli A4, creioane colorate, markere, tablă, bandă adezivă, aparat foto (pentru documentarea activității)

Durata: 50 min





Co-funded by
the European Union

ETAPELE ACTIVITĂȚII

1. Moment organizatoric

Activitatea profesorului:

Profesorul salută elevii, notează absențele și pregătește materialele necesare desfășurării lecției.

Activitatea elevilor:

Elevii se pregătesc pentru lecție și își organizează materialele.

Metode/procedee: Conversația

Forme de organizare: Frontal

Resurse materiale: Catalog

Metode de evaluare: Observarea

Durata: 3 min

2. Captarea atenției (O2, O3)

Activitatea profesorului:

Profesorul propune un joc scurt – „Telefonul fără fir” (verbal), pentru a demonstra cum se modifică mesajele atunci când sunt transmise de la o persoană la alta.

Activitatea elevilor:

Elevii participă activ la joc și observă diferențele dintre mesajul inițial și cel final.

Metode/procedee:

- Joc didactic
- Conversația

Forme de organizare: Frontal

Metode de evaluare: Observarea

Durata: 7 min

3. Anunțarea temei și a obiectivelor

Activitatea profesorului:

Profesorul anunță tema lecției: „Cum comunicăm eficient? – Mesajul și înțelegerea lui”

Explică pe scurt obiectivele activității și notează titlul pe tablă.

Activitatea elevilor:

Elevii ascultă și notează titlul lecției.

Metode/procedee: Explicația

Forme de organizare: Frontal

Resurse materiale: Tablă

Metode de evaluare: Observarea

Durata: 3 min





Co-funded by
the European Union

4. Desfășurarea activității

Desenul în cascadă (O1, O2, O3, O4)

Activitatea profesorului:

Profesorul împarte elevii în grupe și explică metoda „Desenul în cascadă”:

- primul elev scrie o idee simplă (ex.: „un prieten bun”, „o zi la școală”);
- următorul elev realizează un desen pe baza mesajului;
- următorul elev scrie ce crede că reprezintă desenul;
- activitatea continuă alternativ scris–desen;
- foaia se îndoaie după fiecare etapă pentru a ascunde informația anterioară.

La final, profesorul cere desfășurarea foii și compararea mesajelor inițiale cu cele finale.

Activitatea elevilor:

Elevii lucrează în echipă, respectă regulile, cooperează și analizează rezultatele obținute.

Metode/procedee:

- Desenul în cascadă
- Conversația

Forme de organizare: Pe grupe

Resurse materiale: Foi, markere

Metode de evaluare: Observare, discuție

Durata: 25 min

Discuție ghidată (O1, O4)

Activitatea profesorului:

Profesorul adresează întrebări elevilor:

- Ce s-a schimbat pe parcursul transmiterii mesajului?
- De ce mesajul final diferă de cel inițial?
- Ce putem face pentru a comunica mai eficient?

Activitatea elevilor:

Elevii răspund la întrebări, reflectează și formulează opinii.

Metode/procedee: Conversația

Forme de organizare: Frontal

Metode de evaluare: Evaluare orală

Durata: 5 min

5. Fixarea și reflecția (O1, O2, O4)

Activitatea profesorului:

Profesorul solicită elevilor să formuleze câte o regulă de comunicare eficientă.





Co-funded by
the European Union

Activitatea elevilor:

Elevii exprimă reguli simple, precum:

- să fim atenți când ascultăm;
- să transmitem clar mesajele;
- să verificăm dacă am fost înțeleși corect.

Metode/procedee: Conversația

Forme de organizare: Individual

Metode de evaluare: Observare

Durata: 5 min

6. Evaluarea activității

Activitatea profesorului:

Profesorul oferă feedback și aprecieri privind implicarea elevilor și modul de desfășurare a activității.

Activitatea elevilor:

Elevii ascultă și reflectează asupra participării lor.

Metode/procedee: Explicația

Forme de organizare: Frontal

Metode de evaluare: Observare

Durata: 2 min





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității



Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Co-funded by
the European Union

PROIECT DIDACTIC

Tipuri de forțe – Clasa a VII-a (Fizică, Curipod)

I. PARTEA INTRODUCTIVĂ

a. Nume, prenume: Tomniuc Adrian

b. Școala Gimnazială “Dan Iordăchescu”

c. Disciplina: Fizică

d. Clasa: a VII-a (2 ore/săpt.)

e. Unitatea de învățare: Interacțiuni și forțe

f. Subiectul lecției: Tipuri de forțe

g. Durata: 50 min

h. Competențe generale și specifice

1. Investigarea fenomenelor fizice

- 1.1 Identificarea tipurilor de forțe în situații concrete
- 1.2 Utilizarea aplicațiilor digitale pentru explorarea fenomenelor

2. Comunicarea științifică

- 2.1 Descrierea fenomenelor fizice folosind termeni specifici
- 2.2 Interpretarea rezultatelor activităților digitale

3. Rezolvarea de probleme

- 3.1 Aplicarea cunoștințelor despre forțe în situații practice

4. Utilizarea tehnologiei

- 4.1 Participarea activă în platforme digitale educaționale (Curipod)

i. Scopul lecției

Formarea capacității de identificare, clasificare și aplicare a tipurilor de forțe în situații reale și digitale.

j. Obiective operaționale

Elevii vor fi capabili:

- O1: să definească noțiunea de forță
- O2: să identifice tipuri de forțe (de contact și la distanță)
- O3: să utilizeze platforma Curipod pentru rezolvarea sarcinilor
- O4: să aplice cunoștințele în situații interactive evaluate de AI

k. Tipul lecției

Lecție de predare – învățare cu suport digital interactiv

l. Resurse procedurale

Conversația euristică, explicația, problematizarea, învățarea prin descoperire, gamificare digitală





Co-funded by
the European Union

m. Resurse materiale

- telefoane mobile
- internet
- platforma Curipod
- tablă interactivă

n. Organizare

Frontal + individual (pe telefon)

o. Bibliografie

- Manual Fizică clasa a VII-a
- Programe școlare MEC
- Resurse digitale educaționale

II. PLANUL LECȚIEI

1. Moment organizatoric (1 min)

Conținuturi și sarcini de învățare: Asigurarea condițiilor optime

Activitatea profesorului: Verifică prezența, conexiunea la internet, pregătirea elevilor

Activitatea elevilor: Se conectează, pregătesc telefoanele

Resurse procedurale: Conversația

Resurse materiale: Telefon mobil, internet

Forma de organizare: Frontal

Forma de evaluare: Observația

2. Captarea atenției (5 min)

Competență: 1.1

Obiectiv: O1

Conținuturi și sarcini de învățare: Situații din viața reală (căderea obiectelor)

Activitatea profesorului: Adresează întrebări: „De ce cade un obiect?”

Activitatea elevilor: Răspund, oferă exemple

Resurse procedurale: Conversația euristică

Resurse materiale: Tablă interactivă

Forma de organizare: Frontal

Forma de evaluare: Orală

3. Anunțarea temei (1 min)

Competență: 2.1

Obiectiv: O1

Conținuturi și sarcini de învățare: Tema – Tipuri de forțe

Activitatea profesorului: Anunță lecția și obiectivele





Co-funded by
the European Union

Activitatea elevilor: Ascultă, notează

Resurse procedurale: Conversația

Forma de organizare: Frontal

Forma de evaluare: Observația

4. Desfășurarea lecției

Etapa 1 (5 min)

Competențe: 1.1, 1.2, 2.1, 3.1, 4.1

Obiective: O1, O2, O3

Conținuturi și sarcini de învățare: Definirea forței și clasificarea tipurilor de forțe

Activitatea profesorului: Deschide lecția în Curipod și explică sarcinile

Activitatea elevilor: Se conectează și accesează lecția

Resurse procedurale: Explicația

Resurse materiale: Curipod, telefon

Forma de organizare: Individual

Forma de evaluare: Observația

Etapa 2 (5 min)

Competențe: 1.1, 2.2

Obiectiv: O2

Conținuturi și sarcini de învățare: Forțe de contact și la distanță

Activitatea profesorului: Ghidează elevii în clasificarea forțelor

Activitatea elevilor: Identifică tipurile de forțe

Resurse procedurale: Învățarea prin descoperire

Resurse materiale: Curipod

Forma de organizare: Individual

Forma de evaluare: Digitală

Etapa 3 (5 min)

Competențe: 1.2, 3.1

Obiectiv: O3

Conținuturi și sarcini de învățare: Asociere situații – tipuri de forțe

Activitatea profesorului: Propune exerciții interactive

Activitatea elevilor: Rezolvă sarcini

Resurse procedurale: Problematizarea

Resurse materiale: Curipod

Forma de organizare: Individual

Forma de evaluare: Digitală





Co-funded by
the European Union

Activitatea elevilor: Ascultă, notează

Resurse procedurale: Conversația

Forma de organizare: Frontal

Forma de evaluare: Observația

Etapă 4 (5 min)

Competențe: 2.1, 3.1

Obiectiv: O3

Conținuturi și sarcini de învățare: Situații problemă

Activitatea profesorului: Oferă explicații suplimentare

Activitatea elevilor: Analizează și răspund

Resurse procedurale: Conversația

Resurse materiale: Curipod

Forma de organizare: Individual

Forma de evaluare: Digitală

Etapă 5 (5 min)

Competență: 4.1

Obiectiv: O4

Conținuturi și sarcini de învățare: Feedback automat

Activitatea profesorului: Monitorizează progresul

Activitatea elevilor: Primesc feedback AI

Resurse procedurale: Învățarea asistată de AI

Resurse materiale: Curipod

Forma de organizare: Individual

Forma de evaluare: Digitală

5. Fixarea cunoștințelor (10 min)

Competențe: 2.2, 3.1

Obiective: O2, O4

Conținuturi și sarcini de învățare: Test digital

Activitatea profesorului: Inițiază testul în Curipod

Activitatea elevilor: Rezolvă testul

Resurse procedurale: Evaluare digitală

Resurse materiale: Telefon mobil

Forma de organizare: Individual

Forma de evaluare: Evaluare AI





Co-funded by
the European Union

6. Feedback (5 min)

Competență: 2.2

Obiectiv: O4

Conținuturi și sarcini de învățare: Analiza rezultatelor

Activitatea profesorului: Discută greșelile și clarifică

Activitatea elevilor: Reflectează, pun întrebări

Resurse procedurale: Conversația

Resurse materiale: Curipod

Forma de organizare: Frontal

Forma de evaluare: Orală

7. Încheierea lecției

Conținuturi și sarcini de învățare: Concluzii finale

Activitatea profesorului: Apreciază activitatea, notează elevii

Activitatea elevilor: Ascultă, participă

Resurse procedurale: Explicația





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității



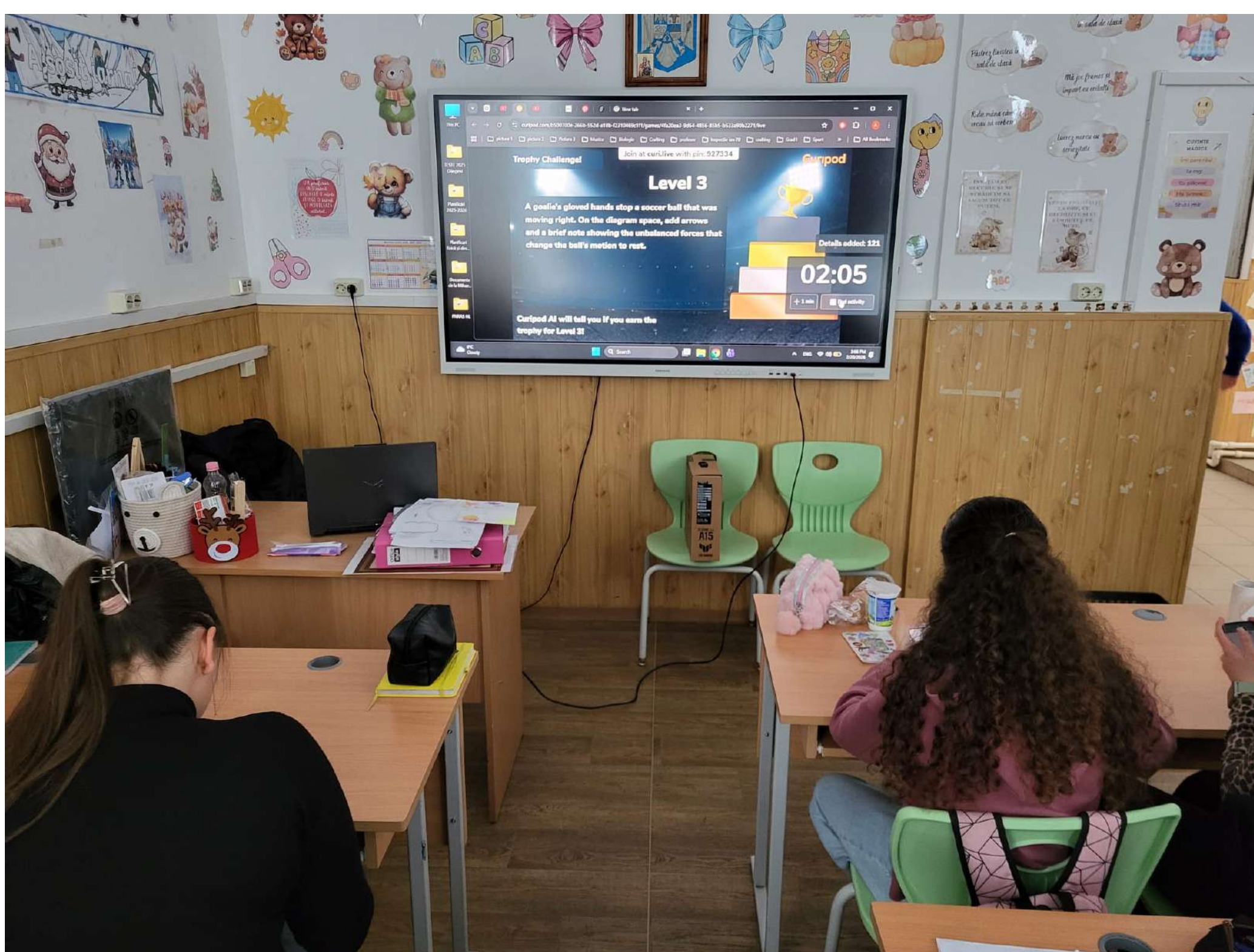
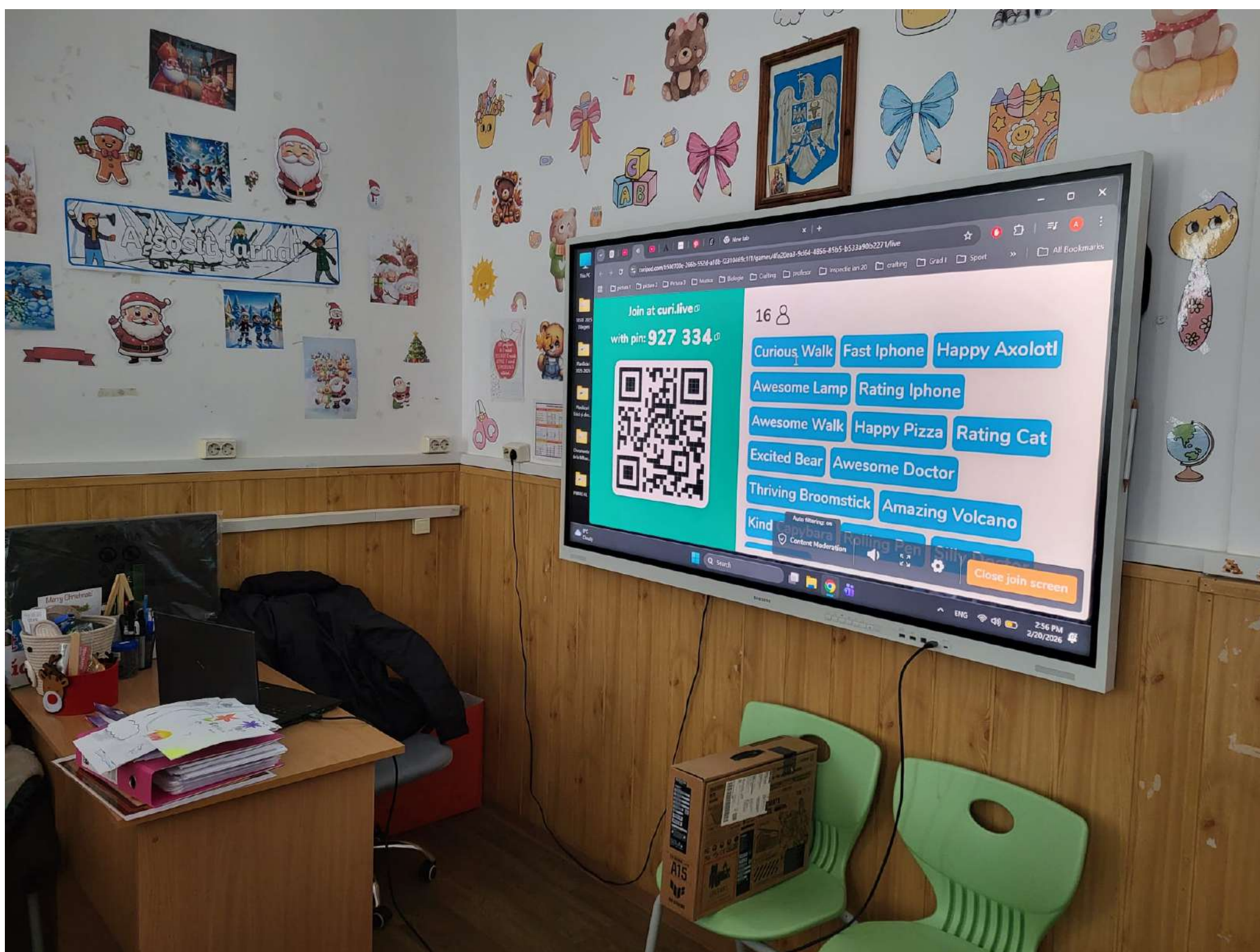
Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității



Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Co-funded by
the European Union

PROIECT DIDACTIC

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială „Dan Iordăchescu” Hlipiceni

Profesor: Cherniciuc Ovidiu-Ioan

Clasa: a V-a A

Disciplina: Istorie

Unitatea de învățare: Recapitulare Finală. Lumea greacă și elenistică

Tipul lecției: recapitulare și consolidare

Lecții: Mediul natural și ocupațiile oamenilor. Polisul grec. Frumos și cunoaștere în lumea greacă. Acropola ateniană.

Timp: 50 min.

Locul de desfășurare: sala de clasă

Scopul general al lecției: consolidarea și sistematizarea noțiunilor dobândite în unitatea de învățare

Competențe specifice:

- 1.3. Localizarea în timp și în spațiu a faptelor și/sau proceselor istorice;
- 3.1. Asumarea de roluri în grupuri de lucru;
- 3.2. Descrierea rolului unor personalități în desfășurarea evenimentelor istorice;
- 4.2. Utilizarea resurselor multimedia în scopul învățării: Aplicația Cosmote Chronos

Competențe derivate:

- C1- Localizarea pe hartă a Greciei Antice;
- C2- Descrierea reliefului Greciei și precizarea rolului acestuia în ocupațiile locuitorilor;
- C3- Realizarea unei comparații între descrierea și desenarea unui templu grecesc prin metoda „descrie și desenează” (aplicație curs Erasmus+)
- C4- Descrierea arhitecturii grecești folosindu-se de aplicația Cosmote Chronos;

Activități de învățare:

- exerciții de lucru cu harta online folosind aplicația Cosmote Chronos;
- exerciții de definire și utilizare corectă a termenilor istorici învățați;
- formularea unor opinii referitoare la evenimentele și personalitățile studiate;

Metode și procedee didactice: Metoda „descrie și desenează” (aplicație curs Erasmus+), explicația, conversația euristică și examinatoare, exercițiul, comparația;

Mijloace de învățământ: manualele în format letric și digital (manual de Istorie, Editura Corint Books - materiale digitale interactive și animate), laptop, tablă interactivă, prezentare PPT, fișe de lucru

Organizarea clasei: frontală, individuală, în perechi;





Co-funded by
the European Union

Evaluare: observarea sistematică și analiza răspunsurilor la fișele de lucru, autoevaluarea;

Bibliografie:

Spawforth, Tony- Istoria Greciei și a Romei Antice, Editura Litera, 2022

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

1. Moment organizatoric

Durata: 2 min

Activitatea de predare-învățare (profesor-elevi):

- Notarea absențelor;
- Pregătirea resurselor materiale pentru lecție;
- Pregătirea elevilor.

Strategia didactică (metode, mijloace): Conversația

2. Captarea atenției

Durata: 2 min

Activitatea de predare-învățare (profesor-elevi):

Se fac scurte comentarii, frontal, cu scopul de a crea elevilor cadrul psihologic favorabil procesului de învățare.

Strategia didactică: Conversația

3. Anunțarea subiectului lecției. Prezentarea planului de recapitulare și a obiectivelor

Durata: 2 min

Activitatea de predare-învățare (profesor-elevi):

Fiind cunoscut tipul lecției (elevii au primit planul de recapitulare anterior), profesorul comunică elevilor obiectivele propuse; explică modul de lucru și prezintă metodele și tehnicile care vor fi abordate.

Strategia didactică: Explicația

4. Recapitularea și sistematizarea conținuturilor

Durata: 35 min

C.d.: C1, C2, C3, C4

Activitatea de predare-învățare (profesor-elevi):

Fiecare elev primește fișa de lucru.

În același timp cu rezolvarea fișelor de lucru pe tablă se va derula prezentarea power-point.

Activitatea nr. 1 – activitate în perechi

Identificarea pe harta de mai jos, a celor trei părți ale Greciei Antice: Grecia continentală, Grecia insulară, Grecia asiatică.

După rezolvarea sarcinii în perechi, exercițiul se rezolvă la tablă folosind harta inclusă în PPT.





Co-funded by
the European Union

Activitatea nr. 2 – activitate frontală

Exercițiu de completare a spațiului lacunar.

Exercițiul se rezolvă pe fișele individuale și la tablă.

Activitatea nr. 3 – activitate frontală

Metoda „descrie și desenează” (aplicație curs Erasmus+):

Elevii se vor așeza în semicerc. Primul va scrie pe o foaie albă o propoziție referitoare la acropola ateniană iar următorul va desena ceea ce a înțeles din propoziția primului coleg, îndoind pagina cu textul propoziției. Următorul va scrie o propoziție explicând ce reprezintă desenul celui de al doilea coleg. Acțiunea se va repeta până la ultimul elev.

Activitatea nr. 4 – activitate frontală

Elevii deschid aplicația Cosmote Chronos.

Cu ajutorul acesteia vor descoperi arhitectura și decorurile templelor grecești, așa cum erau ele în perioada de glorie.

Vor face comparație cu edificiile din antichitatea romană și vor discuta pe baza imaginilor.

Strategia didactică (metode, mijloace):

Explicația, conversația, PPT, fișa de lucru, exercițiul, conversația examinatorie, învățarea prin descoperire, comparația

Evaluarea:

Observarea sistematică a elevilor și analiza răspunsurilor la fișele de lucru

5. Evaluarea performanțelor obținute

Durata: 7 min

Activitatea de predare-învățare (profesor-elevi):

Discuții privind activitatea personală.

Profesorul solicită elevilor să își acorde o notă pentru propria activitate.

Strategia didactică: Explicația, conversația

Evaluarea: Autoevaluarea

6. Aprecieri și recomandări

Durata: 2 min

Activitatea de predare-învățare (profesor-elevi):

Profesorul face aprecieri generale asupra modului de manifestare a elevilor pe tot parcursul lecției.

Profesorul face aprecieri individuale și notează în catalog.

Strategia didactică: Explicația, conversația

Evaluarea: Notarea





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității



Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Co-funded by
the European Union

PROIECT DIDACTIC

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială „Dan Iordăchescu” Hlipiceni

Profesor: Amihăiesei Ciprian-Adrian

Clasa: a V-a A

Disciplina: Educație fizică

Locul desfășurării: Terenul de sport

Domeniu: Dezvoltarea capacităților motrice și a cooperării

Titlul lecției: Comunicarea și coordonarea în echipă prin mișcare

Durata: 50 min.

Scopul general al lecției: Dezvoltarea capacității elevilor de a coopera eficient în cadrul activităților motrice, prin utilizarea comunicării nonverbale, în vederea formării spiritului de echipă, a coordonării și a respectului față de colegi, în contextul desfășurării unor activități ludice pe terenul de sport.

Competențe generale:

- Dezvoltarea capacității de cooperare în activități motrice
- Manifestarea unui comportament corect și fair-play

Competențe specifice:

- Participarea activă la activități de grup
- Colaborarea eficientă în echipă
- Respectarea regulilor de joc

Obiective operaționale:

La finalul lecției, elevii vor fi capabili să:

- O1: execute corect exerciții simple de coordonare;
- O2: coopereze eficient în activități de grup;
- O3: transmită și recepționeze mesaje prin metode nonverbale;
- O4: manifeste spirit de echipă și respect față de colegi.

Valori și atitudini: respect și colaborare, responsabilitate, încredere în sine și în ceilalți

Metode și procedee: exercițiul fizic, jocul didactic, conversația, metoda nonformală: Desenul pe spate

Forme de organizare: frontal, pe echipe, individual

Mijloace didactice:

conuri pentru delimitarea spațiului, fluier, foi cu imagini simple, cretă





Co-funded by
the European Union

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

1. Moment organizatoric (5 min)

Elevii se aliniază pe terenul de sport. Profesorul verifică echipamentul sportiv, starea de sănătate și siguranța spațiului. Se anunță tema și obiectivele lecției.

2. Încălzirea (10 min)

- alergare ușoară pe teren
- exerciții pentru brațe, trunchi și picioare
- exerciții de mobilitate și coordonare

Elevii execută exercițiile conform indicațiilor profesorului.

3. Captarea atenției (5 min)

Joc de activare: „Urmărește liderul”

Elevii imită mișcările unui coleg, dezvoltând atenția și coordonarea.

4. Activitatea principală (20 min)

Metoda: Desenul pe spate

Organizare:

Elevii sunt împărțiți în echipe și așezați în șir, pe terenul de sport.

Desfășurare:

- Primul elev primește o imagine simplă;
- Acesta transmite mesajul desenând pe spatele colegului;
- Mesajul este transmis pe rând;
- Ultimul elev reproduce desenul pe sol sau pe foaie;

Variantă: elevii schimbă pozițiile după fiecare rundă.

Scop: dezvoltarea comunicării nonverbale și a spiritului de echipă.

5. Joc aplicativ (5 min)

„Transmite corect mesajul” – echipele sunt punctate în funcție de acuratețea desenului final.

6. Revenirea organismului (3 min)

- mers lent
- exerciții de respirație
- relaxare

7. Încheierea lecției (2 min)

Profesorul face aprecieri asupra implicării elevilor și discută concluziile lecției.





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității



Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Co-funded by
the European Union

Fotografii din timpul activității



Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene prin Programul Erasmus+. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului iar Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.





Aplicații digitale

Picture This – aplicație educațională pentru identificarea plantelor



PictureThis este o aplicație modernă de identificare a plantelor, concepută pentru utilizatorii pasionați de natură, dar și pentru activități educaționale din domeniul biologiei și al educației ecologice. Prin intermediul inteligenței artificiale, aplicația poate recunoaște rapid diferite specii de plante, flori, arbori sau arbuști doar pe baza unei fotografii realizate cu telefonul mobil.

Aplicația este disponibilă atât pentru dispozitive Android, cât și pentru iOS și oferă informații variate despre plante: denumirea comună și științifică, caracteristici, condiții de creștere, simbolistică culturală, grad de toxicitate sau recomandări pentru îngrijire. Interfața este intuitivă și ușor de utilizat, ceea ce o face potrivită pentru elevi de diferite vârste.

Funcționarea aplicației

Pentru a identifica o plantă, utilizatorul trebuie să deschidă aplicația și să fotografieze planta dorită sau să încarce o imagine existentă din galerie. În câteva secunde, aplicația analizează fotografia și oferă rezultatul identificării, însoțit de descrieri și imagini suplimentare. De asemenea, aplicația poate salva plantele identificate într-o colecție personală, asemănătoare unui jurnal digital al naturii.

Utilizări didactice

În activitățile școlare, aplicația poate fi integrată cu succes în lecțiile de biologie, științe ale naturii sau educație ecologică. Profesorii pot organiza activități practice în aer liber, în curtea școlii, în parc sau în excursii tematice.

Elevii pot:

- colecta și fotografia plante din mediul înconjurător;
- identifica speciile cu ajutorul aplicației;
- realiza fișe de observație pentru fiecare plantă;
- crea un ierbar digital cu fotografii și descrieri;
- compara plante din diferite ecosisteme;
- realiza proiecte interdisciplinare care combină biologia cu tehnologia digitală.

Aplicația contribuie la dezvoltarea spiritului de observație, a competențelor digitale și a interesului pentru protejarea mediului.

Avantaje

Unul dintre cele mai importante avantaje ale aplicației este rapiditatea identificării plantelor. Elevii primesc informații aproape instantaneu, ceea ce face activitatea mai atractivă și interactivă. Interfața simplă permite utilizarea facilă chiar și de către utilizatorii fără experiență tehnică.





Co-funded by
the European Union

Printre avantajele principale se numără:

- identificarea rapidă a unui număr mare de specii vegetale;
- descrieri detaliate și accesibile;
- includerea denumirilor științifice;
- informații despre simbolistica și utilizările culturale ale plantelor;
- posibilitatea realizării unui portofoliu digital;
- stimularea învățării prin descoperire și explorare directă.

Dezavantaje

Deși aplicația este performantă, există și anumite limite. Uneori, identificarea poate fi inexactă, mai ales în cazul plantelor asemănătoare sau al fotografiilor realizate în condiții slabe de lumină. Din acest motiv, informațiile oferite trebuie verificate și cu alte surse științifice.

Un alt dezavantaj este faptul că versiunea completă a aplicației este disponibilă contra cost. Unele funcții avansate sau descrieri detaliate sunt accesibile doar prin abonament premium.

Concluzie

PictureThis reprezintă un instrument educațional modern și eficient, care poate transforma lecțiile de biologie în experiențe interactive și practice. Prin combinarea tehnologiei cu observarea directă a naturii, aplicația îi ajută pe elevi să învețe într-un mod atractiv și să își dezvolte atât cunoștințele despre mediul înconjurător, cât și competențele digitale.

Seek by iNaturalist – aplicație educațională pentru explorarea biodiversității



Seek by iNaturalist este o aplicație interactivă dedicată identificării plantelor, animalelor și altor organisme din natură. Dezvoltată pentru a încuraja explorarea mediului înconjurător, aplicația utilizează inteligența artificială și baza de date iNaturalist pentru a recunoaște diferite specii prin intermediul camerei telefonului mobil.

Aplicația este destinată atât pasionaților de natură, cât și activităților educaționale, fiind potrivită pentru lecțiile de biologie, ecologie sau educație pentru mediu. Prin modul său de funcționare bazat pe explorare și descoperire, Seek îi motivează pe elevi să observe atent natura și să înțeleagă importanța biodiversității.

Funcționarea aplicației

Utilizatorii pot deschide aplicația și îndrepta camera telefonului către o plantă, insectă, pasăre sau alt organism viu. Aplicația analizează imaginea și încearcă să identifice specia în timp real. După identificare, elevii pot afla informații despre habitat, clasificare și caracteristicile organismului observat.

Aplicația include și elemente interactive, precum provocări, insigne și misiuni de explorare, care transformă activitatea într-un joc educativ și captivant.

Utilizări didactice

Seek by iNaturalist poate fi integrată cu succes în activități practice desfășurate în aer liber. Profesorii pot organiza lecții interactive în curtea școlii, în parcuri sau în excursii tematice dedicate naturii.





Co-funded by
the European Union

Elevii pot:

- participa la concursuri de tip „eco-safari”;
- identifica plante și animale din mediul local;
- realiza misiuni de descoperire a biodiversității;
- lucra pe echipe pentru găsirea unui număr cât mai mare de specii;
- crea jurnale digitale ale observațiilor realizate;
- compara ecosisteme și habitate diferite;
- realiza proiecte interdisciplinare care îmbină biologia cu tehnologia digitală.

Aceste activități dezvoltă spiritul de observație, colaborarea, responsabilitatea față de mediu și competențele digitale ale elevilor.

Avantaje

Un avantaj important al aplicației este faptul că este gratuită și accesibilă unui număr mare de utilizatori. Interfața simplă și intuitivă permite utilizarea facilă chiar și de către elevii mai mici. Caracterul interactiv și ludic transformă învățarea într-o experiență atractivă și motivantă.

Printre avantajele aplicației se numără:

- identificarea rapidă a plantelor și animalelor;
- utilizarea gratuită;
- stimularea explorării și observării naturii;
- dezvoltarea gândirii ecologice;
- activități interactive bazate pe descoperire;
- încurajarea muncii în echipă și a învățării colaborative.

Dezavantaje

Deși aplicația este utilă în activitățile educative, există și anumite limite. Pentru funcționarea optimă este necesară o conexiune bună la internet, mai ales pentru încărcarea și procesarea datelor. În zonele cu semnal slab, identificarea poate deveni dificilă sau lentă.

De asemenea, aplicația nu identifică întotdeauna corect speciile, în special atunci când imaginile sunt neclare sau când organismele sunt foarte asemănătoare. Din acest motiv, informațiile obținute trebuie verificate și cu alte surse educaționale.

Concluzie

Seek by iNaturalist este un instrument educațional modern care încurajează explorarea activă a naturii și dezvoltarea responsabilității față de mediu. Prin activități interactive și observații directe, aplicația contribuie la transformarea lecțiilor de biologie în experiențe practice, atractive și relevante pentru elevi.





Actionbound – platformă educațională pentru trasee interactive și învățare prin explorare



Actionbound este o platformă digitală care permite crearea de activități interactive de tip „scavenger hunt”, trasee educaționale și jocuri bazate pe explorare. Aplicația combină elemente de învățare, colaborare și aventură, transformând lecțiile tradiționale în experiențe dinamice desfășurate atât în interiorul școlii, cât și în aer liber.

Platforma poate fi utilizată pe telefon sau tabletă și oferă profesorilor posibilitatea de a crea trasee personalizate care includ întrebări, sarcini, ghicitori, fotografii, videoclipuri sau provocări interactive. Activitățile sunt organizate sub forma unor „misiuni” pe care elevii le parcurg individual sau în echipă.

Funcționarea platformei

Cadrele didactice pot crea trasee interactive prin intermediul platformei online, stabilind puncte de oprire și activități specifice pentru fiecare etapă. Elevii accesează traseul prin aplicație și primesc instrucțiuni, întrebări sau provocări pe măsură ce înaintează.

Platforma poate integra:

- întrebări de tip quiz;
- sarcini de observare;
- realizarea de fotografii sau videoclipuri;
- activități bazate pe localizare GPS;
- exerciții interdisciplinare;
- provocări de colaborare și rezolvare de probleme.

Prin aceste funcționalități, învățarea devine activă, practică și motivantă.

Utilizări didactice

Actionbound poate fi utilizată într-o varietate de discipline și proiecte interdisciplinare. Profesorii pot organiza activități educative în curtea școlii, în oraș, în muzee, în parcuri sau în timpul excursiilor tematice.

Elevii pot:

- explora localitatea și descoperi elemente culturale sau istorice;
- identifica monumente istorice și obiective turistice;
- rezolva sarcini interdisciplinare la diferite puncte de oprire;
- participa la jocuri educative bazate pe cooperare;
- realiza proiecte de orientare și explorare;
- integra cunoștințe din istorie, geografie, biologie sau limbi străine în activități practice.

De exemplu, un profesor poate crea un traseu educativ prin oraș, unde elevii trebuie să identifice monumente istorice, să răspundă la întrebări despre acestea și să realizeze fotografii sau scurte descrieri la fiecare oprire.

Avantaje

Unul dintre cele mai importante avantaje ale platformei este caracterul interactiv și colaborativ. Elevii învață prin explorare directă și participare activă, ceea ce crește motivația și implicarea în activitate.





Co-funded by
the European Union

Printre avantajele principale se numără:

- stimularea colaborării și a muncii în echipă;
- dezvoltarea creativității și a gândirii critice;
- învățarea prin explorare și descoperire;
- integrarea tehnologiei în activități educative practice;
- posibilitatea realizării de proiecte interdisciplinare;
- creșterea motivației și participării elevilor.

Dezavantaje

Crearea traseelor interactive necesită timp și planificare din partea profesorului. Organizarea activităților presupune stabilirea sarcinilor, alegerea locațiilor și testarea traseului înainte de utilizare.

De asemenea, unele funcționalități avansate ale platformei sunt disponibile doar în versiunea completă, accesibilă contra cost. În plus, utilizarea aplicației depinde de existența dispozitivelor mobile și, uneori, de o conexiune bună la internet.

Concluzie

Actionbound reprezintă un instrument modern și inovator care transformă învățarea într-o experiență interactivă și captivantă. Prin activități bazate pe explorare, colaborare și descoperire, platforma contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, sociale și cognitive ale elevilor și facilitează integrarea învățării în contexte reale și practice.

GooseChase – platformă educațională pentru activități interactive și învățare prin joc



GooseChase este o aplicație interactivă bazată pe conceptul de „treasure hunt”, care permite organizarea unor activități educaționale dinamice și colaborative. Platforma transformă procesul de învățare într-o experiență captivantă și ludică, prin intermediul unor misiuni și provocări pe care elevii trebuie să le rezolve individual sau în echipă.

Aplicația este utilizată atât în contexte educaționale formale, cât și în activități extracurriculare, deoarece îmbină învățarea cu mișcarea, explorarea și colaborarea. Prin caracterul său gamificat, GooseChase stimulează participarea activă și implicarea elevilor în activități practice și creative.

Funcționarea aplicației

Cadrele didactice pot crea jocuri interactive alcătuite din diferite misiuni sau provocări. Acestea pot include realizarea de fotografii, filmulețe, răspunsuri la întrebări, identificarea unor obiecte sau rezolvarea unor sarcini creative.

Elevii accesează activitatea prin intermediul aplicației și primesc puncte pentru fiecare misiune îndeplinită. Profesorul poate urmări în timp real progresul echipelor și rezultatele obținute.

Platforma permite integrarea unor activități variate, precum:

- provocări creative;
- sarcini de explorare;
- activități bazate pe observație;





Co-funded by
the European Union

- întrebări și quiz-uri;
- realizarea de materiale foto și video;
- activități colaborative și competitive.

Utilizări didactice

GooseChase poate fi integrată cu succes în activități tematice, proiecte interdisciplinare sau activități extracurriculare. Profesorii pot organiza competiții educative în curtea școlii, în parc, în oraș sau în timpul excursiilor.

De exemplu, într-o activitate ecologică, elevii pot primi misiuni precum:

- fotografierea unui copac sau a unei plante specifice;
- identificarea unui comportament ecologic în comunitate;
- realizarea unui slogan „verde”;
- descoperirea unor elemente de biodiversitate locală;
- documentarea unor exemple de reciclare sau protecție a mediului.

Aplicația poate fi utilizată în diverse discipline:

- geografie – explorarea spațiului local și orientare;
- științe – observarea naturii și a ecosistemelor;
- educație civică – implicare comunitară și responsabilitate socială;
- limbi moderne – realizarea de sarcini și descrieri în limba studiată.

Avantaje

Unul dintre principalele avantaje ale aplicației este caracterul gamificat, care transformă activitățile educative într-un joc atractiv și motivant. Elevii sunt implicați activ în procesul de învățare și își dezvoltă competențe multiple într-un mediu non-formal.

Printre avantajele aplicației se numără:

- stimularea colaborării și a lucrului în echipă;
- dezvoltarea creativității și a gândirii critice;
- susținerea învățării active și experiențiale;
- posibilitatea personalizării ușoare a misiunilor;
- integrarea tehnologiei în activități educative practice;
- creșterea motivației și participării elevilor.

Dezavantaje

Pentru utilizarea aplicației, elevii trebuie să dispună de dispozitive mobile conectate la internet, ceea ce poate reprezenta o dificultate în anumite contexte educaționale.

De asemenea, versiunea gratuită a platformei are anumite limitări. Activitățile pot fi desfășurate doar în echipe, nu și individual, iar numărul de misiuni disponibile este restricționat. Unele funcționalități avansate sunt accesibile doar în varianta premium.

Concluzie

GooseChase reprezintă un instrument digital modern și atractiv, care contribuie la transformarea activităților educative în experiențe interactive și colaborative. Prin îmbinarea jocului cu învățarea, aplicația stimulează implicarea elevilor, dezvoltarea competențelor sociale și digitale și explorarea creativă a mediului înconjurător.





Co-funded by
the European Union

InShot – aplicație educațională pentru editare foto și video



InShot este o aplicație intuitivă de editare foto și video, utilizată frecvent pentru realizarea de conținut digital creativ și atractiv. Datorită interfeței sale simple și funcțiilor variate, aplicația poate fi integrată cu succes în activități educaționale care implică realizarea de prezentări, proiecte multimedia sau materiale vizuale interactive.

Aplicația este disponibilă pentru dispozitive mobile și permite utilizatorilor să editeze videoclipuri și imagini într-un mod accesibil, chiar și fără experiență anterioară în domeniul editării digitale. Prin numeroasele sale instrumente de personalizare, InShot contribuie la dezvoltarea creativității și a competențelor digitale ale elevilor.

Funcționarea aplicației

Utilizatorii pot importa fotografii și videoclipuri direct din galeria telefonului și le pot edita prin adăugarea de efecte, texte, muzică, tranziții sau filtre. Aplicația oferă posibilitatea de a combina mai multe materiale într-un singur videoclip și de a ajusta dimensiunea acestuia pentru diferite platforme online.

Printre funcțiile principale ale aplicației se numără:

- tăierea și unirea videoclipurilor;
- adăugarea de text și subtitrări;
- inserarea muzicii și a efectelor sonore;
- aplicarea de filtre și efecte vizuale;
- realizarea de colaje foto-video;
- exportul materialelor în diferite formate și rezoluții.

Utilizări didactice

InShot poate fi utilizată într-o varietate de contexte educaționale și proiecte interdisciplinare. Profesorii și elevii pot crea materiale multimedia care să sprijine procesul de predare și învățare într-un mod creativ și interactiv.

Elevii pot:

- realiza videoclipuri de promovare a unor cauze ecologice;
- crea reportaje despre comunitatea locală;
- edita interviuri sau prezentări tematice;
- realiza colaje foto-video cu activități și evenimente școlare;
- crea materiale de tip „how-to” pentru explicarea unor concepte;
- produce prezentări vizuale pentru proiecte școlare.

Aplicația poate fi utilizată atât în cadrul disciplinelor umaniste, cât și în cele artistice, tehnice sau vocaționale, contribuind la dezvoltarea competențelor de comunicare vizuală și digitală.

Avantaje

Unul dintre cele mai importante avantaje ale aplicației este ușurința în utilizare. Chiar și elevii fără experiență tehnică pot crea rapid materiale multimedia atractive și bine organizate.





Co-funded by
the European Union

Printre avantajele principale se numără:

- gamă variată de funcții pentru editare foto și video;
- interfață intuitivă și accesibilă;
- posibilitatea adăugării de text, muzică și efecte;
- realizarea rapidă a materialelor multimedia;
- export facil în diferite formate și dimensiuni;
- stimularea creativității și a competențelor digitale.

Dezavantaje

Versiunea gratuită a aplicației include un watermark (logo-ul aplicației) pe videoclipurile exportate, care poate fi eliminat doar prin achiziționarea versiunii premium.

De asemenea, anumite funcții avansate, filtre și efecte speciale sunt disponibile doar contra cost. În plus, editarea materialelor video complexe poate necesita dispozitive mobile cu performanțe mai ridicate.

Concluzie

InShot reprezintă un instrument digital modern și versatil, care facilitează integrarea creativității și a tehnologiei în procesul educațional. Prin realizarea de materiale multimedia interactive, aplicația contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, artistice și de comunicare ale elevilor și transformă învățarea într-o experiență mai atractivă și dinamică.

Padlet – platformă colaborativă pentru organizarea și prezentarea informațiilor



Padlet este o platformă digitală interactivă care permite crearea de panouri virtuale colaborative, utilizate pentru organizarea, prezentarea și distribuirea informațiilor într-un mod vizual și atractiv. Aplicația este apreciată în mediul educațional datorită flexibilității sale și posibilității de a integra texte, imagini, videoclipuri, linkuri, documente sau înregistrări audio într-un singur spațiu virtual.

Platforma poate fi utilizată atât de profesori, cât și de elevi, pentru activități individuale sau colaborative, fiind potrivită pentru diverse discipline și niveluri de studiu. Prin caracterul său interactiv, Padlet contribuie la dezvoltarea creativității, colaborării și competențelor digitale.

Funcționarea platformei

Utilizatorii pot crea un „padlet” – un panou virtual personalizabil – pe care pot adăuga conținut sub formă de postări. Aceste postări pot include texte, imagini, videoclipuri, fișiere, desene, linkuri sau înregistrări audio.

Platforma oferă mai multe tipuri de organizare vizuală:

- perete virtual;
- coloană;
- hartă conceptuală;
- cronologie;
- tablă colaborativă;
- galerie multimedia.





Co-funded by
the European Union

Profesorul poate distribui accesul către elevi printr-un link sau cod QR, iar participanții pot contribui simultan la realizarea materialului.

Utilizări didactice

Padlet poate fi integrată în numeroase activități educaționale, atât în predarea tradițională, cât și în învățarea online sau hibridă.

Elevii și profesorii pot utiliza platforma pentru:

- realizarea de brainstorming-uri și hărți conceptuale;
- colectarea ideilor și opiniilor într-o activitate de grup;
- crearea de portofolii digitale;
- prezentarea proiectelor tematice;
- organizarea resurselor educaționale;
- realizarea de galerii foto-video;
- documentarea excursiilor și activităților extracurriculare;
- crearea unor panouri virtuale cu teme interdisciplinare.

De exemplu, într-un proiect despre protecția mediului, elevii pot adăuga imagini, articole, videoclipuri și idei despre reciclare sau biodiversitate, contribuind împreună la realizarea unui panou colaborativ.

Avantaje

Unul dintre cele mai importante avantaje ale platformei este caracterul colaborativ și accesibil. Elevii pot lucra simultan la același proiect, dezvoltându-și competențele de comunicare și colaborare.

Printre avantajele principale se numără:

- interfață intuitivă și ușor de utilizat;
- posibilitatea integrării mai multor tipuri de conținut multimedia;
- susținerea colaborării în timp real;
- organizarea vizuală atractivă a informațiilor;
- accesibilitate pe diferite dispozitive;
- stimularea creativității și a participării active.

Dezavantaje

Versiunea gratuită a platformei are anumite limitări privind numărul de panouri care pot fi create și spațiul de stocare disponibil.

De asemenea, utilizarea eficientă a platformei necesită conexiune la internet, iar în cazul activităților complexe poate fi nevoie de timp suplimentar pentru organizarea și moderarea conținutului de către profesor.

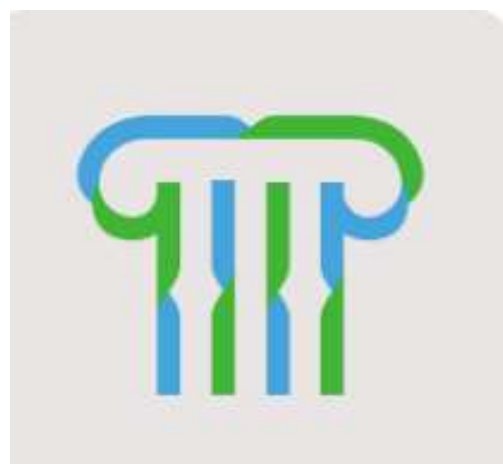
Concluzie

Padlet reprezintă un instrument digital modern și versatil, care facilitează colaborarea, organizarea informațiilor și învățarea interactivă. Prin integrarea elementelor multimedia și a activităților colaborative, platforma contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, creative și sociale ale elevilor și transformă procesul educațional într-o experiență mai dinamică și atractivă.





COSMOTE Chronos – aplicație educațională pentru explorarea istoriei și organizarea cronologică a informațiilor



COSMOTE Chronos este o aplicație digitală concepută pentru organizarea și prezentarea informațiilor istorice într-un mod interactiv și vizual. Platforma facilitează explorarea evenimentelor importante din istorie prin intermediul liniilor cronologice, al materialelor multimedia și al activităților educaționale bazate pe succesiunea temporală a evenimentelor.

Aplicația este destinată atât elevilor, cât și profesorilor și poate fi utilizată pentru realizarea unor activități dinamice în cadrul lecțiilor de istorie, cultură civică sau proiecte interdisciplinare. Prin combinarea informațiilor istorice cu resurse vizuale și interactive, COSMOTE Chronos contribuie la dezvoltarea învățării active și a competențelor digitale.

Funcționarea aplicației

Utilizatorii pot explora evenimente istorice organizate pe axe cronologice și pot accesa informații suplimentare prin imagini, texte explicative, materiale video sau hărți interactive. Aplicația permite navigarea facilă între diferite perioade istorice și observarea conexiunilor dintre evenimente.

Printre funcțiile principale ale aplicației se numără:

- realizarea și explorarea liniilor cronologice;
- integrarea imaginilor și a materialelor multimedia;
- organizarea evenimentelor istorice pe perioade;
- accesul la informații și explicații suplimentare;
- prezentarea vizuală a proceselor istorice;
- utilizarea resurselor interactive pentru învățare.

Prin aceste funcționalități, elevii pot înțelege mai ușor evoluția evenimentelor și relațiile dintre diferite epoci istorice.

Utilizări didactice

COSMOTE Chronos poate fi utilizată în cadrul lecțiilor de istorie și al proiectelor educaționale care implică analiza și organizarea cronologică a informațiilor.

Elevii pot:

- crea cronologii ale unor evenimente istorice importante;
- analiza evoluția civilizațiilor și a societăților;
- realiza proiecte despre personalități istorice;
- compara diferite perioade istorice;
- integra imagini și materiale multimedia în prezentări;
- dezvolta portofolii digitale tematice.

De exemplu, profesorii pot organiza activități în care elevii construiesc o cronologie a marilor evenimente istorice din România sau a etapelor importante din istoria europeană.





Co-funded by
the European Union

Avantaje

Un avantaj important al aplicației este reprezentarea vizuală și interactivă a informațiilor istorice, care facilitează înțelegerea și memorarea acestora.

Printre avantajele principale se numără:

- organizarea clară și cronologică a informațiilor;
- interfață accesibilă și intuitivă;
- integrarea materialelor multimedia;
- susținerea învățării interactive;
- dezvoltarea gândirii logice și analitice;
- posibilitatea realizării unor activități interdisciplinare.

Dezavantaje

Unele funcții ale aplicației pot necesita acces la internet sau dispozitive digitale performante. De asemenea, utilizarea eficientă a platformei presupune timp pentru organizarea și selectarea materialelor educaționale.

În anumite cazuri, resursele disponibile pot fi limitate la anumite teme sau perioade istorice.

Concluzie

COSMOTE Chronos reprezintă un instrument digital util pentru predarea și învățarea istoriei într-un mod modern și interactiv. Prin utilizarea liniilor cronologice și a resurselor multimedia, aplicația contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, a gândirii cronologice și a capacității elevilor de a analiza și corela evenimente istorice într-un context educațional atractiv și accesibil.

Merlin Bird ID – aplicație educațională pentru identificarea și studierea păsărilor



Merlin Bird ID este o aplicație educațională dezvoltată de Cornell Lab of Ornithology, una dintre cele mai prestigioase organizații din lume în domeniul studiului păsărilor. Aplicația utilizează inteligența artificială pentru a identifica diferite specii de păsări pe baza fotografiilor, a înregistrărilor audio sau a unor caracteristici observate de utilizator.

Merlin Bird ID este un instrument valoros pentru activitățile de educație ecologică și pentru dezvoltarea spiritului de observație al elevilor. Prin intermediul acestei aplicații, elevii pot explora biodiversitatea locală și pot învăța despre speciile de păsări din mediul înconjurător într-un mod interactiv și atractiv.

Funcționarea aplicației

Aplicația oferă mai multe metode de identificare a păsărilor:

- Identificarea după fotografie – utilizatorii fotografiază pasărea observată, iar aplicația analizează imaginea și oferă posibile identificări.
- Identificarea după sunet – una dintre cele mai apreciate funcții ale aplicației. Utilizatorii pot înregistra cântecul sau ciripitul unei păsări, iar aplicația recunoaște specia pe baza analizei audio.
- Identificarea pe baza caracteristicilor – elevii răspund la câteva întrebări despre dimensiunea, culoarea și comportamentul păsării observate, iar aplicația sugerează speciile posibile.





Co-funded by
the European Union

Utilizări didactice

Merlin Bird ID poate fi integrată cu succes în activități de biologie, ecologie, geografie sau educație pentru mediu. Profesorii pot organiza observații în curtea școlii, în parcuri, păduri sau în cadrul excursiilor tematice.

Elevii pot:

- identifica speciile de păsări din zona locală;
- realiza fișe de observație și jurnale de teren;
- crea baze de date digitale despre biodiversitate;
- compara speciile observate în diferite habitate;
- participa la proiecte de monitorizare a păsărilor;
- realiza prezentări și postere despre speciile identificate;
- înțelege relația dintre păsări și ecosistemele în care trăiesc.

De exemplu, în cadrul unei activități de educație ecologică, elevii pot efectua o plimbare de observare în parc, identificând păsările întâlnite și analizând rolul acestora în ecosistem.

Avantaje

Unul dintre cele mai importante avantaje ale aplicației este nivelul ridicat de precizie în identificarea păsărilor și posibilitatea recunoașterii acestora după sunet, o funcție rar întâlnită în alte aplicații similare.

Printre avantajele principale se numără:

- utilizare gratuită;
- identificarea păsărilor după fotografie sau sunet;
- bază de date foarte extinsă și actualizată;
- informații științifice de încredere;
- interfață intuitivă și accesibilă;
- promovarea observării directe a naturii;
- dezvoltarea spiritului de cercetare și a competențelor de investigație.

Dezavantaje

Deși aplicația este foarte performantă, există și anumite limitări. Identificarea poate fi mai puțin precisă atunci când înregistrările audio sunt afectate de zgomotul de fond sau când fotografiile sunt neclare.

În plus, aplicația este specializată exclusiv pe identificarea păsărilor, neputând fi utilizată pentru recunoașterea altor specii de animale sau plante. Pentru unele regiuni, este necesară descărcarea suplimentară a pachetelor de date specifice.

Concluzie

Merlin Bird ID reprezintă un instrument educațional modern și eficient pentru explorarea biodiversității și studiul păsărilor. Prin combinarea tehnologiei cu observarea directă a naturii, aplicația transformă activitățile de teren în experiențe autentice de învățare și contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, științifice și ecologice ale elevilor. Este o resursă valoroasă pentru profesorii care doresc să promoveze educația pentru mediu și învățarea prin descoperire.





Co-funded by
the European Union

Rock Identifier – aplicație educațională pentru identificarea rocilor și mineralelor



Rock Identifier este o aplicație bazată pe inteligență artificială care permite identificarea rapidă a rocilor, mineralelor și cristalelor prin intermediul fotografiilor realizate cu telefonul mobil. Concepută pentru pasionații de geologie, colecționarii de minerale și utilizatorii interesați de științele naturii, aplicația poate fi integrată cu succes și în activitățile educaționale, oferind elevilor oportunitatea de a explora lumea geologică într-un mod interactiv și accesibil.

Prin utilizarea tehnologiei de recunoaștere vizuală, aplicația transformă observarea și studiul rocilor într-o experiență practică și captivantă, contribuind la dezvoltarea competențelor de investigare și analiză științifică.

Funcționarea aplicației

Utilizatorii trebuie să fotografieze roca, mineralul sau cristalul pe care doresc să îl identifice. Aplicația analizează imaginea și compară caracteristicile observate cu informațiile din baza sa de date, oferind în câteva secunde una sau mai multe identificări posibile.

După identificare, aplicația furnizează informații suplimentare despre:

- denumirea rocii sau mineralului;
- compoziția chimică;
- proprietățile fizice;
- culoare, duritate și structură;
- modul de formare;
- utilizările practice și industriale;
- zonele geografice în care poate fi întâlnit.

De asemenea, utilizatorii pot salva descoperirile într-o colecție digitală personală și pot consulta istoricul observațiilor realizate.

Utilizări didactice

Rock Identifier poate fi utilizată în cadrul lecțiilor de geografie, geologie, științe ale naturii sau în proiecte interdisciplinare dedicate mediului și resurselor naturale.

Elevii pot:

- identifica roci și minerale colectate în excursii sau activități de teren;
- realiza fișe de observație geologică;
- crea colecții digitale de minerale și roci;
- compara diferite tipuri de roci în funcție de caracteristicile lor;
- studia procesele de formare a reliefului;
- investiga resursele naturale ale unei regiuni;
- realiza proiecte despre utilizarea mineralelor în viața cotidiană.

De exemplu, în cadrul unei excursii geografice, elevii pot colecta mostre de roci, le pot identifica cu ajutorul aplicației și pot realiza un portofoliu digital care să includă fotografii, descrieri și informații despre originea acestora.





Co-funded by
the European Union

Avantaje

Unul dintre cele mai importante avantaje ale aplicației este accesul rapid la informații despre un domeniu care, de multe ori, poate părea dificil pentru elevi. Identificarea automată facilitează observarea și înțelegerea caracteristicilor geologice într-un mod intuitiv.

Printre avantajele principale se numără:

- identificarea rapidă a unui număr mare de roci și minerale;
- interfață simplă și ușor de utilizat;
- informații detaliate și accesibile;
- posibilitatea realizării unor colecții digitale;
- susținerea activităților practice și de teren;
- dezvoltarea competențelor de observare și investigare științifică.

Dezavantaje

Ca orice aplicație bazată pe recunoaștere vizuală, identificarea nu este întotdeauna perfectă. Rezultatele pot fi influențate de calitatea fotografiei, iluminare sau asemănările dintre diferite tipuri de roci și minerale.

De asemenea, anumite informații detaliate și funcții suplimentare sunt disponibile doar în versiunea premium a aplicației. În unele situații, este necesară verificarea rezultatelor utilizând surse suplimentare sau consultarea unui specialist.

Concluzie

Rock Identifier reprezintă un instrument educațional modern și util pentru studiul geologiei și al mediului natural. Prin combinarea tehnologiei cu activitățile practice de teren, aplicația facilitează învățarea prin descoperire și contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, științifice și investigative ale elevilor. Utilizarea sa în contexte educaționale transformă explorarea rocilor și mineralelor într-o experiență atractivă și relevantă pentru înțelegerea lumii înconjurătoare.





Co-funded by
the European Union

Activități colaborative și de energizare

Icebreakere

1. Gruparea numerică

Descriere detaliată:

Participanții se plimbă liber într-un cerc. La un semnal, formatorul strigă un număr (ex. 3, 5), iar participanții trebuie să formeze rapid grupuri de exact acel număr. Cei care rămân pe dinafară reiau jocul în runda următoare.

Competențe dezvoltate:

- Spirit de echipă.
- Adaptabilitate și reacție rapidă

Avantaje:

- Sparge gheața rapid.
- Creează o atmosferă relaxată.
- Stimulează mișcarea și atenția.

Limite și dezavantaje:

- Poate pune presiune pe cei mai timizi.
- Necesită spațiu suficient.

Scenarii de utilizare la clasă:

La începutul unei ore de dirigenție sau a unei lecții noi, profesorul poate folosi această metodă pentru energizare și pentru a-i ajuta pe elevi să socializeze.





Co-funded by
the European Union

2. Scaunele schimbătoare

Descriere detaliată:

Participanții așază scaunele în cerc, cu un scaun mai puțin decât numărul total de persoane. O persoană rămâne în picioare și se plimbă pe lângă scaune. La un semnal sau spontan, toți trebuie să-și schimbe rapid locurile, iar „plimbătorul” încearcă să ocupe un loc liber. Cel care rămâne în picioare preia rolul următorului „plimbător”.



Competențe dezvoltate:

- Viteză de reacție.
- Socializare și interacțiune spontană.
- Atenție distributivă.

Avantaje:

- Stimulează energia și buna dispoziție.
- Ajută la spargerea gheții și la crearea unei atmosfere relaxante.
- Îmbunătățește reacția rapidă și atenția.

Limite și dezavantaje:

- Necesită spațiu suficient.
- Poate deveni haotic dacă grupul e prea mare sau regulile nu sunt clare.

Scenarii de utilizare la clasă:

Într-o oră de dirigenție, pentru a începe o discuție despre relaționare, profesorul poate folosi jocul pentru a destinde atmosfera înaintea unei teme mai serioase.





Co-funded by
the European Union

3. „Trei adevăruri și o minciună”

Descriere detaliată:

Fiecare participant spune patru afirmații despre sine: trei adevărate și una falsă. Ceilalți trebuie să ghicească care e afirmația falsă.

Competențe dezvoltate:

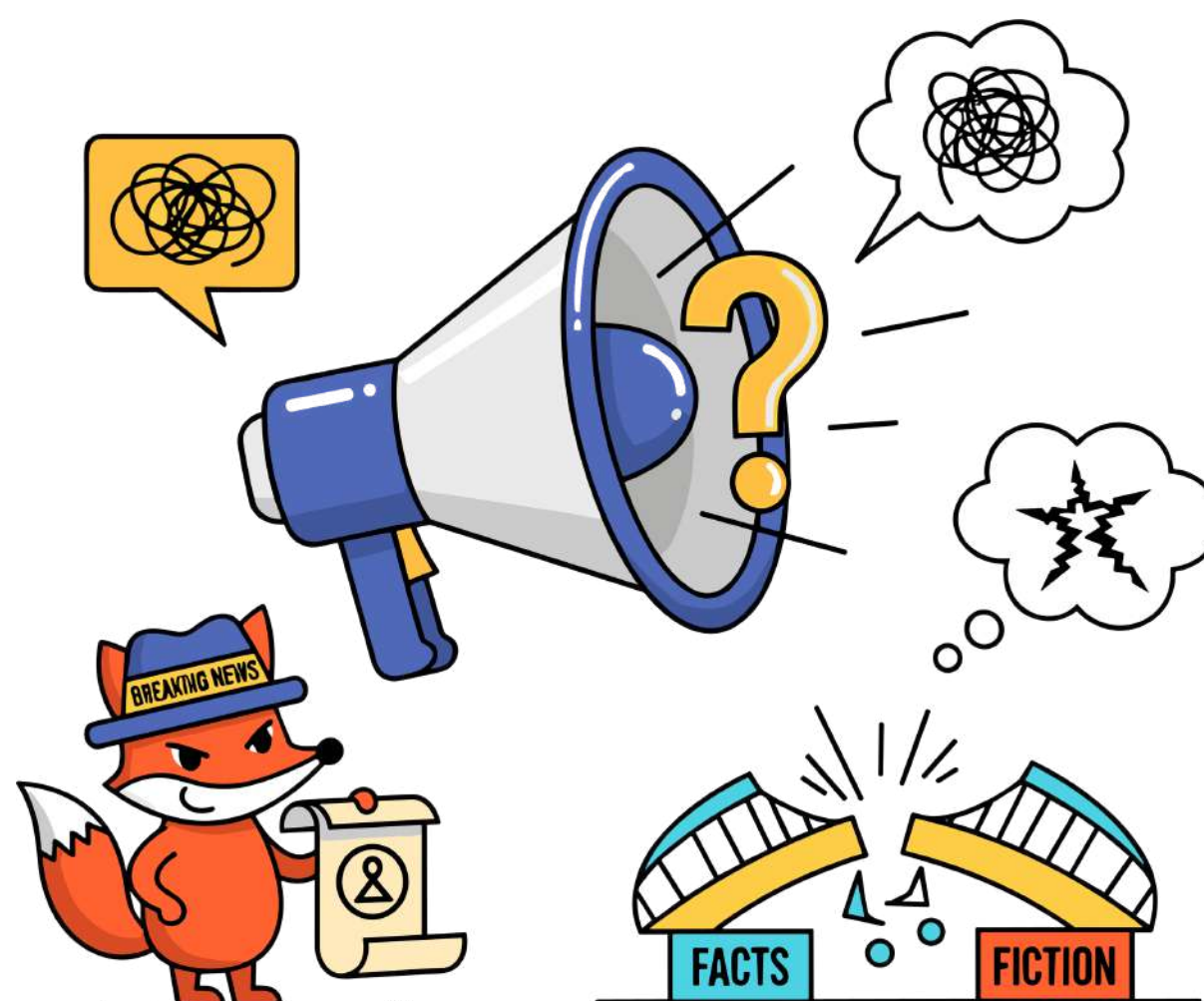
- Abilități de ascultare.
- Spirit de observație și analiză.

Avantaje:

- Ușor de aplicat.
- Creează legături personale între participanți.

Limite și dezavantaje:

- Unii pot fi reticenți în a împărtăși informații personale.
- Necesită atenție și implicare reală pentru a fi eficient.



Scenarii de utilizare la clasă: Folosit la început de an școlar sau într-o echipă nouă, pentru a încuraja elevii să se cunoască și să creeze o atmosferă deschisă.

4. Ecuson colaborativ: Completați numele

Descriere detaliată:

Fiecare participant primește un ecuson necompletat și trebuie să își scrie numele cu ajutorul colegilor. Mai exact trebuie să găsească colegii care au literele necesare în numele lor și să îi roage să îi completeze ecusonul literă cu literă. Dacă numărul participanților este destul de mare ecusonul este complet necompletat, dacă numărul este destul de redus, atunci e nevoie ca anumite litere să fie deja scrise.

Competențe dezvoltate:

- Abilități sociale și colaborative.
- Atenție la detalii.

Avantaje:

- Promovează colaborarea spontană.
- Ajută la reținerea numelor colegilor.

Limite și dezavantaje: Poate fi dificil dacă grupul este foarte eterogen.

Scenarii de utilizare la clasă: Perfect pentru primele ore ale unui nou colectiv sau la debutul unui proiect colaborativ.





Co-funded by
the European Union

5. Mutarea pixurilor

Descriere detaliată:

Participanții trebuie să mute mai multe pixuri dintr-o zonă în alta, aruncându-le între ei (nu le pot transmite celor de lângă). Obiectivul este să nu scape pixurile și să le transporte rapid.

Competențe dezvoltate:

- Încredere între colegi.
- Abilități de planificare și execuție rapidă.

Avantaje:

- Întărește spiritul de echipă.
- Stimulează coordonarea și gândirea strategică.

Limite și dezavantaje:

- Necesită o sală spațioasă.
- Poate deveni frustrant dacă participanții nu reușesc rapid.

Scenarii de utilizare la clasă: Poate fi folosit la ore de sport sau ca activitate de echipă pentru a lucra la coordonare și strategie (de exemplu, înaintea unui proiect de grup).





Co-funded by
the European Union

6. „Împușcă-ți vecinul!”

Clasificare:

Tip: Joc de energizare și icebreaking

Domeniu: Educație nonformală

Scop: Dezvoltarea atenției, vitezei de reacție și memoriei

Grup țintă: Elevi și adulți, orice nivel de studiu

Descriere detaliată:

Participanții se așază într-un cerc și coordonatorul desemnează aleatoriu doi dintre ei. Aceștia trebuie să spună cât mai repede numele adversarului. Cine răspunde corect primul rămâne în joc; celălalt este eliminat. Jocul continuă până când rămân doar doi participanți, care se așază spate în spate, simulând un duel clasic. La un cuvânt-cheie, trebuie să se întoarcă și să spună numele adversarului cât mai repede. Coordonatorul poate adăuga suspans folosind cuvinte asemănătoare pentru a testa atenția.

Competențe dezvoltate:

- Viteză de reacție
- Atenție distributivă
- Spirit competitiv sănătos
- Capacitatea de a gestiona emoțiile sub presiune

Avantaje:

- Dezvoltă atenția și viteza de reacție.
- Creează o atmosferă relaxată și distractivă.
- Poate fi aplicat la orice nivel de vârstă.

Limite și dezavantaje:

- Necesită spațiu generos pentru desfășurare.
- Poate genera anxietate la elevii mai timizi.
- Excluderea participanților poate crea frustrări dacă nu este gestionat cu tact.

Scenarii de utilizare la clasă:

La o oră de limba română, pentru a reactiva atenția după o activitate intensă de lectură, profesorul organizează acest joc. Numele pot fi înlocuite cu termeni literari sau gramaticali pentru a integra jocul în conținutul lecției (ex.: „subiect”, „predicat”).





Co-funded by
the European Union

7. „Lacul și bolovanii” (Crossing the River)

Clasificare:

- Metodă de colaborare și strategie.
- Joc motivațional și de rezolvare de probleme.

Descriere detaliată:

Grupul de elevi este împărțit în două echipe de o parte și de cealaltă a unui „lac” imaginar – o parte din sala de clasă. Fiecărei echipe i se trasează ca sarcină să treacă dintr-o parte în cealaltă a lacului, folosindu-se de o serie de bolovani – foi de hârtie, dar care sunt în număr mai mic decât participanții. Deși pare competitiv, soluția optimă este colaborarea între echipe.

Competențe dezvoltate:

- Lucru în echipă.
- Adaptabilitate și rezolvare de probleme.

Avantaje:

- Stimulează colaborarea și gândirea strategică.
- Crește coeziunea grupului
- Foarte interactiv și memorabil.

Limite și dezavantaje:

- Necesită un spațiu mare.
- Uneori participanții pot căuta „scurtături”
- Poate fi frustrant pentru participanții timizi.

Scenarii de utilizare la clasă:

- Activitate outdoor pentru dezvoltarea spiritului de echipă.
- Într-o oră de consiliere, profesorul propune acest joc pentru a încuraja cooperarea într-o clasă nou-formată





Co-funded by
the European Union

8. „Dansul în perechi”

Clasificare:

- Metodă de energizare/icebreaking
- Activitate motrică și socială

Descriere detaliată:

Participanții se împart în perechi și dansează urmând mișcările instructorului. Însă nu oricum, ci ca un întreg, partenerul din stânga imită partea stângă a instructorului, iar cel din dreapta partea dreaptă.

Activitatea este ritmată, distractivă și solicită coordonare între parteneri.

Competențe dezvoltate:

- Coordonare și atenție.
- Colaborare și încredere.
- Relaxare și integrare în grup.

Avantaje:

- Destinde atmosfera și elimină tensiunile.
- Dezvoltă coordonarea motrică și încrederea reciprocă.
- Creează o stare de bine și favorizează învățarea.

Limite și dezavantaje:

- Unii elevi pot fi reticenți la interacțiune fizică.
- Necesită spațiu adecvat și posibilă adaptare în funcție de grup.

Scenarii de utilizare la clasă: Util în prima oră de sport sau în orice clasă care începe o activitate de echipă (ex. atelier interdisciplinar).





Co-funded by
the European Union

9. Jocul de desen pe spate

Descriere detaliată:

Elevii sunt aranjați în șir, unul după altul. Ultimul elev primește un model simplu desenat pe spate de către profesor. Fiecare elev trebuie apoi să reproducă modelul pe spatele colegului din față. Primul elev din șir va desena pe hârtie modelul final. La final, se compară desenul final cu modelul inițial pentru a observa cât de mult s-a „distorsionat” mesajul.

Competențe dezvoltate:

- Îmbunătățirea comunicării non-verbale;
- Creșterea atenției și preciziei;
- Consolidarea lucrului în echipă.

Avantaje:

- Activitate interactivă și distractivă;
- Stimulează colaborarea și încrederea.

Limite și dezavantaje:

- Necesită spațiu adecvat și o clasă disciplinată;
- Uneori pot apărea disconforturi (dacă elevii nu sunt obișnuiți cu contactul fizic).

Scenarii de utilizare la clasă: Ideal ca activitate de încălzire la începutul unei ore sau ca pauză activă între două lecții solicitante.

10. „Spune-mi cine sau ce sunt?”

Clasificare: Metodă colaborativă și de recapitulare.

Descriere detaliată:

Participanții au foi lipite pe spate cu informații. Ei trebuie să colaboreze pentru a descoperi ce scrie pe foaia lor, punând întrebări celorlalți și comparând datele descoperite.

Competențe dezvoltate:

- Comunicare eficientă.
- Gândire strategică.

Avantaje:

- Crește interacțiunea și spiritul de echipă.
- Ajută la consolidarea informațiilor deja învățate.

Limite și dezavantaje:

- Poate deveni haotic dacă grupul e mare și zgomotos.
- Necesită spațiu deschis.

Scenarii de utilizare la clasă: Recapitulare la biologie (denumiri de plante/animale), la istorie (evenimente/ani).





Co-funded by
the European Union

11. „Scrie și desenează”

Clasificare: Metodă ludică de comunicare și învățare vizuală.

Descriere detaliată:

Un elev transmite un mesaj colegului din stânga, care creează o imagine/desen pe baza acelui mesaj. Fiecare participant continuă lanțul, văzând doar desenul colegului anterior, fără a ști mesajul inițial. Ultimul elev trebuie să descifreze mesajul original după desenul final.

Competențe dezvoltate:

- Gândire vizuală și creativitate.
- Înțelegerea procesului de comunicare și a riscurilor de „distorsionare” a mesajului.
- Cooperare și răbdare.

Avantaje:

- Distractiv și creativ.
- Scoate în evidență distorsiunile de comunicare.
- Stimulează gândirea vizuală.

Limite și dezavantaje:

- Poate dura destul de mult.
- Necesită materiale (hârtie, creioane).

Scenarii de utilizare la clasă:

La o oră de educație plastică sau limba română, profesorul poate folosi acest joc pentru a discuta despre importanța clarității în comunicare și pentru a observa cum mesajele se pot schimba pe parcurs.





Co-funded by
the European Union

12. Gamification – Lectura Puzzle și Citește și Povestește

Clasificare:

Tip: Metodă activ-participativă

Domeniu: Didactic, centrat pe dezvoltarea competențelor de lectură

Scop: Stimularea învățării active prin joc

Grup țintă: Elevi (nivel primar, gimnazial și liceal)

Descriere detaliată:

Gamification implică aplicarea mecanismelor de joc în contexte educaționale. În această sesiune, două idei-cheie au fost dezvoltate:

1. Lectura Puzzle: Elevii extrag fragmente de text dintr-un bol și trebuie să le pună în ordine logică pentru a reconstrui un text coerent.

2. Citește și Povestește: Elevii citesc un fragment și apoi povestesc colegilor ceea ce au înțeles, făcând schimb de perspective.

- Competențe dezvoltate:
- Gândire logică și critică
- Colaborare și comunicare
- Abilități de lectură și înțelegere a textului
- Creativitate și adaptabilitate

Avantaje:

- Stimulează motivația și implicarea activă.
- Îmbunătățește capacitatea de lectură și înțelegerea textului.
- Încurajează colaborarea și competiția sănătoasă.

Limite și dezavantaje:

- Necesită pregătire suplimentară.
- Poate fi dificil pentru elevii cu dificultăți de citire.
- Poate degenera în distracție excesivă dacă nu este bine structurat.

Scenarii de utilizare la clasă:

La o lecție de istorie, profesorul oferă fragmente disperate dintr-un text despre Revoluția Franceză. Elevii, organizați pe grupuri, trebuie să reconstituie corect ordinea evenimentelor. Ulterior, fiecare grup prezintă o versiune povestită a evenimentelor.





Co-funded by
the European Union

Metode de introspecție și dezvoltare personală

1. Exercițiul de recunoștință – „Lista celor 10 motive de recunoștință”

Descriere detaliată:

Metodă de introspecție și dezvoltare personală în care elevii sunt invitați să reflecteze asupra vieții lor și să noteze 10 motive pentru care sunt recunoscători. După redactare, se creează un spațiu sigur unde fiecare poate împărtăși unul dintre motivele sale cu colegii. Profesorul poate încuraja discuții despre ceea ce înseamnă recunoștința și impactul său asupra stării de bine.

Competențe dezvoltate:

- Auto-reflecție și conștientizare de sine;
- Empatie și deschidere către ceilalți;
- Creșterea rezilienței emoționale și o perspectivă pozitivă asupra vieții.

Avantaje:

- Creează o atmosferă caldă și deschisă;
- Stimulează sănătatea emoțională și sentimentul de apartenență.

Limite și dezavantaje:

- Poate fi dificil pentru elevii mai retrași;
- Necesită timp și atenție din partea profesorului pentru a asigura un climat sigur.

Scenarii de utilizare la clasă: La începutul unei perioade școlare (ex. după vacanță) sau într-un moment de tensiune, acest exercițiu ajută la reglarea emoțională și consolidarea grupului.

2. „Managementul relațiilor școală – familie – elevi”

Descriere detaliată:

Elevii sunt invitați să discute despre rolurile și responsabilitățile fiecărui actor educațional (școală, familie, elevi). Pot fi formulate întrebări precum:

- *Care este rolul familiei în sprijinirea educației?*
- *Cum ar trebui să comunice școala cu părinții?*
- *Care sunt responsabilitățile elevului?*

Competențe dezvoltate:

- Gândire critică și simț civic;
- Înțelegerea mecanismelor educaționale;
- Dezvoltarea responsabilității personale și a implicării.

Avantaje:

- Stimulează reflecția profundă;
- Poate clarifica neînțelegerile frecvente între cei trei actori.

Limite și dezavantaje:

- Poate părea abstract pentru elevii mai mici;
- Necesită o bună moderare a discuțiilor pentru a rămâne constructive.

Scenarii de utilizare la clasă: Poate fi folosit la ore de dirigentie pentru a discuta climatul educațional sau la începutul anului pentru a stabili reguli și a clarifica roluri.





Co-funded by
the European Union

3. Poziționarea pe baza unor situații concrete

Clasificare: Metodă de dezbatere și introspecție

Descriere detaliată:

Participanții sunt provocați să își exprime poziția (De acord / Nu știu / Dezacord) în legătură cu diferite situații legându-se de bullying, apoi să își argumenteze alegerea.

Avantaje:

- Încurajează exprimarea liberă a opiniilor
- Stimulează gândirea critică
- Creează un climat deschis de dialog

Limite și dezavantaje:

- Poate genera tensiuni dacă opiniile sunt foarte divergente
- Necesită facilitare atentă

Scenarii de utilizare la clasă:

- La ore de educație civică, dezvoltare personală sau consiliere
- Pentru teme sensibile unde este necesară reflecție personală

4. Clasificarea tipurilor de bullying

Descriere detaliată:

Participanții primesc cartonașe cu diverse tipuri de bullying și trebuie să le ordoneze de la cel mai grav la cel mai ușor.

Clasificare: Metodă de colaborare și analiză critică.

Avantaje:

- Stimulează analiza critică
- Scoate la iveală diferențele de percepție între participanți
- Promovează lucrul în echipă

Limite și dezavantaje:

- Poate fi subiectivă
- Necesită o discuție clarificatoare la final

Scenarii de utilizare la clasă:

- În campanii anti-bullying
- La ore tematice despre drepturile omului și empatie





Co-funded by
the European Union

5. „Să prăjim un ou” – Explorarea celor trei tipuri de educație

Descriere detaliată:

Elevii, împărțiți în grupuri, primesc provocarea de a descrie cum ar realiza un proces simplu (ex. prăjirea unui ou) în trei moduri diferite:

- Educație formală: Se urmează pași bine definiți, cu reguli stricte (ex.: manual de bucătărie, instructor);
- Educație nonformală: Învățare prin joc sau ateliere (ex.: gătit într-un club culinar);
- Educație informală: Învățare accidentală sau observată acasă, fără reguli stricte (ex.: copilul vede părinții și încearcă singur).

Competențe dezvoltate:

- Gândire critică;
- Înțelegerea diferențelor între diverse contexte educaționale;
- Creativitate.

Avantaje:

- Clarifică noțiuni teoretice prin practică;
- Încurajează lucrul în echipă.

Limite și dezavantaje:

- Necesită explicații clare pentru a înțelege conceptele;
- Pot apărea confuzii dacă elevii nu sunt ghidați bine.

Scenarii de utilizare la clasă: Poate fi folosit la ore de dirigenție, educație civică sau pedagogie, când se discută metodele educaționale.





Co-funded by
the European Union

6. Vânătoare de informații – format clasic

Descriere: Într-un muzeu sau expoziție, participanții sunt împărțiți în perechi și primesc o fișă-sarcina pentru a identifica detalii despre anumite exponate. Această metodă stimulează atenția și spiritul de observație.

Clasificare: Metodă nonformală, activitate colaborativă, învățare prin descoperire.

Avantaje:

- Promovează gândirea critică
- Munca în echipă și observarea detaliilor.

Limite și dezavantaje:

- Necesită pregătire atentă și poate fi influențată de aglomerație.

Scenarii de utilizare la clasă:

Participanții trebuie să găsească și să descrie un fragment de frescă antic.

7. Teatru improvizat – Punerea în scenă a anumitor momente/povestiri

Descriere detaliată:

O parte din elevi pot adapta anumite momente din lecțiile cu caracter istoric sau din anumite povestiri, în timp ce cealaltă parte de elevi participă în calitate de spectatori. Activitatea vizează exprimarea creativității și întărirea legăturilor culturale.

Clasificare: Metodă nonformală, metodă de exprimare artistică, învățare culturală.

Avantaje:

- Stimulează creativitatea
- Dezvoltă abilități de comunicare și colaborare.

Limite și dezavantaje:

- Poate pune probleme participanților mai retrași;
- Necesită timp pentru pregătire.

Scenarii de utilizare la clasă: Poate fi utilizată cu succes pentru a descrie anumite evenimente istorice, religioase sau anumite momente din povestiri, momente, schițe etc.





Co-funded by
the European Union

Metode digitale

1. Tur ghidat interactiv și utilizarea realității augmentate - Chronos

Descriere detaliată:

Există o multitudine de modalități prin care se pot realiza tururi interactive fie prin intermediul tablei inteligente, fie prin ochelarii speciali de realitate augmentată sau chiar cu ajutorul aplicațiilor de telefon. O astfel de aplicație este Chronos, care oferă realitate augmentată și reconstrucții 3D ale Parthenonului.

Clasificare: Metodă nonformală, bazată pe învățare experiențială și utilizarea resurselor digitale.

Avantaje:

- Crește angajamentul,
- Stimulează curiozitatea
- Face lecția vizuală și captivantă.

Limite și dezavantaje:

- Necesită resurse tehnologice;
- Poate fi dificil pentru grupuri mari.

Scenarii de utilizare la clasă:

Utilizarea aplicației Chronos pentru a vizualiza Acropolele a transformat excursia într-o lecție practică de istorie.

2. Vânătoarea de informații digitală (Treasure Hunt Digital)

Descriere detaliată:

Această metodă presupune o competiție bazată pe indicii digitale, în care participanții trebuie să găsească diverse locații sau să îndeplinească misiuni folosind o aplicație mobilă (ex. Actionbound). Sarcinile includ întrebări de cultură generală, realizarea de fotografii și clipuri video, sau rezolvarea unor puzzle-uri digitale.

Clasificare:

Tip: Metodă de învățare nonformală

Mediu: Outdoor/Urban

Instrumente: Aplicație mobilă (Actionbound)

Competențe dezvoltate:

- Lucru în echipă,
- Orientare,
- Rezolvare de probleme,
- Competențe digitale

Avantaje:

- Stimulează curiozitatea și explorarea activă
- Îmbină tehnologia cu mișcarea fizică
- Crește motivația prin gamificare
- Dezvoltă competențe transversale





Co-funded by
the European Union

Limite și dezavantaje:

- Necesită acces la internet și dispozitive mobile
- Poate fi dificil de implementat în zone fără repere clare
- Necesită planificare detaliată

Scenarii de utilizare la clasă:

- Organizarea unei vânători de comori în jurul școlii pentru familiarizarea cu istoria locală
- Integrarea metodei la ore de geografie pentru descoperirea reperelor naturale
- Activități interdisciplinare (istorie + tehnologie) în excursii educative

3. Explorarea biodiversității urbane

Descriere detaliată:

Această metodă implică observarea și documentarea directă a florei și faunei dintr-un parc sau spațiu verde. Participanții primesc fișe de lucru și misiuni de identificare a plantelor, insectelor și păsărilor, promovând învățarea prin descoperire și colaborare.

Clasificare:

Tip: Învățare experiențială/outdoor

Mediu: Parcuri, grădini botanice

Instrumente: Fișe de lucru, aplicații mobile de identificare

Competențe dezvoltate: Observare, spirit critic, colaborare, conștientizare ecologică

Avantaje:

- Stimulează interesul pentru natură
- Promovează învățarea activă și multisenzorială
- Poate fi adaptată pentru toate vârstele

Limite și dezavantaje:

- Poate depinde de condițiile meteo
- Necesită aprobări/organizare logistică
- Limitată de biodiversitatea disponibilă în zonă

Scenarii de utilizare la clasă:

- Lecții de științe naturale în parc pentru identificarea speciilor locale
- Proiecte ecologice privind biodiversitatea urbană
- Activități tematice în Săptămâna Verde sau Ziua Pământului





Co-funded by
the European Union

Metode de evaluare

1. Termometrul învățării

Clasificare: Metodă vizuală de evaluare.

Descriere detaliată:

Elevii poziționează pe un panou vizual (termometru) aspectele plăcute în partea de sus și cele mai puțin plăcute jos.

Competențe dezvoltate: Spirit critic constructiv.

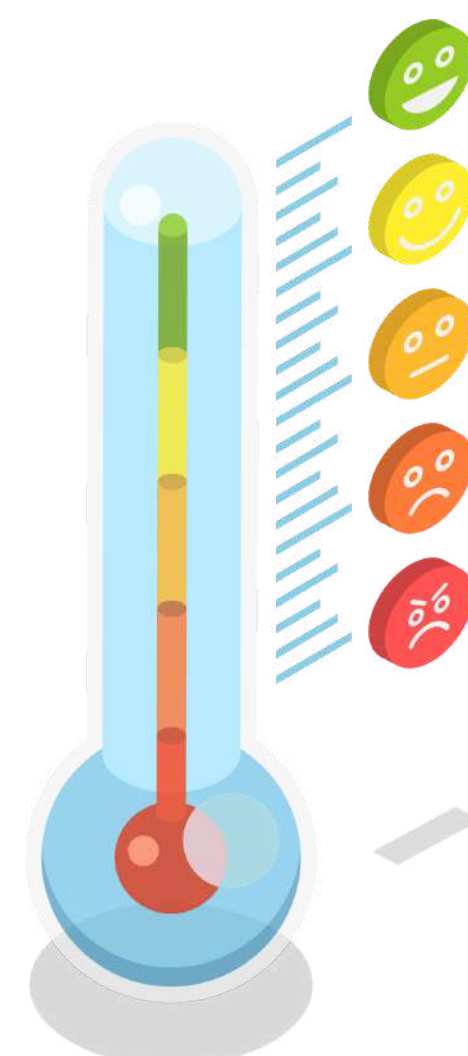
Avantaje:

- Ușor de aplicat și interpretat.
- Vizual și rapid.

Limite și dezavantaje:

- Nu oferă detalii despre motive.
- Poate simplifica prea mult feedback-ul.

Scenarii de utilizare la clasă: Feedback rapid după orice lecție interactivă



2. Întreabă – răspunde – scrie – observă (Learning Outcomes Interview)

Clasificare:

- Metodă de evaluare formativă.
- Dezvoltare a introspecției și autoevaluării.

Descriere detaliată:

Participanții lucrează în grupuri de câte 4: un observator, un intervievator, un intervievat și un secretar.

Fiecare grup primește o fișă cu întrebări din lecțiile învățate, provocări, lucruri plăcute/neplăcute, la care trebuie să răspundă cel chestionat în timp ce secretarul notează pe foaie răspunsurile. Rolurile se schimbă astfel că fiecare din elevi trece prin toate cele patru situații.

Un astfel de exercițiu este extrem de valoros din punct de vedere pedagogic. În primul rând, le oferă participanților oportunitatea de a-și dezvolta abilitățile de comunicare și de ascultare activă, fiind nevoiți să pună întrebări relevante și să acorde atenție răspunsurilor celorlalți. În al doilea rând, permite fiecărei persoane să își exprime gândurile într-un cadru sigur, oferind spațiu pentru reflecție și autoanaliză.

Competențe dezvoltate: Comunicare clară, autoanaliză.

Avantaje:

- Crește gradul de conștientizare a învățării.
- Ajută profesorul să evalueze eficiența materialului predat

Limite și dezavantaje:

- Necesită timp și răbdare.
- Poate pune presiune pe elevii timizi.

Scenarii de utilizare la clasă: Evaluare după un proiect amplu sau la final de semestru





Co-funded by
the European Union

3. Quizizz – Evaluare gamificată – evaluare digitală

Descriere detaliată:

Platformă online care permite crearea de chestionare interactive cu elemente de joc. Participanții răspund în timp real de pe telefoane, competiția fiind stimulată printr-un clasament dinamic.

Competențe dezvoltate:

- Reținerea informațiilor
- Reacție rapidă,
- Utilizarea responsabilă a tehnologiei.

Avantaje:

- Crește motivația și implicarea elevilor
- Feedback imediat și raportare ușoară
- Ușor de integrat în lecții

Limite și dezavantaje:

- Necesită dispozitive și conexiune stabilă la internet
- Unii elevi pot fi distrași de partea ludică
- Poate crea anxietate de competiție la unii elevi

Scenarii de utilizare la clasă:

După o lecție de istorie, profesorul creează un quiz pe Quizizz pentru recapitulare. Elevii răspund în timp real, iar clasamentul final este analizat împreună.

Poate fi folosit la finalul unei unități de învățare pentru recapitulare și consolidare.





Co-funded by
the European Union

Activități outdoor

De ce activități outdoor?

Activitățile desfășurate în aer liber creează un context autentic de învățare: elevii observă direct mediul, se mișcă, colaborează, investighează și reflectează. În educația ecologică, outdoor-ul nu este „o pauză în natură”, ci o strategie didactică ce dezvoltă:

- grija și responsabilitatea față de natură;
- autonomia în învățare;
- gândirea critică și spiritul de observație;
- competențe sociale (colaborare, comunicare, asumarea rolurilor);
- conexiuni interdisciplinare între discipline și viața reală.

Principii-cheie pentru activități outdoor

Pentru ca activitatea să fie reușită, este necesar să fie proiectată pe baza următoarelor principii:

1. Scop clar, sarcină simplă
2. Elevii trebuie să știe „Ce fac?” și „De ce fac?”.
3. Învățare prin experiență (learning by doing)
4. Elevii explorează, colectează date, testează idei, nu doar ascultă explicații.
5. Colaborare și roluri
6. În echipe, fiecare elev primește un rol: observator, colector, cronometrist, fotograf, prezentator etc.
7. Reflecție obligatorie
8. Învățarea se fixează prin întrebări de reflecție și discuții ghidate.
9. Integrare curriculară
10. Activitățile au legături explicite cu competențe/discipline: română, matematică, științe, arte, geografie etc.

Organizare practică: înainte – în timpul – după

A. Înainte de ieșirea outdoor (5–10 min)

- Stabilirea regulilor: siguranță, respect pentru natură, limitele spațiului.
- Împărțirea pe echipe și roluri.
- Clarificarea sarcinii + exemplu scurt (modelare).
- Distribuirea materialelor (fișe, săculeți, instrumente).

B. În timpul activității (20–40 min)

- Profesorul: facilitator, ghid, observator.
- Intervenții scurte: întrebări, orientare, încurajare.
- Documentare: fotografii, notițe, colectare de obiecte permise.





Co-funded by
the European Union

C. După activitate (10–15 min)

- Reflecție (întrebări ghidate).
- Organizarea rezultatelor: sortare, tabel, poster, mini-prezentări.
- Conectare cu „ce facem mai departe” (acțiuni eco la școală/acasa).





Co-funded by
the European Union

Colecție de exemple de activități outdoor

Activitatea 1. Măsurători în natură

Descriere detaliată: Elevii explorează un spațiu natural (curtea școlii, parcul, pădurea) și măsoară diverse elemente: înălțimea unui copac, grosimea trunchiului, lungimea unei umbre, distanța dintre două obiecte. Pot fi folosite instrumente simple (rigle, rulete, benzi metrice) sau metode indirecte (de exemplu, măsurarea umbrei proprii și raportarea proporțională la umbra copacului).

Etapele activității:

1. Profesorul explică obiectivele (ce se măsoară, cum și de ce).
2. Elevii primesc instrumentele de măsurare și fișe de notare.
3. Se organizează în echipe și aleg elementele naturale de măsurat.
4. Realizează măsurătorile, notează rezultatele și compară metodele.
5. La final, discută despre rezultate și aplicabilitate.

Discipline: Matematică, Științe, Educație tehnologică, Limbi străine (Elevii pot lucra în perechi și descriu obiectele măsurate în limba engleză/franceză. De exemplu: This leaf is 12 cm long. The branch weighs about 300 grams).

Competențe dezvoltate: rezolvare de probleme, gândire critică, vocabular științific, aplicarea teoriei în practică.

Activitatea 2. Adoptă un copac

Descriere detaliată: Elevii aleg un copac pe care îl „adoptă” pe o perioadă (lună, semestru, an). Observă schimbările sezoniere, fac desene, fotografii, notează impresii, scriu texte descriptive sau chiar poezii inspirate de acel copac. Activitatea evidențiază faptul că, deși nu este posibil să remediem integral degradarea mediului înconjurător, prin educație putem forma generații capabile să dezvolte o atitudine de respect și atașament față de natură.

Etapele activității:

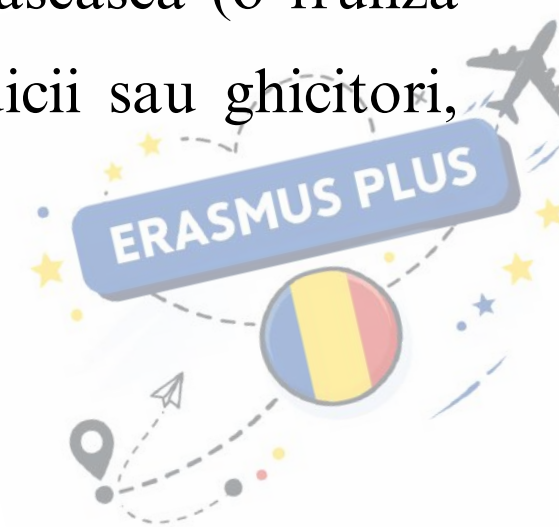
1. Profesorul explică simbolistica activității și rolul naturii.
2. Elevii aleg un copac și îi dau un „nume”.
3. Periodic, elevii îl vizitează, îl descriu (culori, forme, schimbări), îl fotografiază sau realizează schițe.
4. La finalul perioadei, creează un portofoliu/jurnal cu „povestea copacului”.

Discipline: Științe, Limba română (descriere, narațiune), Arte, Educație civică.

Competențe dezvoltate: observare, exprimare scrisă și artistică, responsabilitate ecologică, empatie.

Activitatea 3: Vânătoare de comori naturale

Descriere detaliată: Elevii primesc o listă de elemente din natură pe care trebuie să le găsească (o frunză galbenă, un con de brad, o piatră netedă etc). Profesorul poate transforma lista în indicii sau ghicitori, pentru a spori suspansul.





Ca extensie educațională a activității clasice de Scavenger Hunt, sarcinile pot fi completate cu o componentă de limbaj: elevii sunt provocați să găsească obiecte care încep cu anumite litere ale alfabetului (de exemplu: F – frunză, P – piatră). Activitatea poate fi organizată individual sau pe echipe și adaptată nivelului de vârstă prin selectarea unui număr limitat de litere sau prin solicitarea formulării de enunțuri simple care să justifice alegerea obiectelor.

Etapele activității:

1. Profesorul pregătește lista (în română sau într-o limbă străină).
2. Elevii sunt împărțiți pe echipe și primesc reguli (nu distrugem plante, nu rupem ramuri mari etc.).
3. Caută obiectele și le adună într-un „coș al comorilor”.
4. La final, fiecare echipă prezintă obiectele găsite și explică unde le-a descoperit.
5. Bonus: pot inventa povești sau scurte descrieri în engleză/franceză cu obiectele colectate.

Discipline: Științe, Geografie, Limbi străine.

Competențe dezvoltate: colaborare, atenție distributivă, vocabular tematic, creativitate.

Activitatea 4: Vânătoarea de culori în natură

Descriere detaliată:

Activitatea „Vânătoarea de culori în natură” este o experiență outdoor de tip explorare dirijată, în care elevii observă mediul înconjurător și identifică elemente (preferabil naturale) care corespund unor categorii cromatice stabilite anterior. Sarcina este susținută de un suport vizual (panou tip curcubeu/benzi colorate) pe care elevii fixează, cu ajutorul cleștilor de rufe, obiectele găsite la culoarea potrivită.



Activitatea stimulează atenția la detalii, dezvoltă vocabularul descriptiv și promovează comportamente responsabile față de natură (colectare etică, fără deteriorare, păstrarea curățeniei). Se poate utiliza ca activitate introductivă, de consolidare sau ca secvență practică într-un demers interdisciplinar (științe–arte–limbaj–matematică).

Discipline: Științe ale naturii, Arte vizuale, Dezvoltare personală, Limba română (opțional), Matematică (opțional)

Vârstă elevi: 5–10 ani

Materiale necesare: carton, markere sau vopsea acrilică, pensule, clești de rufe

Pregătirea activității: Pe o bucată de carton se trasează, cu ajutorul unui creion, forma unui curcubeu sau a unei benzi cu mai multe spații.

Se decupează forma cu grijă. Fiecare segment al curcubeului se colorează cu vopsea acrilică sau markere, folosind culorile pe care dorim să le căutăm în natură (de exemplu: roșu, galben, verde, roz, maro etc.). După uscare, se prind cleștii de rufe pe marginea panoului.





Co-funded by
the European Union

Desfășurarea activității

1. Elevii ies în curtea școlii, parc sau grădină.

1. Fiecare copil sau echipă caută obiecte naturale sau din mediul înconjurător care corespund culorilor de pe panou (frunze, flori, bucăți de scoarță, hârtie, capace etc.).
2. Obiectele găsite se prind cu cleștii de rufe în dreptul culorii corespunzătoare.

Competențe dezvoltate:

- Observare și investigare: identificarea elementelor din mediul natural, atenție la detalii, discriminare vizuală.
- Comunicare: denumirea culorilor și a obiectelor, descriere orală a descoperirilor, justificarea alegerilor.
- Cooperare: lucru în perechi/echipe, asumarea rolurilor și respectarea regulilor comune.
- Motricitate fină: manipularea obiectelor și utilizarea cleștilor de rufe.
- Educație ecologică: atitudine responsabilă față de natură, colectare etică, grijă pentru spațiul explorat.

Activitatea 5: Pictură cu materiale naturale

Descriere detaliată: Elevii adună materiale din natură (frunze, iarbă, flori, pământ, cărbune, nisip) și le folosesc pentru a picta sau a crea colaje/mandale.

Etapele activității:

1. Profesorul explică regulile (luăm doar materiale căzute sau abundente, nu distrugem mediul).
2. Elevii colectează materiale.
3. Creează desene sau colaje pe coli mari de hârtie/carton.
4. Prezintă lucrările colegilor și discută despre simbolurile alese.

Discipline: Arte vizuale, Științe (origine și tipuri de materiale), Educație plastică.

Competențe dezvoltate: creativitate, exprimare vizuală, sensibilitate estetică, gândire ecologică.

Activitatea 6: Orientarea cu busola

Descriere detaliată: Elevii învață să folosească busola pentru a recunoaște direcțiile și să citească hărți simple. Pot fi organizate trasee de orientare în curtea școlii sau într-un parc.

Etapele activității:

1. Profesorul arată cum se ține busola și cum se citește nordul.
2. Elevii învață să coreleze harta cu realitatea din jur.
3. Se stabilesc puncte de reper (copaci, clădiri, bănci).
4. Elevii parcurg trasee ghidate de busolă, singuri sau pe echipe.
5. Se organizează un mic „concurs de orientare”.

Discipline: Geografie, Educație fizică, Educație civică.

Competențe dezvoltate: orientare spațială, gândire logică, rezistență fizică, colaborare.



Activitatea 7: Artă botanică prin transfer natural de culoare



Descriere detaliată: Este o activitate artistică outdoor/in-door cu puternică componentă ecologică, care valorifică pigmenții naturali ai plantelor pentru a crea amprente botanice pe suport textil sau carton. Prin lovire controlată (cu ciocan de cauciuc), culorile florilor și frunzelor sunt transferate pe suprafață, rezultând compoziții unice, cu valoare estetică și educativă.

Activitatea facilitează învățarea experiențială, dezvoltă coordonarea mână–ochi și stimulează curiozitatea față de proprietățile naturale ale plantelor, fiind ușor de integrat în contexte interdisciplinare (arte–științe–educație ecologică).

Etapele activității:

1. Se selectează spațiul de lucru (curtea școlii, parc, clasă bine aerisită).
2. Se colectează flori și frunze căzute sau din zone permise (accent pe colectare responsabilă).
3. Se pregătesc materialele: carton gros sau bucăți de material textil deschis la culoare; folie/protecție pentru suprafața de lucru.
4. Se explică regulile de siguranță (folosirea ciocanului de cauciuc, distanță între participanți).
5. Elevii așază florile/frunzele pe suportul ales, creând o compoziție.
6. Peste plante se poate așeza o foaie subțire de hârtie sau material (opțional, pentru protecție).
7. Cu ajutorul unui ciocan de cauciuc (față netedă), elevii lovesc ușor și repetat până când pigmentul se transferă.
8. Plantele sunt îndepărtate, iar amprenta botanică este observată și analizată.
9. Lucrările sunt lăsate la uscat și expuse într-o mini-galerie.

Discipline: Arte vizuale și abilități practice, Științe ale naturii / Explorarea mediului, Educație ecologică, Dezvoltare personală, Chimie (pigmenți naturali – nivel gimnazial/liceal).

Competențe dezvoltate: creativitate și expresivitate artistică, observare și investigare, motricitate și coordonare, responsabilitate ecologică, colaborare și comunicare.

Activitatea 8: Semne de carte din flori presate și materiale reutilizate

Descriere detaliată: Aceasta este o activitate artistică cu valențe ecologice și creative, care valorifică materiale reutilizabile (ambalaje din plastic transparent) și elemente naturale (flori presate) pentru realizarea unor semne de carte personalizate. Activitatea promovează principiile economiei circulare, educația pentru mediu și lectura, oferind elevilor ocazia de a crea un obiect util, estetic și cu valoare simbolică (cadou, obiect personal).





Prin presarea florilor și sigilarea lor într-un suport transparent, elevii învață despre conservarea plantelor, fragilitatea elementelor naturale și importanța reutilizării materialelor în viața de zi cu zi.

Etapele activității

1. Se colectează flori și frunze (preferabil căzute sau din zone permise), respectând regulile de protecție a mediului.
2. Florile sunt presate în prealabil (între pagini de carte sau într-o presă de flori), timp de câteva zile.
3. Se pregătesc fâșii de plastic transparent provenite din ambalaje curate (copertă flexibilă, ambalaje alimentare rigide).
4. Se organizează materialele și se explică regulile de lucru și siguranță (folosirea perforatorului, a lipiciului).
5. Elevii aleg și aranjează florile presate pe fâșia de plastic, realizând o compoziție estetică.
6. Florile sunt fixate cu adeziv, aplicat cu grijă pentru a nu deteriora materialul.
7. Semnele de carte sunt lăsate la uscat, pe o suprafață plană.
8. După uscare, se perforează partea superioară a semnului de carte și se adaugă o panglică sau șnur decorativ.

Discipline: Arte vizuale și abilități practice, Educație ecologică, Științe ale naturii / Explorarea mediului, Limba română, Dezvoltare personală

Competențe dezvoltate: creativitate și expresivitate artistică, responsabilitate față de mediu, motricitate fină, planificare și organizare, comunicare și valorizare personală.

Activitatea 9: Story Stones - Povești inspirate din natură

Descriere detaliată: Aceasta este o activitate creativă care îmbină explorarea naturii cu dezvoltarea limbajului și a imaginației. Elevii folosesc pietre pe care sunt pictate simboluri simple (soare, copac, râu, pasăre, casă etc.) pentru a construi povești originale. Alegerea aleatorie a pietrelor stimulează dezvoltarea narativă oferind un cadru ludic și non-formal pentru exprimarea orală sau scrisă.

Etapele activității

1. Se colectează pietre netede (preferabil din curtea școlii sau aduse de acasă).
2. Pe pietre se pictează simboluri simple, ușor recognoscibile (de către elevi sau anterior, de către profesor).
3. Elevilor li se explică faptul că fiecare simbol reprezintă un element posibil al unei povești (personaj, loc, eveniment).
4. Elevii extrag aleator 3–5 pietre.
5. Pe baza imaginilor obținute, construiesc o poveste:
 - oral (în cerc, individual sau pe echipe) sau
 - scris (mini-poveste, bandă desenată, jurnal).

Discipline: Limba română, Limbi străine, Dezvoltare personală, Arte vizuale și abilități practice, Educație ecologică.

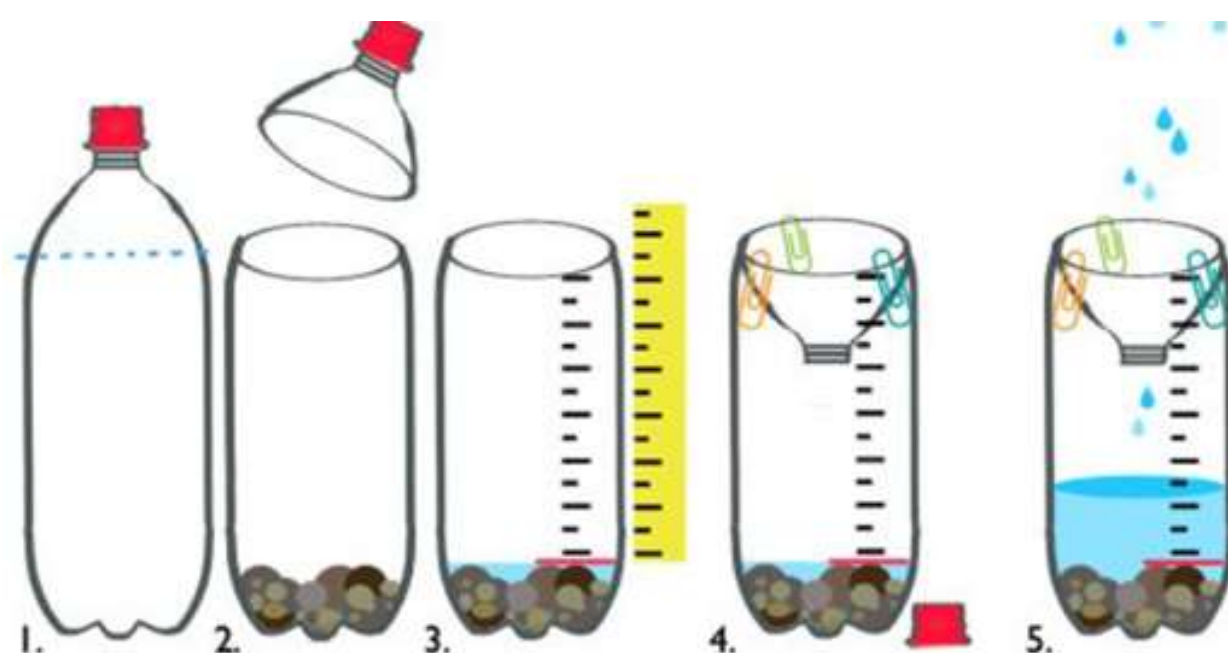
Competențe dezvoltate: exprimare orală și scrisă, structurarea unui text narativ (început–cuprins–încheiere), creativitate și imaginație, cooperare și ascultare active, valorizarea materialelor naturale.





Co-funded by
the European Union

Activitatea 10: Construim și folosim un pluviometru



Descriere detaliată: Aceasta este o activitate practică STEM care introduce elevii în noțiuni de bază despre vreme, precipitații și colectarea datelor. Prin realizarea unui pluviometru din materiale reciclate și monitorizarea cantității de ploaie, elevii învață să observe fenomenele naturale, să înregistreze date și să le interpreteze, dezvoltând o relație activă cu mediul înconjurător.

Etapele activității

1. **Pregătirea materialelor:** Sticle de plastic transparente (reutilizate), foarfece, marker permanent, riglă, pietricele.
2. **Construirea pluviometrului:**
 - Sticla se taie (operațiune realizată de adult).
 - Partea superioară se întoarce invers și se introduce ca pâlnie.
 - Se adaugă pietricele la bază pentru stabilitate.
 - Se trasează gradații (în cm sau mm).
3. **Colectarea datelor:**
 - Pluviometrul se amplasează într-un loc deschis.
 - Elevii măsoară zilnic cantitatea de apă colectată timp de o săptămână.
4. **Analiza și interpretarea:**
 - Datele sunt notate într-un tabel.
 - Se realizează grafice simple (coloane/linie).
 - Se discută diferențele dintre zile și condițiile meteo.

Discipline: Științe ale naturii / Explorarea mediului, Matematică, Geografie, Educație ecologică

Competențe dezvoltate: observarea și investigarea fenomenelor naturale, colectarea, organizarea și interpretarea datelor, utilizarea unităților de măsură, gândire logică și științifică, conștientizarea importanței resurselor naturale și a climei.





Activitatea 11. Cât de înalt este un copac?

Descriere detaliată: Activitatea propune o situație de învățare outdoor cu caracter investigativ, prin care elevii determină înălțimea unui copac folosind principiul asemănării triunghiurilor. Demersul didactic facilitează transferul cunoștințelor teoretice din matematică, fizică și biologie în contexte reale, dezvoltând gândirea logică, capacitatea de estimare și competențele de lucru în echipă. Activitatea se desfășoară în aer liber și valorifică mediul natural ca resursă educațională autentică.

Etapele activității

1. Introducerea activității
2. Cadrul didactic prezintă problema de investigat: Cum putem determina înălțimea unui copac fără a-l măsura direct?
3. Se reactualizează noțiuni legate de: triunghiuri asemenea, proporții și măsurători și estimări.
4. Organizarea elevilor
5. Elevii sunt împărțiți în echipe de lucru, fiecare echipă alegând un copac diferit și stabilindu-și rolurile (măsurare, notare date, calcul, prezentare).
6. Investigarea propriu-zisă
7. Elevii identifică o metodă de determinare a înălțimii copacului (de exemplu, folosind umbrele, obiecte de referință sau segmente proporționale).
8. Se efectuează măsurători utilizând: ruleta / metrul, pașii, bețe sau crengi.
9. Prelucrarea datelor
10. Datele obținute sunt notate în caiete și sunt realizate calculele necesare pentru estimarea înălțimii copacului.
11. Prezentarea și analiza rezultatelor
12. Fiecare echipă prezintă metoda utilizată, calculele efectuate și rezultatul obținut.
13. Se discută diferențele dintre estimări și posibilele surse de eroare.

Discipline: Matematică, Fizică, Biologie

Competențe dezvoltate: aplicarea cunoștințelor matematice în contexte reale, realizarea de investigații simple în mediul natural, măsurarea și estimarea distanțelor, utilizarea raționamentului proportional, lucrul colaborativ și asumarea responsabilităților.

Activitatea 12: 3R / 5R – Joc aplicativ pentru protejarea mediului

Descriere detaliată: Activitatea 3R/5R este un joc de mișcare cu caracter educativ, conceput pentru a consolida comportamentele ecologice responsabile. Elevii sunt provocați să identifice și să clasifice acțiuni concrete de protejare a mediului conform principiilor Reduce – Reutilizează – Reciclează – Refuză – Reintegrează. Activitatea favorizează învățarea activă, cooperarea și transferul valorilor ecologice în viața de zi cu zi.





Co-funded by
the European Union

Etapele activității

1. Introducerea conceptelor
2. Profesorul explică semnificația principiilor 3R/5R, adaptând numărul acestora la nivelul clasei.
3. Organizarea spațiului și a grupurilor
 - Se amenajează în spațiul exterior 3 sau 5 „baze”, marcate vizual cu etichetele corespunzătoare.
 - Clasa este împărțită în echipe de câte 5 elevi.
4. Desfășurarea jocului
 - Profesorul citește cu voce tare o acțiune concretă (ex.: „Folosește o sacoșă de pânză”).
 - Câte un elev din fiecare echipă aleargă către baza pe care o consideră corectă.
 - Alegerea este discutată și argumentată.
5. Consolidare și generalizare
6. Activitatea continuă până când sunt parcurse toate acțiunile propuse.
7. Se pot introduce și exemple oferite de elevi din experiența personală.

Exemple de acțiuni:

Reduceți

- Cumpără lucruri fără ambalaj.
- Folosește resturi de mâncare (nu le arunca la gunoi).
- Stinge lumina când ieși din cameră/clasă.
- Oprește robinetul de apă în timp ce te speli pe dinți.
- Nu cumpăra produse pe care nu le folosești doar pentru că sunt la promoție.

Reutilizați

- Donează hainele sau orice obiect în stare bună pe care nu îl mai folosești.
- Folosește sacoșe de pânză.
- Evită schimbarea gadgetului preferat doar pentru că a apărut un model cu performanțe puțin mai bune.
Dacă se strică, încearcă să-l reparați.
- Folosește apa în care ai spălat legumele pentru a uda plantele.
- Cumpără articole second hand.
- Împrumută cărți de la bibliotecă.
- Repară înainte de a arunca.

Reciclați

- Du sticla la centrele de colectare speciale.
- Pune bateriile folosite într-un container specializat.
- Cumpără textile din materiale sustenabile care pot fi reciclate.
- După ce ai terminat de băut apă dintr-o sticlă îmbuteliată, pune sticla în containerul special.





Co-funded by
the European Union

Refuzați

- Nu folosi sacose de unică folosință.
- Nu utiliza taxiul pentru a ajunge la școală.
- Nu cumpăra produse care nu sunt prietenoase cu mediul înconjurător.
- Chiar dacă un produs este gratuit, dacă nu ai nevoie de el, nu îl lua.
- Nu folosi produse non reciclabile.

Reintegrați

- Fă dintr-o cutie de carton una de depozitare pentru diverse obiecte.
- Fă dintr-un cauciuc uzat un suport pentru flori.
- Fă din paletă de lemn un produs de utilitate casnică.

Discipline: Geografie, Educație fizică, Joc și mișcare

Competențe dezvoltate: clasificarea informațiilor pe baza unor criterii date, înțelegerea și aplicarea principiilor economiei circulare, asumarea unui rol activ în protejarea mediului, cooperare și respectarea regulilor de joc, dezvoltarea unei atitudini responsabile față de resursele naturale.

Activitatea 13: Activitate de reflecție – „Banca bunătații”



Descriere detaliată: „Banca bunătații” este o activitate de reflecție și dezvoltare socio-emoțională, care contribuie la crearea unui climat educațional pozitiv și incluziv. Desfășurată într-un spațiu outdoor, activitatea îi încurajează pe elevi să exprime apreciere, empatie și recunoștință față de colegi, consolidând relațiile interpersonale din cadrul grupului.

Etapele activității

- Amenajarea spațiului - Se alege o bancă sau un loc simbolic din curtea școlii/parc, care devine „Banca bunătații”.
- Introducerea activității - Profesorul discută cu elevii despre importanța mesajelor pozitive și a respectului reciproc.
- Activitatea propriu-zisă - Fiecare elev scrie sau spune un mesaj pozitiv adresat unui coleg (apreciere, mulțumire, încurajare).
- Concluzionare - Se reflectează asupra modului în care cuvintele pot influența starea de bine a grupului.

Discipline: Dezvoltare personală, Consiliere și orientare

Competențe dezvoltate: empatie și respect față de ceilalți, comunicare pozitivă, autorefecție, construirea unui climat socio-emoțional sigur.





Co-funded by
the European Union

Activitatea 14: Jurnalul recunoștinței în natură

Descriere detaliată: Această activitate de tip mindfulness promovează starea de bine și conexiunea cu natura. Elevii sunt invitați să reflecteze asupra experiențelor trăite în mediul natural și să identifice elemente pentru care se simt recunoscători. Activitatea sprijină dezvoltarea unei relații responsabile și afective cu mediul înconjurător.

Etapele activității

1. Moment de liniște și observare
2. Elevii sunt invitați să se așeze într-un spațiu verde și să observe mediul înconjurător (sunete, culori).
3. Completarea jurnalului
4. Fiecare elev notează sau desenează trei lucruri pentru care este recunoscător în natură.
5. Împărtășire voluntară
6. Elevii pot, dacă doresc, să împărtășească unul dintre gândurile lor.
7. Concluzionare
8. Profesorul subliniază legătura dintre recunoștință, protejarea mediului și starea de bine.

Discipline: Dezvoltare personală, Educație ecologică, Consiliere și orientare

Competențe dezvoltate: autorefecție și conștientizare emoțională, relaționare pozitivă cu mediul natural, dezvoltarea atenției și a calmului interior, formarea unor atitudini responsabile față de natură.



