

SIMPOZION INTERNAȚIONAL



“LEARNING ARCHITECTS
LEARNING SOLUTIONS”



EDUCAȚIA FĂRĂ
FRONTIERE

CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI



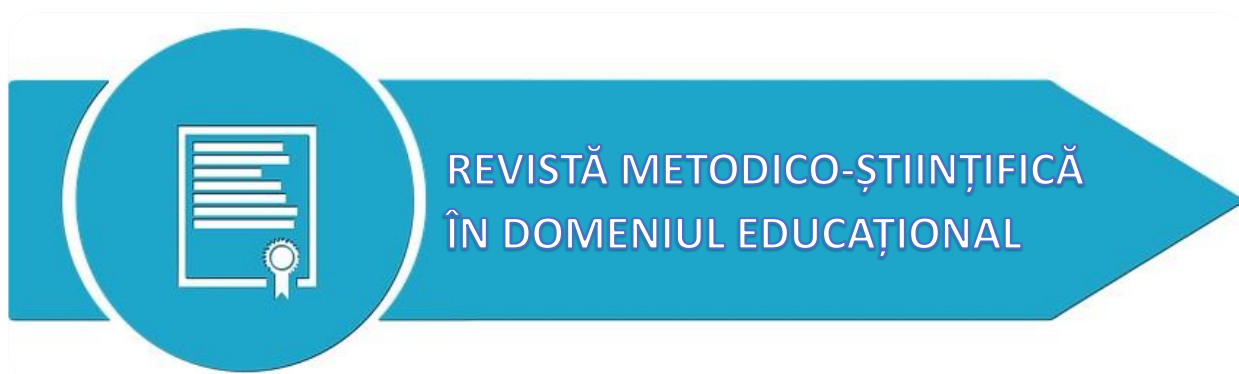
ISSN 2810 – 224X
ISSN-L 2343 – 791X

EDITURA ȘCOALA MEHEDINȚIULUI  Iunie 2020

CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI



LEARNING ARCHITECTS – LEARNING SOLUTIONS



EDITURA

ȘCOALA MEHEDINȚIULUI  IUNIE 2020

CUPRINS

SELF-KNOWLEDGE AND PERSONAL DEVELOPMENT	12
<i>PROF. GRIGORE GIORGI</i> <i>DIRECTORUL CASEI CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI</i>	
STORIES THAT MOVE	14
<i>MARIA-GENOVEVA AGAPE</i> <i>PALATUL COPIILOR DROBETA TURNU SEVERIN,</i> <i>JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
PARENTINGUL, UN PROCES CONTINUU DE DEZVOLTARE PERSONALĂ PARENTING, A CONTINUOUS PROCESS OF SELF-DEVELOPMENT	16
<i>RAMONA ALBĂLI</i> <i>COLEGIUL TEHNIC MOTRU,</i> <i>JUDEȚUL GORJ</i>	
TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE ÎN EDUCAȚIE	19
<i>ANDRÁS KINGA</i> <i>LICEUL TEHNOLOGIC „GÁBOR ÁRON”,</i> <i>VLĂHIȚA, JUDEȚUL HARGHITA</i>	
PREDAREA PRIN JOC SAU CUM POATE FI ÎNVĂȚAREA DISTRACTIVĂ	22
<i>PROF. ÎNV. PRIMAR CRISTINA ANESCU</i> <i>ȘCOALA GIMNAZIALĂ „PETRU DUMITRIU”,</i> <i>ORȘOVA, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
PARENTING	24
<i>CAROLINA BĂIAȘU</i> <i>CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI</i>	
TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ ÎN GRĂDINIȚĂ GAMES AND DRAMA AS TEACHING METHODS IN KINDERGARTEN	26
<i>EMMA BĂLINT</i> <i>ȘCOALA GIMNAZIALĂ „KISS FERENC”,</i> <i>MĂDĂRAȘ, JUDEȚUL HARGHITA</i>	

ÎNVĂȚĂMÂNTUL ELECTRONIC – E-LEARNING	29
<i>ANAMARIA DORINA BOBÎLCĂ</i> <i>ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI VITEAZU” /</i> <i>GRĂDINIȚA NR. 1,</i> <i>DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
ROLUL ARTEI DRAMATICE LA ORA DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ	31
<i>PROF. IULIANA-ADELINA BOGDAN</i> <i>LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,</i> <i>DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
RESURSE EDUCATIONALE ONLINE - BENEFICII ALE ... EREI DIGITALE	33
<i>PROF. DOINA-MARILENA BOGDAN</i> <i>CASA CORPULUI DIDACTIC BISTRIȚA-NĂȘĂUD</i>	
AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE ÎNVĂȚĂRII ON-LINE	37
<i>PROF. GABRIELA BONDOC</i> <i>COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC „ȘTEFAN ODOBLEJA”,</i> <i>DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
PREGĂTIREA COPIILOR PENTRU VIAȚĂ PREPARING CHILDREN FOR LIFE	40
<i>ELENA BREJA</i> <i>ȘCOALA GIMNAZIALĂ „TUDOR VLADIMIRESCU”,</i> <i>DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
PARENTINGUL - RESURSĂ DE AUTOCUNOAȘTERE ȘI DEZVOLTARE PERSONALĂ	43
<i>MĂRIA ELLA BURUS</i> <i>LICEUL TEHNOLOGIC „GÁBOR ÁRON”,</i> <i>VLĂHIȚA, JUDEȚUL HARGHITA</i>	
ROLUL JOCULUI DIDACTIC ÎN DEZVOLTAREA LIMBAJULUI LA PREȘCOLARI	47
<i>PROF. ÎNV. PREȘCOLAR DIANA-MARIA BUTAȘ</i> <i>GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „PRICHINDEL”,</i> <i>JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ</i>	
PROIECT EDUCAȚIONAL PLURILINGV „STORY TELLERS”	49
<i>PROF. RODICA CALOTĂ</i> <i>COLEGIUL NAȚIONAL „TUDOR VLADIMIRESCU”,</i> <i>TÂRGU JIU, JUDEȚUL GORJ</i>	

DYNAMIC ENJOYABLE CLASSES	53
<hr/>	
<i>ADELA EUGENIA CĂTĂNESCU</i>	
<i>LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,</i>	
<i>DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
LUDIC LEARNING THROUGH GAMES OR GAMING?	55
<hr/>	
<i>LETIȚIA-IONELA CÂNTAR</i>	
<i>ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”,</i>	
<i>DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
RESURSE EDUCAȚIONALE UTILE CONSILIERII ȘCOLARE ÎN CONTEXTUL ÎNVĂȚĂRI ON-LINE	57
<hr/>	
<i>CONSILIER ȘCOLAR ONORICA CIUCANU</i>	
<i>CENTRUL JUDEȚEAN DE RESURSE ȘI ASISTENȚĂ EDUCAȚIONALĂ HARGHITA</i>	
DRAMA TECHNIQUES IN TEACHING ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE	60
<hr/>	
<i>PROF. CRISTINA CRISAN</i>	
<i>ȘCOALA GIMNAZIALĂ „THEODOR COSTESCU”,</i>	
<i>DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
CLASA VIITORULUI, CONEXIUNEA PROFESOR-ELEV NEÎNTRERUPTĂ	63
<hr/>	
<i>PROF. ELENA DĂNOIU</i>	
<i>COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚEA”,</i>	
<i>DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
GENERATIA FĂRĂ TOCĂ ȘI ROBĂ	64
<hr/>	
<i>PROF. MIHAELA DEMETRESCU</i>	
<i>LICEUL „CHARLES LAUGIER”,</i>	
<i>CRAIOVA, JUDEȚUL DOLJ</i>	
TEATRUL ȘI EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ	67
<hr/>	
<i>ANA AMALIA DOBRE</i>	
<i>COLEGIUL TEHNIC MOTRU,</i>	
<i>JUDEȚUL GORJ</i>	
VALOAREA INSTRUCTIV EDUCATIVĂ A JOCULUI DIDACTIC ÎN DEZVOLTAREA VORBIRII	69
<hr/>	
<i>PROF. ÎNV. PRIMAR LIGIA DOBRINEAN</i>	
<i>ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LUCIAN BLAGA”,</i>	
<i>JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ</i>	

STUDIUL ȘTIINTELOR NATURII ÎN SISTEMUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT ROMÂNESC ȘI EUROPEAN **72**

PROF. PAULA DOBROIU
COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC „ȘTEFAN ODOBLEJA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

PARENTING BETWEEN DUTY AND CALL **75**

PROF. GABRIELA CODRUȚA DUMITRESCU
LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

METODA LUDICĂ ÎN EDUCAREA ȘI DEZVOLTAREA PREȘCOLARULUI **78**

MIHAELA DUMUȚA
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „PRICHINDEL”,
JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ

LUDICUL ȘI DRAMATICUL ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ **81**

PROF. ÎNV. PRIMAR DIANA-MARIA FLOREA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „TUDOR VLADIMIRESCU”,
TÂRGU MUREȘ, JUDEȚUL MUREȘ

WHAT IS A MODERN LEARNING ENVIRONMENT? **84**

CORINA GHERBAN
COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚEICA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

TIPURI DE PARENTING **86**

PROF. ADRIANA GIUICĂ
COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚEICA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

**LEARNING THROUGH PLAYING – USING GAMES
 AND DRAMA AS TEACHING STRATEGIES** **88**

CORINA GIURA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 6,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

ÎNVĂȚAREA ONLINE PE PLATFORMA GOOGLE CLASSROOM **91**

PROF. ALEXANDER HIRSCHVOGEL
LICEUL „MATHIAS HAMMER”,
ANINA, JUDEȚUL CARAȘ-SEVERIN

INTEGRAREA TEHNOLOGIEI ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	94
<i>PROF. MIHAELA HUMELNICU-UNGUREANU COLEGIUL DE INDUSTRIE ALIMENTARĂ „ELENA DOAMNA”, GALAȚI, JUDEȚUL GALAȚI</i>	
E-LEARNING ÎN EDUCAȚIA PREUNIVERSITARĂ DIN ROMÂNIA	97
<i>PROF. MIHAELA CARMEN IORGA COLEGIUL NAȚIONAL „ION VIDU”, TIMIȘOARA, JUDEȚUL TIMIȘ</i>	
INSTRUIREA ASISTATĂ DE CALCULATOR (IAC). APLICAȚII IAC. SOFTUL EDUCAȚIONAL.	100
<i>ALEXANDRU ISTODOR CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI</i>	
METODE INOVATIVE DE PREDARE ȘI ÎNVĂȚARE PENTRU REDUCEREA ABANDONULUI ȘCOLAR	103
<i>PROF. LILIANA ISTODOR ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”, DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
PARENTINGUL - RESURSA DE AUTOCUNOAȘTERE ȘI DEZVOLTARE PERSONALĂ	105
<i>PROF. SUZANA GABI JIPLEA GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT Nr.3, DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
TEATRUL ÎN EDUCAȚIE ȘI EDUCAȚIE PRIN TEATRU	107
<i>ANA-ALETTA LÁSZLÓ ȘCOALA GIMNAZIALĂ BOGATA / GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL BOGATA, JUDEȚUL MUREȘ</i>	
NEVOIA DE RESURSE EDUCAȚIONALE PENTRU DIGITAL LEARNING ARCHITECTS	110
<i>PROF. ÎNV. PRIMAR RODICA LAZĂR ȘCOALA GIMNAZIALĂ „GHEORGHE LAZĂR”, ZALĂU, JUDEȚUL SĂLAJ</i>	
MATERIALE WEB UTILIZATE ÎN PREDAREA GEOGRAFIEI	114
<i>PROF. MIHAELA MANOLEA LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR ” DROBETA TURNU SEVERIN, MEHEDINȚI</i>	

LUDICUL ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ **118**

*PROF. ÎNV. PRIMAR CAMELIA-TEODORA MARIAN
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „GHEORGHE LAZĂR”,
ZALĂU, JUDEȚUL SĂLAJ*

GRAFICUL FUNCȚIEI DE GRADUL II - ONLINE **121**

*PROF. VERONICA MARIN
COLEGIUL TEHNIC „COSTIN D. NENIȚESCU”,
PITEȘTI, JUDEȚUL ARGEȘ*

AUTOCUNOAȘTERE ȘI DEZVOLTARE PERSONALĂ **126**

*MARIA MICHEȘCU
COLEGIUL NAȚIONAL „TRAIAN”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI*

PARENTINGUL ȘI ROLUL LUI ÎN EDUCAȚIA COPILULUI **131**

*PROF. LENUȚA MÎNDRECI
LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI*

IMPLICAȚIILE DRAMATIZĂRII ÎN DEZVOLTAREA EMOTIONALĂ LA PREȘCOLARI **133**

*IULIANA MUREȘAN
GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL JIBOU,
JUDEȚUL SĂLAJ*

INFLUENȚA PĂRINȚILOR ÎN DEZVOLTAREA PSIHOLOGICĂ A COPILULUI **136**

*ÎNV. CRISTINA-FLORINA NAGY-KASZA
LICEUL TEHNOLOGIC „LIVIU REBREANU”,
HIDA, JUDEȚUL SĂLAJ*

LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ PRIN JOCURI INTERACTIVE **139**

*PROF. SIMONA NEACȘU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI*

PROIECTUL – METODĂ ATRACTIVĂ DE PREDARE/ÎNVĂȚARE/EVALUARE DIDACTICĂ **142**

*PROF. INFORMATICĂ DANIELA NICOLAE
LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI*

ARTA TEATRALĂ ȘI EDUCAȚIA COPILOR ÎN CICLUL PRIMAR	145
<i>PROF. ÎNV. PRIMAR LEVENTE OPRA LICEUL TEHNOLOGIC „GÁBOR ÁRON”, VLÁHIȚA, JUDEȚUL HARGHITA</i>	
UNIVERSUL LUDIC AL CLASEI PREGĂTITOARE	149
<i>PROF. ÎNV. PRIMAR MIHAELA PĂNESCU ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 3, DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
TEACHING ENGLISH THROUGH DRAMA	151
<i>PROF. ANCA PITIC COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚICA”, DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
JOCUL DIDACTIC ÎN LECTIILE DE FIZICĂ	154
<i>PROF. MĂDICA PÎTPEA LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”, DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
PREDARE ȘI ÎNVĂȚARE CU SUPORTUL RESURSELOR WEB	157
<i>PROF. MIHAELA VALENTINA EMILIA PÎRVULESCU LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”, DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	
TEHNICI MODERNE ÎN EDUCAȚIA ONLINE	160
<i>MARIA CARMEN PLEȘA COLEGIUL TEHNIC „COSTIN D. NENIȚESCU”, PITEȘTI, JUDEȚUL ARGEȘ</i>	
IMPORTANȚA JOCULUI ÎN CLASA PREGĂTITOARE	163
<i>IULIANA POLBACI ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LUCIAN BLAGA”, JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ</i>	
ACTIVITĂȚILE LUDICE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE	166
<i>PROF. LOREDANA POPA ȘCOALA GIMNAZIALĂ „DIMITRIE GRECESCU”, DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI</i>	

TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE ÎN EDUCATIE **169**

PROF. DANIELA RAICU
PALATUL COPIILOR DROBETA TURNU SEVERIN,
JUDEȚUL MEHEDINȚI

LUDIQUE ET DRAMATIQUE DANS L'ACTE EDUCATIF **172**

CRINA VERONICA SĂLNICEAN
COLEGIUL NAȚIONAL „MIHAI EMINESCU”,
BAIA MARE, JUDEȚUL MARAMUREȘ

TEMELE PENTRU ACASĂ - COMPONENTĂ A ACTIVITĂȚII DE ÎNVĂȚARE **174**

Înv. NICOLETA SCURTU
ȘCOALA GENERALĂ BĂLĂCEȘTI, JUDEȚUL GORJ

DEZVOLTARE CURRICULARĂ **176**

PROF. SONIA SEMEN
LICEUL DE TRANSPORTURI AUTO,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

CONTRIBUȚIA FAMILIEI ÎN DEZVOLTAREA PERSONALĂ A COPILULUI **178**

PROF. ALINA SIMCEA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ Nr.14,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

PARENTING **181**

MARIANA SPIRIDON
CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI

JOCURILE TREASURE HUNT ÎN ACTIVITĂȚILE EDUCATIONALE **184**

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR PAULA LUCIA STÎNA
GRĂDINIȚA „DUMBRAVA MINUNATĂ”,
ZALĂU, JUDEȚUL SĂLAJ

BUILDING TRUST AS DIGITAL LEARNERS **188**

PROF. GABRIELA ȘANDRU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „TUDOR VLADIMIRESCU”,
TÂRGU MUREȘ, JUDEȚUL MUREȘ

TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE ÎN EDUCATIE **192**

PROF. CSILLA TANKÓ
LICEUL TEHNOLOGIC „GÁBOR ÁRON”,
VLĂHIȚA, JUDEȚUL HARGHITA

DE LA JOCUL DE ROL LA DRAMATIZAREA CREATIVĂ **194**

PROF. AMALIA TĂCULESCU
PALATUL COPILOR DROBETA TURNU SEVERIN,
JUDEȚUL MEHEDINȚI

JOCUL DIDACTIC ȘI JOCURILE COPILĂRIEI **197**

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR IRINA TEGLAȘ
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „PRICHINDEL”,
JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ

**CONTRIBUȚIA STUDIULUI BIOLOGIEI LA FORMAREA
PROFILULUI ABSOLVENTULUI DE GIMNAZIU** **199**

PROF. DR. TITELA TEODORESCU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALICE VOINESCU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

FAMILIA ȘI ROLUL EI ÎN DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII COPILULUI **202**

PROF. RAMONA MARIA TRIF
LICEUL TEORETIC „AVRAM IANCU”,
CLUJ-NAPOCA, JUDEȚUL CLUJ

ȘCOALA ONLINE - O SOLUȚIE DE MOMENT ÎN EDUCAȚIE **205**

DORINA NELA TRIFU
COLEGIUL TEHNIC „COSTIN D. NENIȚESCU”,
PITEȘTI, JUDEȚUL ARGEȘ

INSULA ADA-KALEH - O COMOARĂ PIERDUTĂ ÎN APELE DUNĂRII **208**

PROF. DR. DANIELA TUDOSIE
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALICE VOINESCU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

PREDAREA PRIN JOC SAU CUM POATE FI ÎNVĂȚAREA DISTRACTIVĂ **212**

PROF. TAMARA TUȚĂ
ȘCOALA GIMNAZIALĂ GOGOȘU,
JUDEȚUL MEHEDINȚI

TEHNICI MODERNE ÎN EDUCAȚIE **214**

ELENA VINTILESCU
COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚICA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

CRIZELE ADOLESCENȚEI ȘI IMPLICAREA PĂRINȚILOR ÎN GESTIONAREA SITUAȚIILOR **216**

*PROF. CORINA VLĂDOIU
COLEGIUL TEHNIC MOTRU,
JUDEȚUL GORJ*

**ACEST PARLAMENT CREDE CĂ DEZBATERILE ACADEMICE
POT FI TRANSFERATE ÎN MEDIUL ON LINE** **218**

*DANIEL NICU ZAMFIR
COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC „ȘTEFAN ODOBLEJA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI*

SELF-KNOWLEDGE AND PERSONAL DEVELOPMENT

PROF. GRIGORE GIORGI

DIRECTORUL CASEI CORPULUI DIDACTIC MEHEDINTI

In Romanian society, the absence of parents from children's lives has become a worrying and harmful thing to the whole society, contributing to the creation of inappropriate behaviors of young people that can affect them for a long time and with serious consequences. The absence does not have to be given by the physical distance, it can be manifested by the mental absence of the parent. The causes would be: an overloaded schedule, delegations, or other psychosocial issues. Specialists in child developmental psychology study how parenting styles make their mark on the child's development, especially on its subsequent evolution, as an adult, being interested in their long-term influences on children.

Parenting actually refers to the psychological development of children and our behaviors towards them. These behaviors will have consequences for them and things will happen one way or another. Parenting means raising, educating and caring for your children. It's basically a role that seems so natural that you don't feel like looking at it or talking about it. But things have changed a bit nowadays: both the role of the child and the role of the parent are seen differently. Today's children are no longer raised in fear, today we have many more landmarks than in the past about education, about what works right, and what doesn't work right. Due to the lack of time spent with children, they may, depressed devotees withdraw into themselves, isolate themselves from the social, family, school environment and may develop antisocial behaviors that may be reflected in dropping out of school or entering various entourage.

Cultivating an emotional connection with the child produces a real and lasting change. Once this essential link is established, parents no longer have to resort to threats, harassment, insistence, rewards or even punishment. Parents need, first of all, to know themselves, better understand their own emotions and manage them so that they can act with empathy and clear communication, in order to raise children who control their own behavior.

Children must be treated with respect, understanding and gentleness, and when the child behaves inappropriately, he may try to communicate to us in the only way available at this age that he needs to offer him a limit, to stop him with respect. and meekness, let us guide him.

Often the concept of parenting is associated with a series of specific actions: reading parenting articles or books, participating in parenting courses or seminars, getting acquainted with the existence of parenting techniques. It is a healthy thing for parents to read or attend parenting classes. The family climate has a direct effect on the future adult. The connections they form with their parents and their first learning experiences influence their further development. Each parent adopts his own style of raising the child, some adopting an indulgent style, others consider that a child is not able to make the best decisions and that is why they intervene. Some parents confuse their needs with the needs of the child, confuse the right strategies for them with those suitable for the child and cannot find a harmony between them, between the needs of the child and theirs.

The child's development and behavior is influenced by how a parent expresses affection for his own child and how he responds when he makes a mistake. The child must be encouraged by positive words and taught to differentiate between what is right or wrong so that when he becomes an adult, he will be able to make decisions on his own, have confidence in his own strength, and be able to handle difficult situations.

BIBLIOGRAPHY:

Gary Chapman, *Cele cinci limbaje de iubire pentru adolescenți*, Editura Curtea Veche, 2020.

Markham, L., *Părinți liniștiți, copii fericiți: cum să înlocuim țipetele cu conectarea*, trad. de Sanda Watt, Editura Multi Media Est Publishing, București, 2015.

Stan, Emil, *Autoritate și educație*, Editura Polirom, Iași, 2018.

STORIES THAT MOVE

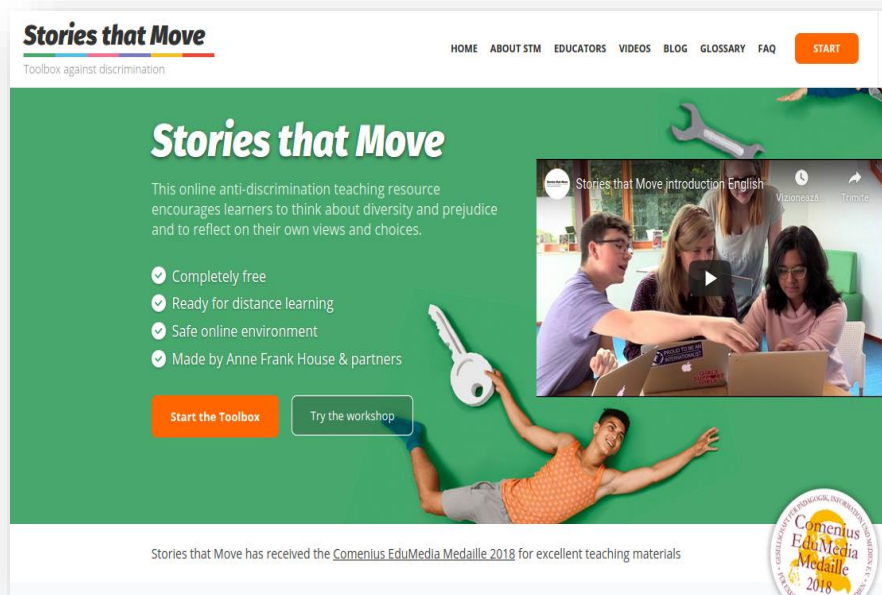
MARIA-GENOVEVA AGAPE

PALATUL COPILOR DROBETA TURNU SEVERIN,

JUDEȚUL MEHEDINȚI

Due of Covid-19, teachers and students had to adapt to an unexpected situation: on-line distance learning. Like the other teachers, I tried to use attractive and interactive on-line platforms and tools for students. In those moments, I realized that although I have experience in using on-line tools, I should improve my experience. I found the opportunity on the e *Twinning platform*, at professional development section/ learning event 2020.

In this article I present some aspects related to a learning event in which I took part "Discussing diversity and discrimination using the stories of the moving on-line tool".



Most of this course was developed on *Stories that Move* platform. It is an online anti-discrimination teaching resource which encourages learners to think about diversity and prejudice and to reflect on their own views and choices. It was made by Anne Frank House & partners and developed by an international team of trainers from seven countries. *Stories that Move* has received the *Comenius EduMedia Medaille 2018* for excellent teaching materials.

The overall aim of this course was to teach teachers how to challenge their students to discuss diversity and discrimination in a respectful way, to guide them through this process, to make them reflect on their own choices and to become more active.

The course consisted of five modules. Each module had two units and was opened one by one, according to a schedule. Each unit had compulsory and optional activities. Most of the

activities was asynchronous, based on the on-line learning tool, but was also Chat sessions, which allowed exchange of ideas and experiences between participants.

At the end of the course, each participant had to make a lesson plan, using Story that Movie tools and schedule the lesson.

During the course, participants collaborated, discussed, shared or appreciated the work of their colleagues in the forum. The trainers were prepared to answer questions and guide you if you had any questions.

Through this article, I wanted to share with you:

A flexible, free and attractive alternative to improve your teaching skills using development courses from e-Twinning platform. The learning events (development courses) on this platform are intense, enjoyable and short. They stimulate ideas, help develop your skills and do not require a long-term commitment to your time.

A free distance learning resource that encourages students to think about diversity and prejudice (<https://www.storiesthatmove.org/en/home>). The platform Stories that Move is intuitive and easy to use. Only requires is to have an active user account. These resources are varied, interactive, attractive and you can easily integrate them into your lesson or curriculum.

I hope the ones presented motivate you to use Stories that Move toolkit in your class.

BIBLIOGRAPHY:

<https://www.storiesthatmove.org>

<https://etwinning.ro/dezvoltare-profesionala-etwinning/>

PARENTINGUL, UN PROCES CONTINUU DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

PARENTING, A CONTINUOUS PROCESS OF SELF-DEVELOPMENT

RAMONA ALBĂLI
COLEGIUL TEHNIC MOTRU,
JUDEȚUL GORJ

In the last years, a conscious, assumed and informed concept of raising our children has been developed according to familiar, emotional terms. It is what we all decided to name as „parenting”, a word taken from English which describes the process of parents’ self-development, through which they provide all the necessary personal and intellectual support to their children.

To be a parent nowadays is a real challenge. Parents are asked to be perfect, not to neglect their children or to give them too much attention. It is hard to find a balance when all the opinions about what means to be a parent you hear around you are so numerous.

În ultimii ani, s-a conturat tot mai coerent un concept de educație familială, emoțională și de creștere a copiilor asumat, conștient și informat. Este ceea ce am convenit cu toții să numim „parenting”, termen preluat din limba engleză și care descrie procesul de *dezvoltare personală a părinților*, astfel încât aceștia să le asigure copiilor suportul necesar dezvoltării personale și intelectuale.

A fi părinte în zilele noastre este o adevărată provocare. Se pune foarte mare presiune pe părinți să fie perfecți, să nu-și neglijeze copilul, dar nici să nu îl sufoce cu atenție. E greu să găsești un echilibru atunci când părerile pe care le auzi în jur despre ce înseamnă să fii părinte sunt atât de variate.

Cred că există foarte multi părinți care s-au întrebat măcar o dată în viață: *“Oare îmi fac bine treaba de părinte? Îmi cresc așa cum trebuie copilul?”*. Sau viitori părinți care s-au gândit:

“Oare o să pot face față provocărilor din viața de părinte?”. Toate aceste întrebări sunt normale, ele sunt parte din procesul străvechi, de când lumea și pământul, al parentingului, pentru că da, și bunicii și străbunicii noștri făceau parenting. Cu toții cunoaștem vorba aceea din bătrâni: *“Copiii se pupă doar noaptea-n somn!”* sau, o alta: *“Este nevoie de întreg satul pentru a crește un copil.”* Sunt vorbe din înțelepciunea populară, rezultate ale “parentingului” trăit la acel timp.

Într-adevăr, în zilele noastre întreg acest proces de creștere a unui copil a fost îmbrăcat în termeni mai moderni iar subiectul a prins amploare și forme mai ușor sau mai greu de “digerat”.

Însă de când oamenii au început să facă copii și să aibă grijă de ei, putem spune că au făcut parenting. Dar ce înseamnă parentingul?

Din punctul meu de vedere, parentingul este ceva ce facem în fiecare zi din momentul în care devenim părinți. Parentingul este relația pe care o construim în fiecare zi cu copilul nostru, este tot ceea ce facem și tot ceea ce spunem în relația cu copilul.

Parentingul este despre creșterea conștientă a copiilor în contextul dezvoltării lor psihologice sănătoase, adică despre faptul că întotdeauna comportamentele noastre au consecințe asupra lor și lucrurile se întâmplă într-un fel sau altul pentru că se poate. Copiii de astăzi nu mai sunt crescuți în frică, ne pot valida la un click distanță și au învățat să vorbească. Avem mult mai multe repere decât în trecut despre educație, despre ce funcționează, și ce nu.

Parentingul înseamnă în primul rând autocunoaștere și dezvoltare personală. Copilul este modelat de starea ta de spirit, de blândețea din privirea ta, de lucrurile pe care le spui, de felul în care râzi sau te joci, de tonul pe care îl folosești atunci când i te adresezi, de modul în care trăiești și de felul în care interacționezi și te conectezi cu el. Când vorbim despre dezvoltare personală ne putem referi la foarte multe aspecte, de aceea pentru a simplifica lucrurile, consider că atunci când suntem în măsură ca ceea ce gândim să fie în armonie cu ceea ce gândim, cu ceea ce spunem și cu ceea ce facem am ajuns în postura de a oferi copilului un model corect de viață. Oricât de mult ne iubim copiii nu le putem oferi decât ceea ce suntem noi cu adevărat, doar atât.

Parentingul nu înseamnă ce face copilul, ci felul în care reacționăm noi ca părinți în diverse situații. Mai mult, în mare parte, ceea ce numim parenting nu se întâmplă între părinte și copil, ci în interiorul părintelui. Când o situație riscă să devină tensionată, reacția părintelui poate ori să o detensioneze, ori să stârnească adevărate furii ale naturii. Ca să putem rămâne suficient de calmi încât să putem avea o reacție constructivă la tot acest comportament copilăresc și la emoțiile care îl alimentează, este nevoie să ne maturizăm și să ne dezvoltăm emoțional. Această creștere interioară este cea mai grea încercare, însă ne va da puterea de a deveni, pas cu pas, părinți mai liniștiți. Prezenta liniștită a adultului va avea o influență mai puternică asupra copilului decât ar putea avea vreodată toate țipetele. Propria reglare emoțională ne permite să ne tratăm propriii copii cu respect, calm și responsabilitate. Doar așa ajung copiii să fie echilibrați din punct de vedere emoțional, responsabili și respectuoși.

Copiii se dezvoltă armonios atunci când se simt conectați și înțeleși. Calitatea relației părinte -copil depinde, înainte de toate, de cât de puternică este legătura dintre părinte și copilul său. Copiii au nevoie să se simtă profund conectați cu părinții lor, pentru că altfel nu se simt în siguranță, iar mintea lor nu poate funcționa pentru a regla emoțiile și pentru a accepta îndrumarea parentală.

Cultivarea unei conectări emoționale cu copilul produce o schimbare reală și de durată. Când această legătură esențială este stabilită, părinții nu mai sunt nevoiți să apeleze la amenințări, cicăleli, insistențe, recompense sau chiar pedepse. Părinții trebuie, înainte de toate, să se cunoască pe ei înșiși, să-și înțeleagă mai bine propriile emoții și să și le gestioneze, astfel încât să poată acționa cu empatie și comunicând clar, pentru a crește copii care își controlează singuri comportamentul.

Copiii trebuie tratați mereu, ca orice altă ființă umană, cu respect, înțelegere și blândețe. Când un copil se poartă într-un mod nepotrivit sau supărător pentru noi (ni se împotrivesc, face crize de furie, plânge, se smiorcăie, ne sfidează, lovește sau aruncă cu lucrurile), el încearcă să ne comunice în singurul fel disponibil la această vârstă că are nevoie să îi oferim o limită, să-l oprim cu respect și blândețe, să-l îndrumăm și să-l îngrijim cu iubire, să-i transmitem mesajul: „Nu te îngrijora, sunt aici pentru tine.”

Pentru a construi o relație bazată pe înțelegere și respect cu copilul, ai nevoie să treci de la „Ce vrea copilul ăsta de la mine?” la „Aha, văd și îi înțeleg nevoile”. Atunci când îți muți focusul de pe comportamentul deranjant către relația cu el, îl înțelegi și îți schimbi perspectiva asupra situației prin care treceți.

Adultul echilibrat de mâine este copilul cu care reușești să te conectezi acum. Echilibrul tău ca părinte te ajută să-l ghidezi pe cel mic să dezvolte relații sănătoase cu cei din jur și să nu ajungă victima dependențelor fizice sau psihologice atunci când va fi adult.

BIBLIOGRAFIE:

- Lansbury, J., *Nu există copii răi: despre educarea cu respect a copiilor mici, fără pedepse și rușine*, trad. de Oana-Celia Gheorghiu, Univers Publishing House, București, 2017.
- Markham, L., *Părinți liniștiți, copii fericiți: cum să înlocuim țipetele cu conectarea*, trad. de Sanda Watt, Editura Multi Media Est Publishing, București, 2015.

TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE ÎN EDUCAȚIE

ANDRÁS KINGA

LICEUL TEHNOLOGIC „GÁBOR ÁRON”,

VLĂHIȚA, JUDEȚUL HARGHITA

The playful and dramatic techniques help us, pedagogues to make the lessons attractive and the students to learn through play. The dramatic game stimulates thinking and attention, as well as creativity, memory, imagination, active listening at a much higher level, spontaneity and team spirit, the motivation, self-confidence, social intelligence, aesthetic appreciation, self-discipline, empathy.

Next, I tried to present in advance the characterization, the importance of the dramatic game on education.

Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale.

Sufletul și inteligența devin mari prin joc.

*Despre un copil nu se poate spune că el crește și atât;
trebuie să spunem că el se dezvoltă prin joc.*

- Jean Chateau, Copilul și jocul -

Adaptarea optimă a copilului la cerințele societății presupune capacitatea de a relaționa cu ceilalți, de a interioriza valorile sociale și abilități de comunicare și cooperare. Școala oferă copilului cadrul pentru dezvoltare, socializare, un spațiu cu reguli și practici speciale, totodată asigură condițiile pentru ca elevii să poată să învețe și să-și dezvolte competențe și atitudini ce îi vor permite să funcționeze cu succes, ca adult. Școala contribuie la consolidarea anumitor valori, convingeri, atitudini sau comportamente dezirabile.

Noi, pedagogii trebuie să ne străduim să le oferim copiilor șansa valoroasă de a învăța cum să interacționeze cu lumea din jur, prin alegerea unor activități captivante cu tehnici ludice și dramatice. Elevii vor acumula cunoștințele, informațiile, jucându-se. După opinia mea, joaca este esențială pentru dezvoltarea copilului, indispensabilă procesului educației. Jocul îi ajută pe elevi să se dezvolte atât fizic cât și psihic, îi încurajează să lucreze în echipă, stimulează atât memoria cât și creativitatea. Totodată jocul este un important mijloc de educare morală și socială, participanții trebuie să respecte întotdeauna anumite reguli.

Folosirea tehnicilor teatrale și de joc în munca de la clasă îi face atât pe profesori, cât și pe elevi să considere procesul de predare - învățare o provocare. Tehnicile împrumutate din arta actorului, jocurile dramatice oferă șansa de a crea un cadru favorabil dezvoltării competențelor sociale ale copiilor totodată ajută elevii să-și construiască o imagine de sine, să cunoască pe ceilalți, îi îndeamnă să comunice între ei, să aibă mai multă răbdare, dezvoltă spiritul de echipă. Aplicarea jocurilor dramatice de către pedagog ca conducător al jocului oferă posibilitatea ca observator să remarce cum funcționează comunitatea de clasă în situații diferite. Va primi o

imagine clară despre coeziunea, relațiile sociale dintre membrii comunității clasei. Prin informațiile primite are posibilitatea să ajute cu jocurile dramatice la rezolvarea unor conflicte, sau un copil retras cu inhibiții treptat va comunica cu ușurință.

Este esențial ca participarea la joc să fie întotdeauna voluntară, atmosfera să fie liberă, veselă, susținându-se reciproc. Înainte de începerea activităților este necesar să clarificăm regulile esențiale ale jocului. Un alt aspect important este ca jocurile din punct de vedere fizic, mental și spiritual să fie activi. În evaluarea activităților un fapt primordial are atitudinea față de joc și participarea copiilor la joc. Pentru profesori pe lângă pregătirea lor profesională este importantă abilitatea de comunicare și empatie, flexibilitate, creativitate și comportament consecvent.

Am întâlnit mai multe feluri de clasificări ale jocurilor dramatice în timp ce am studiat pedagogia dramatică și am descoperit un punct comun în faptul că în fiecare grupare există întotdeauna o zonă dominantă care este dezvoltată explicit de dramă, în ciuda faptului că poate afecta mai multe domenii simultan.

Jocurile dramatice pot fi verbale (care cuprind: exerciții de dramatizare, exerciții de asociere lexical semantică, jocurile de rol, jocuri de improvizare, de metamorfozare, jocuri de prezentare.) sau non-verbale din punct de vedere al formei de comunicare. Jocurile non verbale sunt jocuri ce se desfășoară prin mimică (de exemplu: descrierea sentimentelor și emoțiilor fiecărui personaj dintr-un film fără sonor), contact vizual (de exemplu: Oglinda fermecată), gesturi, poziția corpului, păstrarea distanței, instrumente de comunicare emblematică, prin mișcare.

Exercițiile pot fi individuale, împerecheate, triade sau subgrupuri, creând o poziție de panou sau acvariu, organizând întregul grup în subgrupuri sau grupuri întregi omogene. În funcție de utilizarea și scopul lor practice, jocurile dramatice pot fi orientate către: rafinarea senzorială (de exemplu, Cum miroase?), atenție sau concentrare (de exemplu, Ascultarea e aur!) sau dezvoltarea imaginației (de exemplu, Construirea de cuvinte). În plus, pot exista exerciții de întâlnire (de exemplu Urlatul în liniște.), exerciții de mimică și improvizație (de exemplu, Oglinda), exerciții situaționale (de ex. Și acum acasă repede!), exerciții de autocunoaștere (de exemplu, Ghiciți propriul semn! Prenumele și mingea), cunoștințe de la egal la egal și exerciții de dezvoltare a relațiilor. (de exemplu, jocul Zsipp-zsupp) și pot afișa, de asemenea, modele de situație conflictuală (de exemplu, copil între părinte, copil - copil) (Barabási, 2014).

Indiferent pe ce clasificare ne bazăm, ideea este să selectăm în mod conștient jocurile în funcție de vârsta copiilor și să le aplicăm în mod regulat, întrucât numai atunci își pot atinge impactul dorit asupra dezvoltării.

Pedagogia dramatică, așa cum știm, este în primul rând o abordare pedagogică, iar centrul acestei abordări este întotdeauna copilul însuși. Jocurile pedagogiei dramatice sunt astfel existente, modelate și inventate jocuri metacomunicative și dramatice pentru scopurile lor educaționale. Pedagogul permite copilului să se identifice cu persoane, obiecte și concepte, străduindu-se să-l îndeparteze cât mai mult de șablonare (Marunák, 1991).

„Randamentul jocurilor de dramă se regăsește nu doar în conștiința întărită a grupului, sau în valorile morale pozitive, dar și în multiplele posibilități ale individului de auto-realizare creativă, în resursele puternice ale fiecăruia, necesare obținerii performanțelor.” (Bagdy Emőke, 1988).

BIBLIOGRAFIE:

- Florinda Golu, *Manual de psihologia dezvoltării: o abordare psihodinamică*.
Emőke Bagdy, József Telkes, *Metode de dezvoltare a personalității în școli*, Editura Națională, Budapesta, 1988.
Jean Chateau, *Copilul și jocul*, Editura Didactică și Pedagogică, 1967.
Gabnai K., *Introducere în pedagogia dramatică*, Editura Helikon, Budapesta, 2015.
Dr. Barabási T, *Pedagogia Dramatică*, ghid de studiu, Odorheiu Secuiesc, 2014.
Marunák F, *Ce este pedagogia dramatică*, în *Drámapedagógiai magazin*, 1.sz, 4-5, 1991.

PREDAREA PRIN JOC SAU CUM POATE FI ÎNVĂȚAREA DISTRACTIVĂ

PROF. ÎNV. PRIMAR CRISTINA ANESCU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „PETRU DUMITRIU”,
ORȘOVA, JUDEȚUL MEHEDINȚI

We all agree that play is an absolutely natural activity of the child, and yet we take our child to school to learn, not to play. But does the student's success necessarily involve abandoning the game in favor of a more serious job and hard work? In the literature, the didactic game is an independent method, but also an effective means of activating the entire group of students, developing the team spirit. The method is not "new" at all, but rather its use in a modern way could be considered innovative.

Suntem cu toții de acord că jocul reprezintă o activitate absolut firească a copilului și, cu toate astea, ne ducem copilul la școală să învețe, nu să se joace. Dar oare succesul elevului implică în mod necesar abandonarea jocului în favoarea unei posturi mai serioase și a unei munci grele?

Adesea, avem tendința de a asocia jocul cu o chestiune de timp liber și/sau neseriozitate, pe când școala și, implicit, învățarea sunt trecute pe lista lucrurilor foarte serioase.

În literatura de specialitate, jocul didactic este o metodă de sine stătătoare, dar și un mijloc eficient de activizare a întregului colectiv de elevi, dezvoltând spiritul de echipă. Metoda nu este deloc „nouă”, ci mai degrabă folosirea ei în manieră modernă ar putea fi considerată inovativă.

Este adevărat că elevii, mai ales în clasele primare, consideră jocul o activitate recreativă, relaxantă, însă ea are un puternic caracter formativ, prin intermediul motivației ludice. Urmând „sfaturile” lui Freinet, care ne îndeamnă să eliminăm distanța care separă în mod obișnuit elevii de profesor și sunt mereu prezentă printre copiii mei, participând activ la activitățile și jocul lor: „Veți fi la nivelul copiilor. Îi veți vedea cu ochi, nu de pedagog și de șef, ci cu ochi de om și de copil, și veți reduce imediat, prin acest fapt, distanța periculoasă care există în clasele tradiționale, între elev și profesor”.

Cunoscând locul pe care-l ocupă jocul în viața copilului este ușor de înțeles eficiența folosirii lui în procesul instructiv-educativ. Jocul este activitatea care implică cel mai mare număr de copii, asigură gradul maxim de socializare, este distractiv, formează competențele cheie, constituie un mijloc de familiarizare a elevilor cu lumea înconjurătoare, exersează deprinderi, consolidează cunoștințe și valorifică potențialul creativ al elevului. De asemenea, jocul se poate folosi pentru a cunoaște particularitățile individuale ale elevilor. Fiecare copil are un stil propriu de joc și, prin intermediul jocului, sunt evidențiate inteligența, voința, caracterul dominant, într-un cuvânt personalitatea. Pentru elevii din clasele primare, astfel de activități ludice sunt impetuș necesare! Practic, cea mai importantă metodă de a-l atrage pe copil spre școală este jocul, sinonim cu bucuria, energia și autocunoașterea.

Acele tipuri de activități care se bazează pe folosirea tehnicilor din domeniul teatrului aplicat, alături de jocul de rol și învățarea experiențială se distanțează de transmiterea formală de informație și asigură spațiu învățării bazate pe descoperire, experimentare, totul desfășurându-se într-o atmosfera destinsă, într-un mediu interactiv.

Făcând permanent apel la spiritul ludic și la dragostea pentru joc, copiii își risipesc inhibițiile, crește motivația pentru învățare, curiozitatea, în același timp fiind încurajată spontaneitatea și impulsivitatea creativității. Astfel, elevii se joacă învățând și învață jucându-se, fără teama de a fi ironizați sau marginalizați.

Jocul didactic se folosește în cadrul tuturor tipurilor de lecții, de la însușirea de cunoștințe, la consolidare și fixare, dar și recapitulare sau evaluare. Cu ajutorul jocului copiii pot crea un mega-vulcan, pot planta semințe pentru a observa și identifica etapele germinării și durata acestui proces, în funcție de soiul seminței, pot crea Sistemul Solar prin poziționarea corectă a planetelor „gonflabile” față de Soare, pot explora corpul uman folosind mulate în mărime naturală. Se pot organiza diferite jocuri matematice pentru a consolida numerele naturale formate din trei cifre (ordonare, aproximare), rezolvare de exerciții și probleme („Ruleta problemelor”, „Bingo cu produse”).

Acestea sunt doar câteva exemple de activități, în care jocul didactic se împletește cu învățarea experiențială, rezultând lecții memorabile, dar și cunoștințe trainice. Datorită situațiilor de învățare, în care imaginația, fantezia pot zburda libere, accentul cade pe proces, nu pe produs. Elevul este participant activ la propria formare, poate pune întrebări, se poate manifesta spontan și liber.

Pentru ca activitățile să fie un succes și jocul să își îndeplinească sarcinile instructiv-educative, este nevoie de o proiectare și organizare riguroase a acestora și de respectarea unor reguli clare, care să prevină sau să medieze eventuale conflicte. Nu este ușor să gestionezi o clasă de copii care „se joacă”, exuberanți și dornici să își exprime bucuria și entuziasmul. M-am înarmat cu tehnici de captare a atenției, care, exersate cu consecvență, sunt foarte eficiente: folosirea unui clopoțel; mimarea unui semn, stabilit împreună cu copiii, care să semnifice restabilirea liniștii; un exercițiu simplu de ritm și percuție corporală, pe care copiii îl repetă după mine; utilizarea semaforului sensibil la zgomote; exercițiu de atenție, dar și de relaxare, care să facă mai plăcută trecerea la următoarea secvență a activității.

Fie că suntem părinți sau profesori, nu trebuie să uităm că scopul suprem al educației este formarea unei ființe întregi, nu doar din punct de vedere intelectual, ci și emoțional, spiritual și fizic. Să ne îndepărtăm de „obsesia performanței”, păstrându-le bucuria de a învăța și să ne preocupăm de „înflorirea sufletească a copiilor”, așa cum spunea Titu Maiorescu. De aceea este nevoie ca noi, adulții, să fim mai atenți la nevoile copiilor noștri, să îi ascultăm cu adevărat, să îi tratăm cu respect și să îi motivăm. Încrederea în sine este foarte importantă, îi dă copilului aripi, îi oferă curajul de a explora, de a învăța din greșeli, de a progresa.

BIBLIOGRAFIE:

www.forbes.ro

www.superteach.ro

PARENTING

CAROLINA BĂIAȘU

CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI

The recent events that have taken place as a result of a pandemic of the coronavirus they have changed the daily routines of many children and their parents. As more and more families are faced with a growing social distancing, self-quarantine and closure of schools and places of work, it is possible that they feel less stressed.

The stress arises not only because of health concerns, but it is also due to the fact that the families have to cope with a new reality all of a sudden, they found themselves at home for the past several days with the kids whose daily routines have been severely affected. Children can be faced with significant changes in the routine, for example the closure of schools and pre-schools social distance, the insulation in your home, which are likely to affect the feeling of the organization, predictability, and safety.

The isolation of the home, and the lack of interaction and games make the kids anxious. Children may be particularly vulnerable to feelings of anxiety, stress, and sadness. The lack of opportunities for games and activities at open air, might be able to make a fuss and the more frustrated, stressing is harder on the parents.

The advice below should help let's make a plan and we have a couple of ideas about how to organize your time, how to talk to your kids and how can i help her to fend for herself even in light of the circumstances

Create and keep daily routines

- Create with your child a daily routine. Drawing together the structure of the program, in such a way as to represent each activity and please include a timeline for the overall to the point where each of them is going to take place
- Include your children in chores and activities of the household showing them exactly what the task or role (setting the table, watering the flowers, the folding of the clothes are clean)
- To include in the programme of daily activities for the whole family - spend some time having a casual meal, or play and getting the two of you together. Try to stick with the program since the activities are carried out regularly it helps small children to feel safe and security.

Do you practice good care of your self

- Make time for short breaks for the family (walking solo in a bath a phone call to a friend) or are you using the moments of peace in order to relax and get some rest.
- Parents are people, too, and taking care of yourself enhances your ability to cope with stress and for you to be able to support it properly.
- Do you find time for your relationship with your partner, and help each other out.

Get ready with ideas for games and learning activities

- Make a list of activities that can be done inside or outside the home in the light of the circumstances
- Balance your physical activity (activities are done in the open air for example running around playing with a ball or riding a bicycle with the activities in the house for example dance, do yoga) with the activities of the resident (draw and color tell the story, do you sing, and recite poems for the kids, make jigsaw puzzle, games and some moments of peace and quiet (get some rest-you're reading along).
- Allow the children choose the activities that you like to do with them and don't forget that your little ones are excited and you might be able to lose interest quickly.
- When it comes to pre-school age children it is important to keep the learning positive and amusing rather than worrying in relation to preserving of academic skills of their. Special moments like reading together, around the stories and playing the game there are fun ways to keep learning no to put too much pressure on the little ones.

TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ ÎN GRĂDINIȚĂ

GAMES AND DRAMA AS TEACHING METHODS IN KINDERGARTEN

EMMA BĂLINT

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „KISS FERENC”,

MĂDĂRAȘ, JUDEȚUL HARGHITA

Games are present in people's life forever. It has no age limit. However, it is mostly used at pre-schoolage. Thanks to the many advantages they have, I often use games and drama technique in my teaching activity. The didactic game is a possibility of getting excited in our group because fun is harmoniously combined with the instructive part. The combination of these elements leads to the appearance of complex emotional states which stimulates the processes of mental development. Hereunder I describe some of the games used in the pre-school group and also the role of the teacher leading these games.

*Copilul râde:
Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!
Tânărul cântă:
Jocul și-nțelepciunea mea-i iubirea!
Bătrânul tace:
Iubirea și jocul meu e-nțelepciunea!*

- Lucian Blaga, *Trei fețe* -

Cuvintele poetului ne demonstrează, că jocul este prezent pe tot parcursul vieții noastre. Jocul nu are limite nici vârstă. Copii se nasc cu nevoia de a se juca, noi, adulții avem menirea să cultivăm această atitudine pozitivă față de joc, s-o dezvoltăm și să ne alăturăm. Să înțelegem, că important e drumul pe care îl parcurgem împreună și faptul că îl parcurgem, nu ceea ce găsim la capătul lui.

Trebuie să învățăm copiilor, că în joc atitudinea corectă este una de fair-play, de a juca cinstit, respectând regulile, indiferent de rezultatul sau câștigul jocului. Jocul se subsumează esteticul reprezentând ordine, ritm, armonie și exprimă efectele frumuseții: încordare, echilibru, oscilație, legare, rezolvare. Totodată se transformă într-un mijloc de cunoaștere prin cele două funcții formulate și de Johan Huizinga: ”de a lupta pentru ceva și de a exhiba ceva, de a înfățișa ceva”. Copilul trăiește intens joaca lui, chiar dacă e conștient că e doar o joacă, că stimulează realitatea. Acest spirit ludic al copiilor ne insuflă energie, de aceea trebuie să-l cultivăm, să-l dezvoltăm, să avem grijă de el.

„Disimularea emoțiilor negative ale cadrului didactic în fața elevului - căci elevul nu e recycle bin-ul frustrărilor personale și profesionale ale cadrului didactic. - Ține de latura

actoricească a profesorului. Iar atitudinea ludică a acestuia poate reprezenta o cale, o strategie, un mod autentic și plăcut de a fi în relație cu elevii săi. Profesorul ar trebui să ghideze elevul în a face trecerea de la joaca lipsită de reguli a copilăriei, joaca de-a meseria sau de-a viața, în care libertatea e neasumată la jocul plin de reguli al meseriei și al vieții în sine, în cadrul căruia libertatea e asumată și responsabilizată”¹.

Complexitatea meseriei de profesor constă în aplicarea tehnicilor ludice și dramatice. Îmbinarea activității didactice cu elementele atractive oferite de joc ține de măiestria dascălului. Exercițiile dramatice creează ocazii didactice de dezvoltare psihofizică. Spiritul ludic pozitiv poate entuziasma întreaga grupă preșcolară.

Având în vedere numeroasele avantaje, în activitatea mea didactică folosesc foarte des tehnici ludice și dramatice. Jocul didactic este o posibilitate de realizare îndrăgită în grupa noastră, pentru că permite îmbinarea armonioasă părții instructive cu cea distractivă. Îmbinarea acestor elemente conduce la apariția unor stări emotive complexe, care stimulează procesele de dezvoltare psihică a preșcolarilor. Introducem în jocul didactic elemente de așteptare, de surpriză, de întrecere, de comunicare între copii. În timpul jocului aplicăm cunoștințele învățate, exersăm priceperile și deprinderile deja formate. Valorificăm potențialul de moment al copiilor prin cultivarea sentimentului de responsabilitate și perseverență.

Jocul” Două adevăruri și o minciună” este des folosit în grupa noastră. Poate fi realizat pe diferite teme: Copilul spune despre el două lucruri adevărate și o minciună. Ceilalți trebuie să ghicească minciuna. Jocul poate fi folosit ca exercițiu de verificare a unei lecturi urmărite, sau la evaluarea unor cunoștințe dobândite.

Un alt joc îndrăgit de preșcolarii este” Să ne jucăm de-a educatoarea!” Dăm posibilitate copilului, care dorește să devină pentru câteva minute educatoarea grupei, să-i învețe o poezie sau să organizeze un joc ș.a. În timpul acestor jocuri am avut parte în emoții și trăiri extraordinare atât copii, cât și educatoarea. Mi-a fost demonstrat, cum se comportă doamna educatoare, eventual, cum ar vrea copilul să se comporte doamna educatoare.

Așezându-ne în formă de cerc realizăm jocul” Stop!”. În timp ce cântăm, trece o jucărie, un obiect sau un jeton de la un copil la altul. Când educatoarea sau liderul ales spune” stop!” copilul care are în mână obiectul respectiv spune o caracteristică sau o propoziție legată de obiectul respectiv (Potrivit criteriului fixat la regulile jocului).

Jocul „Prinde mingea!” poate fi corelată cu diferite sarcini didactice. Educatoarea formulează o întrebare sau rostește un cuvânt (o silabă, o propoziție eliptică), apoi aruncă mingea unui copil. Cel care a prins mingea este obligat să dea răspunsul corect, să spună o propoziție... după care înapoiază mingea educatoarei. Schemele de joc pot fi corelate cu diferite sarcini didactice. Aceleași sarcini didactice pot fi integrate în variate scheme de joc, în care aplicăm elemente ludice: întrecerea, ghicirea, surpriza, stimularea, așteptarea).

Rolul educatoarei este foarte important, de la alegerea jocului cel mai potrivit situației, prin conducerea jocului de la crearea inițială a atmosferei corespunzătoare, trecând la observarea comportamentului copiilor și urmărirea respectării regulilor, încurajarea manifestării entuziasmului, și oferirea de feed-back permanent.

¹ Florica Mitu, *Metodica activităților de educarea limbajului în învățământul preșcolar*, Editura Humanitas Educațional, București, 2005, pag. 21.

BIBLIOGRAFIE:

https://www.versuri.ro/versuri/lucian-blaga-trei-fete-_sc17.html.

<https://www.scribd.com/doc/113795581/Tehnici-Ludice-Si-Dramatice-in-Educatie-ghid>.

Monica Lespezeanu, *Tradițional și modern în învățământul preșcolar*, Editura Omfal Esențial, București, 2007.

Florica Mitu, *Metodica activităților de educarea limbajului în învățământul preșcolar*, Editura Humanitas Educațional, București, 2005.

ÎNVĂȚĂMÂNTUL ELECTRONIC – E-LEARNING

ANAMARIA DORINA BOBÎLCĂ

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI VITEAZU” /

GRĂDINIȚA NR. 1,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

The field of E-learning is one that is constantly growing and in addition is the next direction in which universities and companies alike turn their attention.

E-learning systems will become training tools for the personality and creativity of users, if they have not already become. E-learning is a huge opportunity for those who want to learn but do not have time to attend regular courses. Learning materials are offered through different types of systems and are user-oriented. Attention is directed to them and their needs.

Învățământul electronic sau e-learning reprezintă o modalitate actuală de dezvoltare a educației, în concordanță cu descoperirile tehnologice. În sens larg, prin elearning (sau e-learning) se înțelege totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele Tehnologiei Informației și Comunicării. Deși există delimitări destul de clare, frecvent termenul de elearning este privit ca sinonim cu multimedia learning, technology-enhanced learning, computer-based instruction, computer-based training, computer-assisted instruction or computer-aided instruction, internet-based training, web-based training, online education, virtual education. Una dintre cele mai bune definiții ale termenului de învățământ electronic, pe care o vom adopta în cele ce urmează, este dată în: „oferirea educației, instruirii sau e-learning mai înseamnă învățământul prin mijloace electronice”. Termenul este utilizat în zilele noastre și ca termen unificator pentru o multitudine de tehnici de învățare, instruire prin mijloace asistate de calculator. Învățământul electronic se referă la utilizarea tehnologiilor Internetului pentru a furniza un vast șir de soluții care amplifică performanța și cunoștințele. În general, termenul de e-learning este sinonim cu online learning, Web based learning (Bartolome, 2008).

În aceste timpuri se pune mare accent pe internet și software. Având în vedere acest lucru, sistemele de învățare s-au adaptat la schimbările tehnologice ale secolului 21. Cei mai mulți dintre noi folosim sistemele de învățare pentru a ne îmbunătăți abilitățile și pentru a obține noi cunoștințe. Suntem într-un proces continuu de învățare în timpul vieții noastre și pentru a nu pierde timp și bani este necesar să accesăm cunoștințe care să fie de calitate și să ne fie de ajutor în rutina de zi cu zi. Este important ca aceste sisteme să ofere materiale de calitate cu scopul de a crește nivelul de cunoștințe și inteligență și acest lucru se aplică în fiecare domeniu, indiferent dacă vorbim despre companii multinaționale, universități sau oameni care doresc să învețe pe cont propriu.

Învățarea prin mijloace electronice înseamnă dobândirea de cunoștințe și aptitudini folosind tehnologii electronice cum ar fi calculatoarele și cursurile bazate pe Internet și cele bazate pe rețele locale și de arie largă. De asemenea, un sistem de e-learning poate fi privit ca

un instrument care oferă informații de calitate ce pot fi transformate în cunoaștere și care ne vor ajuta la un moment dat. Aceste sisteme sunt cea mai bună opțiune în termeni de timp vs bani vs utilitate. Restrictiv, e-learning este un tip de educație la distanță planificată ca o experiență de predare-învățare organizate de către o instituție care oferă materiale într-o manieră secvențială și logică, pentru a fi asimilate de studenți în felul lor. Într-un sens larg, e-learning înseamnă toate situațiile de învățare care utilizează informații și resurse tehnologice de comunicare în mod semnificativ.

În zilele noastre există o multitudine de posibilități de a studia. Din păcate, puține dintre ele oferă posibilitatea de a sparge bariera între timp și distanță. Nu fiecare doritor are posibilitatea de a urma o școală pe bază unui program strict. Pentru aceasta considerăm e-learning ca o mare oportunitate de a permite fiecărei persoane să urmeze școala pe care și-o dorește. Tehnologia a devenit o parte integrantă a vieții umane. Computerul, internetul și software-ul permit utilizatorilor să colaboreze și să interacționeze cu mediile distribuite.

Utilizarea tehnologiei moderne ușurează munca în fiecare zi și este acum disponibilă pentru majoritatea populației lumii. Nu ne putem imagina viața fără tehnologie și, în consecință, computerul a devenit o parte din viața noastră.

BIBLIOGRAFIE:

https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_learning_environment.

www.eduweaver.net.

<http://www.about-elearning.com/definition-of-e-learning.html>.

ROLUL ARTEI DRAMATICE LA ORA DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

PROF. IULIANA-ADELINA BOGDAN
LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

In the past the elements of drama were used occasionally in school, giving students the opportunity to express themselves artistically during festivities only.

Today, drama has become a didactic means, offering a new teaching approach to the didactic content, making it more attractive and controlling the student's attention, thus being transferred from the extracurricular dimension into the educational one.

The didactic activity performed via drama activities and play creates a conducive atmosphere, making students feel both relaxed and motivated to learn. Through the use of drama, education can provide a new perspective on the learning process, allowing learners to develop their communication skills.

Evoluția societății actuale ne determină să regândim activitatea didactică și s-o adaptăm nevoilor elevului de astăzi. În acest mod capacitatea de a reține a elevului este mult mai mare, creându-se o legătură strânsă cu profesorul.

În trecut, elementele teatrale erau folosite în școală doar ocazional, ca modalitate de exprimare artistică a elevilor în cadrul manifestărilor culturale (serbări școlare organizate cu diferite ocazii). Astăzi, teatrul îmbracă forma unui mijloc didactic, oferind o nouă modalitate de predare a conținuturilor, făcându-l atractiv și orientând atenția elevului. Astfel, în acest mod elementele dramatice au fost aduse din sfera extrașcolară în cadrul orei de limba și literatura română.

Teatru reprezintă o parte importantă a vieții elevului contemporan. Prin intermediul acestuia se creează un echilibru între învățarea experimentală, teorie și lumea reală. Nu de puține ori folosim în comunicarea didactică metafora *Lumea privită ca teatru*, trimitând mereu la celebra replică a lui Shakespeare: „Întreaga lume e o scenă și toți oamenii-s actori.”. Folosind exerciții bazate pe joc, improvizând, creând, dar și dezvoltând imaginea de sine nu facem altceva decât să împrumutăm elemente ale artei dramatice în cadrul orelor de limba și literatura română.

În anumite etape ale lecției putem folosi numeroase elemente teatrale: jocuri de spargere a gheții (ice-braking), de încălzire, de inițiativă, povestiri, jocuri de rol, dramatizarea etc. Acestea favorizează lucrul în echipă, atât între copii, cât și între profesor și elevi.

Jocul de rol este o metodă folosită la orele de limba și literatura română, în special, la clasele de gimnaziu. Organizat pe grupe, în perechi sau chiar individual, acesta contribuie la dezvoltarea capacității de utilizare a noțiunilor învățate de curând și înțelegerea relațiilor cu vechile informații.

De exemplu, în predarea adjectivului îi putem pune pe doi elevi să realizeze un dialog între substantiv și adjectiv, surprinzând trăsăturile comune ale celor două părți de vorbire (acordul în gen, număr și caz), accentuând relația de dependență a adjectivului sau, pentru a surprinde acordul între subiect și predicat, putem realiza un joc de rol.

La ora de literatură se poate recurge la dramatizare, metodă ce presupune utilizarea unor mijloace și procedee specifice artei dramatice. Pus în pielea unui personaj, elevul încearcă să transmită trăirile, sentimentele, dar și relațiile acestuia cu ceilalți participanți. Prin această metodă, copilul este învățat să-și dezvolte încrederea în el, să fie spontan, dar și să colaboreze cu ceilalți, idee împărtășită de Miron Ionescu și Mușata Bocoș, care arată că elevii devin „actori ai vieții sociale pentru care, de altfel se pregătesc ... formându-se anumite competențe, abilități, atitudini, comportamente, convingeri”.

Prin aceste roluri, elevii își dezvoltă cultura generală, abilitatea de a învăța, fiind motivați să citească și alte opere. Fragmentele dramatice prezente în fiecare manual de liceu reprezintă un punct de pornire în dramatizare.

Activitatea didactică realizată prin activități teatrale și prin jocul de rol asigură o atmosferă care îi permite elevului să fi relaxat, dar și motivat să învețe. Prin utilizarea artei dramatice, cadrul didactic poate oferi o nouă viziune asupra procesului de învățare, permițând elevilor să își dezvolte competențele de comunicare.

BIBLIOGRAFIE:

- Ionescu, M, Bocoș, M., *Tratat de didactică modernă*, Editura Paralela 45, Pitești.
Shakespeare, W., *Visul unei nopți de vară Cum vă place*, Editura Gramar, București, 2013.

RESURSE EDUCAȚIONALE ONLINE - BENEFICII ALE ... EREI DIGITALE

PROF. DOINA-MARILENA BOGDAN
CASA CORPULUI DIDACTIC BISTRIȚA-NĂȘĂUD

9. Reinvent yourself: Don't expect to be the same teacher online and in the traditional classroom. Your attitude towards learning and teaching will change significantly, you will use other tools and even your image in the classroom will be different, in order to better integrate into the new educational environment. (Author: Monika Zaczek - Academic Manager at the British Council - Top 10 tips from British Council teachers for online courses).

9. Reinventați-vă: Nu vă așteptați să fiți același profesor în mediul online și în tradiționala sală de curs. Atitudinea voastră față de învățare și predare se va schimba semnificativ, veți folosi alte instrumente și chiar imaginea voastră în sala de curs va fi alta, pentru a vă integra mai bine în noul mediu educațional. (Autor: Monika Zaczek – Academic Manager în cadrul British Council -Top 10 sfaturi de la profesorii British Council pentru cursurile online).

Comisia Europeană lucrează la soluții de transformare digitală, care vor aduce beneficii întregii societăți, soluții digitale care pun cetățenii în prim-plan și care: deschid noi oportunități pentru întreprinderi; încurajează dezvoltarea unor tehnologii de încredere; promovează o societate deschisă și democratică, creează o economie dinamică și viabilă; contribuie la combaterea schimbărilor climatice, într-un cuvânt *Conturarea viitorului digital al Europei*. În societatea contemporană este necesar ca profesorii, elevii, o mare parte din comunitate să comunice prin utilizarea tehnologiei digitale - inovația secolului XXI. Situația actuală, creată de pandemia națională de coronavirus, a ghidat educația spre alte dimensiuni – învățământul s-a mutat în online - în era digitală! Măsurile naționale care s-au luat pentru combaterea răspândirii virusului, au condus la închiderea școlilor, lecțiile desfășurându-se online prin diferite aplicații, platforme educaționale, cu diverse instrumente de comunicare online, ceea ce include comunicarea sincronă și asincronă, precum e-mail-ul, interacțiunile în grup și locurile virtuale de învățare, camere chat, conferințe video interactive, smartphone, tabletă, calculator, etc.

În acest context, conducerea CCD BN a avut inițiativa de acordare de sprijin și consiliere profesorilor din județ în desfășurarea activităților didactice online. Astfel, printr-o analiză de nevoi, s-au identificat cadrele didactice doritoare de participare la aceste activități organizate. Situația a fost soluționată de conducerea CCD BN prin repartizarea profesorilor metodiști în vederea acordării de sprijin și recomandări utile în desfășurarea activităților online.

Pentru a crea un mediu de învățare online cât mai aproape de o clasă reală, am recomandat în desfășurarea activităților didactice online profesorilor solicitanți de sprijin și consiliere, mai multe tipuri de resurse educaționale și anume:

✓ O platformă de interacțiune în timp real, cu video și text, cu elevii - Zoom și Google Meet instrumente de comunicare online, cu acces gratuit;

✓ Aplicații sau platforme de colaborare online, care facilitează schimbul de documente, teste sau teme pentru acasă, între profesori și elevi și înregistrează o evidență a acestora, care permite și feedback din partea profesorului; aici am recomandat Google Classroom - *Clasa Viitorului*. Școala sau clasa viitorului stă sub egida instrumentelor digitale, iar acest lucru nu ar trebui decât să ne bucure și să fim din ce în ce mai conștienți de utilitatea tehnologiei în viețile noastre, mai ales în educație.

✓ Resurse și aplicații de învățare pe care le poate crea profesorul sau resurse deja existente sub formă de prezentări, lecții, fișe, imagini și clipuri pe care le putem folosi atât în timpul lecțiilor live, cât și ca teme de lucru pentru acasă: aplicații precum *Kahoot*, *Quizziz*, *Wordwall*, *Padlet*, *Digitaliada*, precum și surse de inspirație pentru filme, teme și studiu individual.

În atingerea obiectivelor am recomandat domnilor profesori care au solicitat sprijin și consultanță în desfășurarea activităților didactice on-line aplicații, instrumente de comunicare, utilizarea de platforme, postate pe pagina de *Anunțuri* a CCD BN la adresa: <https://www.ccdbn.ro/> îndrumându-i să acceseze linkurile respective. Dintre anunțuri privind activitățile online și materialele postate la această adresă pe care le-am recomandat sunt: portalul *Digital pe educared.ro* lansat de Ministerul Educației și Cercetări pentru cadrele didactice implicate în învățare la distanță cu elevii; înregistrarea *webinarului despre Google Classroom* din 25 martie 2020, *Tutorial video despre Google Classroom*, Ghid de utilizare *Google Classroom* (pdf), *Utilizare WeBex*, *Cum se folosește Livresq*, pentru a crea lecții, Ghid video despre *Utilizarea Google Calendar, Meet și YouTube Live* (de la minutul 8:20) dar și utilizarea de platforme și instrumente digitale pe care le-am descoperit pe net în timpul navigării mele - linkul:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1SUAXMadmDL3iFXrr5KBfNxFj6bJKv6IYB7_5EyYHck/edit#gid=689179571.

Pentru o mai bună înțelegere a utilizării platformei Google Classroom, a unor instrumente de comunicare și aplicații, la solicitarea unora dintre ei, am întocmit resurse educaționale cu explicații pas cu pas pe care le-am discutat la telefon dar pentru aprofundare le-am trimis și pe email. Dintre aceste resursele educaționale pe care le-am creat vă prezint, sumar, câteva idei:

✓ *LIVRESQ*, caracteristici, descriere, webinar creare lecții la adresa:

<https://www.ccdbn.ro/>.

Anunț postat pe CCD BN 24 martie 2020. Pentru profesorii care lucrează on-line: *Cum se folosește Livresq*, pentru a crea lecții - *Atelier CRED 23 martie LIVRESQ - Authoring Tool - instrument pentru crearea de resurse și pe You Tube*; *LIVRESQ* este un editor de conținut educațional, cu el poți să creezi cursuri eLearning și lecții interactive, totul se realizează online, nu trebuie nimic descărcat sau instalat; *LIVRESQ* este un editor de conținut educațional.

<https://www.youtube.com/watch?v=odLPprmhg0Y&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=odLPprmhg0Y>

✓ Au fost solicitări ale profesorilor cu opțiunea de a folosi *Google Classroom* altfel, în lipsa conturilor *G Suite for Education* primite de la școală. Pentru această situație m-am documentat și am întocmit o resursă educațională cu pașii necesari. În vederea îmbunătățirii

cunoștințelor privind utilizarea aplicației *Google Classroom - Clasa Viitorului*, descrisă ca o predare cu instrumente digitale moderne și o organizare eficientă pentru profesori, cu lecții interactive și interesante pentru elevi care îi ajută să fie mai implicați în procesul de învățare și îi pregătesc pentru viitoarele job-uri; le-am recomandat să urmărească și webinarul „Platforme de învățare de la distanță Google Classroom și Zoom de la ARTICO accesibil la prin linkul:

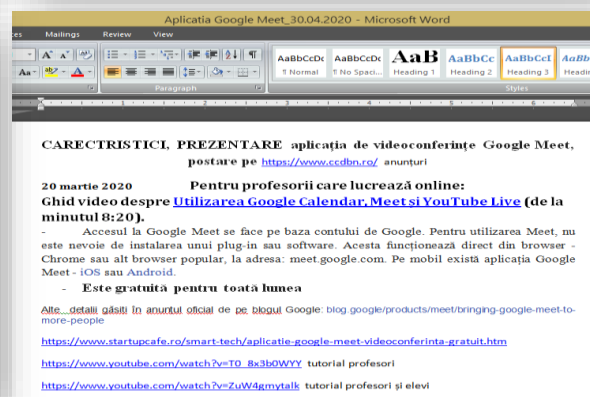
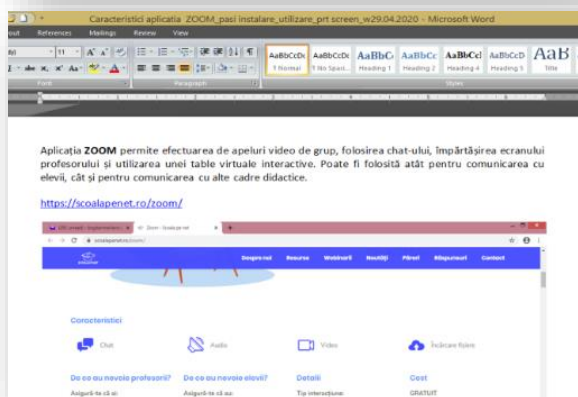
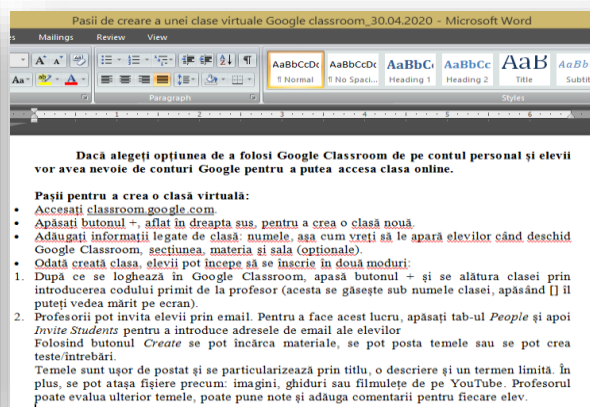
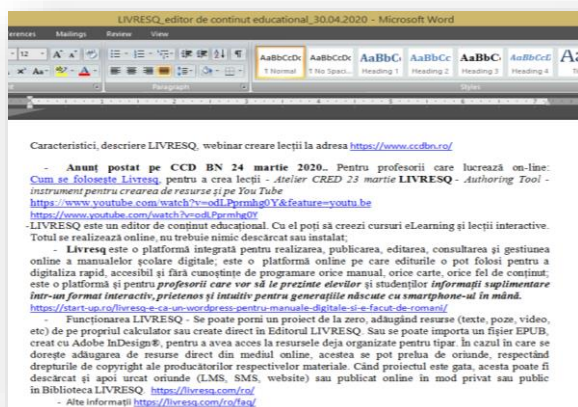
<https://www.youtube.com/watch?v=jB-VL6YpK1U>.

✓ **Pași de instalare a aplicației Zoom la adresa:**

<https://www.youtube.com/watch?v=truApzhm9Kg&feature=youtu.be>.

Toți pașii enumerați sunt făcuți în browser, fără să fie nevoie să descărcați local (pe calculatorul dumneavoastră) aplicația dedicată ZOOM, pași utilizare pentru profesori, pași utilizare pentru elevi și recomandări: Anunțați din timp elevii de ora și data la care vă veți conecta în lecția Zoom; Când le oferiți link-ul de conectare Zoom elevilor, explicați-le și pașii pe care vor trebui să îi facă și/sau rugați-i să ceară ajutorul unui adult pentru a se conecta; Asigurați-vă că elevii vă aud și vă văd când începeți lecția.

A fost o experiență informativă și instructivă de navigare în mediu online benefică pentru toți cei implicați!





WEBOGRAFIE:

<https://www.edupedu.ro/top-10-sfaturi-de-la-profesorii-british-council-pentru-cursurile-online/>.

https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/shaping-europe-digital-future_ro?fbclid=IwAR1uO0SoW_ARsS9-dZfWj7dsGfwH_78zSbE4aiRFuLmHA9hY2pabt4R4n8.

<https://www.aspireteachers.ro/noutati/2020/3/15/cum-mutam-scoala-online>.

<https://blog.scoala365.com/2019/02/19/de-ce-sa-folosesti-google-classroom-la-clasa/>.

AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE ÎNVĂȚĂRII ON-LINE

PROF. GABRIELA BONDOC

COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC „ȘTEFAN ODOBLEJA”,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

E-learning is a current way of developing education, in line with technological discoveries. In a broad sense, e-learning means the totality of educational situations in which the means of Information and Communication Technology (ICT) are used significantly. One of the best definitions of the term e-learning is given in (Dobre, 2010): "providing education, training or e-learning also means e-learning." E-learning refers to the use of Internet technologies to provide a wide range of solutions that enhance performance and knowledge. E-learning thus means learning in a virtual world, in which technology cooperates with human creativity to accelerate and facilitate deep knowledge of the field studied. It covers a wide range of applications and processes, such as: computer-assisted training, Internet / Intranet learning (Web based learning), computer-based learning (virtual based learning), virtual classes, online collaboration. Electronic content is provided via the Internet, Intranet, audio and video tapes, satellite, CD-ROM or interactive television.

Învățământul electronic sau e-learning reprezintă o modalitate actuală de dezvoltare a educației, în concordanță cu descoperirile tehnologice. În sens larg, prin e-learning se înțelege totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele Tehnologiei Informației și Comunicării (TIC). Una dintre cele mai bune definiții ale termenului de învățământ electronic, este dată în (Dobre, 2010): „oferirea educației, instruirii sau e-learning mai înseamnă învățământul prin mijloace electronice”. Învățământul electronic se referă la utilizarea tehnologiilor Internetului pentru a furniza un vast șir de soluții care amplifică performanța și cunoștințele. E-learning înseamnă astfel învățarea într-o lume virtuală, în care tehnologia cooperează cu creativitatea umană pentru a accelera și ușura cunoașterea profundă a domeniului studiat. Acoperă o vastă categorie de aplicații și procese, precum: instruirea asistată de calculator, învățarea prin intermediul Internetului/Intranetului (Web based learning), învățământ oferit prin intermediul calculatorului (computer based learning), clase virtuale, colaborare online. Conținutul electronic este oferit cu ajutorul Internetului, a Intranetului, a casetelor audio și video, prin satelit, CD-ROM sau televiziune interactivă.

Față de sistemul tradițional de învățământ, e-learning-ul prezintă numeroase avantaje:

- Distribuirea rapidă a materialelor didactice (Profesorii sau administratorii pot transmite foarte repede, oricând, oriunde și oricui informațiile pe care le dorește. Astfel nu mai este nevoie de sincronizarea persoanelor pentru a se întâlni fizic și nimeni nu va pierde nimic pentru ca informațiile rămân online).

- Elevii/studentii intră în posesia materialelor printr-o simplă accesare (Orice persoană din grupul țintă are acces la toate informațiile, oriunde și oricând).
- Existența conținuturilor multimedia (Prin internet pot fi transmise și imagini, videoclipuri, fișiere și orice fel de materiale virtuale care întotdeauna au eficientizat învățarea).
- Conținuturile pot fi șterse, corectate sau actualizate cu ușurință (Dacă distribuitorul își dă seama că a transmis o informație greșit sau poate dorește să o actualizeze, el poate face acest lucru oriunde și oricând. De asemenea, orice document poate fi editat și reeditat, astfel corectarea nu mai produce dificultăți).
- Serviciu folosit de una sau mai multe persoane, crearea grupurilor (Informațiile pot fi îndreptate spre o persoană sau către mai multe în același timp în mod individual sau se pot crea grupuri în care utilizatorii pot să și comunice).
- Folosirea conținuturilor interactive, existența feed-back-ului (Fiind existente grupurile, membrii pot face schimb de experiențe, păreri sau informații. De asemenea, ei pot primi feed-back în timp real, chiar rapid de la administratorul grupului sau de la colegi. Astfel există și interacțiune virtuală și nu numai învățare individuală).
- Accesul la cunoștințe, în orice moment și din orice locație.
- Centrare pe elev/participant.
- Elevii pot colabora și învăța împreună.
- Favorizează creativitatea și descoperirea de noi interpretări.
- Permite accesul la noile competențe cerute de viața modernă.
- Profesorul se poate adresa unui număr mult mai mare de elevi decât în învățământul tradițional.
- Materialele pot fi personalizate.
- Posibilitatea modificării informației difuzate.
- Accesibilitate, confort, flexibilitate .
- Interacțiunea cu profesorul este liberă, fără constrângeri.
- Elevul poate învăța în ritmul lui propriu.
- Elevul poate beneficia de feedback rapid și permanent.
- Costuri reduse de distribuție a materialelor.
- Învățământul online este organizat pe subiecte, nu pe grupe de vârstă.
- Învățământul electronic este mai puțin stresant decât cel tradițional.
- Posibilitatea de a măsura eficacitatea programului prin urmărirea numărului de download-uri efectuate de către elevi.
- Capacitate mare de stocare, Internetul are o capacitate mult mai mare de stocare a informației comparativ cu locațiile fizice sau hard discurile individuale.
- Permite interacțiune sincronă și asincronă între profesor și elevi.
- Dintre dezavantajele create de instruirea online amintim:
- Dificultăți în utilizarea tehnologiei (Tehnologia avansează zi de zi și nu toate persoanele sunt la zi cu noutățile. De aceea de multe ori sunt întâmpinate probleme de utilizare și de accesare a informațiilor sau de realizare a unor proiecte sau teme. De asemenea sunt întâlnite situații de confuzie și dezorientare, de unde apare și lipsa de motivație. Dar această problemă poate fi rezolvată prin tutoriale video.
- Lipsa comunicării reale/fizice.
- Când învățarea și comunicarea rămân axate în mediul virtual, atunci când oamenii se întâlnesc nu mai știu să comunice și încep să comunice tot prin tehnologie. Folosirea mediului virtual în exces ne robotizează).
- Situații limită (Numesc situații limită cazurile în care o persoană este într-un anumit context în care nu poate avea acces la internet sau nu își permite acest lucru. Din acest

- motiv, se poate întâmpla să piardă o anumită informație care îi era utilă în acel moment dar pe care nu o poate accesa pe loc. Aceste situații de criza chiar nu pot fi controlate).
- Pregătirea unui curs online este mai costisitoare decât pregătirea unui curs tradițional.
 - Lipsa unor resurse tehnologice performanțe și a unor conexiuni optime la rețea, de joasă performanță în ceea ce privește sunetul, imaginile și anumite grafice.
 - Apar unele probleme legate de contactul face-to-face, esențial de multe ori pentru socializare.
 - Nu orice curs poate fi livrat prin intermediul platformelor eLearning.
 - Necesitatea experienței elevilor în domeniul calculatoarelor.
 - Elevii trebuie să fie extrem de motivați pentru a participa la cursurile online.
 - Posibilitatea apariției, pe plan uman, a reducerii capacității de exprimare verbală a examenatului, însoțită de o pierdere a capacităților de prezentare-argumentare-contrargumentare și accentuarea gradului de dezumanizare).
 - Necesită auto-motivare și auto-disciplină (Instruirea online are multe avantaje, dar necesită un grad ridicat de motivare și auto-disciplină. Poate fi mai dificil pentru anumiți indivizi să urmeze urmele întregului curs în această modalitate).
 - Poate fi impersonal (interacțiune socială limitată).
 - Eroare la nivel tehnic (Progresele tehnologice au ajutat mulți elevi să se conecteze de oriunde: cantina, parc, biblioteca sau trenul. Dar, uneori, este posibil ca mijloacele tehnologice să nu reușească, ceea ce face dificilă îndeplinirea sarcinilor).
 - Cerințe tehnologice (Formarea online necesită un computer, o conexiune la internet și, în multe cazuri, software actualizat. Din păcate, nu toți elevii au aceste cerințe, ceea ce poate reprezenta o problemă pentru experiența lor educațională. În plus, acest lucru poate implica un cost economic suplimentar în anumite situații).
 - Dificultatea de a aplica în practică (Instruirea online poate fi o problemă pentru sarcinile practice, în special pentru cele care necesită o muncă în grup. De exemplu, dacă un elev studiază un curs de pregătire sportivă, este posibil să nu aibă acces la cunoștințele sale).

Concluzii

Observând numărul mult mai mare de avantaje decât al dezavantajelor, se poate spune că învățarea on-line este o oportunitate oferită celor care doresc să obțină o formare continuă. Ea nu exclude educația clasică, în care sunt utilizate obiecte reale ca sursă de informare ci îi adaugă resursele virtuale. Este indicată o îmbinare între metodele clasice de învățare și evaluare și a celor eLearning pentru a obține performanțe în ceea ce privește dezvoltarea competențelor elevilor.

BIBLIOGRAFIE:

- Adrian Adăscăliței, *Instruire asistată de calculator*, Didactica informatică, Editura Polirom, București, 2007.
- Mihaela Brut, *Instrumente pentru e-learning. Ghidul informatic al profesorului modern. Instrumente pentru e-learning*, Editura Polirom, București, 2006.
- <https://proform.snsr.ro/>.
- <https://tribunainvatamantului.ro/2020/04/13/invatare-online-sau-invatare-la-distanta/>.
- <https://www.eucom.ro/>.

PREGĂTIREA COPIILOR PENTRU VIAȚĂ

PREPARING CHILDREN FOR LIFE

ELENA BREJA

**ȘCOALA GIMNAZIALĂ „TUDOR VLADIMIRESCU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

Parenting is about the conscious upbringing of youngsters in the context of their healthy psychological development. The way adults behave and think about children will influence how the children behave. Rapid changes in technology and advanced knowledge have affected the way we think, feel and act. The world in which we as adults grew up and the one in which we raise our children have very little in common. Under these circumstances, parents have an even greater moral obligation: help their children learn, survive and succeed in this society. If we manage to make them feel connected to their first social group - family - we manage to give them a good starting point for life. As they feel in their families in the first years of life, so they will feel in society.

Parentingul este despre creșterea conștientă a copiilor în contextul dezvoltării lor psihologice sănătoase, adică despre faptul că întotdeauna comportamentele adulților au consecințe asupra lor și lucrurile se întâmplă într-un fel sau altul.

Copiii de azi trebuie să fie pregătiți pentru „lumea de mâine”. Schimbările rapide în tehnologie și cunoștințele avansate au afectat modul în care gândim, simțim și acționăm. Tradiția și valorile sunt deseori pierdute (acumulate de-a lungul generațiilor chiar și cele arbitrare s-au bazat pe... nimic... aveau un rol clar). Lucrurile se schimbă din ce în ce mai repede, iar lumea în care am copilărit și cea în care ne creștem copiii mai au foarte puține în comun. În aceste circumstanțe, părinții au și o mai mare obligație: „Să ajute copiii să învețe, să supraviețuiască și să reușească în această societate. Să-i pregătim să-și găsească locul și rolul, în lumea de mâine”. Dacă reușim să-i facem să se simtă legați de primul grup-familia lor - reușim să le dăm o bază de pornire pentru viață. Așa cum se simt în familie în primii ani de viață, așa se vor simți în societate pentru toată viața.

Cu toții suntem dependenți unii de alții pentru a supraviețui, dar toți ne dorim să ne dezvoltăm și să devenim independenți. Alfred Adler a spus că această combinație de nevoi, sunt dorințele de bază ale tuturor oamenilor. Așadar, aceste nevoi sunt de fapt „cei patru Cruciali”: „să fie conectat cu ceilalți, să se simtă capabili, să știe că fiecare contează și este valoros și să aibă curaj”. Se poate spune că aceste patru nevoi sunt baza unei stări de bine, din punct de vedere emoțional.

Când vorbim despre dezvoltarea personală ne putem referi la foarte multe aspecte, precum ca atunci când suntem în măsură ca ceea ce gândim să fie în armonie cu ceea ce spunem și cu ceea ce facem, ajungem în postura de a oferi copilului un model corect în viață. Oricât de mult ne iubim copiii nu le putem oferi decât ceea ce suntem noi cu adevărat, doar atât.

În multe familii echilibrul este foarte greu de găsit în contextul unei societăți tot mai caracterizate de „lipsa de timp” în care ne desfășurăm activitățile. Pe acest fond este destul de ușor să cazi în capcana de a fi un părinte autoritar, pe alocuri agresiv cu consecințele nedorite incluse sau să îți transformi copilul în micul tiran veșnic nemulțumit și cu pretenții de la toți ceilalți. O relație corectă ne permite să facem diferența și să reținem că fiecare om are demnitatea lui, indiferent ce ar fi și ce vârstă ar avea.

Psihologul Mirela Horumba numit și „psihologul părinților” afirmă: „Este un adevăr incontestabil faptul că până acum o generație nici nu se pune problema dacă în familie se face educație prin violență sau ce implicații emoționale ar putea avea asupra adulților care au fost crescuți în acest fel. Bătaia, țipătul, jignirea, umilirea «critica constructivă» erau instrumente educative în majoritatea familiilor, de unde și falsa convingere că dacă majoritatea se conformează, așa este corect.

Parentingul înseamnă să știi cum și când să ai anumite comportamente și ce consecințe au acestea atât asupra copilului, cât și asupra ta. Adică să faci educație în mod conștient. Și asta presupune să fii atent atât la ceea ce simți tu ca părinte, dar și la ceea ce trăiește copilul. Atâta timp cât acest echilibru nu este păstrat, disponibilitatea afectivă a adultului nu poate ajuta copilul să crească emoțional. Există o confuzie majoră a multor părinți că parentingul înseamnă a te anula pe tine ca părinte și a pune copilul într-o postură de libertate absolută, fără reguli, fără structură și fără nicio responsabilitate. Și astfel, creștem o generație de copii nesănătoși emoțional, care la primele provocări ale vieții se vor simți complet neputincioși și inadecvați, cu o stimă de sine extrem de scăzută, lipsiți de încredere și cu o neputință la cote alarmante”.

Cred că nu sunt puțini părinți care să se fi întrebat măcar o dată „Oare îmi fac bine treaba de părinte?, Îmi cresc așa cum trebuie copilul?, Oare o să pot face față provocărilor din viața de părinte?. Aceste întrebări sunt parte din procesul străvechi, de când lumea și pământul, al parentingului. Da, și bunicii și străbunicii noștri făceau parenting. Există dovezi prin expresiile populare „Copiii se pupă doar noaptea-n somn!”, „Este nevoie de întreg satul pentru a crește un copil!” sau „Bătaia e ruptă din rai”.

Ce spun unii specialiști despre educația cu blândețe:

Daddy Cool: „Să faci educație cu blândețe nu înseamnă să spui Da la absolut tot ce își dorește copilul...ca orice lucru în viață avem nevoie de echilibru. Să fii blând înseamnă să știi să îți expui punctul de vedere calm, cu argumente, să poți da explicații pe măsura și capacitatea interlocutorului și să găsești soluții practice într-o situație care cere acest lucru”.

Gabriela Maalouf, psiholog și trainer: „Eu cred că parentingul cu blândețe a existat dintotdeauna. Nu am găsit în nicio carte de psihologie, care se studiază la universitate, nu dintre cele comerciale, de la Freud încoace, alte sfaturi decât blândețe, înțelegere, perseverență, răbdare. Ce s-a împământat, în schimb, iar noi numim parenting clasic, nu este altceva decât suma credințelor oamenilor. Așa făcea bunica, vecina, așa am învățat și eu, etc. Simțim că acest parenting cu blândețe este o găselniță modernă, dar nu este. Oamenii au început să citească mai multe cărți de specialitate, au început să dea mai departe informația și astfel parentingul cu blândețe a început să prindă aripi, să iasă la lumină și să își capete rolul binemeritat. Este adevărat că informațiile sunt scoase din context, iar oamenii înțeleg prin parenting cu blândețe să fie extreme de permisivi, să numai pună limite niciodată, ba chiar să se ascundă când au un conflict. Fără limite copiii se simt în nesiguranță și nu își construiesc rezistența la frustrare, care poate fi fatală dacă este încasată într-o doză mare, la o vârstă sensibilă(adolescență)”.

Ana Nicolescu, blogger *Mămica urbană* „Atunci când vom înțelege că nu copilul e defect, ci noi, atunci când ne vom asuma copilăria și nu ne vom mai comporta ca victime, abia atunci ne vom lua înapoi puterea personală, ne vom echilibra, vom vedea cine suntem noi pe

dinăuntru și vom fi mai blânzi cu noi. Abia atunci vom fi în stare să punem limite sănătoase celor din jur, fără să rănim, fără să ciuntim, fără să ne fie frică, fără să credem că ne vindecăm rănind și abia atunci vom ști să facem asta și cu copiii noștri. Abia atunci vom fi în stare să le fim ghizi pe drumul misiunii lor indiferent de denumirea pe care o capătă acest ghidaj- parenting cu blândețe, parenting fără pedepse și recompense, parenting asumat, echilibrat, cu respect”.

BIBLIOGRAFIE:

Marin Ch. Ciobanu, *Copilul nostru, Sănătatea optimă de-a lungul vieții*, Editura Medicală, București, 2002.

Mirela Horumba, *Ce este și, mai ales, ce nu este parentingul*.

PARENTINGUL - RESURSĂ DE AUTOCUNOAȘTERE ȘI DEZVOLTARE PERSONALĂ

MĂRIA ELLA BURUS

LICEUL TEHNOLOGIC „GÁBOR ÁRON”,

VLĂHIȚA, JUDEȚUL HARGHITA

Responsible parents want their children to become happy, fulfilled adults, both professionally and in their personal lives. Through this paper I want to draw attention to some results of scientific research, which if we know, we can contribute more effectively to the personal development of our child, who must know that he is unconditionally loved.

If you understand the impact of your parenting style, find out what effects your communication and relationship style has, then you can discover how you can truly support your child, so that he develops a positive image of himself, his present and future.

„Parentingul înseamnă mult mai mult decât a-i face pe copii să respecte niște reguli. Este vorba despre vieți și relații reale, despre oameni adevărați; despre povești cu mame, tați și copii din lumea noastră de zi cu zi și despre cum le putem transforma în niște povești cu totul și cu totul minunate.” Andy Smithson despre cartea *Parenting pozitiv*, de Rebecca Eanes.

Autocunoașterea noastră, percepția despre noi înșine, aparține tărâmului metacunoașterii. Un pas semnificativ în dezvoltarea umană este formarea conceptului de sine și apoi dobândirea capacității de autoreglare. Unul dintre fundamentele stării de bine a unei persoane, o carieră adultă de succes, este autonomia, adică să te simți ca controlorul final al acțiunilor tale, care știe să își asume responsabilitatea pentru acțiunile sale.

Dezvoltarea autonomiei poate fi urmărită până la experiențe sociale timpurii, măsura în care copilul a fost capabil să experimenteze că acțiunile sale sunt controlate de el și că acțiunile sale au consecințe pe care el însuși le-a produs. Pe lângă dezvoltarea conștiinței de sine, este importantă dezvoltarea autocontrolului și autonomiei și explorarea faptului, care sunt comportamentele și atitudinile părinților care promovează dezvoltarea unui copil. O serie de interacțiuni între părinte, persoanele din jurul copilului și copilul joacă un rol important în dezvoltarea conștiinței de sine.

Bebelușul este dependent de oamenii din jurul său, el își poate exprima nevoile doar cu semnele sale de stare, în mare parte plângând. Sentimentul de siguranță și încrederea copilului în mediul său depinde în mare măsură de cât de bine poate părintele să interpreteze semnalele copilului și cât de bine răspunde nevoilor sale. Când părintele răspunde la plânsul copilului, încercând să elimine disconfortul copilului, oferindu-i, de asemenea, feedback copilului, confirmând că merită semnalat, deoarece reacționează la acesta. Prin acest lucru părintele realizează nu numai încrederea în lumea exterioară, dar pune și bazele unei imagini de sine pozitive (adică este demn de atenția lumii exterioare). În interacțiunile sociale cu părinții (de

exemplu, privirea, rularea cu bile, scăldatul, scutecul etc.), propriul sine se dezvoltă încet pe măsură ce rolurile active și pasive alternează.

Copiii noștri ne-au fost încredințați ca să îi pregătim, cu iubire, pentru lumea plină de provocări care îi așteaptă. Ca să le facem față împreună, Rebecca Eanes ne recomandă parentingul pozitiv: o metodă alternativă de educare a copiilor bazată pe atașament, respect reciproc, atitudine proactivă, empatie și disciplină pozitivă. Convinsă că problemele vieții nu se rezolvă prin pedepse și că lipsa lor nu este totuna cu lipsa disciplinei, autoarea ne îndeamnă să ne apropiem sufletește de copiii noștri, fără teamă, și ne propune soluții simple cu ajutorul cărora putem ajunge la armonie în viața de familie.

Specialiștii în psihologia dezvoltării copilului studiază în permanență modul în care stilurile de parenting își pun amprenta pe dezvoltarea copilului, mai ales pe evoluția lui ulterioară, ca adult, fiind interesați de influențele pe termen lung ale acestora asupra copiilor.

Există după specialiști patru stiluri principale de parenting, părinții manifestând de obicei o combinație a acestora în care unul dintre stiluri domină: autoritar, permisiv, democratic și neimplicat. Modul în care părinții aleg să își disciplineze copilul are un impact semnificativ asupra formării personalității și abilităților de viață ale acestuia, însă stilul de parenting este doar o variabilă dintr-un ansamblu mult mai complex de factori care contribuie la rezultatul final.

Alți factori sunt, ca predispoziția temperamentală, potențialul determinat genetic, inteligența, inclusiv cea emoțională, sociabilitatea, adaptabilitatea, identitatea de gen, evenimentele de viață și experiențele la care este expus copilul, nu numai acasă, cât și la școală sau la alte medii. Acelaș stil de parenting are consecințe total diferite asupra a doi copii cu temperamente diferite și cu experiențe personale de viață diferite.

Fiecare copil are nevoi individuale specifice în etape de vârstă diferite, astfel ca un stil de parenting care se dovedește eficient la o vârstă mai mică, poate fi total nepotrivit la adolescență. Stilul de parenting este determinant în formarea și consolidarea relației de atașament a copilului în special în primii 6 ani de viață, fiind acești ani baza pentru toată viața. Deci, este important, ca părinții să aibă flexibilitatea necesară pentru a-și „personaliza”, stilul de parenting în funcție de nevoile specifice ale copilului, sau în fiecare etapă importantă a dezvoltării, pentru aceasta fiind nevoie de o foarte bună înțelegere a profilului temperamental și de dezvoltare a copilului.

Mama și tata își pot alege combinații diferite ale stilurilor de parenting, potrivite rolului și personalității fiecăruia, pentru a fi credibili, trebuie să fie naturali, dar astfel încât să nu existe contradicții în principiile de bază ale disciplinării. În ce privește consecințele în viața ulterioară de adult ale fiecăruia din cele patru stiluri principale de parenting, cercetătorii au ajuns la următoarele concluzii după cercetarea mai multor familii:

Stilul autoritar

Părinții impun reguli stricte a căror încălcare duce la penalizări, fără a oferi explicațiile necesare pentru impunerea acestor reguli. Nu-și lasă copilul să gândească și să hotărească pentru el, pentru că nu au încredere în acesta. Părinții au așteptări înalte care nu corespund întotdeauna cu posibilitățile reale ale copilului.

Ce adult va deveni? – consecințe:

Adult care poate fi eficient în plan profesional, dar nefericit în plan personal și social, cu o stimă de sine scăzută și neîncredere în forțele proprii. În funcție de temperament, unii copii devin fie adulți submisivi, dependenți, fie agresivi (mai mult sau mai puțin mascat), frustrate și cu o atitudine defensivă.

Stilul democratic

Stabilesc reguli clare , logice, echitabile, consecvente și flexibile, ținând cont de nevoile copilului lor atunci când le aplică. Atunci când regulile sunt încălcate, consecințele sunt discutate și părinții își învață copiii comportamentele alternative acceptabile. Părinții sunt sensibili la nevoile emoționale ale copilului, și au o bună comunicare cu acesta, oferind feedback permanent.

Ce adult va deveni? – consecințe:

Adult echilibrat emoțional, autonom și în general fericit atât în plan personal cât și interpersonal, încrezător în forțele proprii, capabil să găsească soluții bune la situațiile dificile și să le depășească cu bine în plan emoțional.

Stilul permisiv

Părinții sunt descriși ca indulgenți, având puține cerințe clare de disciplină pe care le aplică inconsecvent, cedând cu ușurință presiunilor copilului. Evită confruntările și nu își responsabilizează copilul, având așteptări reduse privind autonomia, maturitatea și autocontrolul acestuia. Oferă mai mult decât cer, sunt foarte grijulii până la a fi hiperprotectivi, au o comunicare în general bună cu copilul și oferă foarte multă afecțiune. Se poziționează pe ei înșiși ca „prieteni,, sau chiar „în slujba ,, copilului.

Ce adult va deveni ? – consecințe:

Adult nefericit, egoist, iresponsabil, imatur, cu dificultăți de autocontrol emoțional, toleranță scăzută la frustrare și probleme de relaționare socială, care nu știe să ofere pentru a primi. În plus, există tendința de a performa slab atât pe plan academic cât și profesional, întrucât nu s-au format corespunzător mecanismele motivației interne , și de asemenea , există riscul de a avea probleme cu acceptarea autorității altora.

Stilul neimplicat

Părinții nu au în general nici așteptări, nici cerințe față de copil, au o comunicare deficitară cu acesta și oferă puțină afecțiune sau chiar sunt nepăsători emoțional față de nevoile copilului, având un răspuns neadecvat la acesta. Se limitează la a satisface nevoile de bază ale copilului, dar nu și pe cele emoționale și de relaționare. Acest stil de parenting are consecințele mai devastatoare asupra formării atașamentului în copilăria mică, și efectele atât pe termen scurt cât și pe termen lung sunt semnificative.

Ce adult va deveni? – consecințe:

Adult cu probleme de autocontrol, stima de sine foarte scăzută, probleme mari de relaționare socială și dezechilibru psihic. Există tendința de a avea probleme cu legea, respectarea normelor de grup și controlul impulsului, care duc frecvent la comportamente de tip adicție.

De ce stilul democratic pare a fi cel mai eficient?

Pentru că, atunci când copiii își percep părinții ca rezonabili, flexibili și echilibrați, acceptă mult mai ușor regulile stabilite de acestia și le internalizează mult mai bine, dezvoltându-și responsabilitatea, motivația internă și autocontrolul, ingrediente cheie ale succesului în viață. Vorbim de acel părinte, care îi oferă copilului atât dragoste cât și limite clar stabilite. Adică are așteptări la fel de mari ca un părinte autoritar, dar oferă susținere la fel de multă ca un părinte permisiv. Așteptările sunt realiste, comunicarea este deschisă, părinții sunt implicați în viața copiilor și le ascultă punctul de vedere. Mai mult, limitele sunt stabilite de comun acord cu copilul, iar părintele oferă îndrumare copilului în dificultățile pe care le întâmpină. Copiii astfel crescuți sunt independenți, responsabili, respectuoși și agreabili. Chiar

și cu ocazia predării online în timpul pandemiei am putut observa, unde părinții erau permisivi, elevii au trimis teme dezordonate, unde s-a stabilit un program comun de pregătire la „școala organizată acasă”, elevii au trimis teme foarte ordonate, estetice, corecte, erau bucuroși și la video-chaturi.

Cartea Jane Nelsen, *Disciplina pozitivă*, care își propune să ajute la completarea setului nostru de instrumente de disciplină consacrat cu instrumente care stabilesc limite definite, dar și formează caracterul, direcționează copilul spre cunoașterea responsabilității și a vieții, fiind liber de umilire, pedeapsă, determinată de răzbunare. Disciplina pozitivă poate oferi sfaturi și instrumente utile celor care caută un echilibru între libertate și restricție. Site-ul maghiar: www.pozitiv-fegyelmzés.hu, site-ul Jane Nelsen: www.positivediscipline.org.

Alfie Konh face distincția între parenting condiționat și parenting necondiționat. Principiul de bază pe care îl promovează Alfie Kohn este cel al iubirii necondiționate. „Nu este suficient să-ți iubești copilul și nici măcar să-l faci să simtă că îl iubești. Ceea ce trebuie să știe el este că e iubit necondiționat, pentru ceea ce este, nu pentru ceea ce face. Trebuie să știe că are parte de dragostea părinților chiar și atunci când o dă în bară”.

Dacă înțelegi impactul stilului tău de parenting, afli ce efecte are stilul tău de comunicare și relaționare, atunci poți descoperi, cum poți susține cu adevărat copilul pentru ca el să își dezvolte o imagine pozitivă despre sine, despre prezentul și viitorul său.

BIBLIOGRAFIE:

Diana Baumrind, *Parenting styles, Studii științifice*.

Monica Bolocan, psiholog copii, *Studii științifice*.

Rebecca Eanes, *Parenting pozitiv*.

Alfie Konh, *Parenting necondiționat. De la recompense și pedepse la iubire și înțelegere*.

Site-ul Jane Nelsen: www.positivediscipline.org.

Site-ul maghiar: www.pozitiv-fegyelmzés.hu.

ROLUL JOCULUI DIDACTIC ÎN DEZVOLTAREA LIMBAJULUI LA PREȘCOLARI

**PROF. ÎNV. PREȘCOLAR DIANA-MARIA BUTAȘ
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „PRICHINDEL”,
JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ**

„The game is also a preparation for life later, but above all it is the child's life itself”. The teaching game is a valuable means of training and educating children of pre-school age, because it solves complex teaching tasks, in a form that is entirely suited to their age, in the nursery school. The effectiveness of the teaching game in relation to the other means practiced in the nursery school is as great as we achieve a perfect match between the process of environmental knowledge, the learning process and the game action, both attractive for the preschool.

Jocul este și o pregătire pentru viața de mai târziu, dar mai presus de toate el însăși este viața copilului.

- Mc. Daugall -

Învățământul preșcolar este primul pas în educație, e piatra de temelie, premisele dezvoltării ulterioare a individului.

În activitatea de zi cu zi a copilului, jocul ocupă, evident, locul preferat. Dar jucându-se, el își satisface nevoia de activitate, de acțiune cu obiecte reale sau imaginare, de a se transpune în diferite roluri și situații care îl apropie de realitățile înconjurătoare.

A te juca înseamnă în general, a-ți propune o sarcină de îndeplinit și a te obosi, a face un efort pentru a îndeplini această sarcină.

Jocul didactic constituie un mijloc valoros de instruire și de educare a copiilor de vârstă preșcolară, deoarece rezolvă, într-o formă cu totul adecvată vârstei, sarcini instructive complexe, programate în grădinița de copii. Eficiența jocului didactic în raport cu celelalte mijloace practicate în grădinița de copii este cu atât de mare, cu cât realizăm o concordanță perfectă între procesul de cunoaștere a mediului înconjurător, procesul de învățare și acțiunea de joc, atât de atractive pentru preșcolar.

Limbajul reprezintă o dimensiune esențială a adaptării, fiind implicat în întreaga viață psihică a copilului și a adultului. Limbajul este un element esențial de socializare, prin noțiuni vehiculate și prin schimburile de intenții, gânduri, expresii.

La grădiniță este important să optimizăm dezvoltarea personalității copilului și, în același timp, să favorizăm relații constructive în grup.

Problema limbajului la vârsta preșcolară a creat numeroase studii și cercetări care au evidențiat importanța lui în procesul comunicării lui cu persoanele din jur, în activitatea lui de cunoaștere a realității, în dezvoltarea proceselor psihice precum și în dezvoltarea vorbirii

procesului comunicării cu cei din jur în așa fel încât copilul să își exprime cu ușurință dorințele, impresiile, gândurile, să repovestească în mod cursiv o poveste, un basm, sau o întâmplare.

Prin intermediul jocului, copilul se manifestă spontan, sincer, liber, își descoperă tendințele, interesele. Din perspectiva educării limbajului, jocul didactic contribuie hotărâtor la formarea, dezvoltarea și îmbogățirea vocabularului sub aspect fonetic, lexical și gramatical. Acesta este unul dintre cele mai eficiente mijloace pentru dezvoltarea gândirii logice, a atenției, memoriei, voinței și imaginației.

În structura lui, jocul didactic reprezintă un ansamblu de acțiuni și operații care vizează atingerea unor obiective educaționale specific domeniului cognitiv, afectiv-motivațional sau psiho-motor și relațional. Faptul că educatoarea se folosește de jocul didactic în interiorul activității instructive-educative asigură acestuia un caracter viu, animat, atrăgător, varietate și o dispoziție general foarte bună, eliminând astfel posibilitatea de instalare a plictiselii, a monotoniei sau a oboselii.

Jocul didactic din domeniul limbă și comunicare este centrat pe dezvoltarea limbajului dar și pe aspectele vocabularului, înțelegerea semnificației mesajelor, aspectele ale gramaticii și sintezei.

Jocul didactic este o activitate care se deosebește prin structura sa specific de celelalte activități cu conținut asemănător. Unitatea deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc, forma distractivă pe care o îmbracă și o păstrează permanent, fiind caracteristica acestuia. Jocul didactic care se desfășoară sub conducerea directă a educatoarei și care antrenează, în majoritatea cazurilor, întreaga grupă, se poate desfășura atât în timpul activităților pe domenii experiențiale, cât și în activitățile liber alese, la inițiativa copiilor, sfera de utilizare a jocului didactic fiind foarte largă, putând fi extins chiar și în viața de familie a copilului. Jocul didactic are un rol valoros în încheierea colectivului și în formarea disciplinei conștiente, prin anumite jocuri copiii fiind obligați să respecte inițiativa colegilor, să le aprecieze munca și să le recunoască meritele; de asemenea, să respecte regulile jocului, să reacționeze în conformitate cu ele, să-și autoregleze propria activitate.

Reușita jocului didactic este determinate de parcurgerea unor etape: organizarea locului, introducerea în joc, prezentarea materialului suport, anunțarea titlului jocului și a scopului acestuia, explicare și demonstrarea jocului, executarea jocului de probă, executarea jocului de probă, executarea jocului de către copii, complicarea jocului, încheierea jocului.

Metodele de însușire a jocului diferă în funcție de grupa de vârstă, de complexitatea jocului, de experiența copiilor și de sarcinile didactice. În practica pedagogică, cel mai frecvent se utilizează două procedee de însușire a jocului didactic:

- ❖ Cea mai simplă modalitate, folosită mai ales în grupa mică, este acțiunea, adică explicarea și demonstrarea jocului prin desfășurarea lui efectivă. Această modalitate se numește calea inductivă a însușirii jocului.
- ❖ Calea deductivă presupune explicarea prealabilă a jocului, a sarcinilor didactice, a regulilor și a acțiunilor în succesiunea lor. Aceste explicații trebuie să fie simple, clare și concise. Demonstrația se poate face cu ajutorul unor copii sau cu grupa întreagă.

Așadar, dezvoltarea limbajului se realizează prin jocuri didactice cum ar fi: „Spune ce știi despre!”, „Recunoaște povestea”, „Cine face și ce face” etc, care au puterea să mențină copilul activ în timpul jocului fără ca interesul lui să scadă.

BIBLIOGRAFIE:

Norel Mariana, Bota Oana Alina, *Didactica domeniului experiențial. Limbă și comunicare*, Editura ASCR, Cluj-Napoca, 2012.

Tătaru L., Chiș O, Glava A.(coord.), *Piramida cunoașterii*, Editura Diamant, Pitești, 2014.

PROIECT EDUCAȚIONAL PLURILINGV „STORY TELLERS”

PROF. RODICA CALOTĂ
COLEGIUL NAȚIONAL „TUDOR VLADIMIRESCU”,
TÂRGU JIU, JUDEȚUL GORJ

Abstract

The project propose the workshop, like an interactive creativity. That is why it does not aim to be an academic course, but rather to remain faithful to the main objective: to give free rein to the imagination and to offer participants the lightness and courage to freely express the desired ideas, both in writing and orally. Participants in the creative writing workshop learn to identify their comfort zone in creative writing, to avoid clichés both in writing and speaking, to follow a coherent narrative thread, to outline a character and last but not least to be able to he translates his feelings and emotions into and in writing, with originality.

SCOP: Acest proiect dorește să alterneze activitatea de la clasă a unui tip de învățământ clasic, actual cu un altul, alternativ, bazat de problematizare, studiu individual, dar și elemente inedite, spectaculoase, prin chiar simplitatea lor: O altfel de școală. O altfel de citire/scriere a unui text într-o altfel de săptămână.

Noutatea abordării constă în modul de percepere a realității, prin chiar modul de adresare a întrebărilor, accentuându-se nu întrebările Ce/ sau De ce/, ci Cum?, pentru că nu contează cine suntem sau ce avem, ci cum suntem sau cum putem deveni, prin ceea ce înfăptuim pentru întreaga echipă.

Creativitatea nu are limite: ea poate valoriza, pe lângă talentul literar sau artistic, și cunoștințe de: matematică, fizică, biologie, istorie, geografie, dezvoltare personală, abilități practice, inteligență emoțională, abilități IT.

Workshop-ul „Creative writing” s-a derulat în perioada:17-21 februarie - Școala altfel la C.N.T.V.

OBIECTIVE:

- Dezvoltarea și antrenarea creativității;
- Creșterea încrederii în propria persoană;
- Gestionarea emoțiilor într-un mod productiv;
- Dezvoltarea capacităților de exprimare scris/oral;
- Managementul timpului;
- Relaxare.

Nu încercăm să descoperim scriitori, în schimb încercăm să provocăm creativitatea. Scrisul dă sens experiențelor pe care le trăiești; este o formă de autocunoaștere și de terapie, un mijloc de dezvoltare personală. Tocmai de aceea regulile sunt simple; pentru că atunci când

vine vorba de scrierea creativă simplitatea și sinceritatea înseamnă totul, iar imaginația este cheia care deschide lacătul către lumea cuvintelor.

Avantajele workshop-ului de „creative writing”

Scrierea creativă este, în primul rând, cel mai bun exercițiu de imaginație, indiferent de vârstă. Îmbunătățește vocabularul și capacitățile lingvistice și, în general, capacitatea de comunicare. De asemenea, cursul de scriere creativă ajută la dezvoltarea personalității și la creșterea încrederii în sine. În plus, este o metodă ideală, unică și productivă în același timp, de a gestiona emoțiile, trăirile și gândurile personale.

Cursul inițiat de coordonatorii proiectului plurilingv își propune să ofere, într-o primă fază, câteva posibile răspunsuri la o serie de întrebări esențiale privind scrierea creativă:

- 1) De ce scriu oamenii care scriu?
- 2) Care sunt cele mai importante reguli ale scrisului?
- 3) Despre importanța atenției și a mirării – Scriitorii văd lucruri pe lângă care alții trec fără să le observe.
- 4) Care este trusa de scule a scriitorului – vocabular, gramatică, elemente de stil.
- 5) Ce este intrigă și care sunt elementele care o compun?

Workshop-ul este interactiv. Tocmai de aceea nu își propune să fie un curs academic, ci mai degrabă să rămână fidel obiectivului principal: acela de a da frâu liber imaginației și de a oferi participanților lejeritatea și curajul exprimării libere a ideilor dorite, atât în scris, cât și oral.

Participanții la workshop-ul de creative writing învață să își identifice zona de confort în scrierea creativă, să evite clișeele atât în scris cât și în vorbire, să urmărească un fir narativ coerent, să contureze un personaj și nu în ultimul rând să fie capabili să își transpună în și prin scris trăirile și emoțiile, cu originalitate.

Etapă a doua a workshop-ului constă într-o serie de exerciții practice, de tip „writing games”, pe diverse teme:

- 1) O scurtă poveste scrisă din perspectiva unuia dintre cele cinci simțuri: văz, auz, miros, gust, tactil;
- 2) Se dă un început de text, care trebuie continuat (scriere automată);
- 3) De ce sunt o ființă minunată;
- 4) Povestea din spatele fotografiei;
- 5) Rezerva secretă de cuvinte;
- 6) Predica obsesivă (exercițiu de parodiare a unui personaj important din grup);
- 7) Conceperea unui filmuleț sau BD, după scenariul scris;

Libertatea alegerii metodelor creative și materialului de realizare a lucrărilor aparține în totalitate participanților. Produsul final al proiectului va fi un album de artă literară ilustrată cu desene, picturi, grafică sau benzi desenate.

Celelalte obiecte de artă, confecționate, în mare parte, din materiale reciclabile, vor constitui obiectul târgului de felicitări și/sau mărtișoare „Magia Primăverii”, din perioada 1-8 Martie, având ca finalitate dotarea cabinetului de scriere creativă cu aparatură de proiecție și digitală necesară.

Partea a II-a

Poveștile deosebite se scriu și se trăiesc într-un cadru deosebit: se construiesc!

După o perioadă de asimilare a teoriei creativității, complementară și compensatorie a consumului energetic, vine această a doua perioadă, pragmatică: o excursie într-un ținut mirific, cu o dublă, chiar triplă semnificație: recreativă, instructivă, model pentru o inițiativă antreprenorială de valoare morală, civică, istorică națională incontestabilă.

Așadar, excursia *Târgu Jiu - Păltiniș* are stabilite următoarele obiective turistice, culturale și economice:

OBIECTIV ANTREPRENORIAL

După Castelul de lut, Sibiu are "Dealul verde" – un nou obiectiv turistic privat unic în România

Începând din această iarnă, în județul Sibiu funcționează o pensiune unică în România, construită aproape integral sub pământ. Intitulată „Dealul verde” și aflată în Porumbacu de Sus, unitatea de cazare amintește cu ușurință de cărțile lui J. R. R. Tolkien și celebrele filme din seria „Stăpânul inelelor” prin Ținutul Hobbiților.

„Dealul verde” are opt camere și în prezent se mai lucrează la mici retușuri și amenajări interioare. Camerele îngropate în pământ vor oferi oaspeților o experiență unică, fără a afecta confortul.

„Noi fiind iubitori de natură am vrut să modificăm cât mai puțin mediul înconjurător. Camerele au fost gândite pentru a aduce cât mai mult cu bordeiele românești din vechime. Ele sunt îngropate în pământ, iar fațada este la nivelul solului”.



Proiectul inițial. Sursa foto: Facebook Dealul Verde – Pensiune

Cât privește alegerea locației, familia Tănăsescu arată că a fost o decizie luată cu sufletul.

„Alegerea zonei a fost absolut subiectivă, mediul se potrivea perfect cu ce aveam în minte.

Proiectul nostru a fost demarat în anul 2016, când am elaborat documentația pentru accederea de fonduri europene, însă munca efectivă în teren a debutat în toamna anului trecut. Până la urmă este o coincidență fericită care, sperăm noi, va duce la dezvoltarea durabilă a turismului în zonă”, mai spune proprietara pensiunii.

BIBLIOGRAFIE:

Langer, J. Ellen, *Mindfulness*, audiobook, Biblioteca din Paris, colecția Blue Moon, februarie 2020.

Scriere creativă, [//ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Scriere_creativ%C4%83&oldid=13203709](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Scriere_creativ%C4%83&oldid=13203709).

<https://haihuin2.com/2019/12/21/loc-unic-in-romania>.

DYNAMIC ENJOYABLE CLASSES

ADELA EUGENIA CĂTĂNESCU

LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

It is a well known idea that childhood is the golden age of mankind and we all have the desire to re-live it over and over again because we associate it with games, the lack of worries and problems and with happiness.

There are people who remain children at heart, their soul remains young, and I think keeping this openness to a world of joy and playfulness it is essential when working with young minds.

Being a teacher, trying to guide the students uncover the mysteries of learning and life, is often challenging. We need to adapt permanently to the needs, desires and expectations of our learners, to make the right choices in order to be able to help them effectively.

Over time, I've noticed that integrating games and fun activities in the teaching learning process has been a successful technique, leading to a more dynamic and enjoyable way to practice and revise during classes. My students were always eager to know what game we are going to use, because at one point having a game became a permanent stage in our English classes, and their involvement in the learning process increased surprisingly.

Many teachers often say that they are too busy or too tired to try to integrate games in their activities, or that their students are not interested in anything they want to present. I think they should do their best and should keep trying, because it is possible to attract even the most reluctant students if they make the learning process fun and enjoyable.

There are various types of activities that can be used to make students have fun while learning: some where the students work individually, some where they work in pairs, or some where they cooperate in small groups. These games and activities range in level from elementary to advanced and include a wide variety of exercise types: crosswords, quizzes, bingo activities, true or false, grouping, identifying the odd element, complete the phrases, crazy sentences, jigsaw, class poem, etc.

It is true that these activities should be carefully chosen, planned and adapted to the needs and preferences of the class. The best thing is that games can be introduced in different stages of teaching: some games are effectively used as ice breakers in the beginning of the classes (bingo, brainstorming, jigsaw, find the difference), other require more time and possibly rearranging the classroom because students need to work in pairs or groups and may be introduced during practice or reinforcement stage (find someone who, quizzes, role play, making sentences).

One important phase is to explain very clearly what to do in each activity and it is often a good idea to do an example yourself with one of the students. Another essential element is to set a time limit and write it on the blackboard, so that everyone can see it. Sometimes students need to be given a warning before the time expires to prepare finish off.

Most of the games involve the students working in pairs or groups which give everyone the chance to speak and be helped. Students learn from one another in a natural way that is similar to the world outside the classroom and have fun. The role of the teacher is to facilitate communication and the sharing of ideas and thoughts, to encourage and offer help to students. He should also note down persistent mistakes or problems that should be discussed with the whole class during the feedback session.

In conclusion games and fun, creative activities should be introduced in teaching at every level or subject, because it makes the learning teaching process dynamic and enjoyable. However, these activities should be carefully chosen, planned and adapted to students' needs and expectations for a successful outcome.

BIBLIOGRAPHY:

Watcyn-Jones, Peter, *Vocabulary Games and Activities*, Penguin Books, 2001.

Scrivener, J., *Learning Teaching*, Macmillan Publishers Limited. 1994, Oxford.

LUDIC LEARNING THROUGH GAMES OR GAMING?

LETIȚIA-IONELA CÂNTAR

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

Games are one of the most important part of the proper psychological development of our children, and teachers strengthen their students' imagination, multiple intelligences and creativity while using them in teaching. Colouring, crafting, counting, building dreams, meeting favourite characters and listening to music, together with the environment are a successful and happy way to learn, while acting and playing in a teacher free or controlled practical at any age.

Learning through games is the beginning of knowledge for an active life, shaping the character and personality of a human being, stretching brain as they require children to stop, focus, think, plan, and remember through skills that we need to use every single day. Childhood is a charming moment in our life when we are amazed to discover new things, and curiosity makes our students explore the surroundings.

We are Homo Ludens, we take part in a game at our own will, we feel the intensity of the surprising world we get into, there is a lack of pressure which subdues to the game, but in a serious manner, the student forgets who he or she really is before joining the game. We must mime up to the moment we ourselves really believe that the reality of the game is the one which offers us the transformation. The aim of the game is space and time, which are changed, re-shaping the laws we follow into the real world, the teacher defines the creation, as the child lives a personal experience through imagination, while recording the invented world surviving without any limits in a therapy of empaths, stimulating emotions and trust as a result of cognitive development.

Ludic techniques are represented by intelligent strategies, where we grow the moral values of our students, let them free their mind, make them creators, and explain themselves what is real and what is enough using language, tonality of voice, mimic in their own way.

We use games to acquire information, since both teachers and students have become "active actors" in the process of acquiring information. The teacher needs to direct more and more challenging ways to make the lessons more and more interesting, attractive, and great fun, whether they are interactive computer games, board games, get-up-aut-your-seat games, and teacher-led games using the computer or not. One of the first reasons we use games during teaching is that teachers pay attention to their student show to operate and use their communicative abilities or practical skills.

Nowadays students need immediate feedback as they have high digital abilities, and they are accustomed to getting instant answers, and games provide instant feedback. Students enjoy themselves better enough when they are engaged in the activity and have fun. Through classroom games students are provided social interaction with peers in a friendly competition together with that much-needed practice through repetition and instant results to the feedback that they crave.

Finally, teachers are looking for more methods to enhance our skills so that we can reach our students, and games add a level of interest to them. As students enjoy using their high-tech devices educational games websites offer the students independent work whenever, and wherever they have the internet access. These games websites are easy, free, and confidential, students may enroll in a class, but they lack empathy and not involve all senses. The games have specific functions, they test, revise, quiz, reinforce the knowledge and can be played into groups, pairs or individually, depending on their imagination of both teachers and students. There is not a best single way to teach or the perfect way to reach every student. We use a variety of activities for this purpose with enthusiasm and material rewards to spice up our students' interest, encouraging them with kindness. The materials needed during playing games are not only gadgets, but also chalkboard and chalk or whiteboard and markers, posters and magnets, projector or large television, scrap paper.

Games and technology help students learn in our advantage, not only the activities and the gadgets have a role in successful ludic learning techniques, but also the sound is important. Ludic activities are actively communicative and productive that involve thinking out of the routine processes with affective cognitive benefits through a relaxing atmosphere.

BIBLIOGRAPHY:

- Sathakis, Rebekah "Why Use Games in Your Classroom?". Education World: Five reasons to use games in the classroom, Retrieved Jan3, 2015 http://w.w.w.educationworld.com/a_curr/reasons-to-play-games-in-the-classroom.shtml.
- "Why Use Games to Teach?" Science Education Resource Center at Carlton College, Retrieved Jan.3, 2015.
- Stansbury, Meris "Can Gaming Change Education?", Brain Research Has Answers- ECampus News, "ECampus News", Mar 12, 2014, REtrieved Jan. 3,2015 <http://w.w.w.ecampusnews.com/top-news/gaming-educatin-brain-656/>.

RESURSE EDUCATIONALE UTILE CONSILIERII ȘCOLARE ÎN CONTEXTUL ÎNVĂȚĂRII ON-LINE

CONSILIER ȘCOLAR ONORICA CIUCANU

CENTRUL JUDEȚEAN DE RESURSE ȘI ASISTENȚĂ EDUCATIONALĂ HARGHITA

Abstract

Digital learning has come to play a crucial role in education in the current context. School counseling had a sensitive role in supporting, connecting and integrating lived experiences. In this context, digital applications made possible the connection with other factors of education. The most used applications in which students reacted positively and became actively involved are the following: Kahoot, PowToon, Voki, My Study Life, Newsela, Screencast-O-Matic. The possibilities are endless, we just have to use it.

Indiferent de cât de multă sau puțină tehnologie a fost integrată în clasă înainte de pandemie, învățarea digitală a ajuns să joace un rol crucial în educație în contextul actual. Instrumentele digitale și tehnologia le dezvoltă elevilor abilități auto-didactice eficiente de învățare. Aceștia devin capabili să identifice ceea ce au nevoie pentru a învăța, găsesc și utilizează resursele online, și aplică informațiile inclusiv la școală, la teme și proiecte. Acest lucru le sporește eficiența și productivitatea.

Într-o epocă dominată de selfie-uri, Twitter, Facebook, Instagram, YouTube, Snap etc., generația digital, spre deosebire de millennials, care s-au adaptat la evoluția tehnologică, este cu adevărat o generație de „nativi digitali”. De la o vârstă fragedă au fost obișnuiți să manipuleze obiecte precum smartphone-urile și tabletele. Prin urmare, este o generație care nu cunoaște bariere de conexiune, și prin urmare, nici măcar limite particulare în orizonturile lor culturale. Prin urmare, noi educatorii suntem cei care trebuie să ne adaptăm tehnicile și metodele de predare și învățare pentru a răspunde cerințelor acestei generații.

Analizată sub toate aspectele, aplicațiile digitale, cât și motivele și felul în care preferințele lor se schimbă de-a lungul copilăriei și adolescenței, dacă jocurile digitale sunt benefice sau nocive, care sunt efectele folosirii tabletei sau a telefoanelor inteligente de către preșcolari, vulnerabilitatea adolescenților în fața reclamelor din mediul online, grijile părinților în legătură cu multitaskingul și cât de îndreptățite sunt acestea, contextul actual ne-a arătat că nu putem renunța la ele.

Când vorbim despre învățare și dezvoltare, este important să găsim echilibrul între tendințe, bune practici și principii, pe de o parte, și diferențele individuale, pe de altă parte. Motivațiile, preferințele și caracteristicile noastre de personalitate influențează modul în care învățăm. Din studiul pe care HART Consulting l-a realizat împreună cu Facultatea de Management din cadrul SNSPA pe un eșantion de peste 1.000 de persoane din generația digitală (sub 29 de ani) și peste 3.000 de persoane din alte generații (peste 29 de ani), reiese faptul că tinerii au, într-o măsură mai mare decât cei mai în vârstă, nevoia și abilitatea de a interacționa

(nu neapărat față în față), vor să se simtă bine, se plictisesc ușor, preferă să acționeze spontan și au rezistență mai mică la stres și presiune.

Din aceste motive, interactivitatea și diversitatea metodelor folosite îi ajută pe elevi să își concentreze atenția pe ceea ce au de învățat. Preferă studiile de caz scurte, jocurile de rol, discuțiile pe baza unor filme didactice, gamificarea, pentru că le satisfac nevoile de interacțiune, diversitate și confort. Dacă nu au parte de activități variate și nu sunt implicați în timpul cursurilor, își creează singuri această varietate schimbând mesaje pe rețelele de socializare.

Această generație digitală are o viteză de reacție extraordinară. Această viteză de reacție nu apare doar când vorbim despre relaționare, ci și când vorbim despre proiecte. Aplicațiile digitale îi fac pe elevi să fie mai interesați să învețe și să-și extindă orizonturile. Aceștia devin capabili să identifice ceea ce au nevoie pentru a învăța, găsesc și utilizează resursele online, și aplică informațiile inclusiv la școală, la teme și proiecte. Acest lucru le sporește eficiența și productivitatea.

Pe lângă implicarea mai mare a elevilor, instrumentele și tehnologia digitală dezvoltă abilități de gândire critică, care stau la baza dezvoltării raționamentului analitic. Copiii care explorează întrebări deschise folosindu-se de propria imaginație și logică, învață să ia decizii mai coerente, spre deosebire de memorarea temporară a lecțiilor din manual.

Spre exemplu, jocurile interactive și de îndemănare sunt instrumente excelente care îi învață pe copiii să se disciplineze, pentru că în astfel de jocuri e nevoie să se respecte regulile și îndrumările pentru a participa.

De ce copiii preferă să învețe prin joc? Pentru că jocul în sine le oferă satisfacții. Iar acest lucru îi ajută să-și dezvolte răbdarea, o altă abilitate și o caracteristică a inteligenței emoționale, extrem de necesară la adaptarea vieții de adult. De asemenea, copiii își dezvoltă sentimente pozitive de realizare și stăpânire de sine atunci când dobândesc noi deprinderi de a utiliza tehnologia digitală. Devin mai încrezători și dornici să exploreze și să descopere lucruri noi.

Dintre aplicațiile utile folosite, la care elevii au reacționat pozitiv și s-au implicat active, în contextual actual al pandemiei amintesc următoarele:

Kahoot! este o platformă gratuită cu ajutorul căreia se pot crea teste interactive. Cum funcționează: creează un joc distractiv în câteva minute, cu întrebări unde poți adăuga imagini și clip-uri video pentru a face testul cât mai plăcut. Kahoot-urile se joacă cel mai bine în grup, de exemplu, o clasă. După un joc, încurajează jucătorii să creeze și să distribuie propriile lor kahoot-uri pentru a aprofunda cunoștințele exersate. Exemplu de joc ce poate fi accesat: „Ai grijă de mintea ta” https://kahoot.it/challenge/01255621?challenge-id=f068368d-70b2-4cc2-afd1-9ebf4026e09c_1592636799546.

PowToon este o aplicație cu care putem crea de la o simplă prezentare până la un film animat, este o aplicație integrată în Google Drive, pe care o pot folosi și elevii pentru a crea prezentări ca temă pentru acasă sau ca un proiect. Exemplu de filmuleț ce poate fi accesat: „Tu ce faci cu emoțiile la examen ?” <https://www.powtoon.com/online-presentation/f9BMicCdlR4/tu-ce-faci-cu-emoțiile-la-examen/?mode=movie#/>.

Voki este o aplicație în care se pot crea caractere dinamice (vorbitoare) pentru a crește implicarea și retenția în clasă. Folosim această aplicație, atât profesorii cât și elevii pot personaliza caracterele și pot crea personaje uimitoare folosind puterea propriei voci. Exemplu de personaj folosit: „Atenția” <https://www.voki.com/site/myVoki>.

My Study Life este cât se poate de utilă pentru elevii ce ar vrea să fie mai organizați, dar într-un mod distractiv și ușor. Aceasta îi ajută pe elevi să țină evidența programului zilnic, săptămânal și lunar, orarul, datele cu teme sau teste.

Platforma gratuită *edu.google.com* poate fi folosită oriunde în lume. Toate documentele sunt în Cloud, iar elevii și profesorii pot discuta online, pe Messenger.

Newsela este o aplicație ce a prins foarte puternic în țările vestice. Aici putem da de citit elevilor și putem urmări exact cât au citit.

Cu *Screencast-O-Matic* putem înregistra ecranul calculatorului. Astfel, tot ce facem pe calculator - scris, desenat în Paint - se înregistrează și putem trimite lecția elevilor.

În scurta experiență trăită în ultimele trei luni, utilizând resursele digitale în interacțiunea cu elevii am observat din partea acestora un interes pentru anumite aplicații, ceea ce m-a determinat să experimentez și alte aplicații noi. Consilierea școlară în contextual pandemiei a avut un rol sensibil, elevii având nevoie de conexiune, participare și apoi implicare pentru a înțelege și a integra experiențele trăite. Abia mai apoi a apărut acceptarea și adaptarea la noua normalitate, unde și-au găsit locul și activitățile consacrate de consiliere psihoeducatională. Un rol important în această perioadă l-au avut poveștile terapeutice, ele fiind create și distribuite în mediul on-line cu generozitate.

Trăim vremuri incredibile, unde găsim tot ce ne dorim online, inclusiv cursuri excelente ce pot susține educația tradițională, de la cei mai buni și capabili profesori, în toate domeniile de activitate. Posibilitățile sunt infinite. Atunci de ce să nu le folosim pentru binele nostru, al tuturor?

BIBLIOGRAFIE:

- Bennett W. L., *Changing Citizenship in the Digital Age*, in L. W. BENNETT (a cura di), *Civic Life Online*, Cambridge, MIT Press, Cambridge, MA 2007, pp. 1–24.
- Calvani A., Fini A., Ranieri M., Picci P. (2012). *Are young generations in secondary school digitally competent? A study on Italian teenagers*, COMPUTERS & EDUCATION, vol. 58, pp. 797-807.
- Postman N., *The disappearance of childhood*, Delacorte Press, New York 1982.
- Prenksy M., *Digital natives, digital immigrants*, On the Horizon, 9, 5, 2001, pp. 1–6.
<https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/kahoot.html>.
- <https://blog.scoala365.com/2018/11/22/beneficiile-educatiei-digitale-vs-metodele-educatiei-traditionale/>.
- <https://kahoot.com/schools-u/>.
- <https://l-www.voki.com/>.
- <https://meditatiicursuri.ro/top-10-aplicatii-gratuite-pentru-elevi/>.
- <https://www.powtoon.com/my-powtoons/?#/>.
- <https://revistacariere.ro/innovatie/trend/cum-invata-generatia-digitala/>.

AS A SECOND LANGUAGE

PROF. CRISTINA CRISAN

*ȘCOALA GIMNAZIALĂ „THEODOR COSTESCU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI*

The idea to use drama techniques in education dates back to the 1950s. It was presumed that when participants were engaged in more spontaneous, improvised work (traditionally called drama”) their level of engagement and feeling would be more intense and “genuine” than when they were performing on stage (traditionally called “theatre”). The emphasis was made on the personal growth of the individual through creative self-expression. Early advocates of drama in education assumed that all learners had the inclination to engage in dramatic play and based their approaches on the minimal intervention of the teacher. Even in the recent history of drama teaching one can find it as a dynamically developed process that encourages personal growth and self-expression of learners.

Advocates of the Communicative Language Teaching approach and guided discovery learning distinguish drama techniques which are extremely popular in teaching English as a second language. Drama is considered a technique to engage learners in active learning and interactive pedagogy which encourages them to engage in dialogue which uses subject specific language in highly appropriate contexts. Drama techniques are widely used in role-play, simulation and language games which cause physical and emotional activity, foster imagination and improvisation.

Jim Scrivener (2005) states that by using drama techniques in the English language classroom, by bringing “... the outside world into the classroom, we can provide a lot of useful practice and there may also be a freeing from constraints of culture and expected behaviour which can be personally and linguistically very liberating”. He states the following six as the most traditional, but highly producing, drama activities to be carried out inside the classroom.

1. Role-play: this is an elemental drama activity in which the learners adopt a role in a hypothetical situation. It can also be a real one, though. In general, it is developed to reach a solution to any problem the students may come across. It involves interaction between two or more characters with the aid of useful language. There is a range of role-play activities with tasks to be accomplished, ranging from the more structured ones to the completely unstructured. Examples of these may be dialogues (with friends, parents, teachers, employers, waiters, receptionists), sketches, interviews, problematic situations, short debates, and any kinds of meetings.

2. Simulation: sometimes, this word is used interchangeably with the activity mentioned above, but it is a broader term. Through simulation, a complex and more concrete “world” is created. For instance, the playroom of a house, as well as the members of a board company during a meeting. In other words, a setting is defined for the learners. This technique provides a place for practicing the social side of the foreign language. Activities of this sort offer different categories of dialogues. The first one deals with the social formulas and dialogues, such as polite requests, or greetings. Another category is community oriented tasks where learners deal with the language in the community. An example of this is asking for directions, or going shopping. Keeping in mind the age of the group of learners, the following may be an example

of the simulation technique in the world of drama. Suppose “toys” has been the topic developed in previous classes, a typical playroom in a house should be set up. Learners give ideas while building it up. Toys may be spread around, some cushions may also be dropped around, and a chair may be placed in front of the classroom desk. Next, the youngsters can vote on the two kids to be involved in the scene. The teacher in charge would set the situation as the following: “A boy, let’s say Peter, invites home his friend and neighbour Tom to play on a rainy day. But later, he is not willing to share his toys and his mum has to interfere” Useful language such as “Why don’t we....?”, or “Let’s.....” for suggestions should be written on board. Also, phrases like “Can I?”, or “May I?”. These phrases should be familiar to the kids as they are supposed to be regularly used in the classroom. Then the teacher may become Peter’s mum and get involved in the scene to aid the performance.

3. *Drama games*: they are short games involving imagination and movement. Language games regularly used in class are the basis for any dramatic activity performed later. Most games always involve observation, interaction and memorization. They help learners with fluency, and the flexibility in the use of the foreign language. Examples of these could be “Who am I?”, the use of puppets, any guessing game, or blindfolded eyes.

4. *Guided improvisation*: The teacher taking into account the learners’ needs, likes and vocabulary/grammar topics to be revised, improvises a scene, and the youngsters perform a piece of it, until the whole story comes to life. There is no pre-planned script, but learners of a low level should be able to come into the scene. This is where ideas, feelings, and experiences come to play. As long as the teacher knows her group deeply and considers the topic carefully, an exceptional scene may come up.

5. *Prepared improvised drama*: students, split into small groups, invent and rehearse a scene, that later perform for their mates. It may start with a simple theme, and becomes a play. The teacher acts as an observer here, giving support and ideas only when necessary or asked. Students should not be given a deadline for presenting their play, they need to be given time and feel confident for the whole presentation. This is one of the activities from drama that requires involvement from all participants, as well as integration and cooperation.

6. *Acting play-scripts*: short scenes, usually the most characteristic ones from well-known plays, are performed by learners. Perhaps, this is the hardest technique to carry out with young learners and long texts, as they have to read script in the foreign language and feel the written words for later performance. However, I have personally used it more than once with extrovert first and second graders. Every time there is a section in the units with stories about the characters of their textbook, they come up to the front and perform the story. Of course we follow the desired steps of predicting by looking at the pictures, listening to their actual words and intonation, and working on its order before the performance.

As aforementioned, the techniques presented were suggested by Scrivener, but there are others which are just as useful. An example of this is Narrative Mime, which requires the learners to perform while the teacher reads a story aloud. It implies the teacher’s detailed revision of the language before the performance, as youngsters are expected to understand the text fully for an accurate development of the story. There are textbooks which help better this technique as they have a storyline of the characters throughout the book. In that way, the characters usually present defined characteristics or personality which makes it easier for the kids’ performance.

Another technique that generally goes hand in hand with the previous one is the use of props and costumes. They are a helpful tool in the preparation of the performance, and above all, kids love wearing costumes and pretending to be someone else. Surprisingly, they may also

aid introvert children, since they give children a “mask to hide” behind somebody else’s appearance and personality.

Furthermore, any ice-breaker activity can be considered a drama technique. Although they are usually only used as warm-ups, they aid in the activation of the whole group, assuring the involvement of all the students in the class.

As stated above, the vast majority of textbooks nowadays are developed using many of the branches of art. Thus, teachers who work consciously, find themselves dealing with drama techniques although they have never explicitly been introduced to them in any way. When this occurs, they usually get surprised to see their benefits. To sum up, drama gives the possibility to practice any language function through activities such as role-plays, open dialogues as well as monologues, problem solving situations, and group discussions.

BIBLIOGRAPHY:

- Belliveau, G.& Kim, W., (2013), *Drama in L2 learning: a research synthesis*, Scenario, 2013, Retrieved May, 10th, 2015, from <http://research.ucc.ie/>.
- Davies, P., (1990), *The use of drama in English language teaching*, *Tesl Canada Journal*, 8, Retrieved November, 1st, 2013, from <http://teslcanadajournal.ca/>.
- Fleming, M., (2003), *Starting drama Teaching*, David Fulton Publishers, London.
- Scrivener, J. (2005), *Learning Teaching: A Guidebook for English Language Teachers*, Macmillan books for teachers, Second Edition, Macmillan.
- Zyoud, M. (2010), *Using drama activities and techniques to foster teaching English as a foreign language: a theoretical perspective*, Al Quds Open University, Retrieved July 4th , 2013, from <http://www.qou.edu/>.

CONEXIUNEA PROFESOR-ELEV NEÎNTRERUPTĂ

PROF. ELENA DĂNOIU

**COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚEICA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

Continuity of teaching and learning in schools is a major issue during COVID-19. The current scenario has highlighted the gaps in an education system that is heavily dependent on the presence of students and teachers in the same place at the same time. The system is based on the concept of ‘direct instruction’, where contact time between student and teacher plays a significant role in what is recognized as learning. Blended learning is an approach to education that combines online educational materials and opportunities for interaction online with traditional place-based classroom methods. It requires the physical presence of both teacher and student, with some elements of student control over time, place, path, or pace. While students still attend “brick-and-mortar” schools with a teacher present, face-to-face classroom practices are combined with computer-mediated activities regarding content and delivery. Blended learning is also used in professional development and training setting.

Învățarea în colaborare este un demers cheie pentru dezvoltarea unui întreg set de competențe interpersonale, cum ar fi comunicarea eficientă, negocierea, soluționarea conflictelor, luarea deciziilor, spiritul de inițiativă, responsabilitatea personală și munca în echipă.

Aceste competențe trebuie dezvoltate încă din școală, pentru că îi vor ajuta pe elevii noștri să devină adevărați colaboratori și cetățeni funcționali într-o lume foarte complexă. Ei vor avea nevoie de creativitate pentru a soluționa noile probleme, care necesită soluții inovatoare.

Activitățile de învățare trebuie proiectate astfel încât să integreze, pe cât posibil, aceste competențe. Copiii noștri le place să lucreze împreună, însă trebuie să învețe să colaboreze eficient, pentru a atinge un obiectiv comun. Activitatea de colaborare la un proiect presupune abilități de gândire de ordin superior, precum formularea și soluționarea problemelor, gândirea critică și capacitatea de a oferi feedback constructiv altora, pentru a putea progresa. Adeseori, acest lucru este imposibil fără contribuția mai multor forțe.

Colaborarea autentică ar trebui să fie interdependentă, ceea ce înseamnă că toți elevii împărtășesc sentimentul de responsabilitate și iau decizii pe întreg parcursul procesului de învățare. Bineînțeles, ei vor avea nevoie de îndrumare, iar rolul nostru de profesori și facilitatori devine esențial.

Ceea ce poate exporta în prezent o țară, dat fiind că resursele naturale sunt finite, este cunoaștere înmagazinată, așadar, educația trebuie reinstaurată la locul ei primordial. Este necesară credința fermă în niște valori perene pe care le omul le dobândește prin cunoaștere, prin educație. Pandemia a pus în pericol educația, prin suspendarea cursurilor și, apoi, prin mutarea lor pe platforma de e-learning. A fost necesară alfabetizarea digitală în sistem fast-forward, iar „învățarea de urgență” nu a implicat doar elevii, ci, mai ales, profesorii, care au fost nevoiți să abandoneze zona confortabilă a predării față în față. Rolul profesorului a rămas același, însă resursele s-au modificat.

Pandemia a prins România complet nepregătită, pentru că nu existau platforme e-learning standardizate și nici biblioteci digitale. Un milion de copii din totalul de trei milioane cât are populația școlară au fost privați de accesul la educație. Cei care sunt cei mai vulnerabili, zonele în care analfabetismul funcțional este masiv, au fost lăsați la o parte. Din toamnă, cel mai probabil va fi organizat învățământul cu jumătate de clasă. Ne vom adapta unui sistem hibrid de învățare ce presupune integrarea instrumentelor de predare on-line în activitățile specifice învățământului tradițional. Scopul acestor sisteme este acela de a aduce un plus de valoare în procesul de predare și învățare. Profesorii pot încărca diverse resurse didactice necesare obiectului pe care îl predau, având garanția că acestea vor fi distribuite automat elevilor, care le vor accesa într-o manieră flexibilă. În acest mod, prin atașarea resurselor interactive, timpul alocat învățării la clasă poate fi micșorat.

Metoda clasică de predare este considerată de către specialiștii în educație, susținători ai înnoirii, drept perimată și ineficientă. Este încriminată, printre altele, postura pasivă a elevilor reduși la simplul statut de receptori, poziția dominantă a profesorului, inadecvarea solicitării exclusive a canalului auditiv la tipologia cognitivă a cursanților, precum și incompatibilitățile între ritmul unic al predării și ritmurile individuale de procesare a informației.

Ca soluție pentru viitor se va aplica învățământul hibrid, care combină metoda de învățare față în față cu învățarea digitalizată. Astfel, învățământul românesc va da șanse la educație de bună calitate tuturor copiilor, indiferent de zona în care se află. Creându-se o bibliotecă digitală, cu suporturi de curs, cu video-lecții, elevii au la propriu la îndemână posibilitatea de a le accesa și rula până când înțeleg sau aprofundează anumite noțiuni. Elevul poate găsi, de exemplu, alte două-trei variante ale aceleiași lecții care îl vor ajuta să atingă competențele-cheie și să se apropie de profilul ideal al absolventului. Lecțiile pot fi atât în varianta remedială, cât și în varianta avansată. Astfel, conexiunea dintre profesor și elev nu e nicicând întreruptă.

Alternativa la învățământul din școală este obligatorie.

BIBLIOGRAFIE:

Constantin Cucuș, *Educația. Reîntemeieri, dinamici, prefigurări.*

http://online.ase.ro/Metodologia_BL.pdf

<https://eu-acerforeducation.acer.com/education-trends/covid-19-will-blended-learning-become-the-future-of-education/>

<https://www.forbes.com/sites/enriquedans/2020/04/13/the-coronavirus-pandemic-has-unleashed-a-revolution-in-education-from-now-on-blended-learning-will-be-the-benchmark/>

PROF. MIHAELA DEMETRESCU
LICEUL „CHARLES LAUGIER”,
CRAIOVA, JUDEȚUL DOLJ

They are high school graduates who will go down in education history as those who were forced by the coronavirus pandemic to change their hats and robes with masks and surgical gloves. The pandemic deprived them of the dreams of their four years of high school, of seeing graduates at the festive course, throwing their heels up victoriously.

We adults can help them feel better by acknowledging both their losses and their feelings about the loss.

Ei sunt absolvenții de liceu care vor rămâne în istoria învățământului drept cei care au fost obligați de pandemia de coronavirus să schimbe toca și roba cu masca și mănușile chirurgicale. Pandemia i-a privat de visurile din cei patru ani de liceu, de a se vedea absolvenți la cursul festiv, aruncând victorioși tocile în sus.

Noi, adulții, îi putem ajuta să se simtă mai bine recunoscând atât pierderile, cât și sentimentele lor în ceea ce privește pierderea.

1. Recunoașteți pierderea lor

Pentru noi adulții ceremoniile sau balurile de absolvire sunt uneori plictisitoare și obositoare dar pentru copiii noștri au o însemnătate specială.

Vom înclina să spunem că față de tragediile întâmplare în legătură cu pandemia generată de covid cu care s-au confruntat atâtea familii, dezamăgirea lor de a nu fi absolvit sau de a merge la bal este trecătoare. Foarte mulți oameni și-au pierdut membrii ai familiei sau alții nu au putut să-și ia rămas bun, iar cei dragi au murit singuri și îngroziți într-o unitate de terapie intensivă.

De asemenea, este adevărat că pierderile copiilor noștri și suferința lor rezultată sunt reale.

Și de asemenea, este adevărat, cei mai mulți dintre ei nu au experiența de viață care i-ar ajuta să pună în balanță un bal anulat și perspectivele proprii.

2. Ajută-i să-și identifice sentimentele

Ca părinte sau ca profesor știm că adolescenții își experimentează emoțiile mult mai intens decât adulții. Pentru a fi cu adevărat empatici, trebuie să ascultăm fără a încerca să le eliminăm mâhnirea.

Ajutând copiii să identifice ceea ce simt poți să le ușurezi durerea. Cercetările arată că atunci când ne recunoaștem emoțiile, suntem mai capabili să le acceptăm. În aceste situații trebuie să dăm dovadă de empatie și le înțelegem și să le împărtășim supărarea și tristețea.

3. Învăță-i despre durere

Noi adulții, este posibil să recunoaștem că adolescentul nostru este trist, dar probabil că adolescentul însuși nu.

Adesea atunci când suferim o pierdere trecem prin etape de:

Negare: mulți adolescenți neagă amenințarea coronavirusului - atât pericolul expunerii la acesta, cât și capacitatea lor de a-l răspândi.

Furie: adolescenții sunt clar frustrați de faptul că trebuie să stea acasă. Sunt supărați că noi, adulții, îi ferim de prietenii lor. Adolescenții sunt furioși pe modul cum este gestionată această pandemie de către politicieni.

Negociere: mulți adolescenți negociază intens pentru a-și vedea prietenii.

Depresie: copiii sunt triști și se simt singuri și izolați. Tristețea și singurătatea prelungite pot duce la depresie. Adolescenții depresivi pot petrece mai mult timp singuri în camerele lor sau pot apărea adesea triști.

Acceptare: adolescenții care au ajuns să accepte și să înțeleagă că și acest lucru va trece, văd inutilitatea de a rezista unei pandemii globale. Emoțiile lor se stabilizează și încep să experimenteze calmul care vine din acceptarea a ceea ce nu pot schimba. Ei redobândesc un sentiment de control prin menținerea distanțării sociale. Noi trebuie să-i manipulăm către acceptare.

4. Ajută-i să găsească un sens

Înțelesul vine din lumina pe care o găsim în vremurile întunecate. S-ar putea să vină din recunoștința pe care o simțim pentru familia noastră sau dintr-un sentiment de venerație. Și, adesea, sensul vine din a-i ajuta pe ceilalți.

Din cercetările specialiștilor s-a arătat că, în circumstanțe grave, ne simțim mai bine atunci când ne îndreptăm atenția către sprijinirea celorlalți. Acest lucru este valabil și pentru adolescenți. Adolescenții care oferă sprijin emoțional sau chiar material oamenilor aflați în impas tind să se simtă mai puternic conectați la comunitatea lor. Ei fac față propriilor provocări mai eficient și se simt mai susținuți de ceilalți.

De aceea îi putem întreba: „Cum poți fi de ajutor pentru alții în această perioadă?” sau „Cum vă puteți canaliza frustrarea și furia?” Întrebările noastre pot sau nu să stârnească ceva în ei. Este posibil să nu fie pregătiți sau din contră să poată găsi un sens.

Toate acestea pot fi instrumentele necesare pentru a face față inevitabilelor dificultăți și momentelor dureroase ale vieții. Din toate aceste împrejurări poate câștiga abilitățile de care are nevoie pentru a face față dificultăților. Din fericire, acestea sunt abilități care le vor servi tot restul vieții.

TEATRUL ȘI EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ

ANA AMALIA DOBRE
COLEGIUL TEHNIC MOTRU,
JUDEȚUL GORJ

Modern education and theater have in common the interactive and playful character. Sometimes, due to everyday problems, we ignore the playful nature of human existence that defines us, we forget to empathize with others and many teachers are capped in the productive educational system, conformist, traditionalist and too little in the creative one. Creativity, imagination, playful character should become basic features in the reform of contemporary education. Theater is part of our lives, it often transposes us into a world of contrasts, divergences that can be resolved through communication, it helps us find our dreams and principles in a global society, often too hurried. Theater throws masks to see the souls of the characters and understand life and humanity, beyond appearances. Life itself is a theater scene!

Educația experiențială înseamnă adăugarea reflecției asupra acțiunii efectuate, a unei analize critice și a unei experiențe educaționale clasice, o vedere holistică începută de la un tip de educație centrată pe educație, și continuată pe o educație centrată pe elevul care va deveni un adult. Educația experimentală permite elevului să pună în mod activ, să investigheze, să rezolve problemele, să-și asume responsabilitatea și să construiască semnificația societății și a lumii conform experienței sale. Apar astfel metode de învățare eficiente precum jocurile de rol și laboratoarele de teatru.

Dintre diversele strategii didactice de predare utilizate de dascăli, elevii preferă adesea metodele de stimulare, mai ales jocul de rol. Astfel, în cadrul metodele de simulare, mai ales jocul de rol, este prezentat pe două categorii: de o parte, cea a jocurilor didactice sau educative, pe de altă parte, categoria jocurilor simulative. Jocul de rol este o metodă activă de predare-învățare, bazată pe simularea unor funcții, relații, activități, fenomene, sisteme etc. Jocul de rol urmărește formarea comportamentului uman pornind de la simularea unei situații reale.

Această metodă activează elevii din punct de vedere cognitiv, afectiv, acțional, punându-i în situația de interacțiune. Prin dramatizare, asigură problematizarea, sporind gradul de înțelegere și participare activă a cursanților. Interacțiunea participanților asigură un autocontrol eficient al conduitelor și achizițiilor.

Teatrul reprezintă una dintre cele mai bune modalități de a dobândi cunoștințe și, în același timp, de a aborda problemele cu care se confruntă societatea noastră prin dezvoltarea personalității elevilor, contribuind astfel la scăderea numărului celor cu abandon școlar sau cu absențe la școală. Astfel, teatrul a devenit una dintre cele mai eficiente metode de învățare experiențială. Platon credea că până la adolescență, copiii trebuiau să participe la activități artistice precum corul și dansurile publice. Umanistul Juan Luis Vives a dezvoltat dialogul teatral pentru a ajuta la învățarea limbii latine.

Ca metodă didactică experiențială, teatrul favorizează dezvoltarea și îmbunătățirea dicției, conversației elevilor, îi ajută să-și exprime argumentat opinia în societate. Existența teatrului în școală ajută elevii să devină mai încrezători în capacitățile lor intelectuale, în aptitudinile și competențele lor, le dezvoltă personalitatea și îi determină să își manifeste emoțiile. Apare aceasta eficientă formă de educație centrată pe elev.

Teatrul și jocurile bazate pe teatru au multe avantaje: recunosc contribuția individuală, desființează prejudecățile și critica subiectivă, încurajează incluziunea socială și toleranța. Abilitățile sociale învățate la jocurile de teatru sunt abilități transferabile pe care elevii le vor folosi apoi în viața de adult pentru a depăși sau aplană conflictele, problemele etc. Acești tineri actori deprind arta oratoriei sau cel puțin capacitatea de a vorbi liber în public.

Cele mai importante argumente pentru ca teatrul să devină obiect de studiu în școli sunt: teatru stimulează eliberarea tinerilor de tensiune, furie, tristețe, depresie, frustrare, inadaptabilitate, făcând loc toleranței, empatiei față de ceilalți și sentimentelor pozitive față de sine; îi face pe elevi să fie atenți la comportamentul lor, atenți față de ceilalți, le sporește abilitățile de lucru în echipă; teatrul însuși curajul de a vorbi liber, deschidere spre comunicare și înțelegere.

Dacă teatrul se concentrează pe educația artistică a elevilor, laboratoarele de teatru reprezintă procese de dobândire a interesului, care fac legătura dintre gânduri și mișcări, care generează expresii verbale și non-verbale către o mai bună înțelegere a sinelui și a celorlalți. Cele mai eficiente jocuri de teatru sau jocuri de rol se desfășoară în cadrul laboratoarelor de teatru. În cadrul laboratorului de teatru, rolul dascălului este acela de a oferi resursele și situațiile cele mai potrivite pentru a ajuta elevii să-și dezvolte personalitatea, de a promova toleranța, sociabilitatea, dialogul constructiv.

Evaluarea jocurilor de teatru sau de rol se poate realiza și prin: reflecție personală, analiza personală sau de grup, jurnale, rapoarte, dezbateri la sfârșitul sesiunii de jocuri. Înstrăinarea determinată de utilizarea îndelungată a noilor tehnologii, epuizarea competențelor sociale în lumea virtuală până la stadiul când comunicarea devine dificilă în lumea reală este anulată de către laboratorul de teatru, mai ales dacă este înființat la gimnaziu.

Percepția auditivă, vizuală și kinestezică a elevilor dezvoltă atenție, empatie și date senzoriale și este capabilă să stimuleze inteligența emoțională și să favorizeze abilitățile emoționale. Se dezvoltă acum conștiința estetică, sensibilitatea artistică, capacitatea de a accepta diversitatea. Jocurile de teatru dezvoltă gândirea creativă, ele permit elevilor să găsească coduri proprii de comunicare, să se exprime și să se simtă în largul lor printre alți elevi. Deci este important să se dezvolte astfel o personalitate socială sănătoasă a tinerilor.

Educația modernă și teatrul au în comun caracterul interactiv și ludic. Uneori, datorită problemelor cotidiene, ignorăm caracterul ludic al existenței umane care ne definește, uităm să empatizăm cu ceilalți și mulți dascăli se plafonează în sistemul educațional productiv, conformist, tradiționalist și prea puțin în cel creativ. Creativitatea, imaginația, caracterul ludic ar trebui să devină trăsături de bază în reforma educației contemporane. Teatrul face parte din viața noastră, ne transpune adesea într-o lume a contrastelor, a divergențelor ce se pot soluționa prin comunicare, ne ajută să ne regăsim visele și principiile într-o societate globală, adesea prea grăbită. Teatrul aruncă măștile pentru a vedea sufletele personajelor și a înțelege viața și umanitatea, dincolo de aparențe. Viața însăși este o scenă de teatru!

BIBLIOGRAFIE:

- Dogaru-Ulieru, V., Drăghicescu, L. (coordonatori), *Educație și dezvoltare profesională*, Scrisul Românesc, Craiova, 2011.
- Rotter, S, Sindelar, B., *Sus cortina!... pentru viață: pedagogie teatrală*, București - U.N.A.T.C., Press, 2015.
- Teatrul ca metodă de învățare experiențială* - Off Book, off-book. Pixel - online.org.

VALOAREA INSTRUCTIV EDUCATIVĂ A JOCULUI DIDACTIC ÎN DEZVOLTAREA VORBIRII

PROF. ÎNV. PRIMAR LIGIA DOBRINEAN
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LUCIAN BLAGA”,
JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ

The game, as a form of instructive-educational activity, must be understood as a unique organizational framework for carrying out the didactic activity, in which the children can find the psychological and social climate of manifestation and development of their own personality. Secondly, the didactic game must be used as a way to carry out, with special results, the educational process from the classroom. Trained in the game as to co-participant in his own training, the child is supported to acquire methods and ways accessible to knowledge, to be able to conquer "any knowledge he needs".

Prima vârstă a omului stă sub semnul jocului, care însă îl fascinează și pe adult, prin frumusețe și libertate. Vocația pentru joc desăvârșește condiția omului de făuritor și înțelept, probându-i imaginația și spiritul creator.

Este o legătură strânsă între artiști, copii și jocuri. Pentru că artiștii creează din plăcere, actul creației poate fi considerat totodată și un joc. Îi seamănă foarte mult, deoarece, creatorul dacă nu pictează, nu scrie sau nu sculptează, se simte ca un copil pedepsit căruia i s-a interzis jocul. Devine frustrat, trist, un om căruia i s-au închis toate orizonturile.

Copiii, dar și artiștii își văd „joaca” precum ceva serios, care trebuie pus înaintea altor lucruri.

În măsura în care jocul implică riscul și aventura, înseamnă, că opțiunile la care el invită nu se aplică decât unor posibilități serioase. În această accepțiune, totul stă sub semnul jocului, omul fiind esențialmente făptura care trebuie să aleagă în permanență, să se aleagă pe sine, ceea ce Heidegger exprimă prin ideea, că omul e proiect al propriilor sale posibilități. Jocul este prezent în teoria psihopedagogică ca unul din principalele mijloace de educare a copiilor având un rol determinant în dezvoltarea psihică, pregătindu-l pentru trecerea la un nivel superior de dezvoltare psihică canalizându-i în mod pozitiv energia în modelarea viitoarei sale personalități. Jucându-se, copilul își folosește atât mintea cât și corpul. Astfel, învață lucruri esențiale despre lumea din jurul lui. Copiii se joacă, pentru că jocul îi distrează, le aduce un sentiment plăcut, le aduce bucurie, dar, totodată are și o valoare formatoare.

La ciclul primar, în structura metodelor active își găsesc cu maximă eficiență locul, jocurile didactice, constituind o punte de legătură între joc, ca tip de activitate dominantă în care este integrat copilul în perioada preșcolară și activitatea specifică școlii, învățarea.

Jocul didactic, ca activitate se poate organiza cu succes la toate disciplinele de învățământ, iar ca metodă, adică „o cale de organizare și desfășurare a procesului instructiv-educativ”, în orice moment al lecției. Conceperea jocului ca metodă de învățare, scoate mai mult în evidență contribuția lui în educarea copilului școlar.

Jocul, în special cel didactic, angajează în activitatea de cunoaștere, cele mai importante procese psihice, având în același timp, un rol formativ și educativ. Lecțiile desfășurate în

totalitate prin joc, cât și cele înviorate cu jocuri didactice susțin efortul elevilor, menținându-i mereu atenți și reducând gradul de oboseală. Prin libertatea de gândire și acțiune, prin încrederea în puterile proprii, prin inițiativă și cutezanță, jocurile didactice devin pe cât de valoroase, pe atât de plăcute. În joc se dezvoltă curajul, perseverența, dârzenia, competiția, corectitudinea, disciplina, precum și spiritul de cooperare, de viață în colectiv și de comportare civilizată.

Datorită caracterului său formativ, jocul influențează dezvoltarea personalității elevului.

Prin jocul didactic le cultivăm elevilor dragostea pentru studiu, le stimulăm efortul susținut și îi determinăm să lucreze cu plăcere, cu interes, atât în oră, cât și în afara ei.

Utilizându-l frecvent în activitățile de la clasă, îmbinând ineditul cu plăcutul, activitatea devine mai interesantă, mai atractivă, și după cum remarcă psihologul american, Jerome S. Bruner: „Jocul constituie o admirabilă modalitate de a-i face pe elevi să participe activ la procesul de învățare. Elevul se găsește aici în situația de actor, de protagonist și nu de spectator, ceea ce corespunde foarte bine dinamismului gândirii, imaginației și vieții lui afective, unei trebuințe interioare de acțiune și afective, unei trebuințe interioare de acțiune și afirmare”.

Odată cu intrarea la școală, activitatea de învățare ocupă rolul esențial, dar o bună parte a activității se redirejează prin joc, care rămâne o preocupare majoră a întregii copilării. J. Fr. Herbart spunea că „plictiseala este păcatul de moarte al predării”. Folosirea jocului o poate feri de acest păcat.

Câteva exemple de jocuri folosite în activități:

„Cuvântul interzis”

Jocul include exerciții pentru activizarea vocabularului, dezvoltarea atenției voluntare și a imaginației.

Sarcina didactică: formularea unor întrebări care cer în răspuns cuvântul interzis.

Jocul se poate desfășura în colectiv sau pe perechi.

Li se cere elevilor ca la întrebările învățătorului să răspundă în așa fel încât un anumit cuvânt stabilit anterior să nu fie folosit, ci să se găsească formulări care să constituie totuși răspunsul la întrebarea pusă. Aceasta trebuie constituită în așa fel încât să ceară în răspuns folosirea cuvântului interzis.

Cuvântul interzis: *primăvara*

Î: „Când se oprește zăpada?”

R: „În anotimpul când înfloresc ghiociei.”

Î: „Când înfloresc ghiociei?”

R: „Când se topesc zăpezile.”

Î: „Despre ce anotimp se vorbește în această poezie:”

„Primăvară, primăvară

Vino iar la noi în țară.”?

R: „Despre anotimpul ce urmează după iarnă.”

Î: „Când vin păsările călătoare?”

R: „Când încep să înflorească pomii.”

Cuvântul interzis se poate schimba de 2-3 ori în cursul jocului.

La sfârșitul jocului vor fi evidențiați toți elevii care au formulat răspunsuri corecte și au dat dovadă de multă fantezie.

„Recunoaște și grupează”

Li se cere elevilor să recunoască, dintr-o mulțime de ilustrații, pe cele ale căror denumire începe cu o literă dată, sfârșesc cu o literă dată, sunt alcătuite dintr-un număr de 2-3-4 silabe.

„Completează rima”

Învățătorul citește versuri simple și ușoare. La al doilea vers, cuvântul care întregeste rima nu va fi citit, ci va fi completat de copii.

În jocul „*Povestiți ceva despre...*” se urmărește spontaneitatea construcțiilor verbale, a fanteziei, a reprezentărilor despre lucrurile puse în discuție.

În orele de dezvoltare a vorbirii se urmărește și formarea unui limbaj conceptual. Prin jocul „*Ce nu se potrivește*” am verificat capacitatea elevilor de a separa dintre noțiuni pe cea care nu se integrează în grupa respectivă.

Jocul se desfășoară individual. Pe cartonașe sunt scrise serii de cuvinte, iar elevii trebuie să taie ce nu se potrivește.

Exemple:

- caise, cireșe, prune, morcov, mere;
- pisică, fluture, cal, ploaie, pește;
- roșii, ardei, salată, cuțit, vinete;
- ploaie, zăpadă, lampă, polei, rouă.

Prin joc se creează o atmosferă plăcută, o atmosferă care favorizează comunicarea, consultarea care încurajează pe cei cu o gândire mai lentă și dă aripi celor dotați.

Inventivitatea învățătorului asigură măsura pregătirii psihologice a copiilor pentru o învățare creativă, pentru o reală dezvoltare a spontaneității și creativității actului învățării și formării aptitudinilor necesare creației.

BIBLIOGRAFIE:

- Dogaru, Zoe, *Jocuri didactice pentru educarea limbajului*, Editura Aramis Print, București, 2003.
- Noriel, Mariana, *Metodica predării limbii și literaturii române*, Brașov, 2010.

STUDIUL ȘTIINȚELOR NATURII ÎN SISTEMUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT ROMÂNESC ȘI EUROPEAN

PROF. PAULA DOBROIU

**COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC „ȘTEFAN ODOBLEJA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

The work refers to the study of the Natural Sciences in the Romanian and European educational system. Analyzing comparatively, I have reached the conclusion that, in Romania, the Natural Sciences represent only 6% up to 16% from the sum of the subjects studied during high-school, while in Denmark, France and Finland, the Natural Sciences represent over 50%.

„Lumea în care trăim se schimbă în permanență, iar oamenii caută mereu să descopere și să înțeleagă aceste schimbări. Cercetarea științifică duce la dezvoltarea tehnologică și afectează toate domeniile vieții. Pentru a face față unei societăți în rapidă schimbare, fiecare individ trebuie să cunoască și să înțeleagă concepte fizice care fac posibilă dezvoltarea tehnologică.”

- J. T. Shipman , J. D. Wilson, 1990 -

Cuvântul ȘTIINȚE derivă din latinescul *SCIENTIA*, care înseamnă cunoaștere / învățatură. Științele biologice studiază materia vie și împreună cu științele fizice formează un domeniu minunat denumit ȘTIINȚELE NATURII.

În România, am descoperit în registre matricole (matricule) de la începutul anilor 1900, existența obiectului de învățământ științe naturale.

Din anul 2003 s-a introdus la ciclul primar clasa I și a II-a, o nouă disciplină „Cunoașterea mediului înconjurător”, care are continuarea în clasele a III-a și a IV-a cu „Științele naturii”. Este alocată câte o oră pe săptămână la aceste discipline . Urmează clasa a V-a cu puțină botanică, se mai introduce în clasa a VI-a puțină fizică, apoi din clasa a VII-a câte o oră de chimie și gata cu științele în gimnaziu. Împreună cu geografia și biologia, reprezintă 6% până la 15%. Fiind învățământ obligatoriu, nu se pune problema de a opta pentru ore în plus la aceste discipline. Peste aceste aspecte, disciplinele amintite sunt predate fără a se face nici o interconectare, fără o urmă de viziune inter- sau pluridisciplinară.

În parcursul liceal numărul de ore la disciplinele științele naturii a fost redus simțitor chiar și la profilele reale, drastic și total, de la un anumit nivel, la cele de tip umanist. La liceele vocaționale de asemenea a fost redus sub jumătate numărul de ore de fizică, chimie și biologie.

Prin trecerea la săptămâna de lucru de doar cinci zile, școala s-a adaptat și ea, fapt ce a generat ajungerea la șapte sau chiar opt ore de curs în unele zile. Astfel că s-au tăiat consistent ore de la disciplinele realiste. Dacă până la aplicarea măsurilor de reformă la toate profilele elevul avea posibilitatea de a studia, măcar o oră pe săptămână fizica, chimia și biologia la toate profilele, acum aceste discipline mai apar până prin clasele a IX-a și a X-a, după care dispar cu desăvârșire. Practic acești elevi sunt privați de efectele caracterului pronunțat formativ al disciplinelor realiste amintite. Nu cred că este nevoie de prea mult, dar deloc înseamnă totuși ...nimic.

Din punct de vedere al volumului de cunoștințe transmise elevului cantitatea este mare. Dacă îi dai cuiva tot, el nu va mai avea curiozitatea să caute o rezolvare, nu i se va transmite ideea că în alte condiții va trebui să se descurce singur. Obișnuit astfel, el va căuta să găsească între „schemele” fixe pe care le-a memorat pe cea victorioasă. În concluzie, este mai bine dacă îi dăm elevului idei cum să abordeze situația, nu rezolvări de situații.

Științele naturii în planurile de învățământ din diferite țări

Școala daneză

Într-o țară civilizată, cu reguli foarte stricte impuse de societate, era de la sine înțeles că se acordă importanța cuvenită educației. Danezii investesc mult în om, dar îi și cer pe măsură. Se pare că este rețeta de succes. Le plac sloganurile și, pentru sistemul educațional, au adoptat de-a lungul timpului pentru fiecare decadă câte unul: Deceniul '50 a fost dominat de „*însușește-ți / învață-ți lecția*”, Deceniul '60 – „*învață să înveți*”, Deceniul '70 – „*învață să comunici*”, Deceniul '90 – „*învață să fii conștient*”. Bugetul danez alocat pentru educație, știință, cultură și sănătate este de 35% din „PIB”-ul lor.

În clasele I-IV numărul de ore este destul de mic, ca și conținuturile de învățare. Din clasa a V-a se diversifică disciplinele studiate, iar în ceea ce privește *științele*, se studiază sub denumire de *science* noțiuni de științe fizice și unele discipline separate de biologie și geografie. Elevii mici sunt scoși deseori în natură, unde, pe lângă luarea de contact direct cu diferite noțiuni, și fenomene, li se face de mici educația pentru sănătate și ecologie. La liceu studiul fizicii și chimiei este realizat în proporție de 50% teoretic și obligatoriu 50% în laborator. Lângă fiecare laborator veți găsi, alături de sala de preparare, o sală cu o linie de calculatoare pentru o grupă de elevi, cu programe adecvate conținuturilor teoretice studiate și cu simulări ale experimentelor, materiale informative, jocuri chiar, legate de aspectele experimentale întâlnite în laboratorul real. La fel se desfășoară lucrările și pentru biologie și geografie, pentru care am remarcat și deosebita pondere a activităților desfășurate în afara clasei sau a laboratorului.

Școala franceză

Sistemul de învățământ francez a suferit în ultima perioadă frecvente și profunde schimbări, cu scopul declarat de adaptare în permanent la realitățile lumii contemporane.

Structura colegiului prevede două niveluri de către doi ani fiecare: I – *ciclul de observare* și II – *ciclul de orientare*. În ciclul I se face un învățământ de cultură generală, în timp ce, în ciclul al II-lea, ponderea sporită a „opționalelor” oferă șansa de orientare către un învățământ liceal structurat pe șase „secții”, după cum urmează: a) filozofie-litere; b) științe economice și sociale; c) matematică și științe fizice; d) matematică și științe ale naturii; e) științe agronomice și tehnice; f) matematică și științe tehnice.

Dacă în primii doi ani de liceu elevii pot să schimbe secția, în anul terminal opțiunea capătă forma definitivă, și studiile se finalizează printr-un examen de bacalaureat, considerat dintre cele mai severe. S-a trecut în timp la organizarea de examene de bacalaureat diferențiale (tip A, tip B, tip C) cu grade de dificultate diferite, dar și cu „greutate” diferită a diplomei în vederea selecției pentru învățământul superior.

După cum se poate ușor observa, în patru din cele șase secțiuni sunt implicate majoritar, sau total, disciplinele din aria științelor naturii, interesul arătat de elevi acestor discipline fiind susținut de sistemul francez prin investiții semnificative pentru o dotare materială, tehnică și bibliografică mereu dezvoltată și „împrospătată”. De un mare interes pentru elevii de colegiu și de liceu sunt activitățile în aer liber, excursii, expediții, concursuri în aer liber, prilej cu care se face o eficientă educație ecologică. Grija pentru păstrarea mediului înconjurător este un lucru pe care francezul, de orice vârstă ar fi el, nu îl poate uita.

Sistemul de învățământ finlandez

Reforma sistemului de învățământ finlandez a început în urmă cu 40 de ani, dar metodele au fost mereu îmbunătățite și adaptate la evoluția societății. Curricula națională este mai degrabă orientativă, există un singur test național, iar profesorii ajung numai cei mai buni studenți, această meserie fiind foarte apreciată și mai bine plătită decât în cazul altor categorii sociale. Orele de curs sunt puține, scurte (45 de minute) și eficiente, temele pentru acasă nu depășesc 30 de minute, nu primesc teste, nu primesc niciun fel de calificativ în primii 6 ani de școală, Există doar un singur test standardizat obligatoriu în Finlanda pe care elevii îl susțin la vârsta de 16 ani.

Schimbarea reprezintă de fapt o adaptare a educației la felul în care a evoluat lumea în care trăim, în condițiile în care pentru finlandezi principala menire a școlii este de a-i pregăti pe copii pentru viitor. În timp ce în România, educația rămâne un domeniu subfinanțat, în Finlanda învățământului îi revine nu mai puțin de 14% din bugetul de stat. Reforma vizează eliminarea unor materii clasice precum matematica sau istoria și înlocuirea acestora cu studiul unor *teme sau fenomene*, precum și „desființarea” sălii de clasă tradiționale în care elevii stau în bănci pasivi, ascultându-și profesorii și așteptând să li se pună întrebări. În anii următori se va pune în practică o abordare care pune mai mult accent pe colaborarea dintre profesori și elevi, care vor lucra în grupuri mici pentru a rezolva diverse probleme prin care își vor îmbunătăți abilitățile de comunicare, căutând să aplice cunoștințe interdisciplinare. Cred că și la noi în țară ar trebui să regândim educația și să reconfigurăm sistemul astfel încât să-i pregătească pe copiii noștri pentru viitor, având aptitudinile de care este nevoie astăzi și mâine. În prezent există scoli în care se predă după metoda veche ceea ce era în beneficiul societății la începutul anilor 1900, dar nevoile nu mai sunt aceleași și avem nevoie de ceva nou potrivit pentru secolul 21”.

Rezultatele elevilor din Finlanda – locul 3 la testele PISA la care au participat 65 de țări, același loc ocupându-l și atunci când vine vorba de performanțele matematice și științifice, rată de promovare a examenului de bacalaureat de peste 90%, peste 65% dintre absolvenții de liceu merg la facultate – vorbesc de la sine despre un sistem eficient de învățământ de la care toate statele europene, inclusiv România, vor să învețe. Din păcate, sistemul de educație autohton este foarte departe de ceea ce se întâmplă în Finlanda, iar acum că există o nouă reformă, va fi și mai departe. Educația din România este în prezent subfinanțată, iar performanțele elevilor, atât ale celor de gimnaziu, cât și ale celor de liceu sunt foarte slabe. La testele PISA, România s-a clasat pe locul 46 din 65 de țări participante, iar când vine vorba de bacalaureat sau Evaluare Națională, doar unul din doi elevi reușesc să obțină o notă de trecere. Una dintre cauzele acestor rezultate este și programa încărcată pe care oficialii din minister tot promit că o vor simplifica. O altă problemă a sistemului de învățământ românesc o reprezintă resursa umană atrasă.

BIBLIOGRAFIE:

- Bîrzea C., *Reforme de învățământ contemporane. Tendințe și semnificații*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976.
- Filipescu V., Oprea O., *Învățământul obligatoriu în R. S. România și în alte țări*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1972.
- Ionescu M., *Preocupări actuale în științele educației*, vol. I, Editura EIKON, Cluj–Napoca, 2005.
- Pascu Șt., *Istoria învățământului din România*, vol. I, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1983.

PARENTING BETWEEN DUTY AND CALL

PROF. GABRIELA CODRUȚA DUMITRESCU

LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

*Every young adult has the potential power to help the entire world.
He just needs the right guidance and support.*

Param Pujya Dada Bhagwan

Parenting is an important and equally challenging job that is not being given the necessary attention in today's busy world. Everyone is trying to earn a lot more than they are currently earning and assume that money will help them in buying the type of education they want to give to their children. This does not happen because children acquire abilities to become responsible, caring citizens of the society some people they are intensely involved with. But what is parenting after all?

According to Wikipedia, parenting or child rearing is the process of promoting and supporting the physical, emotional, social and intellectual development of a child from infancy to adulthood. Parenting refers to the intricacies of raising a child and not exclusively for a biological relationship. Parenting skills vary, and a parent or surrogate with good parenting skills may be referred to as a *good parent*.

Parenting styles vary by historical time period, race/ethnicity, social class, and other social features. Social class, wealth, culture and income have a very strong impact on what methods of child rearing parents use. Cultural values play a major role in how a parent raises their child. However, parenting is always evolving; as times, cultural practices, social norms, and traditions change.

A parenting style is indicative of the overall emotional climate in the home. Research has found that parenting style is significantly related to a child's subsequent mental health and well-being.

According to the description given by Wikipedia, we can find four different parenting styles:

- 1) *authoritative parenting* that combines a medium level demands on the child and a medium level responsiveness from the parents. Authoritative parents rely on positive reinforcement and infrequent use of punishment. Parents are more aware of a child's feelings and capabilities and support the development of a child's autonomy within reasonable limits. There is a give-and-take atmosphere involved in parent-child communication and both control and support are balanced.
- 2) *authoritarian parenting* where parents are very rigid and strict. High demands are placed on the child, but there is little responsiveness to them. Parents who practice authoritarian-style parenting have a non-negotiable set of rules and expectations that

are strictly enforced and require rigid obedience. When the rules are not followed, punishment is often used to promote and insure future obedience.

- 3) *permissive parenting* - here a child's freedom and autonomy are highly valued, and parents tend to rely mostly on reasoning and explanation. Parents are undemanding, so there tends to be little if any punishment or explicit rules in this style of parenting. These parents say that their children are free from external constraints and tend to be highly responsive to whatever the child wants at the time. Children of permissive parents are generally happy but sometimes show low levels of self-control and self-reliance because they lack structure at home.
- 4) *uninvolved parenting* or neglectful parenting style is when parents are often emotionally or physically absent. They have little to no expectation of the child and regularly have no communication. They are not responsive to a child's needs and have little to no behavioral expectations. If present, they may provide what the child needs for survival with little to no engagement. There is often a large gap between parents and children with this parenting style.

Regardless of the parenting style we can find within families, it is well-known that a child's education starts from home. Parents are their first teachers and they have a key role in shaping up their character. A balance of education at home and school moulds a student's actual learning. It is crucial for any parent to be a helping hand in their children's educational journey and travel with them with true inspiration. Parental encouragement had played a crucial role in successful students. Their role is not limited to home but involvement in school activities too.

A child's learning scale is highly related to how they are treated at home. The pandemic times have shown us how important is to spend quality time together with our children and that is why we need to find numerous ways which parents can adopt in order to support their child's education not just in crisis periods. First of all, being a role model is inspirational for kids. Doing things together with parents give them a sense of support and confidence. Reading the lessons together is one of the best ways to be close with the child's learning at school. This not only improves their vocabulary but invokes interest in them to read more and discover more about their reading pleasures.

It is important to have an eye on the child's activity in school and home in order to help them to be more organized with their daily routine and find enough time for the lessons. As parents we need not forget that they are spending about half of their day at school and balancing the time between lessons, play time and rest is important to have a quality student life.

Parents should also make sure that the kids are provided with a peaceful and pleasant atmosphere at home. It is good to avoid discussing family problems in kid's presence and don't create a mess at home with unnecessary quarrels.

Both father and mother should consider the importance of their study life and give them adequate moral support. However, it is not good to spoil their peace of mind with ill words. Have some patience and give only constructive criticism if you notice any downsides. Make them understand what is right and wrong rather than simply blaming them.

On the other hand, giving good support to kids in their studies would really lift their spirit for learning. Show it with small gestures such as helping them with home assignments or projects. However, it is not advised to do every lesson for them and let them play. Do it together and help them with some tips and guidance in doing the assignments better. When it is their exam time, don't leave them alone with their lessons. Help them to prepare for the tests with good guidance as study life is an important phase of a kid and parents should give enough importance to it when deciding on other matters. That is why is important to keep a good relationship with your child's teachers in school and be a supportive parent at home.

It is a fact that working parents would be busy with their tight schedules. However, set aside some time for your kids and don't leave them lonely at home. Take effort to know your child's areas of interests and include them in the holiday time to give them a good relief from the stress of studies. Make a comfortable space for them at home by maintaining a good parent child relationship; eating together, playing with them in the free time or going for occasional trips can free up your mind. It is a good idea to go for educational trips during the holidays. Occasional trips to museums, zoos or other attractive places would also help them to interact with the nature and learn new things to broaden their horizons. Being away from home can offer you the chance to make learning a fun activity with devising some interesting ways. Utilize the travelling time and playing time to help them memorize and revise the difficult subject areas with some fun tricks.

It is essential for any parent to spend enough time every day to talk to his/her kid even if they have tight schedules. We can learn from them about their concerns or doubts about any happenings in and out of school. It is the role of parents to encourage them not just for active learning at home, but also to helping them form a good friends circle with the neighborhood kids and organize interesting activities. This not only makes them lively but also gives a spirit of peer to peer learn with fun experience. As parents, we need to help them grow up with better social skills and improved behavior. This would boost their confidence level and help them to excel and perform better in learning and other school activities.

Last but not the least, it is important to be a good friend of your kid, to give them a space to share anything that comes to their mind and express their true feelings. When parents start to understand the balance of where to place boundaries, where to encourage, and where to discourage, then their children will not get spoiled. In this way they become good parents.

REFERENCES:

- Barnas, M. (2000). "Parenting" students: Applying developmental psychology to the college classroom. *Teaching of Psychology*, 27, 276-278.
<https://www.apa.org/ed/precollege/ptn/2013/09/parenting-teaching>.
<https://www.dadabhagwan.org/path-to-happiness/relationship/parent-child-relationship/>.
https://en.wikipedia.org/wiki/Parenting_

METODA LUDICĂ ÎN EDUCAREA ȘI DEZVOLTAREA PREȘCOLARULUI

MIHAELA DUMUȚA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „PRICHINDEL”,

JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ

One of the interactive methods used in preschool education is the playing method. Its central element is playing as a mean of training. Playing is the main mean of development in all areas: linguistic, cognitive, emotional, social and physical.

Through playing, the child accumulates new knowledge and a large variety of mental actions and develop their imagination. Playing means knowledge, practical and mental assimilation of the properties of the surrounding world. By learning through playing, the child becomes a confident adult and aware of his abilities.

*Copilăria este ucenicia necesară vârstei mature,
iar prin joc copilul își modelează propria statuie.*

- J. Chateau, 1967 -

Una din metodele interactive utilizate în învățământul preșcolar este metoda ludică. Elementul central al acesteia este jocul ca mijloc de instruire. Nu ne putem imagina copilăria fără râsete și jocuri. Un copil care nu știe să se joace, care este un „mic bătrân” va fi un adult care nu va ști să gândească. Pentru orice copil, jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Așadar, metoda ludică în cadrul activităților preșcolare, reprezintă principalul mijloc de dezvoltare al copilului în toate domeniile: lingvistic, cognitiv, emoțional, social și fizic. Jucându-se, preșcolarii își pot dezvolta imaginația, creativitatea, învață să gândească și să se descurce în situație problemă. Prin joc, ei își însușesc noi cunoștințe și aptitudini, își dezvoltă personalitatea și pun baze importante pentru învățare.

Jocul poate fi considerat și utilizat ca cel mai important instrument al educației la vârsta timpurie. În timpul jocului copiii pot să-și însușească diverse cunoștințe referitoare la forme, culori, dimensiuni, etc, iar în timp învață să facă planuri de acțiune, dezvoltând strategii și elaborează soluții pentru rezolvarea diferitelor probleme.

Metoda ludică ne permite să observăm copiii în întreaga lor complexitate: motor, afectiv, social, moral și intelectual. Ne ajută să cunoaștem înclinațiile copilului, putând fi cel mai bun turn de observație de unde putem avea o vedere de ansamblu asupra dezvoltării lui. În contextul atașamentului securizat oferit de adulți, jocul oferă copiilor bogăția, stimularea și activitatea fizică de care au nevoie pentru dezvoltarea creierului pentru învățarea viitoare.

Pentru adult jocul este plăcere, distracție, amuzament, contribuind la energizarea și relaxarea lui. Pentru copil, însă, jocul presupune, de cele mai multe ori, pe lângă consumul nervos și efort fizic. Unele jocuri sunt mai complicate, altele mai simple, dar în funcție de vârstă și de capacitatea de înțelegere și acțiune, copilul manifestă preferințe diferite.

În primul rând, activitățile ludice sunt un mijloc de dezvoltare fizică, de refulare a energiei, copilul dezvoltându-și mușchii și în același timp își descoperă gustul pentru performanță. Aceasta se realizează prin jocurile în aer liber, cele fizice și de mișcare.

Dezvoltarea abilităților motorii fine se face cu ajutorul jocurilor de îndemânare, de construcție cu material mărunț și a celor care necesită utilizarea controlului mâinilor (mozaic, înșirarea mărgelilor, puzzle, lego, jocuri cu material mărunț). Aceste jocuri duc la dezvoltarea mușchilor mici ai mâinii, dezvoltarea aptitudinilor motorii care îl vor ajuta să își dezvolte îndemânarea pentru scrisul de mai târziu.

Dezvoltarea intelectuală poate fi puternic influențată prin intermediul activităților ludice. Se pot dobândi noi cunoștințe, dar poate influența și diversificarea acțiunilor mintale. Poate dezvolta imaginația, creativitatea, posibilitatea de a opera mental cu reprezentări după modelul acțiunilor concrete, ajutând copilul să descopere realitatea înconjurătoare.

Prin urmare, unii psihologi consideră jocul ca o activitate de pre-învățare. Activitățile ludice nu sunt pentru copil o simplă distracție, el jucându-se descoperă și cunoaște lumea și viața într-o formă accesibilă și atractivă. De asemenea, prin intermediul acestora se poate stimula dezvoltarea cognitivă. Prin joc, ei pot face descoperiri senzorio-motorii privind mărimi și forme. În cadrul diferitelor jocuri ei mănuiesc, manipulează, identifică, ordonează, structurează și măsoară, se familiarizează cu proprietățile lucrurilor: greutate, înălțime, volum, structură. Ludicul contribuie într-o mare măsură la dezvoltarea limbajului. Copiii ascultă și își însușesc într-un mod plăcut și distractiv elemente de vocabular, gramatică și sintaxă, fiind un mediu propice de interacțiune cu adulții.

Jocul ajută în mare măsură și la pregătirea copilului pentru viață. În cadrul jocurilor copiii simt nevoia de a se integra, dar totodată experimentează și nevoia de a-și apăra și afirmă individualitatea. Ludicul contribuie și la educația socială a copilului. Prin intermediul jocurilor de rol, ei stabilesc relații imitând relații reale stabilite în societate și trăiesc sentimente asemeni adulților. Prin aceste jocuri învață să respecte reguli, se educă să devină sociabili, deschiși, prietenoși, comunicativi, dar la momentul potrivit să-și susțină punctele personale de vedere. Descoperă spiritul de echipă, respectul, ajutorul reciproc, toate acestea contribuind la educația morală a copilului.

Ludicul îmbunătățește concentrarea, nivelul de atenție și memoria. În timp ce se joacă, atenția celor mici este direcționată către activitatea desfășurată. Ei își creează un univers propriu, astfel antrenându-și la maxim atenția și concentrarea. Toată această joacă are ca rezultat un copil capabil să își exprime ideile, gândurile și sentimentele și cu siguranță va deveni un adult sigur pe sine și abilitățile sale.

Pentru a-l pregăti cât mai bine pe copil pentru activitatea de învățare de mai târziu, dar și pentru viață, un rol important îl are abilitatea cadrului didactic și a adultului în general de a transforma jocul în muncă fără a altera plăcerea elementului distractiv.

Toate aceste cunoștințe, abilități și însușiri ce au fost amintite se dezvoltă prin întregul proces de educație și dezvoltare a copilului desfășurat preponderent prin joc. Activitățile ludice pot fi abordate atât în cadrul activităților de învățare, cât și activităților liber alese, prin următoarele tipuri de joc: jocuri spontane, joc exercițiu, joc simbolic, jocuri matematice, de construcție și jocuri didactice. Ele contribuie la dezvoltarea intelectuală, socială, fizică, emoțională și estetică a copilului, cultivând încrederea în forțele proprii, spiritul de competiție și de echipă.

Prin îmbinarea elementelor de învățare cu cele ludice copilul își însușește, consolidează unele cunoștințe și se îndreaptă în direcția formării deprinderilor de muncă intelectuală.

În concluzie, orice activitate va fi mai atractivă și mai ușor acceptată și realizată de copii dacă adultul începe cu „Ce ar fi să ne jucăm cu (de-a)...” în loc de „Azi vom învăța despre...”.

BIBLIOGRAFIE:

- Bacus, A., *Jocuri pentru copii de la o zi la 6 ani*, București, Editura Teora, 1998.
Simister, C.J, *Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței și creativității copiilor*, Iași, Editura Polirom, 2011.
Marcia, L. Nell; Walter, F Drew, (2016), *Children's learning*, Editura Trei.

LUDICUL ȘI DRAMATICUL ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

PROF. ÎNV. PRIMAR DIANA-MARIA FLOREA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „TUDOR VLADIMIRESCU”,
TÂRGU MUREȘ, JUDEȚUL MUREȘ

In teacher`s didactic activity, playfulness and dramatic have an important role, especially in the primary stage. Playing, the child experiences, applies, exercises, experiences, knows the world around him, in a word, he is learning. The lessons that allow the child to learn by playing are more attractive, the child is more involved and he is learning easily and with pleasure.

Through dramatic, especially through the role play, the child learns about empathy and at the same time, he develops the communication, thinking, learning and problem solving skills.

Jocul este activitatea preferată a copilului și îi satisface în cel mai înalt grad trebuințele: de mișcare, de exprimare, de acțiune. În joc totul devine posibil, totul este permis. Jocul este un mijloc de cunoaștere, de exersare a gândirii și a unor deprinderi, este cale de relaxare și distracție, este mijloc de învățare, un mijloc de exprimare și exersare a originalității și creativității și, mai ales, socializare a copilului.¹

Jocurile didactice, educative desemnează o activitate ludică propriu-zisă, fizică sau mentală – spontană și urmărită prin ea înșiși, fără utilitate imediată, generatoare de distracție, de plăcere, de reconfortare. Prin confortul său variat, jocul este tot mai mult valorificat din punct de vedere pedagogic, în vederea imprimării unui caracter mai viu și mai atrăgător activității școlare.

Pedagogia modernă atribuie jocului o semnificație de asimilare a realului la activitatea proprie a copilului. Piaget afirma: „... toate metodele active de educație a copiilor cer să li se furnizeze acestora un material corespunzător pentru ca, jucându-se, ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului”.²

Valoarea jocului reiese din substratul cognitiv al acestuia. Între joc și situația reală există întotdeauna o asemănare. Tocmai din acest motiv, jocul de simulare se poate aplica ca o tehnică atractivă de explorare a realității, de explicare a unor noțiuni și teorii abstracte, dificil de predat pe alte căi.

Despre strategia jocului putem afirma că este o strategie euristică, apropiindu-se de caracteristicile comportamentului emergent ce conduce la descoperirea unor cunoștințe noi pe baza celor deja asimilate.

¹I. Nicola. (1996), *Pedagogie*, București, Editura Didactică și Pedagogică, p. 234.

²I. Cerghit. (1976), *Metode de învățământ*, București, Editura Didactică și Pedagogică, p.164.

Prin intermediul rolurilor asumate elevii ajung să înțeleagă conflicte istorice, personalitatea și comportamentul oamenilor din perioade depărtate, structurile și dinamismul unor procese, fenomene, fapte; ei au totodată posibilitatea să aplice situațiilor noi date și concepte dobândite anterior, să-și pună probleme, să formuleze și să experimenteze strategii alternative, să adopte decizii, să evalueze situații și rezultate.

De reținut este și faptul că interpretarea de roluri favorizează obținerea rapidă a conexiunii inverse cu privire la consecințele acțiunilor, la validarea soluțiilor preconizate.

J. Bruner remarca: „Jocul constituie o remarcabilă modalitate de a-i face pe elevi să participe activ la procesul de învățare.”

Situația de actor și nu de spectator a elevului, pune în valoare dinamismul gândirii, al imaginației și vieții lui afective, o nevoie interioară de acțiune și de afirmare a elevului.

Elevii simt nevoia stabilirii unei relații între gândirea abstractă și gestul concret, tocmai de aceea metoda simulativă presupune un exercițiu de modelare a gândirii și a imaginației, de ascuțire a spiritului de observație, de dezvoltare a ingeniozității și a inventivității.

Metoda jocurilor valorifică avantajele dinamicii de grup, iar independentă și spiritul de cooperare, participarea efectivă angajează toți elevii (și pe cei timizi, și pe cei mai „slabi”) sporind gradul de coeziune în colectivul clasei. Întărirea unor calități morale (cum ar fi răbdarea și tenacitatea), dobândirea deprinderilor de îndeplinire a unor funcții sau responsabilități rezultă tot din practicarea metodei jocurilor.

Dar pentru ca jocul să aibă loc este necesară respectarea unor condiții, iar prima și cea mai importantă condiție o reprezintă conștientizarea elevilor că se află într-o situație de învățare, că primează aspectul cognitiv și trebuie ca ei să-și îndeplinească sarcinile cu toată seriozitatea. O dată cu îndeplinirea acestei condiții se ajunge ca elevii să nu privească activitățile ca pe un divertisment sau amuzament reușind astfel să atingă sarcinile de învățare prestabilite.

Important este de asemenea să se ofere fiecărui participant posibilitatea de a beneficia cât mai mult de informația care se ia drept bază de referință a soluțiilor cât și de experiența propriului rol pe care-l joacă. În acest scop se recomandă chiar inversarea rolurilor.

Învățătorul are doar rol de coordonator, el delimitează aria de probleme în cadrul cărora se va desfășura jocul, problemele specifice de rezolvat; fixează de asemenea obiectivele didactice și educative. Înainte de desfășurarea jocului, elevii vor fi informați în ceea ce privește datele necesare ale problemei, li se va explica cum va evolua activitatea, se vor stabili echipele, lăsându-i pe aceștia să-și aleagă coechipierii; se vor stabili cu precizie sarcinile pe care le vor urmări, se indică materialele de care au nevoie, apoi se va stabili perioada de joc.

Pe parcursul desfășurării jocului, învățătorul va observa jocul, având grijă ca acesta să nu se îndepărteze de tema dată, va da indicații, va stimula și va ajuta la rezolvarea problemelor.

Rezultatele jocului vor fi în final consemnate pe fișe, discutate apoi de grupurile de elevi stabilindu-se în final deciziile și propunerile viitoare. În urma discuțiilor finale, elevii au posibilitatea să-și revadă comportamentul, să ia noi decizii.

Jocurile didactice ne ajută să organizăm activitatea intelectuală a copiilor în forme cât mai plăcute, atrăgătoare, accesibile și de o vădită eficiență. Ele sunt cele mai agreabile mijloace care stimulează gândirea, perspicacitatea, creativitatea, imaginația, atenția, capacitatea de memorare și limbajul.

Prin activitatea de joc copiii experimentează posibilități de adaptare, de a deveni mai flexibili în gândire, în rezolvarea problemelor, creează soluții diferite, comunică cu ceilalți și cu sine (vorbesc, folosesc cuvinte multe, se exprimă plastic și învață să folosească corect limba română, ascultă, înțeleg), se concentrează pe ceea ce fac, devin atenți, motivați și interesați.

Jocurile didactice mai contribuie la apariția și formarea sentimentelor intelectuale, stimulează curiozitatea de a cunoaște și plăcerea de a rezolva diferite probleme puse în joc. Totodată ele cultivă obișnuința muncii intelectuale și a muncii independente, pregătind copilul

pentru învățatură. Jocul didactic îl deprinde pe copil cu respectarea regulilor, cu inhibarea dorințelor și a tendințelor contrare acestora.

Esența jocurilor didactice constă în faptul că această activitate îmbină armonios elementul de instruire cu elementul de joc. Tocmai această îmbinare favorizează apariția unor stări emotive, prielnice stimulării și intensificării proceselor de cunoaștere a muncii intelectuale, a formării unor trăsături morale, a formării deprinderilor de muncă independentă.³

Jocul este activitatea preferată a copilului și îi satisface în cel mai înalt grad trebuințele: de mișcare, de exprimare, de acțiune. În joc totul devine posibil, totul este permis. Jocul este un mijloc de cunoaștere, de exersare a gândirii și a unor deprinderi, este cale de relaxare și distracție, este mijloc de învățare, un mijloc de exprimare și exersare a originalității și creativității și, mai ales, socializare a copilului.⁴

Metodă activă a procesului instructiv-educativ, jocul didactic, restabilește starea de confort interior a școlarului în activitatea didactică, realizând” un compromis” între *învățatură*, ca activitate obligatorie și *joc*, ca activitate dorită și preferată de copii și asigură, în același timp, pregătirea psihologică necesară inserției în noua formă de activitate: învățarea.

Jocul didactic oferă un cadru propice pentru învățarea activă, participativă, imprimă lecțiilor un caracter viou și o stare de bună dispoziție, asigurând succesul lecției respective.

Utilizarea jocului didactic asigură participarea activă a elevilor la lecții, sporește interesul elevilor pentru lecție, stimulează inițiativa și creativitatea elevilor, antrenează operațiile gândirii (analiză, sinteză, comparație etc.), contribuind la valorificarea creatoare a deprinderilor și cunoștințelor achiziționate, la realizarea transferului de cunoștințe.

BIBLIOGRAFIE:

- I. Cerghit, *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976.
- I. Nicola, *Pedagogie*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1994.
- I. Nicola, *Pedagogie*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1996.

³I. Nicola. (1994), *Pedagogie*. București, Editura Didactică și Pedagogică, p. 197.

⁴I. Nicola. (1996), *Pedagogie*. București, Editura Didactică și Pedagogică, p. 234.

WHAT IS A MODERN LEARNING ENVIRONMENT?

CORINA GHERBAN

*COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚEICA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI*

Education has shifted dramatically in recent decades — from an emphasis on fact memorization through “drill and kill” and “sage on the stage” teaching styles to a focus on higher-order thinking and future-ready skills such as critical thinking and problem solving. Along the way, schools have raced to incorporate technology, first through stand-alone computer labs, and then through one-to-one device initiatives and massive networking upgrades. But in many cases, the K–12 classroom itself has remained stubbornly static, with students sitting in rows of desks and a teacher delivering instruction at a whiteboard or projector screen at the front of the room.

The concept of the modern learning environment is beginning to change with school districts attempting to align their physical spaces with contemporary pedagogical philosophy.

In a modern learning environment, flexible classroom spaces organically integrate technology, helping teachers to better engage students and facilitate the mix of independent, small-group and whole class learning that is now viewed as essential to student success.

Typically, a modern learning environment incorporates three key elements: connected devices (such as notebooks, tablets or even smartphones); audiovisual tools (including projectors and touch-screen displays); and purposeful furniture that allows students to learn in different ways at different times (such as standing desks, collaborative workstations and connected seating). While the concept of outfitting classrooms with connected devices is certainly not new, the reality is that student devices are often not put to their highest use, precisely because they are sometimes seen as an afterthought — or an “add-on” — rather than as tools that are essential to teaching and learning. Most school buildings predate the tablets and laptops that students are using by several decades, and although school leaders have done their best to incorporate technology into instruction, they have been aiming at a moving target.

For a time, many schools relied on laptop carts, but this solution was cumbersome, with teachers unsure of when they would have access to the technology, and whether the computers would be powered up when they needed them.

Some districts have found success with bring-your-own-device policies, but others have found it nearly impossible to manage a computing environment where every student has a different device. Even in districts that have invested in one-to-one programs, leaders have sometimes been disappointed by lackluster adoption, found it difficult to continue funding the programs over time or failed to make the networking upgrades necessary to ensure a high level of performance.

By contrast, modern learning environments are designed with the assumption that students will have constant access to connectivity — and are supported by the back-end

technology and teacher training necessary to ensure that student devices play a central role in the classroom.

Similarly, audiovisual solutions in a modern learning environment directly support student learning and engagement. Depending on grade level and instructional goals, these solutions may include interactive whiteboards, document cameras, multitouch digital displays, projectors and even microphone lanyards for soft-spoken teachers in larger classrooms.

The key is not to implement any single audiovisual tool with a one-size-fits-all approach, but rather to outfit classrooms with the solutions that will best help teachers reach their students.

Modern learning environments seamlessly integrate technology into spaces that are designed around teaching and learning, giving instructors and students the tools they need to succeed in a physical setting that promotes collaboration and supports multiple learning styles. While connected devices are an important part of modern learning environments, audiovisual equipment and even classroom furniture are also essential to creating spaces that are conducive to teaching that focuses on future-ready skills.

A modern learning environment requires more than just investments in physical assets. Although the concept of the modern learning environment is still emerging, a consensus is already forming around best practices, which include a commitment to student-centered learning and professional development for educators.

BIBLIOGRAPHY:

<https://cdw-prod.adobecqms.net/content/dam/cdw/on-domain-cdwg/industries/k-12-education/a-modern-learning-environment.pdf>

TIPURI DE PARENTING

PROF. ADRIANA GIUCĂ

**COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚEICA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

When it comes to family life, everyone strives to figure out how the relationship between parents and children can become ideal. Positive parenting techniques work well for raising children with discipline and good moral values, and are every parents' dream. However, it is not an easy feat. And it is important to know that the parent child relationship is a two-way street, in other words, it is actually a partnership between a parent and their.

Parenting, care vine din englezescul *parent* (părinte), înseamnă de fapt arta sau știința de a fi părinte. După ce în decursul milioanei de ani de evoluție a speciei umane părinții au fost pur și simplu părinți, de ce tocmai acum se discută despre parenting? El nu a existat dintotdeauna?

Desigur că a-ți crește pui este o îndeletnicire de când lumea, întâlnită nu doar la oameni ci și la foarte multe specii de animale. În regnul animal există pui care sunt singuri din momentul în care vin pe lume și supraviețuiesc inițial doar după cum le dictează instinctul și după ce mai învață singuri ulterior. Dar mai există multe specii care își învață puii cum să recunoască ceea ce e bun de mâncat, cum să se ascundă de dușmani, cum să lupte cu alte animale sau cu membrii propriei specii etc.

La oameni însă creșterea puilor, a copiilor adică, a căpătat noi conținuturi, deoarece și viața socială este mult mai complexă. Așa a apărut parentingul, dar să nu credeți că doar în epocile moderne a fost teoretizat și transmis altora.

Din vechime oamenii au comunicat pe cale orală ceea ce știau, iar după ce a fost inventat scrisul au comunicat și în acest mod mai eficient ca extindere spațială și temporală. Există multe tăblițe sumeriene cu sfaturi pentru părinți și cu probleme pe care generația tânără le are, așa că în această privință, *nimic nou sub soare!*

Mai târziu au apărut manuscrisele și începând cu China și ajungând până în Europa, pot fi găsite date din toate perioadele istorice, despre cum să faci și ce să faci ca să îți crești mai bine copilul. Este o problemă de evoluție la urma urmei, deoarece un copil mai bine educat are în viață șanse mai mari de reușită.

Parentingul a evoluat foarte mult în epoca modernă deoarece au apărut psihologii, care alături de pedagogi, pot să descopere multe din tainele creierului uman și pot ajuta astfel și arta de a crește și a educa copiii.

Ansamblul de practici comportamentale și emoționale pe care părinții le au față de copil poartă denumirea de stil parental. Acesta este determinat de două dimensiuni și de modul în care ele sunt dozate în procesul de creștere a copilului: dimensiunea emoțională și cea rațională. Altfel spus, latura afectivă manifestată în raport cu tehnicile și procedurile de disciplinare.

În funcție de îmbinarea acestora adaptată nevoilor copilului, predispoziției temperamentale și experiențelor din viața celui mic, părinții ar trebui să genereze un stil personalizat cu ajutorul căruia să crească un copil încrezător, dar disciplinat, adaptabil, independent, creativ și cu o stimă de sine crescută.

Literatura de specialitate distinge patru tipuri de parenting, cu caracteristici bine delimitate, care stabilesc în primii 6-7 ani de viață o bază greu de modificat o dată cu înaintarea în vârstă. Din punct de vedere al urmărilor reliefate de viața de adult, specialiștii disting următoarele stiluri parentale:

1. *Stilul autoritar* – adepții acestui tip de parenting tind să impună o serie de reguli care trebuie respectate. Copilul nu primește explicații argumentate care să susțină motivele pentru care părintele are așteptări foarte complexe și solicită îndeplinirea cu strictețe a cerințelor sale. De cele mai multe ori nu primește explicații, el trebuie să îndeplinească ce i se cere pentru a nu avea parte de un comportament punitiv al părintelui.

Această abordare alimentează nesiguranța și lipsa inițiativei cauzate de teama de a nu suporta consecințe. Cu o stimă de sine scăzută, copilul crescut în stilul autoritar tinde să aplice același tip de parenting la maturitate.

2. *Stilul democrat* – este considerat a fi cel mai dezirabil dintre cele patru deoarece impune o serie de reguli echitabile care trebuie respectate, alegerea acestora este argumentată și bazată pe fapte concrete, iar eventualele greșeli sunt corectate prin discuții lămuritoare. Așteptările părinților sunt create în conformitate cu capacitatea copilului. Se crede că acesta este cel mai potrivit stil de parenting, întrucât flexibilitatea părinților și atitudinea responsabilă la nevoile emoționale oferă încredere de sine crescută și îl motivează să respecte cerințele impuse.

3. *Stilul permisiv* – se mai numește și „indulgent”. Adepții lui sunt foarte atenți la nevoile emoționale ale copiilor, neglijând impunerea unei discipline de conduită. Copilul crescut preponderent în acest stil parental are deseori probleme de adaptabilitate. Întrucât părinții nu au niciodată așteptări privind maturitatea lui, copilul tinde să facă doar ce dorește fără a suporta consecințe.

4. *Stilul neglijent* – nu se referă la partea materială a creșterii unui copil, ci la cea emoțională. Părinții oferă tot ceea ce este necesar (hrană, siguranță, îmbrăcăminte), dar nu și comunicarea și sprijinul emoțional de care acesta are nevoie. La maturitate, el se adaptează foarte greu regulilor societății, deoarece este obișnuit să procedeze în conformitate cu un sistem propriu de reguli, creat în condiții deficitare de interrelaționare.

Deși specialiștii în domeniu definesc patru stiluri de parenting, în fiecare familie stilul este, de fapt, un amestec între cele patru, stabilit de factori contextuali precum modul în care părinții au fost crescuți, presiunea socială, vârsta și temperamentul copilului, astfel că un stil de parenting care poate fi excelent într-un context, va avea consecințe nepotrivite în altul. De aceea este foarte important ca înainte de a aborda un anumit stil parental și de a hotărî ce este mai bine pentru copil, părinții să observe comportamente, atitudini și reacții ale celui mic.

BIBLIOGRAFIE:

Coloroso B., *Copiii sunt de neprețuit!*, Editura Herald, 2020.

Siegel D., Hartzell, M., *Parentaj sensibil și inteligent*, Editura Herald, 2019.

LEARNING THROUGH PLAYING – USING GAMES AND DRAMA AS TEACHING STRATEGIES

CORINA GIURA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 6,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

We all know that playing is one of the most important activities in children's lives. They play games for fun, but in the same time they are helped to develop communication and social skills, a disposition toward collaboration, problem-solving, communication, experimentation, and exploration of identities. As an extension, games seem to be particularly successful in helping people develop problem-solving and decision-making skills and encouraging innovation.

In a society that promotes success in a rapidly-changing, information-based culture people have begun to realize the potential for game-based learning. Learning through the use of games is one of the teaching methods that has already been explored especially in elementary and preschool education. By using games, students learn without even realizing. Therefore, *learning through play* or '*Gamification*' is a learning technique that can be very effective at any age. It is also a very useful technique to keep students involved and motivated. The teacher should design activities that are appropriate for their students, taking into account their age and knowledge, their interests, while making them attractive enough to provide extra motivation.

Playing games is an interactive teaching method that consists in instructing the students in a way they are actively involved with their learning process. There are different types of interactions:

- teacher-student interaction;
- student-student interaction;
- the use of audio, visuals, video;
- hands-on demonstrations and exercises.

This is a perfect way to encourage our students to be active members of our class, thinking on their own, using their brains, resulting in long-term memory retention. Not only the students' knowledge will improve, but their interest, strength, knowledge, team spirit and freedom of expression will increase as well.

We can use games for accomplishing the main goal of education: to acquire knowledge and to develop the students' personality. They can be used to introduce new grammar or vocabulary structures in teaching a foreign language, but also in any other school subjects. They can be placed in any stage of the lesson: as a lead in (ice-breaking games), in introducing new information (discovery games, guessing) or to consolidate the new knowledge (mime, role play, board games, story telling etc.).

Personality development also includes encouragement, development of predisposition to communication, self-expression, spontaneity, playfulness, love of play, development of inventiveness, emphasis on self-confidence, creation of physical and mental harmony,

dissipation of inhibitions, increased concentration, self-discipline, feeling empathy, development thinking strategies, fantasy functioning, memory and affective memory development, teamwork, mutual trust and cooperation, etc. In any life situation, in any profession we need to assert different personal skills (emotional awareness, self-confidence, self-control, confidence, adaptability, innovative predisposition, initiative, optimism, etc.), respectively social skills (empathy, charity, tolerance, cooperation, effective communication, conflict resolution, openness, team spirit, etc.). In the last decades, in acting education is remarkable the experience gained in the field of personality development, respectively the experiments and results related to this activity, the techniques and exercises developed for this purpose.

As a result, some theater people realized that all this can be applied and in other fields and activities with other target groups, especially for pedagogical, but even therapeutic purposes. Specialists in other fields - pedagogues, psychologists, doctors, sociologists - also recognized the hidden potential in the techniques, exercises, games used in the training of actors. As a consequence of all this, tendencies could arise that use such forms of theatrical and dramatic activity, of elements of dramatic technique such as applied theater and applied drama, the fundamental goal of dramatic pedagogy - as well as of other forms of activity, which belong to the field of theater and applied drama - is the development of personality, the development of communicative competence.

As the expression "dramatic play", frequently used by dramatic pedagogues, shows, the activities are based on playing and on the effect of playing on developing the personality.

The effect of the game on the development of the personality, on which psychology also certified. Dramatic pedagogy is such a pedagogical methodology attentive to the personality whose finality is that by applying it to group activities (class, circle, collective) to action (drama), the participant discovers in the process of participation the surrounding objective world (perception), their inner world (self), to place themselves in it, to make connections with it (communication), to acquire moral sensitivity, emotional stability, creative thinking, and all this in order to become citizens who know themselves well, open to the world, harmonious and creative personalities, strengthening the partnership relations, facilitating the acquisition of the feeling of belonging to the world.

The didactic drama used in education is particularly suitable for the assimilation of some fields of knowledge in the specialized subject, the transmission of the contents to be learned, respectively the development of different competences. These are forms of group activities during which the participants outline an imaginary world, then engage as interpreters in this imaginary world. At the same time, in the perimeter of this imaginary world, real problems arise, thus being able to acquire real knowledge and experience. The learning process takes place in a "as if" game, which creates the conditions for personality development, fantasy development and creativity. Dramatic techniques and role-plays used in language teaching — based on Maley and Duff's approach — are such forms of activity that are primarily used in the preparation of actors, and have been developed in this setting. Through them, participants can contribute their own personality in creating the language lesson material. The activities also take into account the students' natural ability to express themselves with the help of mime and gestures. It also creates the possibility of reviving such experiences of the past, which otherwise would never come to the surface.

Drama games and theatre games are an ideal strategy for differentiated instruction. Students with language difficulties, learning disabilities, or physical or mental disabilities can shine in drama, whereas they often struggle in traditional schooling. Gifted, talented, and highly motivated students who need to be challenged can demonstrate their abilities and synthesize learning in drama. From the shy to the confident, from the inexperienced to the advanced

student, drama games include all levels of differentiated abilities in a positive successful creative experience.

Everyone loves to play a game. But when instruction incorporates creative and multisensory merriment to combat and obliterate learning fatigue and frustration, even the most discouraged learners will rise to the occasion.

BIBLIOGRAPHY:

- Ruben, B. (1999) *Simulation, games and experience-based learning: The quest for a new paradigm for teaching and learning. Simulation and Gaming.*
- Shatz, M. and Loschiavo, F. (2005) *Learning Through Laughter. Industrial Engineer, IE.*
- Gibbs, G. (1995), *Teaching Students to Learn: A Student-Centred Approach*, Open University Press, Buckingham.
- Duff, A. and Malley, A., *Literature (Resource Books for Teachers)*, 2007, Oxford University Press.

ÎNVĂȚAREA ONLINE PE PLATFORMA GOOGLE CLASSROOM

PROF. ALEXANDER HIRSCHVOGEL
LICEUL „MATHIAS HAMMER”,
ANINA, JUDEȚUL CARAȘ-SEVERIN

This paper presents the main features of Google Classroom online services. Google Classroom is a useful application for all educational actors: teachers, students and parents. It can be used both in real classroom lessons and as a support for distance learning. The advantages of Google Classroom include time saving, good ability to organize lessons and homework, the ability to communicate in real time between teachers and students and provide two-way feedback.

Google Classroom este o aplicație gratuită care poate fi utilizată de către unitățile de învățământ ca și platformă de învățare online pentru școli. Acest serviciu face parte din pachetul de servicii educaționale Google Suite for Education.

Cu ajutorul aplicației ADMA-SIIR se pot realiza foarte ușor conturi de utilizator pentru cadrele didactice și pentru elevii școlii pe baza datelor din Sistemul Informatic Integrat al Învățământului din România (SIIR).

Astfel, Classroom îi ajută pe cei care învață să se conecteze ușor cu cei care îi învață, atât în cadrul unităților de învățământ, cât și în afara acestora. Cu ajutorul Google Classroom se economisește timp și hârtie, se facilitează crearea cursurilor on-line, distribuirea temelor, comunicarea și crearea unui anumit mod de lucru.

Avantajele Google Classroom pentru utilizatori sunt:

- *Configurare simplă*

Profesorii pot crea foarte ușor un curs și apoi pot adăuga direct elevii / studenții să le pot trimite un cod de înscriere prin e-mail. Acest cod de înscriere va fi afișat și în interfața cursului și elevii care doresc să se înscrie ulterior, o pot face.

- *Economie de timp*

Posibilitatea simplă de distribuire a temelor permite profesorilor să creeze, să verifice și să noteze temele într-un timp scurt și într-un mod centralizat.

- *Posibilitate bună de organizare*

Elevii își pot vedea toate temele, iar toate materialele cursului (documente, fotografii, videoclipuri etc.) se organizează în dosare Google Drive.

- *Favorizează comunicarea*

Aplicația facilitează comunicarea și colaborarea dintre cadrele didactice și elevi în timpul orelor de curs, dar poate fi folosită și pentru pregătirea suplimentară în afara orelor de curs sau în cazul în care elevii nu au posibilitatea să ajungă de fiecare dată la școală.

Profesorii au posibilitatea să facă anunțuri și să posteze materiale educaționale sau să facă trimitere prin intermediul unui link la materiale disponibile pe Internet sau videoclipuri educaționale de pe YouTube. Elevii își pot trimite reciproc resurse sau pot adăuga răspunsuri la întrebările din flux.

De asemenea există posibilitatea asocierii unui link „Google meet” la fiecare curs și programarea de întâlniri online de tip videoconferință în aplicația „Calendar”. Folosind serviciile „Chat” se pot iniția și purta conversații prin mesaje text în timp real.

- *Interfață prietenoasă*

Ca și celelalte servicii G Suite for Education, Classroom este ușor de utilizat, nu conține anunțuri în scop publicitar și este gratuit.

- *Utilizarea unui terminal comun*

Utilizarea Google Classroom este avantajoasă, nefiind necesar un dispozitiv preferențial. Se poate utiliza orice telefon inteligent, tabletă, laptop sau calculator personal.

- *Implicarea familiei în procesul de învățare*

Părinții pot primi pe e-mail, cu ajutorul aplicației, date referitoare la activitățile copiilor lor, pot să vadă progresul școlar al elevilor (evoluția lor), precum și rezultatele din cadrul activității online.

Un mod de lucru folosind serviciile Google Classroom, pe care îl consider eficient, este:

- punerea la dispoziția elevilor a informațiilor necesare conform programei școlare (fișe de documentare, prezentări Power Point, videoclipuri educaționale, link-uri către site-uri care prezintă subiectul dorit, etc.;
- solicitarea elevilor de a-și însuși informațiile respective prin studiu individual;
- organizarea de videoconferințe pe „Google meet” pentru a lămurii aspectele critice (care nu s-au înțeles, respectiv corectarea unor idei care au fost însușite într-un mod eronat);
- sistematizarea cunoștințelor prin lecții de recapitulare (teme), sub formă de întrebări cu răspuns deschis, fixate pe aspectele esențiale ale unității de învățare care se urmărește a fi recapitulată. Profesorul nu va nota aceste teme, dar va oferi feedback la fiecare răspuns al elevilor.
- evaluarea elevilor. Se poate realiza online prin intermediul unor teste cu diferite tipuri de itemi (Quiz) concepute în „Formulare Google”. Aceste teste pot fi administrate astfel încât elevii să aibă un timp limitat pentru răspuns. Aplicația permite conceperea testelor astfel încât o parte din itemi să fie corectate automat (întrebări cu răspuns multiplu, itemi de tip asociere, itemi cu răspuns scurt) și doar pentru o parte a testului să fie necesară contribuția profesorului la evaluare (itemi cu răspuns deschis). Astfel este ușurată munca profesorului.

Concluzii

Google Classroom este o aplicație foarte utilă în activitatea la clasă dar și pentru a oferi suport în vederea învățării la distanță.

Aplicația este utilă pentru toți actorii educaționali:

- **Profesorii:**
 - creează și gestionează cursuri;
 - creează, gestionează, distribuie, primesc și evaluează teme;
 - evaluează rapid, direct și în timp real.
- **Elevii:**
 - creează sau încarcă, trimit și predau temele;
 - consultă materialele, activitățile și termenele temelor;
 - primesc/oferă feedback și primesc note.
- **Părinții:**
 - primesc rezumate ale activității copiilor prin e-mail. Aceste rezumate includ informații despre sarcinile de lucru următoare, activitatea din cadrul cursului și despre temele nerezolvate la timp;
 - părinții sau tutorii nu se pot conecta la Google Classroom în mod direct. Aceștia vor primi informațiile într-un raport trimis la adresa de e-mail personală.

BIBLIOGRAFIE:

<https://roeder.ro/google-classroom-si-utilitatea-acestui-pentru-elevi/>.

<https://www.eduapps.ro/blog/20-de-motive-pentru-care-sa-folosesti-aplicatia-google-classroom/>.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.classroom&hl=ro>

<https://www.adma.ro/adma-invatamant-preuniversitar/>.

INTEGRAREA TEHNOLOGIEI ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

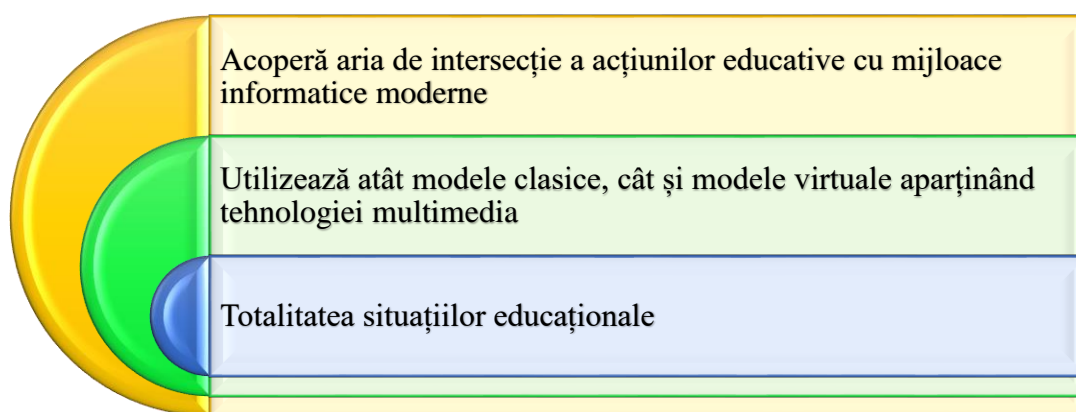
PROF. MIHAELA HUMELNICU-UNGUREANU
COLEGIUL DE INDUSTRIE ALIMENTARĂ „ELENA DOAMNA”,
GALAȚI, JUDEȚUL GALAȚI

L'utilisation des TIC dans le processus d'enseignement est une forme adéquate, dans laquelle les apprenants sont préparés pour s'intégrer dans une société informatisée, en assurant un majeur avantage pour les élèves, et aussi pour les professeurs.

Les technologies éducationnelles modernes visent faciliter le procès didactique et aident les enseignants créer des contextes favorables pour enseigner, former des habilités, constituer nombreuses attitudes qui peuvent susciter la curiosité, désir de connaitre davantage, esprit de compétition avec soi-même, plaisir de progresser et se développer des possibilités pour s'instruire, mais aussi pour se rapporter d'une manière correcte à l'évaluation, un aspect très nécessaire pour notre position, pour chacun, dans l'espace de la connaissance.

Tehnologiile educaționale moderne urmăresc constituirea unui complex de atitudini care să stimuleze curiozitatea, dorința de a cunoaște mai mult.

Evoluția spațiului virtual face procesul de predare-învățare mai atractiv, creează o modalitate eficientă de utilizare a aplicațiilor prin care pot fi facilitate oportunitățile de dezvoltare vizând achizițiile și performanțele cognitive ale elevilor.



Resursele web oferă o gamă largă de instrumente, multe dintre ele fiind gratuite, accesibile oricărui profesor, asigurând formele moderne de predare și învățare. Prin integrarea tehnologiei elevii sunt implicați în activități de culegere de informații pentru rezolvarea problemelor propuse, vor comunica și vor colabora.

Din punct de vedere al procesului de predare-învățare-evaluare, instrumentele TIC îndeplinesc unul dintre rolurile:

- resursă pentru activități de predare-învățare;
- suport în administrarea resurselor și timpului;
- ajutor în activitatea celor care învață.

Avantajul lecțiilor în format electronic este acela că elevul poate avea acces la ele și după oră pentru a relua anumite aspecte sau pentru aprofundarea noțiunilor. Se constată o creștere a calității instruirii și motivației pentru învățare în cazul în care metodele tradiționale se completează cu metode moderne, care implică noile tehnologii.

Activitățile didactice bazate pe tehnicile moderne de predare-învățare-evaluare reprezintă pentru studiul *Tehnologiei informației și a comunicațiilor* contextul cel mai favorabil dezvoltării deprinderilor moderne de utilizator cât și elaborarea unor produse utilizabile care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea.

Exemplu de activitate de învățare

Google Sites este o aplicație de prezentare a informației sub formă de pagini web. Pentru a crea un site se parcurg următoarele etape:

- Creați-vă o *adresa de gmail* și apoi conectați-vă la *sites.google.com*.
- Creați un *site* având ca resursă instrumentele puse la dispoziție de această aplicație.

Disciplina - Tehnologia Informației și a Comunicațiilor

Clasa a IX a

Competențe vizate:

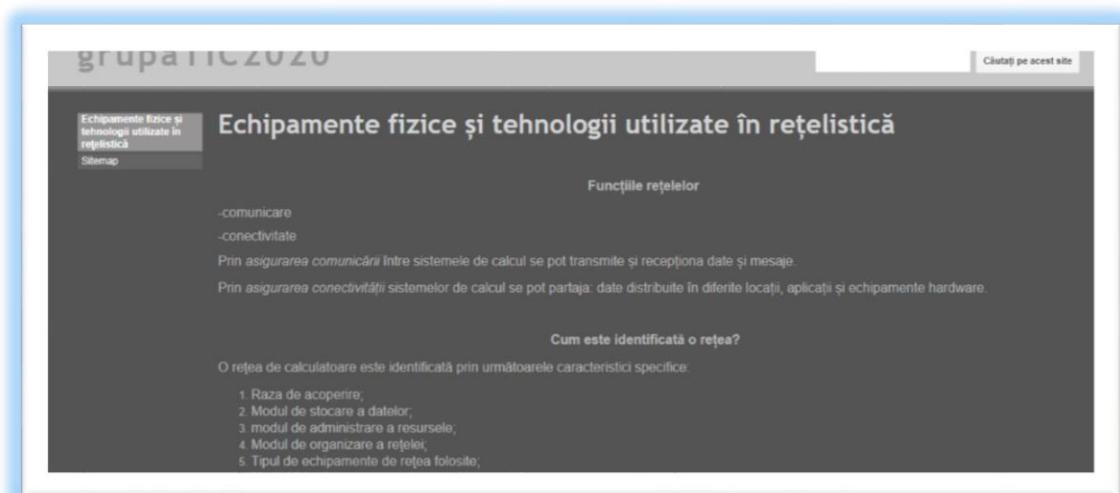
- Identificarea echipamentelor fizice ale unei rețele de calculatoare.
- Descrierea rolului și echipamentelor fizice a unei rețele de calculatoare

Tema lecției - Rolul și funcțiile rețelelor de calculatoare

- a) În rezolvarea temei propuse veți avea în vedere următoarele aspecte:
 - Definiția rețelei de calculatoare
 - Avantajele lucrului în rețea
 - Verificarea conexiunilor unei rețele de calculatoare
 - Aplicarea comenzilor pentru testarea conectivității în rețeaua locală
- b) Încărcați tema rezolvată pe site-ul echipei voastre.

Etapele rezolvării sarcinii propuse de profesor:

- se conectează pe *https://sites.google.com/site/grupatic2020/*
- lucrează în echipă
- încarcă tema propusă de profesor.



Aceste activități generează motivația intrinsecă îi determină chiar și pe cei mai reticenți să participe la construirea propriei cunoașteri la Tehnologia informației și a comunicațiilor. În plus, prin deprinderile pe care le dobândesc elevii își construiesc o gândire științifică corectă, se familiarizează cu învățarea autodirijată.

BIBLIOGRAFIE:

Luminița Scripcariu, Iulian Scripcariu, *Rețele de calculatoare*, Editura Tehnopress, 2003.
Adrian Munteanu, Valerică Greavu Șerban, *Rețele locale de calculatoare*, Editura Polirom, 2003.

E-LEARNING ÎN EDUCAȚIA PREUNIVERSITARĂ DIN ROMÂNIA

PROF. MIHAELA CARMEN IORGA
COLEGIUL NAȚIONAL „ION VIDU”,
TIMIȘOARA, JUDEȚUL TIMIȘ

The studies done in the last years in different countries have shown the fact that using the technology of information and communication in education plays a part in the improvement of the students' achievements.

The informational society is the society in which the production and consumption of information is the most important type of activity; the information is recognized as a main resource, the technologies of information and communication being base resources and the informational domain, together with the social and ecologic ones form the man's environment of existence.

Resursele digitale au devenit un instrument de lucru din ce în ce mai utilizat în România, pentru a oferi un învățământ calitativ, care să corespundă atât noilor tendințe pedagogice cât și intereselor copiilor.

E-learning-ul reprezintă totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele Tehnologiei Informației și Comunicării (TIC).

Practic, E-learning acoperă o vastă categorie de aplicații și procese, precum: instruirea asistată de calculator, învățarea prin intermediul Internetului/Intranetului (Web based learning), învățământ oferit prin intermediul calculatorului (computer based learning), clase virtuale, colaborare online.

Conținutul electronic este oferit cu ajutorul Internetului, a Intranetului, a casetelor audio și video, prin satelit, CD-ROM sau televiziune interactivă. (Dobre, 2010)

În comparație cu sistemul tradițional de învățământ, e-learning-ul prezintă o serie de avantaje, printre care cele mai importante fac referire la:

- prezentare concisă și selectivă a conținutului educațional;
- costuri reduse de distribuție – software-ul educațional sau soluțiile electronice de învățare nu sunt ieftine;
- existența unui timp redus de studiu;
- utilizarea unor metode pedagogice diverse;
- utilizarea unor tehnologii dinamice diverse; acestea permițând un feedback pronunțat, în timp real, și evaluări formative și sumative, calitative și cantitative, realizate într-un mod facil și de către evaluatorii cei mai avizați;

- posibilitatea de a accesa conținutul materialului educațional de oriunde și oricând, cu ajutorul computerului personal și a rețelei;
- costurile sunt mult mai mici, comparative cu cele pe care le implică învățământul tradițional.

Există și o serie de dezavantaje ale educației E-learning, în sensul că necesită o oarecare experiență în domeniul utilizării calculatoarelor, iar costurile pentru proiectare și întreținere sunt destul de mari.

Important este faptul că, s-a constatat că participanții la educație prin intermediul noilor tehnologii e-learning se familiarizează în scurt timp cu mediul virtual și intră relativ repede în ritmul natural al transmiterii și, respectiv, însușirii de cunoștințe prin acest modern și eficient tip de educație.

Pentru învățământul românesc, e-learning s-a dovedit a fi un instrument excelent, perioada actuală impunând o aprofundare din partea cadrelor didactice, elevilor și implicit a studenților.

Printre cele mai utilizate platforme e-learning, în prezent, în România se numără:

Platforma AEL (AeL) este un produs al firmei SIVECO și oferă suport pentru predare și învățare, testare și evaluare, administrarea conținutului, monitorizarea procesului de învățământ și concepție curriculară.

Platforma INSAM este o platformă de evaluare în cadrul căreia au fost dezvoltate și implementate instrumente și mecanisme digitale de îmbunătățire a procesului de evaluare/autoevaluare în învățământul liceal.

NetSupport School este un software educațional dedicat managementului clasei de elevi., oferind profesorului și elevilor un suport real în activitatea de predare-învățare.

Laboratorul Virtual de Informatică și TIC conține bibliotecă virtuală, ușor accesibilă utilizatorilor.

Platforma Edu.Moodle.Ro este oferită cu titlu gratuit liceelor și școlilor din România și propune o serie de activități, cum ar fi:

- Postarea lecțiilor, bibliografiei, temelor;
- Evaluarea și autoevaluarea cunoștințelor;
- Crearea unor clase virtuale de colaborare între licee;
- Organizarea de concursuri;
- Cursuri comune în clasa virtuală;
- Pregătiri pentru bacalaureat;
- Comunicarea și socializarea;
- Dezvoltarea de proiecte între licee.

Platforma Oracle Academy este o platformă realizată special pentru licee, școli tehnice și școli profesionale și oferă posibilitatea de a urma un program de formare foarte structurat și riguros dezvoltând abilități tehnice, analitice și de afaceri.

În ultimii ani s-a dovedit că e-learning-ul a luat amploare și în România, dezvoltându-se tot mai mult pe măsura evoluției tehnologiei.

Cu toate că studiile realizate în ultimii ani în diferite țări au arătat faptul că utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor în educație contribuie într-o foarte mare măsură la îmbunătățirea rezultatelor elevilor, mai există mulți profesori, care preferă metodele clasice de predare, respingând stimularea elevului cu ajutorul calculatorului, Internetului și tuturor celorlalte instrumente asociate.

BIBLIOGRAFIE:

- Iuliana Dobre, *Studiul critic al actualelor sisteme ce E-Learning*, Academia Română, București, 2010.
- Rupesh Kumar. (2009). E-Learning 2.0, Learning Redefined, *Library Philosophy And Practice (E-Journal)*, 284.
- Antonio Bartolomé, *Web 2.0 And New Learning Paradigms*, Elearning Papers, 2008.
- Integrarea Tehnologiei Informației și a Comunicațiilor (TIC) în Curriculumul Național, Discipline Informatice*, suport de curs. 2012.

INSTRUIREA ASISTATĂ DE CALCULATOR (IAC). APLICAȚII IAC. SOFTUL EDUCAȚIONAL.

ALEXANDRU ISTODOR

CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI

Does the using of computer in the educational process become a necessity at the same time with the development of the information technology?

Sistemul de IAC (Instruire Asistată de Calculator) este un mediu integrat hardware-software, destinat interacțiunii dintre posesorii unui sistem de cunoștințe și destinarii acestuia, în vederea asimilării active de informație, însoțită de achiziționarea de noi operații și deprinderi.

Instruirea asistată de calculator impune restructurarea conținutului procesului de învățământ, a programelor, a manualelor. Este necesar să selectăm metodele și formele de organizare a activității didactice, centrate pe individualizarea procesului de instruire, în scopul de a eficientiza procesul de învățare și de a facilita formarea de competențe.

Utilizarea calculatorului în școală vizează, în mod obișnuit, următoarele:

- predarea cunoștințelor în maniera tehnologiilor audiovizuale;
- instruirea individualizată;
- facilitarea diverselor activități specifice procesului instructiv-educativ;
- informatizarea orientării școlare și profesionale;
- utilizarea calculatoarelor ca instrumente administrative în școli;

Acestea pot fi detaliate pentru a evidenția diferitele forme sub care poate fi utilizat calculatorul în activitățile didactice:

- secvențe de pregătire pentru transmiterea informațiilor;
- formularea întrebărilor-rezolvări de exerciții și probleme;
- prezentarea de algoritmi pentru rezolvarea unor probleme tip;
- proiectarea de grafice, de diagrame;
- aplicații practice;
- simulatoare pentru formarea unor deprinderi (conducere auto, dactilografie);
- simularea unor jocuri didactice;
- evaluarea rezultatelor învățării și autoevaluare;
- organizarea și dirijarea învățării independente pe baza unor programe de învățare etc.

Ceea ce este nou în folosirea calculatorului ca mijloc de învățământ, față de celelalte mijloace didactice, este caracterul interactiv al procesului învățării. Calculatorul este un mijloc didactic care se integrează în contextul celorlalte mijloace, amplificându-le valențele instructiv-formative, completându-le atunci când este necesar.

Introducerea calculatorului în procesul didactic și învățarea asistată de calculator prefigurează doar schimbări calitative în tehnologia didactică, domeniu care asigură scurtarea

timpului de evaluare obiectivă a calităților mijloacelor de învățământ și a metodelor, reținând pe cele care se impun valoric:

- individualizarea activităților de învățare;
- intervenția în corectarea modului de asimilare a unor secvențe informaționale, evidențiind ordonarea logică a conținutului informaticii pedagogice, cât și mecanismul psihologic al actului comunicării și învățării școlare.

Tipurile IAC

Criteriile disocierii tipurilor IAC sunt organizarea materialului de învățământ și sursa acțiunilor de comandă asupra subiectului.

- Instruirea programat dirijată - SIAC execută programe (cu cadre de interogare, cadre informaționale, cadre de sprijin) ce cuprind cunoștințe, priceperi, deprinderi ce urmează a fi însușite și algoritmi ce trebuie respectați pentru atingerea obiectivelor (Ex.: Sistemele Plato –IV, SPOK s.a.).

- Verificarea asistată de calculator – ansamblul task-urilor de control; bănci de taskuri.
- Instruirea structurat dirijată - materialul este bine organizat sub formă de structuri de date.
- Instruirea pentru luarea deciziilor – prezintă pașii pentru construirea soluției în urma analizei unor situații posibile.
- Instruirea generativă - în acest tip de instruire nici un element al procesului didactic (taskurile de învățare, deciziile, conexiunea inversă) nu se fixează într-o programă, ci sunt generate dinamic de SIAC.

Softul educațional, în sens larg, este un produs – program (un program scris pentru calculator într-un limbaj de programare) care a fost în mod deliberat construit pentru a fi utilizat în organizarea unor situații de învățare.

În mod obișnuit, orice soft educațional este însoțit de câteva indicații metodice care îi prezintă profesorului modul de utilizare. În consecință, termenul de „courseware” sau „mediu instrucțional bazat pe calculator” reprezintă un pachet care cuprinde un soft educațional, documentația necesară (indicații metodice, descrierea tipului de hard pe care poate fi implementat) și eventual, alte resurse materiale – fișe de lucru ce pot fi utilizate în clasă etc.

Pentru a pune în evidență diferența dintre un soft educațional și cel ne-educațional, vom enumera câteva caracteristici fundamentale ale primului tip de soft:

- este conceput pentru a produce învățarea;
- trebuie să asigure o frecvență și interacțiune flexibilă între elev și calculator;
- elevul sau profesorul pot controla într-o anumită măsură, interacțiunea elevului cu calculatorul;
- același soft utilizat în mod simultan și independent de diferiți elevi, se adaptează în funcție de anumite caracteristici individuale.

În designul softului educațional din ultimii ani, este evidentă tendința de creare a unor medii de învățare în care elevii să nu fie puși în fața unor cunoștințe ”preparate într-o formă deja asimilabilă”, ci să li se solicite o participare activă prin care să-și elaboreze cunoașterea.

BIBLIOGRAFIE:

- Curriculum național. Programe pentru învățământul liceal. Științe socio-umane*, Editura Cartier, Chișinău, 1999.
- Dumitru, Ion Al., *Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficienta*, Editura de Vest, Timișoara, 2000.
- Muresan, P., *Învățarea rapida si eficienta*, Editura Ceres, București, 1990.
- Noveanu, G.N. and Vlădoiu, D., *Folosirea tehnologiei informației și comunicării în procesul de predare – învățare*, Educația 2000+, București, 2009.
- Pacurari, O., Tarca, A., Sarivan, L., *Strategii inovative*, suport de curs, Editura Sigma, București, Colecția Centrul Educația 2000+, 2003.

METODE INOVATIVE DE PREDARE ȘI ÎNVĂȚARE PENTRU REDUCEREA ABANDONULUI ȘCOLAR

PROF. LILIANA ISTODOR

**ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

A student aware of his own education will be a student motivated to finish his studies, that's why the learning situations should be related to the real aspects of life. The activities try to motivate the students to continue their studies and to reduce school dropout through using creativity and developing linguistic, communication, mathematic, informatic, musical and artistic skills.

În vederea creșterii motivației elevilor de a-și finaliza educația obligatorie cadrele didactice trebuie să se implice în folosirea celor mai bune strategii și metode ale învățării formale și nonformale. Astfel se poate reduce rata abandonului școlar prin creșterea motivației elevilor și prin ajutorarea acestora de a se adapta în societate, prin învățare continuă.

Există opt soluții împotriva abandonului școlar se concentrează asupra importanței de formare continuă a cadrelor didactice, atât de necesară pentru a putea reduce, cu profesionalism, rata abandonului școlar. Metodele se bazează pe cele opt inteligențe multiple. Acestea sunt:

1. Implicarea elevilor în situații de viață concrete;
2. Realizarea de activități în aer liber (outdoor activities);
3. Activități extracurriculare;
4. E-learning;
5. Folosirea muzicii, artei, desenului, jocului, teatrului ca metode de învățare;
6. Dobândirea unor abilități de interacțiune între persoane – Team Building (construirea unei echipe eficiente este un proces de dezvoltare și motivare a unui grup, astfel încât acesta să își atingă țelul și să devină o echipă eficientă).
7. Learning by doing. Învățarea prin practică în situații concrete.

Metodă de prevenire a abandonului școlar „Peer education” este una din cele opt soluții propuse de Quarter Mediation. Este un proces prin care elevii sunt motivați, instruiți; are scopul de a dezvolta cunoștințele, de a corecta atitudinile, comportamentele, de a reda încrederea. Activitățile de tip *peer education* au loc pe o anumită perioadă de timp și au ca scop dezvoltarea cunoașterii/atitudinii, dobândirea unor noi competențe, motivarea grupului țintă. Un alt scop ar fi și dezvoltarea competențelor personale care să fie ulterior folosite ca o deschidere pentru piața muncii. *Peer education* are în vedere nevoile individuale ale grupului țintă, iar în cazul nostru, în nevoile clasei de elevi. *Peer education* presupune un program personal de dezvoltare, vine în ajutor prin punerea în practică a ceea ce s-a învățat. Educația de la egal la egal își propune să îi instruiască pe elevi, prin realizarea unor activități informale, pe o anumită perioadă de timp și vizează dezvoltarea cunoștințelor acestora.

Exemple de activități de tip *peer education*: sesiuni organizate cu colegii, folosind tehnici interactive, cum ar fi: teste, jocuri de rol, povestiri, discuții de grup, dezbateri pe diferite subiecte care îi preocupă pe elevi. Profesorul care utilizează la clasă acest tip de educație trebuie să fie: experimentat; familiarizat cu procesul de învățare activă; să posede caracteristici personale și abilități interpersonale care fac să fie privit ca o persoană de încredere; dispune de posibilitatea de a comunica fluent, de a da dovadă de creativitate.

Profesorul trebuie să fie o persoană care demonstrează abilități de rezolvare a conflictelor, să fie capabil să controleze discuții de grup, să ofere feedback constructiv și sugestii de îmbunătățire, să utilizeze exemple relevante, să utilizeze o varietate de metode de instruire cu scopul de a-i motiva pe elevi; el are capacitatea de a le reda încrederea în ei înșiși. Sunt câteva argumente pentru care dascălii, părinții și alți factori educaționali este bine să încurajeze educația de la egal la egal, ca un complement a ceea ce se întâmplă și în alte situații de învățare.

Un aspect important al activității de înlăturare a abandonului școlar îl reprezintă însă și crearea unor situații speciale de succes pentru elevii cu dificultăți școlare, deoarece succesele și recompensele dezvoltă inițiativa elevului și sporesc încrederea acestuia în propriile posibilități.

BIBLIOGRAFIE:

- Ionescu M., Radu I., *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001.
Alois Gherguț, *Management general și strategic în educație*, Editura Polirom, Iași, 2007.
I. Cerghit, *Sisteme de instruire alternative*, Aramis, București, 2002.
Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, *Strategii didactice interactive*, Ediția a III-a, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2008.

PARENTINGUL - RESURSA DE AUTOCUNOAȘTERE ȘI DEZVOLTARE PERSONALĂ

PROF. SUZANA GABI JIPLEA

**GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.3,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

We all want to be the best parents we can be for our children, but there is often conflicting advice on how to raise a kid who is confident, kind and successful. Throughout the circus act of parenting, it's important to focus on balancing priorities, juggling responsibilities and quickly flipping between the needs of your children, other family members and yourself. Modern parents have the entire internet at their disposal and don't follow any single authority. It's hard to know whom or what to trust. Here, we'll talk about how to help your child grow up to be a person you really like without losing yourself in the process.

A crește și a educa copiii a fost treaba părinților dintotdeauna, deci nu este ceva nou. Ce este diferit este felul în care se face acest lucru. Și la fel de important este faptul că neuroștiințele, epigenetică și psihologia dezvoltării au făcut progrese uriașe în ultimii 25 de ani și ne arată că în multe comportamente ale noastre confundăm abuzul cu educația, iar violența domestică este „în numele iubirii” pe care o purtăm copiilor.

Deși pare doar o simplă modă parentingul, el este o necesitate ce decurge din aplicarea aprofundarea psihologiei copilului. Dar nu este de ajuns că știința își spune cuvântul și ne arată unde este necesar să facem schimbări, mai intră în joc și marketingul: apar tot felul de „guru” și pseudo-experti care ne învață „cum să fim părinți perfecti în 5 ședințe on-line” sau în 2 workshop-uri pe tema „cum să fie bine și la vară cald”... și uite așa crește vinovăția adulților și șansele copiilor la o relație parentală de calitate scad direct proporțional.

Adesea conceptul de parenting este asociat cu o serie de acțiuni specifice: citirea unor articole sau cărți de parenting, participarea la cursuri sau seminarii de parenting, familiarizarea cu existența unor tehnici de parenting care funcționează... întotdeauna. Acesta este și motivul pentru care este necesar să ne uităm cu maximă atenție în profunzimea acestor aspecte și să vedem ce capcane avem de evitat. De altfel, nu puține la număr! Este un fapt extraordinar de sănătos pentru noi, părinții, să citim sau să participăm la cursuri de parenting și lucrurile bune trebuie continuate pe viitor. Doar că în multe situații se pune semnul egal între ele și relația parentală și acest lucru ne face să credem că acum cunoaștem ce avem de făcut pe mai departe. Punem în practică, așa cum ne pricepem mai bine și vedem că nu se întâmplă nimic, ba uneori lucrurile se înrăutățesc și fără să vrem începem să ne gândim „oare ce cursuri de parenting a făcut mama să mă crească?”

Parentingul este despre creșterea conștientă a copiilor în contextul dezvoltării lor psihologice sănătoase, adică despre faptul că întotdeauna comportamentele noastre au consecințe asupra lor și lucrurile se întâmplă într-un fel sau altul pentru că se poate. Copiii de

astăzi nu mai sunt crescuți în frică, ne pot valida la un click distanță și au învățat să vorbească. Avem mult mai multe repere decât în trecut despre educație, despre ce funcționează, și ce nu. Știm multe lucruri despre creștere, nevoile copilului, despre creier, despre psihologia copilului. În laboratoare sunt spulberate vechile credințe nesănătoase despre creșterea copiilor. Dar nu ne interesează să auzim noile informații și cercetări care ne contestă obișnuințele și ne fac să ne simțim părinți răi. Adesea este o prăpastie între ceea ce susținem și ceea ce facem. Competența parentală reprezintă un sistem de cunoștințe, priceperi, deprinderi și abilități susținute de trăsături de personalitate specifice, ce îi permit părintelui să îndeplinească cu succes responsabilitățile parentale, să prevină și să depășească situațiile de criză în favoarea dezvoltării copilului.

„Copiii de azi trebuie să fie pregătiți pentru lumea de mâine. Schimbările rapide în tehnologie și cunoștințele avansate au afectat modul în care gândim, simțim și acționăm. Tradiția și valorile sunt deseori pierdute. În aceste circumstanțe, părinții au o și mai mare obligație: Să ajute copii să învețe să supraviețuiască și să reușească în această societate. Să-i pregătim să-și găsească locul și rolul, în lumea de mâine”, spunea Betty Lou Bettner.

Dacă reușim să-i facem să se simtă legați de primul grup – familia lor - reușim să le dăm o bază de pornire pentru viață. Așa cum se simt în familie în primii ani de viață, așa se vor simți în societate, pentru toată viața. Cu toții suntem dependenți unii de alții pentru a supraviețui, dar toți ne dorim să ne dezvoltăm și să devenim independenți. Alfred Adler a spus că această combinație de nevoi, sunt dorințele de bază ale tuturor oamenilor.

Sunt patru nevoi de bază, să fii conectat, să te simți capabil, să contezi și să ai curaj, sunt baza unei stări de bine, din punct de vedere emoțional.

Când vorbim despre dezvoltare personală ne putem referi la foarte multe aspecte, de aceea pentru a simplifica lucrurile, consider că atunci când suntem în măsură ca ceea ce gândim să fie în armonie cu ceea ce gândim, cu ceea ce spunem și cu ceea ce facem am ajuns în postura de a oferi copilului un model corect de viață. Oricât de mult ne iubim copiii nu le putem oferi decât ceea ce suntem noi cu adevărat, doar atât.

BIBLIOGRAFIE:

Bornstein, M.H., *Handbook of Parenting*, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, New York, NY: Erlbaum, 2012.

Brofenbrenner, U., *The Ecology of Human Development: Experiments by nature and design*, Cambridge, MA, Harvard University Press, 1979.

Brown B., *Daring Greatly: How the Courage to Be Vulnerable Transforms the Way We Live, Love, Parent, and Lead*, New York, Penguin Books, 2013.

Dumont D., Renard F., *Parentalité: nouveau concept, nouveaux enjeux?*, Série de dossiers techniques, 2004.

TEATRUL ÎN EDUCAȚIE ȘI EDUCAȚIE PRIN TEATRU

ANA-ALETTA LÁSZLÓ

ȘCOALA GIMNAZIALĂ BOGATA /

GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL BOGATA,

JUDEȚUL MUREȘ

„Life is a movie, in which I’m not a performer, I’m really the filmmaker and I don’t want to walk on the other’s steps, I want to make my own way! – this thing I learned from my mother.”

I started my paperwork with my daughter words, because like an educator and mum I learned that the game is the most important fact in children’s life. In modern education we must replace the old, conservator ways to teach with new and efficient learning techniques. The role-playing game is very important in kindergarten, because is encouraging the creativity and imagination, supporting social development, improving language skills, developing thinking skills.

„Viața este un film, în care eu nu sunt un personaj, ci chiar regizorul însuși și nu vreau să pășesc pe poteca bătătorită de urmele altor oameni, ci să-mi croiesc eu propriul drum! - Acest lucru l-am învățat de la mama mea.” Mă încumet să-mi încep lucrarea cu un citat dintr-o compunere a fiicei mele, care în clasa a V-a și-a adunat gândurile, sentimentele și trăirile acumulate pe parcursul vieții sale până-n acel moment și le-a așternut pe hârtie când la ora de literatură li s-a cerut să-și prezinte mama.

În cariera mea de dascăl și în postura de mamă, întotdeauna am încercat să implementez jocul în procesul instructiv-educativ, deoarece este cel mai eficient mod de a forma și de a educa.

Atât teatrul, cât și educația modernă au în comun caracterul interactiv și ludic. Adulții uită adesea de caracterul ludic al existenței umane care ne definește sau nu-și mai asumă empatic roluri alături de ceilalți, iar profesorii se plafonează într-un sistem rutinat, tradiționalist și conformist, într-un sistem educațional mult prea reproductiv și prea puțin creativ. Inventivitatea, imaginația și caracterul ludic ar trebui să devină trăsăturile de bază ale reformei în educație.

În colaborare cu științele abstracte, arta (și în special arta teatrală) pot contribui la dezvoltarea competențelor de care tinerii au nevoie astăzi pentru a se forma ca personalitate într-un cadru flexibil, într-un mediu școlar primitor, în contextul în care ei sunt viitorul.

Tehnologia a acaparat atenția elevului, telefonul mobil este peste tot, iar elevii, ca și profesorii, își pierd nu doar capacitatea de concentrare, dar și competențele de comunicare. Trebuie să avem în vedere că nu livrăm elemente care să se descurce exemplar într-o societate robotizată, consumistă, corporatistă, ci că școala este în primul rând un mod de viață, timp de calitate petrecut împreună cu celălalt, pregătire pentru viață, de aceea latura teoretică a disciplinei pe care o predăm trebuie să aibă și o componentă practică, aplicativă. Situațiile de

comunicare, exemplele, aplicațiile reprezintă firul roșu care străbate discursul, ceea ce contează în cea mai mare măsură, și am în vedere în primul rând faptul că procesul educațional reprezintă o „școală pentru viață”

Teatrul conferă educației dinamism, interactivitate, caracter participativ, metode noi; evoluăm împreună cu elevii noștri prin încercare și eroare, respectiv prin înlocuirea ipotezelor de la care am plecat cu altele noi, având mereu aceeași deschidere de la începutul carierei noastre de a o lua de la capăt și de a încerca tehnici noi. Educația prin teatru mai înseamnă să fii capabil să te joci, rămânând deschis provocărilor și evitând tentațiile metodelor autoritariste. Dar ce ne facem atunci când elevii sunt învățați astfel? Trebuie să luptăm mult să-i dezvățăm de educația tradiționalistă și atitudinea autoritară pe care o așteaptă de la noi și să revenim la firesc, la ludic. Să nu uităm însă că orice joc presupune respectarea anumitor reguli.

Jocul de rol este un element foarte important; nu este un secret că jocurile de rol reprezintă o parte esențială a dezvoltării unui copil. Copiii învață observând, imaginându-și și realizând. Adesea ne gândim la timpul de joc ca pe un timp rezervat pentru a alerga în jurul locului de joacă și a sta liniștiți pe păturică cu câteva jucării.

Aceste forme de joc sunt importante în sine, dar ele nu sunt singurele forme de joc. Învățarea prin joc este acum recunoscută pe scară largă de practicanți ca o metodă esențială de învățare și dezvoltare pentru copiii mici și un număr de teoreticieni și cercetători au identificat valorile jocului de rol sau imaginativ că fiind un factor vital pentru dezvoltarea normală a unui copil.

Motivele principale pentru care copiii ar trebui să ia parte la jocurile de rol sunt următoarele:

1. Încurajează imaginația și creativitatea

S-a constatat că un beneficiu important al jocului de rol timpuriu este îmbunătățirea capacității copilului pentru flexibilitate cognitivă și, în cele din urmă, creativitate. Absorbându-se într-un joc imaginativ, oricare ar fi, copiii au posibilitatea de a-și exersa imaginația, de a-și exercita creierul și de a-l instrui să gândească creativ și să învețe să gândească singur. Abilitatea de a ne folosi imaginația este o abilitate cognitivă de care avem nevoie pe toată durata vieții și trebuie să ne încurajăm copiii să învețe cum să facă acest lucru încă de la început cu ocazii frecvente pentru jocul imaginativ.

Din cauza dezvoltării imaginației în copilărie, noi, ca adulți, suntem capabili să îndeplinim cele mai multe dintre sarcinile pe care le cere viața de zi cu zi.

Adulții trebuie să-și folosească imaginația în fiecare zi pentru a ajuta să rezolve problemele, să facă planuri, să prospere și să descopere sau să inventeze lucruri noi. Imaginația este necesară pentru a vizualiza în mod corespunzător și pentru a putea să vă bucurați de plăcerile vieții, cum ar fi o carte bună sau un film. Este un factor esențial pentru înțelegerea perspectivelor altor persoane și pentru gândirea creativă.

2. Sprijină dezvoltarea socială și emoțională

Atunci când un copil se angajează în jocul de rol sau imaginativ, pretinzând că este personaje diferite sau că controlează obiectele în felul lor și observând rezultatul, ei experimentează, în esență, rolurile sociale și emoționale ale vieții. Este vorba de a învăța cine sunt ei ca indivizi și cum se potrivesc în lumea din jurul lor, cum funcționează lumea și cum se poate merge în pantofii altcuiva. Ei dezvoltă empatie și învață cum să coopereze, să devină responsabili și să împărtășească responsabilitatea.

3. Îmbunătățirea competențelor lingvistice și de comunicare

Este fascinant să ascultați copiii care interacționează cu prietenii lor. Acestea vin deseori cu cuvinte sau fraze pe care nu le știau! Aceștia își pot imita părinții într-un mod foarte amuzant, și chiar profesorii! Jocul imaginativ permite copiilor să experimenteze și să învețe despre puterea limbajului, cum ne afectează pe noi și pe cei din jurul nostru. De asemenea, îi ajută să înțeleagă că cuvintele ne dau mijloacele de a retrăi situații, de a ne exprima punctul de vedere și de a ne face auziți și înțeleși.

4. Dezvoltarea abilităților de gândire, de învățare și de rezolvare a problemelor

Prin însăși natura sa, jocul imaginativ prezintă copiilor o varietate de probleme diferite de rezolvat și scenarii care trebuie gândite cu atenție. Ei pot decide ce jocuri să joace, ce roluri trebuie să aibă, cine va fi implicat și cum, ce materiale sunt necesare pentru joc și ce reguli se aplică jocului și cum să depășească scenariile în care ceva „merge prost” - toate necesită multă gândire și deliberare într-un fel sau altul. Participarea la jocul de rol cere unui copil să apeleze la abilitățile de gândire cognitivă pe care le vor folosi în fiecare aspect al vieții de zi cu zi și acest lucru va rămâne valabil până la vârsta adultă.

În cadrul activităților liber alese, la grădiniță, în centrul special amenajat jocului de rol, am observat cu uimire transformarea produsă în comportamentul, limbajul copilului dat doar de o coroană de împărat, o mantie de cavaler sau o pălărie frumoasă. În clipa în care copilul s-a deghizat, a și intrat în pielea personajului prin atitudinea, cuvintele folosite și gesturi. Sala de grădiniță a devenit o scenă imensă de teatru, pe care personajele principale au fost prinse de farmecul jocului.

Educația prin teatru se poate realiza în orice domeniu și moment al procesului instructiv-educativ din grădiniță. De exemplu în cadrul unei activități din domeniul științe, la cunoașterea mediului legumele de primăvară (ex. Salata) transformată într-un personaj de poveste (atribuind un nume, Salata Sara, cu codițe) se prezintă și cunoștințele transmise prin intermediul ei sunt mai memorabile de către copii. Acest personaj poate fi invocat și în cadrul unei activități de educarea limbajului, în scenariul căreia el va îndemna copiii la interacțiune, la conversație și cu ajutorul lui se pot exercita formule de salut, de prezentare etc.

Datoria noastră e să le oferim spațiul, materialele, dar și cadrul necesar copiilor noștri pentru ca dezvoltarea lor să fie armonioasă, fericită, ca de basm.

BIBLIOGRAFIE:

- Bontaș Ioan, *Pedagogie*, Editura All, București, 1994.
Cosmovici Andrei, *Psihologie Generală*, Editura Polirom, Iași, 1996.
Dana Țabrea, *Teatrul în educație*, Articol în *Ziarul de Iași*.
Radu I., *Sinteze pe teme de didactică modernă*, Culegere editată de revista *Tribuna Scolii*, București, 1986.

NEVOIA DE RESURSE EDUCAȚIONALE PENTRU DIGITAL LEARNING ARCHITECTS

PROF. ÎNV. PRIMAR RODICA LAZĂR
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „GHEORGHE LAZĂR”,
ZALĂU, JUDEȚUL SĂLAJ

„The natural purpose of the school is not to teach, but to awaken by cultivating the intellectual skills in the child's heart the need to learn all his life.”

- Ioan Slavici -

We live a difficult period in our career as teachers, in which we had to face new situations in the educational process and we had to adapt to the needs of children. During this pandemic period we had to discover new ways to organize distance learning and new resources that we need to use in the teaching process depending on the children's age and class level.

Învățarea școlară este o formă de activitate care se subordonează, în principal unor scopuri informativ - formative. Școala are misiunea de a forma tineri capabili să răspundă unor realități în schimbare, să asigure în mod prioritar o concordanță între oferta educațională și nevoile comunității anticipând schimbările, care se presupune că vor avea loc la nivel economic, politic, social și cultural.

Aceste exigențe s-ar putea rezuma în:

- capacitate de gândire critică și divergentă;
- motivație și disponibilitate de a reacționa pozitiv la schimbări;
- capacitate de inserție socială activă.

Pentru a răspunde într-o formă optimă acestor exigențe ființa umană învață să învețe și își dezvoltă obișnuința de a învăța eficient. A învăța să înveți înseamnă de fapt a afla ce metode de învățare există și a decide care este cea mai avantajoasă pentru fiecare individ în parte.

În plus, în societatea modernă se resimte din ce în ce mai mult necesitatea ca procesul de învățare să ajute la formarea judecății individuale și a simțului responsabilității fiecărui individ, astfel încât să le permită elevilor dezvoltarea capacității de a anticipa schimbările din jur și de a se adapta la ele.

Aici ne întâlnim cu Conceptul de Resurse Educaționale Deschise care a fost definit pentru prima dată în anul 2002, în cadrul unei întâlniri UNESCO la Paris. Potrivit raportului încheiat în urma întâlnirii, prin Resurse Educaționale Deschise (Open Educational Resources) se înțelege accesul deschis la resurse educaționale prin intermediul tehnologiilor de informare

și comunicare, pentru consultarea, utilizarea și adaptarea acestora de către o comunitate de utilizatori în scopuri necomerciale. Conceptul de resurse educaționale deschise este larg definit și cuprinde diferite tipuri de suporturi de învățare, de la materiale de curs, liste de referințe și liste de lecturi, experimente și demonstrații, până la programe școlare, curricule și ghiduri pentru învățători, dar și materiale educaționale cum ar fi articole, module, simulări disponibile în afara cursurilor.

În România în acest moment nu se poate vorbi de un cadru consolidat pentru dezvoltarea și exploatarea Resurselor Educaționale Deschise. Eforturi există în activitatea practicienilor din țară, dar numai recent s-a ajuns la necesitatea coagulării eforturilor prin constituirea Coaliției pentru Resurse Educaționale Deschise. Se poate vorbi și de o preocupare la nivelul Ministerului Educației dacă am fi să luăm în considerare dorința de a introduce în educația românească a manualelor digitale care au fost de un real folos în această perioadă de pandemie când, atât noi dascălii cât și elevii, a fost necesar să ne reinventăm și să ne organizăm învățarea la distanță.

Ne-am pus întrebarea de ce avem nevoie, pentru a organiza învățarea la distanță?

- dispozitive digitale și acces la internet;
- managementul digital al clasei de elevi;
- comunicarea digitală;
- resurse educaționale digitale;
- asigurarea calității învățării la distanță.

Dispozitive digitale: Calculator/laptop, Tabletă digital, Smartphone, Tableta grafică, Document-camera.

Instrumente pentru comunicarea sincronă: Zoom, Cisco Webex, Skype, Microsoft Teams, YouTube Live, Discord.

Instrumente pentru comunicarea asincronă: Facebook, Viber, WhatsApp, Skype, e-mail-ul.

Să nu pierdem din vedere faptul că numărul exagerat de mare al instrumentelor creează riscuri de derutare, descurajare între elevi.

Resurse educaționale digitale (RED):

Resurse de învățare: modele pasive (bazate pe transferul explicit de content):

- * Modele cu structură secvențială:
 - prezentări;
 - texte;
- * Modele de structură ierarhică:
 - tutoriale;
 - excursii tematice (virtuale);
- * Modele cu structură de rețea:
 - hărți conceptual pentru suportul învățării;
 - hărți informaționale;
 - zone de informații;

Resurse de învățare: modele interactive (pentru învățarea activă):

- * Modele pentru utilizatori unici:
 - modele liniare;

- modele cu structură interactivă – exersare și practică;
- * Modele universale: (pentru utilizatori unici și grupuri):
 - explorative;
 - studii de caz;
 - rezolvări de probleme;
 - jocuri;
 - jocuri educaționale;
 - simulatoare.

Modele colaborative:

Învățarea generatoare;

- Web Quest (căutări web);
- Jocuri de rol;
- MUD (Multiple User Dimension) spații virtuale ale utilizatorului;
- Hărți conceptual colaborative.

O întrebare firească în organizarea învățării la distanță este: „există modele de succes pentru învățarea la distanță?”

Unul din modelele identificate este *modelul de învățare online Gilly Salmon*.

Etapă 1. Accesul și motivația (Fiecare elev este capabil să se conecteze. Motivația parvine din succese. De menținut starea activă a elevilor prin e-tivities–activități digitale.

Mesajele personalizate \ confort emoțional \ crește motivația de învățare.)

Etapă 2. Socializarea online (Sarcini simple \ crește socializarea. Exemple: jocuri sociale, cum ar fi puzzle-uri, crossword-uri)).

Etapă 3. Învățarea/Cercetarea (Etapă guvernată de obiectivele de învățare. Elevul trebuie să știe ce trebuie să învețe, cum să învețe, ce fel de resurse trebuie să acceseze, dar și să caute altele pentru a atinge succesul. La sfârșitul etapei: fiecare elev prezintă un raport: volumul de muncă realizat; rezultate; abordarea; metodele folosite).

Etapă 4. Construirea cunoștințelor (Șantier de construcție - toată lumea este ocupată: lucru individual; lucrul în grup; activități ghidate. Faza creației propriilor cunoștințe. Ca și în activitățile profesionale, profesorul va stabili repere, termene de predare a sarcinilor.

Se poate monitoriza prin intermediul unei agende de evidență (de ex., blog personal) în care elevul își va nota gândurile, progresul sau sesiuni individuale de coaching (antrenament).

Etapă 5. Dezvoltarea (Noile cunoștințe sunt transferate în contextul individual al elevului. El reflectă asupra realizării și drumul parcurs, își trasează noi sarcini și, posibil, reia etapa a 3-a. Evaluarea trebuie documentată. Ideile pot fi prezentate pe un blog comun.

De ce ținem cont în e-learning?

- ☺ Ne concentrăm pe pedagogie și doar apoi pe tehnologie!
 - ☺ Stabilim aceleași reguli ca și în instruirea tradițională (orar, disciplină, prezență, obligații)!
 - ☺ Profităm de oportunitate și punem accent pe interactivitate!
 - ☺ Structurăm prezentările: în instruirea online elevii mai mult citesc și mai puțin ascultă!
- De ce ținem cont în e-learning?
- ☺ Planificăm și structurăm lecția (evocare, prelegere, lucru individual, reflecție)!

- ☺ Facem rezumate săptămânale (principiu: un pas înapoi, doi pași înainte)!
- ☺ Utilizăm prelegeri preînregistrate scurte (max 15 min)!
- ☺ Ne conectăm la comunități profesionale digitale!

Cum adaptăm evaluarea la e-learning?

- ☆ Stabilim ce vrem să evaluăm;
- ☆ Implicăm elevii (unde este posibil) în elaborarea criteriilor de evaluare!
- ☆ Utilizăm evaluarea formativă pentru a gestiona învățarea!
- ☆ Ne concentrăm pe: investigare/cercetare; documentare; reflecție/jurnalizare; proces (mai târziu pe produsul final)! (Exemplu: proiect de cercetare)!
- ☆ Utilizăm briefing-uri de sprijin pentru evaluare: (pagini FAQ, cu întrebări previzibile și răspunsuri, clipuri video de explicare; grafice de prezentare etc.)!
- ☆ Organizăm furnizarea produsului-răspuns pe etape: versiunea draft, autoevaluarea \ peer evaluarea \ evaluarea de către profesor!
- ☆ Furnizăm /explicăm/discutăm exemplele de „răspunsuri” bune!
- ☆ Ne concentrăm pe identificarea achizițiilor și deficiențelor determinate decât pe notă!

Dezvoltarea profesională și învățarea în modelul tradițional devin deja istorie. Nu există experți în clase, lucrurile se mișcă rapid, iar profesorii și elevii trebuie să facă echipă pentru crearea unui mediu de învățare prin utilizarea tehnologiilor moderne. Astăzi, cel mai bun și cel mai important canal de distribuție este cel online. Mediul online sprijină abilitățile secolului XXI precum colaborarea, comunicarea și creativitatea.

În întreaga lume, universitățile, colegiile și școlile trebuie să își pregătească profesorii pentru schimbare. Pe măsură ce cultura societății noastre se schimbă ca răspuns la inovațiile tehnologice, instituțiile și profesorii trebuie să se adapteze. Resursele online permit revoluționarea sistemului educațional, nu numai pentru că sunt convenabile și accesibile, ci pentru că permit ca întregul proces de predare și învățare să devină mai interesant și adaptat elevului digital. Astfel, se realizează o personalizare a învățării.

BIBLIOGRAFIE:

<http://www.acces-deschis.ro/ro/oer>.

UNESCO. 2002. *Forum on the impact of Open Courseware for higher education in developing countries*. Final report. Paris: UNESCO, pagina 24. Disponibilă la: http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001285/128515_e.pdf.

<http://www.apti.ro/sites/default/files/brosuraCC0v72CuBleeduri.Pdf>.

<https://stisc.gov.md/ro/content/atentie-la-utilizarea-aplicatiei-zoom-pentru-conferinte-video-online?fbclid=IwAR0-zIlgkxSfZ9ga5Cu4BjSOd4O5PUL6kTVccORGJuq8krUOfnEuhSuixGo>.

<https://www.tonybates.ca/2012/04/24/designing-online-learning-for-the-21st-century/>.

MATERIALE WEB UTILIZATE ÎN PREDAREA GEOGRAFIEI

PROF. MIHAELA MANOLEA
LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR ”
DROBETA TURNU SEVERIN, MEHEDINȚI

The traditional way of learning has become difficult to manage compared to web-based learning. We can say that this type of resource is actually the new books of the modern era. Web resources have become almost indispensable in teaching, learning and assessment. New technologies offer a wide range of applications, with conventional teaching methods increasingly having a viable alternative. Both teachers and students can exchange ideas, opinions, via e-mail, chat or social networking sites. They can organize virtual trips to art or science museums, research centers, places more difficult for students to access. Also, students can publish projects, online works that are viewed and evaluated by either teachers or colleagues. Thus the student becomes a "seeker of knowledge, rather than a repository." (Freire, 1970). For Geography, an applied discipline, the computer is one of the modern teaching aids, used more and more frequently for learning it. With the help of the computer, a quality perceptual and documentary basis is ensured in the learning process, supporting the objective and complex knowledge of reality, the students coming in contact with phenomena and processes inaccessible to direct perception.

Modul de învățare tradițional a devenit greu de gestionat în comparație cu învățământul bazat pe resursele Web. Putem spune că acest tip de resurse reprezintă de fapt noile cărți ale epocii moderne. Resursele Web au devenit aproape indispensabile în predare, învățare și evaluare. Noile tehnologii oferă o gamă variată de aplicații, metodele convenționale de predare având din ce în ce mai mult o alternativă viabilă. Aplicațiile Web sunt mult mai complexe, accesibile și variate, astfel cei care învață pot accesa de acasă resursele necesare, doar cu câteva click-uri.

Web-ul asigură elevilor un pachet variat de informații științifice fiind incluse în baze de date, biblioteci online, etc. Atât profesorii cât și elevii pot schimba idei, opinii, prin intermediul e-mailului, chat-ului sau site-uri de socializare. Aceștia pot organiza excursii virtuale în muzee de artă sau știință, în centrele de cercetare, locuri mai greu accesibile elevilor. De asemenea, elevii pot publica proiecte, lucrări online acestea fiind vizualizate și evaluate fie de cadrele didactice, fie de colegi.. Astfel elevul devine un „căutător de cunoaștere, mai degrabă decât un depozit.” (Freire, 1970). Pentru geografie, disciplină cu caracter aplicativ, calculatorul este unul din mijloacele didactice moderne, utilizat tot mai frecvent pentru învățarea acesteia. Cu ajutorul calculatorului se asigură procesului învățării o bază perceptivă și documentară de calitate,

sprijinind cunoașterea obiectivă și complexă a realității, elevii venind în contact cu fenomene și procese inaccesibile percepției directe.

Cele mai utilizate instrumente Web utilizate în predarea geografiei:

- *Internetul* reprezintă un sprijin important aflat la dispoziția profesorului în predarea de calitate a geografiei. Bogăția materialelor educative existente pe Internet ajută profesorul în planificarea unor lecții interactive, cât se poate de interesante pentru elevi.
- *E-mailul* - face conexiunea între două sau mai multe persoane care au o adresă de e-mail. De asemenea prin intermediul acestui instrument se poate trimite același mesaj (mail) către mai multe persoane, în același timp, fără a mai fi necesară duplicarea acestuia.
- *Forumuri de discuții* - oferă posibilitatea de interacționare și schimb de experiența cu ceilalți utilizatori fără a fi necesar ca aceștia să fie conectați sau se afle în același timp și în același loc cu tine.
- *Video conferințe* – pentru comunicarea prin intermediul camerei web la distanță.
- *Wiki-uri* - sunt reprezentate prin colecții de pagini Web proiectat pentru a permite oricui accesul liber pentru a adăuga sau schimba conținutul, utilizând un limbaj de marcare simplificat.
- *Bloguri și microbloguri*. Intrările sunt descrieri ale unor evenimente, incluzând text și alte materiale, așa cum sunt imaginile și secvențele video.
- *Rețele sociale* (social networks). Este un software pentru crearea online a unor rețele sociale pentru comunități care au activități comune pe Web sau sunt interesați în exploatarea intereselor și activitățile altora.
- *Fluxuri de știri* (în format RSS sau Atom). Poate fi un canal de știri sau feed care furnizează utilizatorilor conținut Web actualizat.
- *posturi de televiziune*, axate pe documentare științifice (Discovery, Național Geographic, Digi World, Animal Planet), au pe portalul web o secțiune de educație, unde sunt postate o serie de modele de lecții, însoțite de resurse auxiliare pentru o mai bună organizare a activității didactice.
- *Școala Discovery* - este organizată pe mai multe secțiuni: programele prezentate de posturile Discovery, unelte de predare, ce ajută profesorul la crearea de noi materiale, ajutoare pentru teme, cu diverse idei, o secțiune unde sunt grupate link-uri favorite, pentru un acces mai rapid la diferite informații.
- Un sistem geografic destinat special geografiei este *GIS (Geographic Information Sistem)*. Acest sistem permite captarea, stocarea, integrarea, manipularea, analiza și vizualizarea datelor care au referință spațială. Prin intermediul acestui sistem informatic au loc prelucrări cartografice. Hărțile pot fi vizualizate de către elevi în cabinetele de informatică, pot fi prezentate în prezentări Power Point sau chiar listate.
- Servicii pentru partajarea conținutului grafic (*photo sharing*). Este un serviciu pentru găzduirea imaginilor, numit de asemenea serviciu de partajare de imagini. Acesta permite utilizatorilor să încarce imagini pe un site Web.
- *Platformele e-learning*

Google Classroom este una dintre platformele recomandate de Ministerul Educației Naționale pentru lucrul online cu elevii. Această oferă posibilitatea atât profesorilor, cât și

elevilor, să încarce materiale, să posteze diverse anunțuri și, special pentru profesori, să dea note materialelor lucrate de elevi și încarce aici. Are o interfață disponibilă și în limba română, poate fi utilizată atât de pe computer, cât și de pe un dispozitiv mobil cu sistem Android sau iOS, pot preda mai mulți profesori, se pot pregăti cursurile în avans și se comunică cu elevii în timp real.

Edmodo este o platformă ce permite gestionarea claselor și a activităților de învățare, aceasta permițând și înscrierea părinților, facilitând în acest fel comunicarea mai eficientă a celor 3 părți implicate. Numărul de activități permise părinților este însă limitat.

Easyclass este o platformă ce poate fi utilizată în mod gratuit și are o interfață intuitivă, asemănătoare cu cea a Facebook și le oferă profesorilor posibilitatea de a transmite teme și de a le reaminti de evenimente esențiale precum predarea temelor sau apropierea unor teste. De asemenea, elevii pot posta, la rândul lor, materiale sau pot discuta pe marginea temelor de la clasă.

Aplicația *Zoom* este una dintre cele mai utilizate pentru comunicarea în timp real. În varianta gratuită permite organizarea orelor cu până la 500 de participanți. Profesorii și elevii au posibilitatea de a interacționa în timp real, în mod video și permite și crearea unei table virtuale interactive. Este disponibilă atât pentru computer, cât și pentru dispozitive mobile cu sistem de operare Android sau iOS. *Zoom* oferă multiple posibilități de interacțiune: profesorul poate transmite informații cu ajutorul share screen, lecțiile pot fi înregistrate, se utilizează o tablă virtuală, lecțiile se salvează automat în cloud și pot fi revăzute, clasa virtuală poate fi securizată, pot fi accesate diverse clipuri educaționale de pe YouTube sau alte platforme, în timpul predării profesorul poate opri sunetul venit de la elevi pentru a facilita explicațiile fără întreruperi, etc.

Edmodo este o platformă gratuită, accesibilă de pe orice fel de dispozitiv și permite profesorilor și elevilor să transmită documente de lucru sau chestionare, să discute despre activitățile educaționale, teste sau alte informații esențiale în funcționarea unei clase. Oferă un mediu de lucru controlat în care profesorul are posibilitatea de a vedea orice mesaj sau conținut distribuit de oricare dintre membrii clasei. Se pot transmite atât materiale text, cât și link-uri sau materiale video. Dezavantajul față de alte platforme este faptul că *Edmodo* este disponibil doar în limba engleză, astfel încât pentru unii utilizatori s-ar putea dovedi complicat de folosit.

Intuitext oferă gratuit 2 platforme educaționale online pentru elevi. Școala *Intuitext* este dedicată profesorilor și elevilor din ciclul primar și gimnazial și poate fi folosită atât pentru învățare, cât și pentru evaluare. Ambele platforme respectă programa școlară, sunt avizate și prezintă explicații și simulări menite să ajute elevii să înțeleagă mai ușor diferite concepte prezintă modele de rezolvări ale diverselor probleme, pe etape, cu explicații la fiecare pas efectuat, prezintă teste ce ajută elevii să-și verifice cunoștințele.

Enciclopedia geografică *Encarta*, ce oferă posibilitatea realizării unor trasee virtuale în diferite locuri de pe glob, elevii având posibilitatea să cunoască aspecte legate de obiceiurile, tradițiile și obiectivele turistice specifice acestora. *Encarta* cuprinde o serie de suporturi cartografice, dicționare cu termeni de specialitate, filmulețe cu prezentarea unor procese și fenomene naturale și sociale.

Alte platforme de lucru sau în care se regăsesc materiale didactice, populare printre profesori și elevi, sunt: *Kinderpedia*, *Digitaliada*, *myKoolio*, *Kidibot* și *Ask*.

Deși învățământul prin intermediul resursele web prezintă numeroase avantaje față de învățământul tradițional, putem afirma faptul că nu întotdeauna metodele de e-learning sunt cele mai eficiente. Putem remarca de asemenea valențele benefice pe care internetul le are în predarea, învățarea sau evaluarea disciplinelor școlare și faptul că nu mai există multe domenii

în care resursele web să nu joace un rol fundamental în rezolvarea problemelor curente. Învățământul de tip e-learning câștigă teren în fata celui tradițional iar elevii aproape că asociază internetul cu un veritabil profesor.

BIBLIOGRAFIE:

- Adrian Adăscăliței, *Instruire asistată de calculator*, Didactica informatică, Editura Polirom, București, 2007.
- Mihaela Brut, *Instrumente pentru e-learning. Ghidul informatic al profesorului modern. Instrumente pentru e-learning*, Editura Polirom, București, 2006.
- Eliza Dulamă, Oana- Ramona Ilovan, Hadrian V. Honțiu, Andreea Conțiu, *Tendințe actuale în predarea și învățarea geografiei*, vol.15, Editura Presa Universitară Clujeană, 2016
- Iuliana Dobre, *Studiul critic al actualelor sisteme de e-learning*, Academia Română, București, 2010.
- Integrarea Tehnologiei Informației și a Comunicațiilor (TIC) în Curriculumul Național. Discipline Informatică. Suport de Curs.* 2012.
- iTeach, *Experiențe didactice*. Nr 15, noiembrie 2012. ISSN 2247 – 966X.

LUDICUL ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

PROF. ÎNV. PRIMAR CAMELIA-TEODORA MARIAN
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „GHEORGHE LAZĂR”,
ZALĂU, JUDEȚUL SĂLAJ

In terms of teaching, the most effective, can be more important and is in love is the teaching game. This advice to create an apparent aspect of disclosure, is pleased to work on some important responsibilities of the instructional-educational process. There are examples for games in all school subjects, but especially in all points of personal activity. Thus, they are observed to be tall and have participated in pleasure and interest in activities, but can be used to make games

În activitatea didactică, cel mai eficient, potrivit vârstei și la îndemână este jocul didactic. Acest tip de activitate cu un aparent aspect de divertisment, este în fond o activitate aptă să răspundă unor importante obiective ale procesului instructiv-educativ.

Utilizând jocul didactic în procesul de predare-învățare, îmbinând ineditul și utilul cu plăcutul, activitatea didactică devine mai interesantă, mai atractivă. Prin jocul didactic elevul își angajează întreg potențialul psihic, își ascunde observațiile, își cultivă inițiativa, voința, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, își dezvoltă spiritul de cooperare, de echipă. Jocul îl determină pe copil să participe activ la procesul de învățare, ca protagonist, nu ca spectator. Copiii care se joacă mai mult, își dezvoltă mai ușor logica, empatia, încrederea în ei și în ceilalți. Prin joc, copilul reușește să-și concentreze atenția, să urmărească desfășurarea evenimentelor la care asistă și să achiziționeze informația propusă de adult în procesul educațional inclus în obiectivele curriculare.

În activitatea de la clasă am folosit diverse jocuri:

1. Dacă aș fi ...

Pentru acest joc am folosit diverse imagini cu diferite animale, flori, păsări, culori. Copiii au fost întrebați, rând pe rând, având timp să se gândească. Întrebările au fost: - Dacă ai fi o floare, ce floare ai fi? - Dacă ai fi o pasăre, ce pasăre ai fi? - Dacă ai fi o culoare, ce culoare ai fi? - Dacă ai fi un animal, ce animal ai fi? - Cum se simte floarea (pasărea, floarea, etc) pe care ai ales-o tu? Unde se află ea? - Ce floare ți-ar plăcea să fii? - Dar mama ce floare ar fi? Dar tata? Dar fratele? (sau alte persoane importante pentru el). Acest joc ne dă ocazia să observăm ce imagine are copilul despre el însuși și despre unii membri ai familiei. Informațiile obținute sunt foarte prețioase, pentru că ne arată ce crede cu adevărat copilul despre unele persoane. Acest joc poate fi făcut cu oricare membru al familiei sau cu prietenii, fiind o modalitate excelentă de cunoaștere reciprocă și de dezvoltare a inteligenței emoționale. L-am folosit cel mai mult la orele de dezvoltare personală.

2. Cartonajele sentimentale

Se pregătesc mai multe cartonaje, imagini, vederi sau poze cu fețe zâmbitoare/triste, animale, peisaje, flori, practic orice teme ilustrate care ar putea exprima starea afectivă a unei persoane. Cartonajele sunt așezate într-un cerc mare pe podea și fiecare participant își alege o imagine corespunzătoare stării sale din acel moment. După ce fiecare și-a ales cartonajul/imaginea, participanții se așază la locul lor în formative de cerc și pe rând argumentează alegerea făcută. Acest exercițiu poate fi folosit în cadrul întâlnirii de dimineață, la momentul de împărtășire cu ceilalți. Practicând acest exercițiu veți fi surprinși să constatați cât de încântați vor fi copiii acordându-li-se atenție sporită fiecăruia și știind că trăirile, emoțiile lor sunt cele care contează în momentul respectiv.

3. Jocul complimentelor

Acest joc se adresează unui grup de copii, așezați în cerc. Fiecare jucător trebuie să spună câteva cuvinte frumoase copilului de lângă el, privindu-l în ochi. Cel complimentat trebuie să își manifeste recunoștința și să facă același lucru următorului participant. Dacă este nevoie, interveniți cu exemple ajutătoare, complimentând copilul care începe jocul. Exprimarea în cuvinte a aprecierii pentru cei din jur este o artă, ce poate fi deprinsă de la vârste fragede.

4. Harta inimii

Se desenează o inimă și se împarte în 4 cadrane. Fiecare cadran va fi completat după cum urmează: 1. Scrie trei calități ale persoanelor tale preferate. 2. Scrie trei lucruri din viața ta pe care ți-ar plăcea să le schimbi. 3. Scrie trei lucruri pe care le faci bine. 4. Scrie trei cuvinte care ți-ar plăcea să fie spuse despre tine. Apoi se formează grupuri de lucru de 4-5 persoane și se discută conținutul fișelor cu inima fiecăruia. La final se va răspunde la întrebări precum: – Ce ați învățat despre voi înșivă? – V-a surprins vreun răspuns de pe vreun formular? – Ați descoperit ceva nou despre cei din grupul vostru?

5. Cartonaje importante

Elevii vor primi diverse cartonaje:

Cea mai importantă realizare din viața mea. Cel mai important succes din viața mea. Cel mai important eveniment din viața mea. Cel mai important obiectiv realizat. Cea mai importantă decizie pe care am luat-o. Cele mai importante persoane din viața mea. La final vor avea loc discuții.

6. Povestea preferată

- Toți participanții se vor gândi la povestea și la personajul care i-a impresionat în copilărie. Vor alege prima poveste care le vine în minte și îi vor spune titlul și personajul. În continuare vor răspunde la următoarele întrebări. • Ce te-a impresionat la poveste? • Prin ce te identifici cu personajul? • Cu ce perioadă din viața ta seamănă povestea? /cu ce experiență a ta rezonază povestea? • Care este emoția personajului? • Cum se simte el? • Când te-ai simțit ca el? • Schimbă povestea! Tu ești autorul. Cum arată povestea scrisă de tine? • Ce spune povestea aleasă și schimbarea ei despre tine în termeni de nevoi și temeri? • Ce te-a făcut să spui asta despre tine? /să te numești așa? La final, fiecare va primi feedback din partea grupului și identificări (dacă mai sunt și alții care au trecut prin experiențe similare sau privesc lucrurile din aceeași perspectivă).

- Problematizare: Cum vom pătrunde în lumea poveștilor? Vom putea intra în lumea poveștilor dacă ne imaginăm că suntem Scufița Roșie, Lupul, Ursul, Vulpea, Alladin, Albă-ca-Zăpada... Fiecare va merge în poveste, dar pentru o primire caldă trebuie să avem un comportament pe potrivă: Vulpea să nu păcălească, Lupul să nu înfulece iezii. Toți se respectă, se ajută reciproc. Fata moșneagului și Degețica ar fi bucuroase să primească daruri aduse din

alte povesti. Fata a rămas cu moșneagul, iar Degețica a devenit împărăteasa florilor. Propun să aflăm cum și-au continuat traiul!

7. *Baloane vesele și triste*

Activitatea vizează stimularea elevilor pe direcția unei exprimări emoționale deschise, autentice, spontane și descoperirea abilităților empatică, antrenarea conduitelor prosociale și de socializare, dezvoltarea spontaneității și exersarea potențialului creativ al elevilor. Sarcina. După ce se umflă baloanele (galbene) cu ajutorul elevilor, aceștia vor desena (cu marker-ul) pe baloane stări și trăiri emoționale preferate: bucurie, tristețe, furie, mirare, îndoială, rușine etc. Așadar, elevii trebuie să identifice diferite stări emoționale, să confere etichete verbale acestor stări și să interpreteze în fața celorlalți un rol ales sau dat. Baloanele se vor arunca în aer. Elevii le vor prinde pe rând și se vor identifica cu ele, experimentând toate trăirile.

8. *Mimă*

Scopul jocului este acela de a recunoaște și eticheta corect emoțiile. Se vor distribui fișe de lucru cu diferite situații ipotetice. Elevii au de realizat bilețele cu situațiile descrise în fișă și apoi vor fi introduse într-o cutie. Se împart elevii în două grupe și se explică că vor avea ca sarcină să recunoască situația și emoțiile mimate de colegi. Apoi, îi voi ruga să-și desemneze câte un reprezentant și voi cere acestuia să extragă din cutie un bilețel și să mimeze cât mai bine situația, utilizând gesturile și mimica, astfel încât membrii echipei lor să poată descoperi (din maxim 3 încercări) despre ce situație și emoție este vorba. Se discută cu elevii câteva dintre situațiile identificate și se insistă pe diferențele care pot să apară în reacțiile emoționale la elevi.

Prin folosirea jocului am constatat că în colectiv se poate întrona un climat favorabil conlucrării sarcinilor fructuoase între copii, că rezolvarea sarcinilor jocului, se creează o tonalitate afectivă pozitivă, de înțelegere, dar și de respectarea regulilor, se stimulează dorința copiilor de a-și aduce contribuția proprie la rezolvarea sarcinilor jocului.

BIBLIOGRAFIE:

Băcuț Anne, *Jocuri pentru copii de la o zi la șase ani*, Editura Teora, 2008.

Cazacu Anca, *Culegere de exerciții de dezvoltare personală*, auxiliar didactic pentru ora de dirigenție, Editura George Tofan, 2016.

Simister, C. J., *Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței și creativității copiilor*, Editura Polirom, Iași, 2011.

GRAFICUL FUNCȚIEI DE GRADUL II - ONLINE

PROF. VERONICA MARIN
COLEGIUL TEHNIC „COSTIN D. NENIȚESCU”,
PITEȘTI, JUDEȚUL ARGES

Once with the start of the pandemic period, we were challenged to move our lessons online. It was definitely a challenge that we had to face in order to make ourselves understood. That is why I believe that gathering teaching ideas in a pedagogical project is more than welcome. Below there is an example of a pedagogical project for graphical representation of a class lesson. The project contains the lessons stages. I have used video with the graphical representation of second degree functions, educational platforms for homework. I believe that we all have to learn using the educational platforms, this is why I used the educational platform also for fixing the taught concepts. All we do is just an attempt to make things better, experiences exchanges are of real use.

Cuvinte - cheie: școala acasă, online, platformă educațională, grafic.

Transmiterea cunoștințelor cu ajutorul instrumentelor digitale a fost o provocare. Pentru a transmite cunoștințe a fost greu la început, având nevoie de mult timp, de competențe digitale și multă răbdare. Reușita și eșecul școlar al elevului, indiferent de mediul de proveniență al acestora sunt asociate în majoritatea cazurilor cu profesionalismul cadrelor didactice. De aceea suntem interesați în a ține pasul cu noul și consider că ordonarea ideilor de predare într-un proiect didactic este bine venită.

În continuare prezint momentele desfășurării lecției de trasare a graficului funcției de gradul II.

Unitatea școlară: Colegiul Tehnic „Costin D. Nenițescu”, Pitești, Argeș;

Profesor: Marin Veronica;

Clasa: a IX-a;

Aria curriculară: Matematică și științe;

Obiectul: Matematică;

Capitolul: Funcția de gradul II;

Subiectul lecției: Graficul funcției de gradul al II-lea;

Tipul lecției: mixtă;

Data: 03.05.2020;

Timpul: 50 minute;

Locația: sala de clasă.

Competente specifice:

În cadrul lecției elevii trebuie:

- O1:** să recunoască funcția de gradul al II –lea;
- O2:** să reprezinte grafic funcția de gradul al II-lea;
- O3:** să scrie coordonatele vârfului parabolei asociate funcției de gradul al II-lea;
- O4:** să discute în funcție de a și graficul funcției și intersecțiile acestuia cu axele;
- O5:** să stabilească minimumul și maximumul unei funcții de gradul al II-lea.

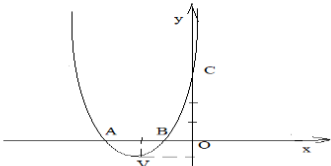
Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, munca independentă.

Mijloace didactice: Platforme educațional.

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

Secvențele lecției	Obiective	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Metode și procedee
<p>1. Moment organizatoric Pregătirea clasei pentru lecție</p>		<p>Profesorul verifică dacă fiecare elev are instrumentele digitale, cretă, burete și cere elevilor să-și pregătească materialele necesare desfășurării lecției în condiții optime. Profesorul a verificat tema elevilor pe platforma școlară <i>www.asq.ro</i>, platformă educațională gratuită pentru elevi, profesori și părinți, din materii/algebră/clasa a IX a / Funcția de gradul II / Ecuația de gradul II / Ecuații / și a constatat că aceștia s-au descurcat.</p>	<p>Elevii își pregătesc manualele, caietele și instrumentele digitale, accesează testul propus temă, aplicația <i>www.asq.ro</i> și discută tema, își clarifică eventualele neclarități.</p>	<p>conversația</p>
<p>2. Captarea atenției și cunoștințelor predate anterior</p>	<p>O₁ O₂ O₃ O₄ O₅</p>	<p>Profesorul verifică următoarele noțiuni: <i>Ecuația de gradul al - II lea</i> $ax^2 + bx + c = 0, a, b, c \in \mathbb{R}, a \neq 0; \Delta = b^2 - 4ac.$ Cazul I, $\Delta < 0$, ecuația nu are soluții Cazul II, $\Delta = 0$, ecuația are soluții reale egale, $x_{1,2} = \frac{-b}{2a}$. Cazul III, $\Delta > 0$, ecuația are 2 soluții reale diferite, $x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{\Delta}}{2a}$ Exemplu: Rezolvați ecuația $x^2 - 4x + 3 = 0, a = 1, b = -4, c = 3,$ $\Delta = b^2 - 4ac = (-4)^2 - 12 = 4 > 0$ $x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{\Delta}}{2a} = \frac{4 \pm \sqrt{4}}{2} = \frac{4 \pm 2}{2}, x_1 = 3$ și $x_2 = 1, S = \{1, 3\}$ <i>Funcția de gradul al - II lea</i> $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = ax^2 + bx + c = 0, a, b, c \in \mathbb{R}, a \neq 0$ -coordonatele vârfului: $V\left(\frac{-b}{2a}, -\frac{\Delta}{4a}\right)$ - minimul și maximumul funcției de gradul al II-lea * dacă $a > 0, \min f(x) = -\frac{\Delta}{4a},$ * dacă $a < 0, \max f(x) = -\frac{\Delta}{4a},$</p>	<p>Elevii răspund și își notează tot ce este scris pe tablă. Elevii lucrează</p>	<p>Conversația Lucru individual</p>

<p>3. Anunțarea lecției noi și a obiectivelor urmărite</p>		<p>Lecția de astăzi se numește „<i>Graficul funcției de gradul al II-lea</i>”.</p> <p>La sfârșitul lecției elevi vor ști să: să recunoască funcția de gradul al II –lea; să reprezinte grafic funcția de gradul al II-lea; să scrie coordonatele vârfului parabolei asociate funcției de gradul al II-lea; să discute în funcție de <i>a</i> și graficul funcției și intersecțiile acestuia cu axele; să stabilească minimul și maximul unei funcții de gradul al II-lea.</p>	<p>Elevii ascultă și notează titlul lecției în caiete.</p>	<p>Conversația</p>
<p>4.Prezentarea conținutului nou și dirijarea învățării</p>	<p>O₁ O₂ O₃ O₄ O₅</p>	<p>Reprezentarea grafică a funcției de gradul al II-lea este o parabolă cu vârful: $V(\frac{-b}{2a}, -\frac{\Delta}{4a})$.</p> <p>Funcția de gradul al - II lea este $f: R \rightarrow R, f(x) = ax^2 + bx + c = 0, a, b, c \in R, a \neq 0$ $G_f = \{(x,y)/y = f(x)\}, y = ax^2 + bx + c$ – definiția graficului funcției</p> <p>I. Intersecția cu axele:</p> <p>* $G_f \cap O_x: y = 0$</p> <p>O₁ Se rezolvă ecuația $ax^2 + bx + c = 0, \Delta = b^2 - 4ac$</p> <p>O₂ Cazul I, $\Delta < 0, G_f \cap O_x = \emptyset$, graficul funcției nu taie axa O_x.</p> <p>O₃ Cazul II, $\Delta = 0, x_{1,2} = \frac{-b}{2a}$, graficul funcției este tangent axei O_x în vârful.</p> <p>O₄ Cazul III, $\Delta > 0, x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{\Delta}}{2a}$, graficul funcției taie axa O_x în două puncte, $A(x_1, 0)$ și $B(x_2, 0)$.</p> <p>O₅ * $G_f \cap O_y: x = 0, y = c, G_f \cap O_y = \{C(0, c)\}$.</p> <p>II. Coordonatele vârfului $V(\frac{-b}{2a}, -\frac{\Delta}{4a})$.</p> <p>III. axa de simetrie $d: x = \frac{-b}{2a}$.</p> <p>IV. Elevii ascultă, vizionează videoclipul: https://www.youtube.com/watch?v=9L0KwRDqpXM și completează notițele cu ajutorul profesorului.</p>	<p>Elevii își notează conținutul nou prezentat.</p> <p>Elevii ascultă și parcurg materialul expus în videoclip https://www.youtube.com/watch?v=9L0KwRDqpXM.</p> <p>Elevii vor rezolva la tablă și pe caiete problemele (sub îndrumarea profesorului) aplicând partea teoretică amintită la începutul orei.</p>	<p>Explicația, demonstrația, munca independentă</p>

	<p>Exemplu: Reprezentați grafic $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = x^2 + 4x + 3$. Profesorul scoate la tablă pentru a rezolva exercițiu. Profesorul dă explicații argumentate în vederea rezolvării exercițiului. *$G_f \cap O_x: y = 0$ Soluțiile ecuației $x^2 + 4x + 3 = 0, \Delta = 4 > 0$ cu $x_1 = -3$ și $x_2 = -1$ graficul funcției taie axa Ox în două puncte, $A(-3,0)$ și $B(-1, 0)$ * $G_f \cap O_y: x=0, y=c, G_f \cap O_y = \{C(0, 3)\}$. Coordonatele vârfului $V(-2, -1)$ Trasarea graficului.</p>  <p style="text-align: center;">Fig.1</p>		
<p>5. Aprecierii elevilor și evaluarea cunoștințelor</p>	<p>Profesorul face aprecieri, notează și consemnează elevii nominal elevii care au participat la lecție.</p>		
<p>6. Încheierea lecției</p>	<p>Profesorul anunță tema pentru acasă este testul pe platforma școlară www.asq.ro, platformă educațională gratuită pentru elevi, profesori și părinți, din materii / algebră / clasa a IX a / Funcția de gradul II / Graficul funcției de gradul II</p>	<p>Elevii își notează în caiete corect denumirea platformei și a materialului.</p>	

Am convingerea că elevii au înțeles cum se reprezintă grafic o funcție de gradul II cu ajutorul unei lecții online.

BIBLIOGRAFIE:

Georgeta Burtea, Marius Burtea, *Matematică clasa a IX a*, București, Editura Campion, 2018.

www.asq.ro.

<https://www.youtube.com/watch?v=9L0KwRDqpXM>.

AUTOCUNOAȘTERE ȘI DEZVOLTARE PERSONALĂ

MARIA MICHESCU

COLEGIUL NAȚIONAL „TRAIAN”,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

*„Îndrăznește să devii ceea ce ești ! Există posibilități minunate în fiecare ființă.
Convinge-te de forța ta. Să știi să spui mereu: nu depinde decât de mine.”*

The concept of self-awareness refers to that process of exploring and structuring one's own characteristics (i.e. abilities, emotions, motivations, attitudes, beliefs, defence and adaptability mechanisms) which trigger the individual's self-image. The efficient functioning against the contemporary socio-professional background is facilitated by the individual's efficient ability in what concerns self-awareness and self-control.

Aspectele relevante ale autocunoașterii sunt:

- imaginea de sine;
- aptitudinile și abilitățile personale;
- sistemul motivațional al individului;
- emoțiile și mecanismele de apărare și adaptare;
- autoeficacitatea percepută.

Cunoașterea de sine se dezvoltă o dată cu vârsta și cu experiențele prin care trecem. Pe măsura ce o persoană avansează în vârstă, dobândește o capacitate mai mare de autoreflexie. Totuși, niciodată nu vom putea spune că ne cunoaștem pe noi înșine în totalitate; cunoașterea de sine nu este un proces care se încheie o dată cu adolescența sau cu tinerețea. Puși în fața unor obstacole, a unor provocări, vom găsi de multe ori resurse de care poate nu eram conștienți până în acele momente.

Cunoașterea de sine este un proces cognitiv, afectiv și motivațional individual, dar suportă influențe puternice de mediu.

Comunicarea interpersonală este una dintre sursele de autocunoaștere. O comunicare eficientă poate asigura un climat securizat, facilitator al autodezvăluirii și intercunoașterii.

IMAGINEA DE SINE

Este modul în care o persoană își percepe propriile caracteristici fizice, cognitive, emoționale, sociale și spirituale. În limbaj curent, imaginea de sine este părerea pe care o avem despre noi, despre „cine suntem noi” și „ce putem face noi”. Această evaluare, fondată sau nu, a calităților și defectelor noastre, este un stâlp al stimei de sine. Imaginea de sine pozitivă este o forță interioară care ne permite să ne bucurăm de șansa noastră în ciuda obstacolelor și presupune a fi satisfăcut de sine la un moment dat.

Pe măsură ce copilul înainteză în vârstă și se confruntă cu situații din ce în ce mai numeroase și mai diverse începe să-și dezvolte cunoașterea de sine. Acesta este un proces complex, care durează întreaga viață și care duce mai întâi la conturarea, iar apoi la structurarea și îmbogățirea imaginii de sine. Cu alte cuvinte, imaginea de sine este o reprezentare mentală a propriei persoane, un „tablou” în care sunt incluse cunoștințele despre sine (abilități, comportamente, emoții, cunoștințe, valori, etc.), și care ne ajută să ne reglăm comportamentul în societate.

Imaginea de sine nu reflectă întotdeauna realitatea. O adolescentă cu o înfățișare fizică atractivă se poate percepe ca fiind urâtă și grasă. Cu cât o persoană se percepe mai corect, își interpretează caracteristicile mai precis și își dezvoltă convingeri mai realiste despre sine, cu atât și funcționarea sa generală este mai bună. Imaginea de sine (Eul) nu este o structură omogenă. În cadrul său se pot diferenția mai multe componente:

- *eul actual*, care se referă la ceea ce individul consideră că este într-un anumit moment al dezvoltării sale;
- *eul ideal*, care reflectă ceea ce individul ar dori să fie;
- *eul viitor*, care exprimă ceea ce individul poate deveni în viitor.

STIMA DE SINE reprezintă dimensiunea evaluativă a imaginii de sine și se referă la modul în care ne considerăm ca persoane în raport cu propriile așteptări și cu ceilalți (de exemplu, mai buni sau mai puțin buni). Valoarea unei ființe umane nu decurge din performanțele realizate de aceasta într-un anumit domeniu, ci din ansamblul tuturor comportamentelor, acțiunilor și potențialităților sale trecute, prezente și viitoare, pe toate palierele vieții.

Copiii mici încep să își evalueze imaginea de sine pornind de la părerile și reacțiile părinților și educatorilor lor. Aprecierile sau criticile acestora sunt preluate și interiorizate de către copil, ducând la formarea unei stime de sine scăzute sau ridicate. Stima de sine ridicată reflectă recunoașterea valorii intrinseci a oricărei ființe umane, autoaprecierea și încrederea în forțele proprii.

Satisfacția stimei de sine constă în sentimentul de a fi iubit și sentimentul de a fi competent; de aceea, toată viața, de-a lungul activității noastre, cel mai adesea căutăm să satisfacem cele două mari nevoi în egală măsură indispensabile stimei noastre de sine: să ne simțim iubiți (apreciați, simpatizați, populari, doriți) și să ne simțim competenți (performanți, înzestrați, capabili).

Deși cerințele exagerate față de copil pot duce la o stimă de sine scăzută, nici lipsa oricăror cerințe sau constrângeri nu este utilă dezvoltării acestuia deoarece reduce implicarea în sarcini. Se poate vorbi astfel despre un nivel optim al cerințelor impuse copilului. Astfel, cerințele trebuie să fie suficient de ridicate ca să motiveze copilul, dar nu trebuie să fie prea ridicate pentru a nu genera stres și emoții negative inutile.

Abuzul emoțional și fizic reprezintă obstacole majore în formarea stimei de sine. Principiile prevenției abuzului emoțional sunt: ascultarea activă a copilului, perceperea copilului ca pe o persoană valoroasă și specială, oferirea de sprijin în asumarea de responsabilități și decizii personale, evitarea etichetărilor, evitarea criticilor adresate persoanei, dezvoltarea stimei de sine a elevului și a sentimentului de competență, învățarea modalităților de a face față situațiilor de stres.

APTITUDINILE

Aptitudinile reprezintă potențialul unei persoane de a obține performanțe într-un anumit domeniu.

Spunem despre o persoană că are aptitudini superioare într-un domeniu dacă identificăm un potențial al acesteia de a obține performanțe superioare în acel domeniu.

Tipuri de aptitudini:

- a) După nivelul de generalitate, aptitudinile pot fi:
 - ✓ aptitudini generale - sunt acele aptitudini care permit obținerea de performanțe superioare în mai multe domenii;
 - ✓ aptitudini speciale - sunt aptitudinile care permit obținerea de performanțe superioare într-un număr mai restrâns de domenii.
- b) După domeniul în care se manifestă, aptitudinile pot fi:
 - ✓ cognitive - reprezintă capacitățile individului implicate în prelucrarea informației: abilitatea generală de învățare, aptitudinea verbală, aptitudinea numerică, aptitudinea spațială, aptitudinea de percepere a formei, aptitudinea decizională;
 - ✓ sociale - se referă la capacitatea de a comunica, a stabili contacte sociale și de a utiliza reguli sociale pentru menținerea relațiilor;
 - ✓ profesionale;
 - ✓ academice;
 - ✓ artistice;
 - ✓ muzicale.

Aceste aptitudini sunt măsurate de BTPAC (BATERIA DE TESTE PSIHOLOGICE DE APTITUDINI COGNITIVE). BTPAC-ul este cel mai recent instrument de măsurare a aptitudinilor cognitive, cuprinde 23 de teste de ultimă generație pentru a măsura 8 aptitudini cognitive.

Dezvoltarea aptitudinilor ,prin urmare ,se poate realiza prin învățare și exersare și implică dezvoltarea:

- a) volumului și organizării cunoștințelor;
- b) bazei de strategii rezolutive;
- c) metacogniției.

SISTEMUL MOTIVAȚIONAL AL INDIVIDULUI

Motivația se referă la acele stări și procese emoționale și cognitive care pot declanșa, orienta și susține diferite comportamente și activități.

Ceea ce motivează oamenii pentru realizarea comportamentelor sunt:

- a) nevoia de a menține echilibrul de funcționare fizică și psihică (de exemplu, fiziologice, de securitate și stimă de sine);
- b) nevoia de a se adapta la mediu (de exemplu, nevoia de exprimare și relaționare, de autocontrol și influența asupra mediului);
- c) nevoia de dezvoltare personală (de exemplu, nevoia de cunoaștere, autonomie, competență, autorealizare).

Cei mai buni indicatori ai motivației sunt reacțiile și conduitele pe care le declanșează. Acestea pot fi de apropiere față de o anumită activitate sau de evitare a ei.

Strategii de susținere motivațională

Acest tip de strategii se aplică cu preponderență copiilor care deja au o motivație relativ pozitivă pentru studiu și dezvoltare personală, dar care trec prin perioade de blocaj sau atenuare motivațională, care au diverse dileme decizionale sau stări motivaționale conflictuale. Adesea este ușor să se declanșeze o stare motivațională, dar foarte greu să se mențină pentru o perioadă mai îndelungată de timp.

Prin strategiile de susținere motivațională se vizează:

- ✓ Asigurarea confortului fizic și psihic bazal - dacă echilibrul fizic și psihic bazal nu este asigurat, organismul va aloca foarte multe resurse energetice și cognitive spre rezolvarea acestor deficite.
- ✓ Creșterea sentimentului eficacității personale și al stimei de sine - credințele despre propria eficacitate în învățare - fie ea generală sau referitoare la domenii specifice de activitate - sunt factori esențiali în declanșarea și susținerea motivației pentru studiu.
- ✓ Formarea unor atribuiri realiste ale succesului și eșecului (respectiv ale așteptărilor de reușită).

AUTOEFICACITATEA

Omul încearcă să controleze evenimentele care îi afectează viața. Această tentativă de control este vizibilă în majoritatea activităților întreprinse, producând beneficii personale și sociale. Incapacitatea de a controla evenimentele determină o stare de incertitudine care, în multe cazuri, poate duce la stări de teamă, îngrijorare, apatie și depresie.

Autoeficacitatea percepută reprezintă convingerile oamenilor despre propriile abilități necesare pentru atingerea obiectivelor și îndeplinirea sarcinilor propuse.

Autoeficacitatea influențează:

- Paternul de gândire - Capacitatea individului de a-și stabili scopuri este influențată de anticiparea scopurilor propuse și autoevaluarea capacității lor proprii;
- Procesele motivaționale;
- Procesele afective;
- Procesele de selecție - Din cauza convingerilor despre propriile abilități, indivizii pot evita sau nu situațiile și activitățile pe care le consideră incontrolabile. Prin astfel de selecții, ei ajung să cultive anumite abilități, interese, rețele sociale care ulterior pot influența cursul vieții lor.

Persoanele cu un sentiment puternic de auto-eficacitate:

- abordează sarcinile dificile ca fiind mai degrabă provocări decât amenințări care ar trebui evitate;
- se implică mai mult în activități;
- își stabilesc obiective mai complexe și mai provocatoare, perseverând până la finalizarea acestora;
- în cazul unui eșec, ei sporesc efortul depus și își recapătă mai repede sentimentul de autoeficacitate;
- de obicei atribuie nereușitele unui efort insuficient, cunoștințelor deficitare sau lipsei unor abilități care pot fi dobândite în timp;
- abordează situațiile amenințătoare cu sentimentul că le pot (le vor putea) controla.

BIBLIOGRAFIE:

- Lemeni, Gabriela; Miclea, Mircea, *Consiliere și orientare*, Cluj-Napoca, 2004.
Baban, Adriana, *Consiliere educațională*, Cluj-Napoca, 2001.
Salomia, Elena; Marcinschi, Marcela, *Ghidul carierei mele*, Humanitas, București, 2003.
Baban, Adriana; Petrovai, Domnica; Lemeni, Gabriela, *Consiliere și orientare*, Humanitas, București, 2002.

PARENTINGUL ȘI ROLUL LUI ÎN EDUCAȚIA COPILULUI

PROF. LENUȚA MÎNDRECI

**LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

The child is a being with qualities qualitatively different from those of the adult and has a legitimate right to occupy a privileged position and to enjoy a specific "treatment". The child's health, development and education must be at the heart of the family's concerns.

The family is the essential environment that can influence the development and destiny of the child through material security, love and education.

Regardless of the way of organization, the family environment based on a system of intense emotional interactions is able to react to the needs of the child, to participate and promote the development of personality, self-image and the world

Copilul este o ființă cu însușiri calitativ diferite de cele ale adultului și are în mod legitim dreptul de a ocupa o poziție privilegiată și de a se bucura de un “tratament” specific. Sănătatea, dezvoltarea și educația copilului trebuie să fie în centrul preocupărilor familiei.

Familia rămâne grupul social vital în asigurarea îngrijirii, protecției și educației copilului. În contextul schimbărilor sociale se constată o diversificare a modelelor familiale: frecvența crescândă a coabitărilor (concubinaje), creșterea numărului divorțurilor, a familiilor cu un singur părinte, opțiunea unor femei de a avea un copil în afara căsătoriei, noile forme coexistând cu modelul “clasic” al familiei conjugale.

Într-o lume în care toate instituțiile și toate tipurile de raporturi sociale se schimbă în ritm accelerat, familia nu poate rămâne neschimbată și nu trebuie absolutizat un model sau altul de organizare familială. Toate aceste schimbări nu trebuie interpretate ca o criză a familiei, ci mai repede ca adaptări ale conduitei individuale la schimbările demografice, economice și materiale care afectează societățile în ansamblul lor.

Dezvoltarea personalității copilului este rezultatul unui ansamblu de factori: familiali, școlari, comunitari. Factorii familiali sunt ca proximitate și importanță cei mai importanți în dezvoltarea unei personalități armonioase, în securizarea fizică, afectivă și materială a copilului.

Indiferent de modul de organizare, mediul familial întemeiat pe un sistem de interacțiuni afective intense este apt de a reacționa la trebuințele copilului, de a participa și favoriza elaborarea personalității, a imaginii sale de sine și despre lume.

Familia este cea mai în măsură să răspundă nevoilor copilului, afectiv cea mai adecvată trebuințelor lui pentru că numai aceste relații afective și sentimente de dragoste îl fac pe părinte să înțeleagă și să intuiască copilul și starea lui de copilărie. În familie își poate satisface nevoile sale primare, își poate manifesta frustrările inevitabile, temperate de dragostea părinților. În familie copilul poate să-și investească toate resursele emoționale și să învețe să și le controleze

pentru că aici ar trebui să fie în mod sigur un mediu mai ales afectiv – garanție pentru o dezvoltare armonioasă.

Familia este mediul esențial care poate influența dezvoltarea și destinul copilului prin securizare materială, dragoste și educație.

Abordarea didactică, a dezvoltării copilului în relație cu mediul familial și social se face utilizând repere de vârstă: copilăria mică, copilăria mijlocie, pubertatea și adolescența.

Pentru fiecare dintre aceste etape de vârstă se vor analiza:

- reperele specifice de dezvoltare psihosomatică, de normalitate statistică;
- cele mai frecvente situații de abatere de la normă;
- modelele educaționale care și-au dovedit valabilitatea;
- solicitările și transformările la care sunt supuși părinții/familia;
- rolul familiei ca actor social și mediator între copil și alte instituții implicate în educarea acestuia (școala, grupul de apartenență, biserica, mass-media).

Copiii n-au fost niciodată adulți. Dar, privindu-ne pe noi, doresc s-ajungă. Ne investesc cu calități și puteri și nu renunță la credința lor niciodată în cazul părinților care au reușit să le fie aproape și să păstreze aura de eroi. Acest avantaj, de fi trecut pe acolo, se constituie într-o resursă accesibilă oricui; atunci când nu ai timp sau informații la îndemână poți apela cu sinceritate și deschidere la copilul din tine. Pentru restul există cărți, teorii, metode, studii de caz și specialiști.

BIBLIOGRAFIE:

- Cosmovici, A., Iacob, L., *Psihologie școlară*, Editura Polirom, Iași, 1998.
Eliade, S., *ABC – ul consilierii elevului*, Editura Hiperborea, Turda, 2000.
Iftene, F., *Psihiatria copilului și adolescentului*, Casa Cărții de Știință, Cluj, 1999.

IMPLICAȚIILE DRAMATIZĂRII ÎN DEZVOLTAREA EMOȚIONALĂ LA PREȘCOLARI

IULIANA MUREȘAN

GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL JIBOU,

JUDEȚUL SĂLAJ

The research has come out of the idea that every teacher wants to bring his own contribution to the emotional education of the children they teach. At the pre-school age, through the dramatization activities from class, the children learn to establish and maintain the relationships with others, to live healthy their emotions without hurting the others.

Dramatizarea este considerată de către cercetători o variantă a jocului de rol. Aceasta derivă din metoda terapeutică psihodrama creată de J.L. Moreno în 1921, prin care se urmărește dezvoltarea capacităților empaticе, verificarea corectitudinii și eficienței comportamentelor formate la preșcolari și înlăturarea comportamentelor inadecvate (Învățământul preșcolar, 2007, p.49). Despre psihodramă Moreno mărturisește: „Am căutat mereu să arăt că abordarea mea înseamnă mai mult decât o metodă psihoterapeutică. Cred cu tărie că spontaneitatea și creativitatea ating rădăcinile profunde ale vitalității și ale dezvoltării spirituale și ne afectează implicarea în oricare sferă a vieții. Întotdeauna am provocat oamenii să ia parte la procesul vindecării, să vină în contact cu problematica bolii.” (Mitrofan, 2000).

Această metodă valorifică tehnicile artei dramatice (dialog, gest, mimică, pantomimică, decor, etc.), prin care se urmărește în special adâncirea înțelegerii unor aspecte studiate și fixarea lor, pe un fond afectiv intens.

Totodată, dramatizarea este considerată în cadrul activităților din grădinița de copii ca o activitate complementară, un opțional și/sau ca o metodă sau mijloc de realizare a unei activități. Indiferent de tipul său, dramatizarea place copiilor preșcolari. Strategia dramatizării este de a relaționa, interpreta experiența preșcolarului și de a descoperi situații necunoscute.

Dramatizarea ca metodă didactică prezintă următoarele obiective:

- Dezvoltarea capacității de exprimare orală și de receptare a mesajului oral.
- Exprimarea clară, coerentă, expresivă, respectarea pauzelor gramaticale, logice sau psihologice din textele interpretate.
- Dezvoltarea capacității de exprimare a unor sentimente prin mișcare scenică, mimică și gestică.
- Formarea capacității de înțelegere a opiniilor, trăirilor, aspirațiile altora.

Atât jocul de rol, cât și dramatizarea se centrează pe simularea unor funcții, relații, activități, fenomene etc., iar prin interpretarea lor, copiii devin actori ai vieții sociale pentru care se pregătesc. Prin relaționarea preșcolarilor, dramatizarea îi stimulează din punct de vedere cognitiv, afectiv și motric-emoțional, iar interacțiunile dintre copiii crește autocontrolul eficient al conduitelor, comportamentelor și achizițiilor.

Conținutul principal atât al jocului de rol cât și al dramatizării reprezintă viața și activitatea socială a adultului, copilul fiind o ființă socială. În activitatea din grădiniță, conduita socială se formează prin cântece, activități și jocuri scurte de înviorare (Tudor Popescu, 2016). Astfel că în cadrul dramatizării copilul reproduce fictiv o situație reală (personaje, fenomene, relații), într-un scenariu stabilit dinainte. Se poate observa în activitățile din grădiniță faptul că preșcolarii devin, actori” ai vieții sociale și au ocazia să învețe lucruri noi, să își formeze convingeri și să înfrunte situații dificile. În continuare, vom detalia cele două etape specifice dramatizării: pregătirea și desfășurarea dramatizării.

În literatura de specialitate s-a dovedit că dramatizarea este esențială pentru dezvoltarea personalității copilului. Pentru copiii de vârstă preșcolară nu orice poveste, basm sau spectacol de teatru de păpuși pot fi dramatizate. Datorită acțiunilor complexe pe care le implică sau din cauza lipsei de acțiuni unele basme sau povești sunt greu de înscenat.

Primele dramatizări organizate cu copiii necesită explicații diferite de cele pe care le vor primi atunci când vor deține o anumită experiență, iar natura explicațiilor diferă de la o grupă de copii la alta și chiar de la un joc la altul, în funcție de gradul pregătirii acestuia sau de dificultatea fiecărui text în parte putem reține faptul că, explicația se poate utiliza mai din plin și cu o mai mare eficiență la grupele de preșcolari mari, în timp ce la celelalte grupe se utilizează demonstrația făcută în timpul jocului.

Selectarea textelor pentru dramatizare necesită o atenție deosebită. I se recomandă cadrului didactic să țină cont de posibilitățile restrânse de memorare, precum și de incapacitatea lor de a se concentra prea mult timp într-o activitate.

Astfel la grupa mică se remarcă poveștile de dimensiuni reduse, la care este prezentă repetiția, plăcută pentru preșcolari spre exemplu, „Ridichea uriașă”, „Căsuța din oală” sau „Turtița”. Pentru grupa mijlocie textele vor avea un conținut mai complex, reprezentate de personaje cu comportamente stabile. Acestea devin portrete față de care copilul își manifestă antipatia sau simpatia, din care își alege modele etice sau față de care își exprimă respingerile: „Capra cu trei iezi”, „Punguța cu doi bani”, „Găinușa cea moțată”. La grupa mare, dramatizările se pot realiza după povești care vizează conflicte puternice, care să emoționeze: „Albă ca zăpada și cei șapte pitici”, „Fata babei și fata moșneagului”, „Cenușăreasa”, „Prâslea cel voinic și merele de aur”. Analizând dramatizarea ca variantă a comunicării educaționale, putem afirma că aceasta însumează elemente ale comunicării verbale orale, elemente de comunicare nonverbală și de paralimbaj (Dăncău, 2015).

În cadrul activităților specifice domeniului experiențial limbă și comunicare, am prezentat câteva elemente fundamentale în însușirea temeinică a textului poveștii de către copii și în vederea transpunerii lui în joc. Totodată, la grupa mare se urmărește observarea atentă a decorului improvizat și cunoașterea modalităților utilizării lui în joc; reamintirea episoadelor principale ale textului care se înscenează și precizarea momentelor când intervine fiecare personaj; cunoașterea câtorva reguli care trebuie să fie respectate în timpul dramatizării.

Bondrea, Prisecaru (2010) susțin faptul că evaluarea jocului de rol are la bază următoarele aspecte:

- sentimentele pe care le au copiii în legătură cu rolurile interpretate;
- dacă interpretarea a fost conformă cu realitatea;
- ce ar fi putut fi diferit în interpretare;
- ce alt final ar fi fost posibil;
- ce au învățat din această experiență.

Dramatizările formează și exersează deprinderi de comunicare în cadrul grupului, deprinderi de relaționare precum și deprinderi de comportare civilizată.

Competențele emoționale ale preșcolarului sunt modelate și formate în contextul educațional în care se dezvoltă copilul și prin folosirea organizată a jocului de rol și a dramatizărilor în desfășurarea activităților instructiv-educative.

BIBLIOGRAFIE:

- Alexandrescu, O., *Scenete pentru preșcolari*, Slatina, Editura Didactic Pres, 2009.
- Bar-on, R. și Parker, J. D. A., *Manual de Inteligență Emoțională. Teorie, dezvoltare, evaluare și aplicații în viața de familie, la școală și la locul de muncă*, București, Editura Curtea Veche, 1992.
- Bors, Ș., *În împărăția basmelor : dramatizări în versuri pentru preșcolari*. Iași, Editura Media-Tech, 2002.
- Mitrofan, I., *Dezvoltarea personală interpersonală, transpersonală*. București, Editura Sper, 2000.
- Ștefan, C.,A. și Kallay, E., *Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari*, Cluj-Napoca, Editura ASCR, 2007.
- Tudor-Popescu, F., *Jocul de rol- Instrument de dezvoltare a conduitei sociale a preșcolarului*, Cluj-Napoca, Editura Napoca Star, 2016.

INFLUENȚA PĂRINȚILOR ÎN DEZVOLTAREA PSIHOLOGICĂ A COPILULUI

ÎNV. CRISTINA-FLORINA NAGY-KASZA
LICEUL TEHNOLOGIC „LIVIU REBREANU”,
HIDA, JUDEȚUL SĂLAJ

Parents have a key role in the evolution and psychological development of the child. The parent-child relationship is built from the first days of life and requires a lot of patience, affection and love. The parent exerts a decisive influence in establishing the child's personality, contributing to the formation of self-esteem, self-esteem and a more positive moral attitude towards self, an attitude manifested in the orientation towards higher capitalization of personal and social qualities.

Motto: „Există doar două moșteniri de durată pe care sperăm să le oferim copiilor noștri. Una dintre acestea este rădăcinile, iar cealaltă, aripile.”

- Goethe -



Despre relația părinte-copil s-a scris mult și s-au realizat multe cercetări. Meseria de părinte este cea mai veche și cea mai grea meserie din lume, deoarece implică multă responsabilitate, corectitudine, preocupare, fără a avea garanția rezultatului final.

Părinții au rolul primordial în evoluția și dezvoltarea psihologică a copilului. În primii ani de viață copilul este dependent de membrii familiei, acest lucru reprezentând o etapă importantă în ciclul său de viață. Principalele motivații și deprinderi ale viitorului adult sunt dobândite în sânul familie. Părinții oferă primul model de învățare, relația părinte – copil se construiește încă din primele zile de viață și cere multă răbdare, afecțiune și dragoste.

Comportamentul copilului este modelat de lucrurile pe care părinții le spun, de blândețea din privirea lor, de tonalitatea vocii, de modul în care trăiesc și de felul în care se realizează interacțiunea între adult și copil.

Copilul de azi va deveni adultul de mâine. Climatul familial are un efect direct asupra viitorului adult. Legăturile pe care aceștia le formează cu părinții și primele lor experiențe de învățare influențează dezvoltarea lor ulterioară.

De la imaturitate și până la maturitate familia ocupă un loc bine definit în evoluția copilului. Un copil se simte în largul său în momentul în care este el însuși. Influența părinților asupra dezvoltării psihologice a copilului se bazează pe afectivitate și este foarte puternică.

Părintele trebuie să găsească un echilibru în distribuirea afectivității asupra celor mici. Absența sau lipsa afectivității, indiferența părinților, poate duce la anxietate, nefericire, tristețe, copilul simțindu-se abandonat. Când dragostea părintelui este în exces, ea devine nocivă, iar copilul devine alintat, fără un simț al răspunderii și mult prea încrezător.

Părinții sunt cei care pregătesc copilul pentru viață, sarcina lor fiind aceea de a aigura dezvoltarea fizică și morală a copilului. În cadrul familiei se formează primele principii și cunoștințe asupra vieții cotidiene. Educația copilului este dată de influența ereditară. Un copil crescut într-un mediu de teroare, în lipsuri nu poate ajunge o persoană plină de curaj și încredere, cum un copil cărui i se îndeplinesc toate dorințele, nu se poate integra într-un mediu social dependent de normele sociale elementare.

„Cum să devin un părinte mai bun?” este întrebarea care preocupă orice părinte. Conform Asociației Americane de Psihologie, cele 3 scopuri principale ale părinților sunt:

- să asigure copiilor siguranța și sănătate;
- să pregătească copiii pentru o viață productivă ca adulți;
- să le transmită valori culturale.

Fiecare părinte adoptă un stil propriu de creștere a copilului. Unii adoptă un stil indulgent, iar alții sunt mai stricți, considerând că un copil nu este capabil să ia cele mai bune decizii. Dezvoltarea și comportamentul copilului este influențată de modul în care un părinte își exprimă afecțiunea față de propriul copil și de felul în care răspunde atunci când face o greșală.

Concept al secolului 21, parentingul reprezintă resursa principală de autocunoaștere și dezvoltare. Parentingul este despre creșterea conștientă a copiilor în contextul dezvoltării lor psihologice sănătoase, adică despre faptul că întotdeauna comportamentele noastre au consecințe asupra devenirii lor.

În urma studiilor aplicate unui număr semnificativ de familii, în ceea ce privește consecințele educației copilului în viața ulterioară de adult, specialiștii în psihologia dezvoltării copilului au identificat patru stiluri de parenting: autoritar, democratic, neimplicat, permisiv.

Parentingul autoritar (exigent și neresponsiv) „faci ce îți spun eu” implică din partea părinților așteptări mari în ceea ce privește performanțele copilului. Copilului i se trasează sarcini pe care trebuie să le ducă la bun sfârșit, fără a ține cont de nevoile și așteptările acestuia. Pornind de la premisa că cel mic trebuie să fie văzut și nu auzit, părintele își exprimă așteptările în mod direct, într-un mod autoritar.

Regulile trebuie urmate fără excepție și fără încurajări. Copilul nu este lăsat să hotărască pentru el, părintele având așteptări înalte care nu corespund întotdeauna posibilităților de realizare a acestuia, fapt care poate influența în mod negativ viața personală și socială a viitorului adult. Stima de sine scăzută, dificultatea de a interacționa cu ceilalți, comportamentul temător și timid, anxietatea și depresia apărută chiar de la vârste fragede, sunt câteva din consecințele stilului parental autoritar.

Parentingul permisiv (neexigent dar responsabil) „poți să faci ce dorești”. Părintele permisiv, „prietenul copilului” este părintele indulgent cu orice dorință a celui mic. Disciplina și regulile nu există, scopul părintelui este acela de a menține, în permanență, fericit copilul. Crescut fără reguli are puține șanse de a dezvolta autodisciplina, devenind un inadapdat al societății. De-a lungul vieții va urmări să își satisfacă doar propriile dorințe fără să țină seama de doleanțele celorlalți. Va deveni un adult egoist, iresponsabil, cu dificultăți de auto-control. Stilul permisiv poate duce chiar la un comportament antisocial, la revoltă și tulburări sociale.

Parentingul neimplicat (neexigent și neresponsiv) „faci ce vrei eu am treabă”. Părinții sunt neglijenți și nu se implică aproape deloc în educația și creșterea propriilor copii. Aceștia oferă copiilor afecțiune puțină, au o comunicare deficitară, cerințele și așteptările față de copil

fiind inexistente. Timpul petrecut în compania copilului este foarte redus, iar preocuparea pentru dezvoltarea emoțională și profesională este minimă. Copilul va dezvolta o stimă de sine și încredere în propriile forțe redusă, dezvoltând cu ușurință probleme mentale care pot duce până la tristețe și depresie. Copilul va manifesta lipsă de respect, agresivitate și violență, cu pronostic ridicat în dezvoltarea delincvenței și a devierilor de comportament.

Parentingul democratic (exigent și responsabil) „te gândești bine la ceea ce vrei să faci și îți asumi consecințele”, este considerat ca fiind cel mai potrivit stil de parenting deoarece impune reguli juste care trebuie respectate, alegerea acestora este bazată pe fapte concrete, iar posibilele greșeli sunt corectate prin discuții și consens. Modul în care cei mici își îndeplinesc sarcinile, depinde de ei fără a li se impune reguli de către părinți. Copilul este încurajat prin cuvinte pozitive și învățat să facă diferența între corect sau greșit. Adult fiind, va fi capabil să ia singur decizii, va fi încrezător în forțele proprii, gestionarea situațiilor dificile se va realiza cu ușurință.

Concluzionând putem afirma că mediul familial este foarte important în dezvoltarea psihologică a copilului. Părinții exercită o influență hotărâtoare în constituirea personalității copilului, contribuind la formarea stimei de sine, a autoaprecierii și a atitudinii morale față de sine mai pozitivă, atitudine manifestată în orientarea spre valorificarea mai înaltă a calităților personale și sociale.

BIBLIOGRAFIE:

- Bătrânu, Emilia, *Educația în familie*, Editura Politică, București, 1990.
Dolean, I., Dolean, D., *Meseria de părinte*, Editura Aramis Print, București, 2002.
Stan, Emil, *Autoritate și educație*, Editura Polirom, Iași, 2018.

LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ PRIN JOCURI INTERACTIVE

PROF. SIMONA NEACȘU

**ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

Summary

Games are heuristic strategies, in which students show their cleverness inventivity, and initiative.

Through their emotional load, games ensure the training of the entire psychological activities in the context of the new approaches of the teaching – learning - feed-back process.

Learn through games has become a more and more tangible teaching ideal.

So, learning through games is an efficient method which may combine school with life. It is the activity which allows the child to express himself or herself according with his or her inner nature, in order to go to the next level of serious work.

As the student acquires feelings and interests during games, he or she is structuring operations and actions without feeling the effort. Learning through games is accomplished in an economical and effective way. This is the reason why games are considered in the pedagogical theory as a way of assimilating the reality to this own activity (Jean Piaget), providing the student wide possibilities of Intellectual activity!

Jocurile sunt strategii euristice prin care elevii își manifestă istețimea, inventivitatea, inițiativa. Prin încărcătura sa afectivă, jocul asigură o antrenare a întregii activități psihice, în contextul abordărilor novatoare ale procesului de predare - învățare – evaluare, învățarea prin joc devenind un ideal tot mai tangibil.

Limba română nu este o stare de suflet, o conexiune între mental și sentimental, o artă atât a celui ce inițiază, cât și a celui ce o percepe și o integrează dinamic ființei sale.

B. S. Bloom susține că *factorii de personalitate și motivaționali sunt cel puțin tot atât de importanți în determinarea performanței ca cei aptitudinali*. Prin urmare, procedeele folosite în lecțiile de limba și literatura română conduc la dezvoltarea creativității dacă se adresează trebuințelor, intereselor și aptitudinilor elevilor. Pentru a se angaja în actul creativ, copilul are nevoie de energie motivațională suficientă pentru a iniția și susține actul creator.

Jocul este o dimensiune a umanului ce se dorește a deveni o constantă în procesul instructiv-educativ și, de aceea, activitățile didactice ludice trebuie să vizeze dezvoltarea creativității și a gândirii logice, fără ca elevul să aibă impresia de efort intelectual. Fiecare joc didactic cuprinde: conținutul, sarcina didactică, regulile jocului, acțiunea de joc. În majoritatea lor, jocurile didactice au în vedere întrecerea între grupe de elevi sau chiar între elevii întregului colectiv, făcându-se apel nu doar la cunoașterea lor, dar și la spiritul de echipă, disciplină, ordine, coeziune pentru obținerea victoriei. Întrecerea prilejuiește copiilor emoții, bucurii,

satisfacții. Copiii obosesc repede și de aceea este necesară introducerea jocurilor încât perioadele care solicită atenția să alterneze cu activitatea de învățare. Jocul didactic urmărește un scop bine determinat, presupune o situație de joc, anumite condiții, reguli. Ele au menirea de a plasa copilul în lumea cunoștințelor, de a-l înarma cu deprinderi pentru a putea opera cu cuvântul. Prin intermediul jocului copilul este obișnuit să gândească independent, să aplice cunoștințele acumulate preventiv în diferite situații. Ele vin să altoiască elevului calități intelectuale, morale, estetice.

Iată câteva jocuri didactice utilizate în cadrul lecțiilor de limba și literatura română:

„Ce-ar fi fost dacă?”

Se împarte clasa în două grupe după ce, în prealabil, sunt aleși patru elevi care să formeze un juriu. Fiecare grupă formulează 10 întrebări legate de lecțiile de literatură studiate. Acestea vor fi scrise pe 10 bilețele. Grupele își delegă un reprezentant care va trage, alternativ, cele 10 bilețele. După fiecare extragere, grupa adversă trebuie să răspundă la întrebare. Câștigă grupa care dă cele mai interesante răspunsuri, fapt hotărât de juriu.

Exemple de întrebări puse de elevi:

Ce-ar fi fost dacă lupul din narațiunea „Căprioara”, de Emil Gârleanu, nu ar fi atacat-o pe mama iedului?

Ce-ar fi fost dacă Prâslea ce voinic din basmul popular „Prâslea cel voinic și merele de aur” s-ar fi întâlnit cu Aleodor, protagonistul basmului „Aleodor-Împărat?”

Ce-ar fi fost dacă Goe, protagonistul schiței „D-l Goe.” de I. L. Caragiale, era inteligent și educat?

Ce-ar fi fost dacă Samurache, personajul fabulei „Câinele și cățelul” de Grigore Alexandrescu, ar fi câștigat la Loto?

„De-a cuvintele.”

Se formează 4 grupe de elevi. Fiecare grupă scrie pe câte un bilețel: un substantiv, un verb, un adjectiv, o prepoziție, un adverb.

Se face schimb de bilețele. Grupa trebuie să construiască, rapid, o propoziție care să conțină cuvintele propuse de cealaltă grupă. Câștigă cei care termină primii.

„Ce știi despre mine?”

Regula jocului interzice folosirea numelor proprii. Cel care adresează întrebarea solicită un răspuns în care să i se arate o însușire, folosind pronumele personal (Ex. „Eu știu că tu ești un băiat isteț”). Cel care a răspuns corect va adresa și el întrebarea și jocul continuă.

„Jocul diminutivelor”

Cuvântului îi pun o coadă

Un adaos mititel

Și pe dată, tot cuvântul

Se preface-n... cuvîntel.

Exemplu: oglindă – oglinjoară; cântec – cântecel; casă – căsuță.

„Atelier literar”

Elevii vin pregătiți cu acuarele, creioane colorate, hârtie sau carton colorat, foarfece și o foaie mare dintr-un bloc de desen. Profesorul le citește patru texte lirice sau epice, în care să fie descrise colțuri din natură sau să fie realizate portrete ale unor personaje. Fiecare elev își alege un tablou sau un portret și, pornind de la acesta, va desena, creiona, lipi sau decupa respectiva realitate, așa cum și-o proiectează mintal. Cel care reușește să realizeze cea mai plastică transpunere literatură - desen, va câștiga.

Așadar, jocul didactic este o metodă eficientă privind formarea interesului cognitiv al elevilor. Acesta reprezintă puntea ce poate uni școala cu viața, este activitatea ce-i permite copilului să se manifeste conform naturii sale, să treacă pe nesimțite la munca serioasă. Datorită faptului că elevul acumulează sentimente și interese, își structurează operațiile și acțiunile fără a resimți efortul, învățarea prin intermediul jocului se realizează economic și eficient. De aceea jocul este considerat azi, în teoria pedagogică, ca modalitate de asimilare a realului la activitatea proprie (Jean Piaget), asigurând elevului largi posibilități de activism intelectual.

Utilizarea acestei metode satisface cerințele unui învățământ formativ, deoarece „Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință poate să acționeze. A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil, nu ne putem imagina copilărie fără râsetele și jocurile sale.” (Eduard Claparède).

BIBLIOGRAFIE:

- Ana și Mircea Petean, *Ocolul lumii în 50 de jocuri creative*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 1996.
- Aurelia Nistor, *Jocul didactic – metodă eficientă de dezvoltare intelectuală a elevilor la mica școlaritate* în „Univers pedagogic”, nr. 3 (51) 2016.
- Cristina Ciprian, Livia Ciuperca, *Alternative didactice*, Editura Spiru Haret, Iași, 2002.
- Gabriela Ciubotaru, *Jocuri didactice și exerciții de creativitate*, Pax Aura Mundi, 2010.
- Otilia Pacurari, Anca Tarca, Ligia Sarivan, *Strategii didactice novatoare*, București, 2003.

PROIECTUL – METODĂ ATRACTIVĂ DE PREDARE/ÎNVĂȚARE/EVALUARE DIDACTICĂ

PROF. INFORMATICĂ DANIELA NICOLAE
LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

Students in a project method environment should be allowed to explore and experience their environment through their senses and, in a sense, direct their own learning by their individual interests. Very little is taught from textbooks and the emphasis is on experiential learning, rather than rote and memorization. A project method classroom focuses on democracy and collaboration to solve "purposeful" problems.

Educația prin metoda proiectului este orientată de întrebări cheie ale curriculumului care fac legătura între standardele de performanță (obiective de referință și competențe specifice), capacitățile cognitive de nivel superior ale elevilor și contexte din viața reală. Unitățile de învățare care utilizează metoda proiectului includ strategii de instruire variate, menite să îi implice pe elevi indiferent de stilul lor de învățare. Învățarea bazată pe proiecte este un model de instruire centrat pe elev. Acest tip de învățare dezvoltă cunoștințe și capacități în domeniul informaticii prin sarcini de lucru extensive, care promovează investigația și demonstrațiile autentice ale învățării prin rezultate și performanțe

Disciplinele informatice, prin esența lor, conduc spre dezvoltarea de proiecte, ca o finalitate a procesului de predare-învățare. Tehnologia este utilizată tot pentru a sprijini învățarea și documentarea în realizarea produsului finit. Pe întreg parcursul desfășurării proiectului, sunt incluse diferite metode de evaluare pentru a asigura calitatea activităților de învățare.

Proiectul are obiective operaționale clare, care sunt în conformitate cu standardele de performanță (obiectivele de referință și competențele specifice) și se concentrează pe ceea ce trebuie să știe elevii ca rezultat al activităților de învățare. Concentrându-se pe obiective, profesorul definește în planul de evaluare modalitățile corespunzătoare prin care elevii demonstrează ceea ce au învățat și organizează activitățile de învățare și procesul de instruire. Activitățile proiectului au drept rezultat produsele elevilor și performanțe legate de sarcini realizate de aceștia, precum prezentările convingătoare, care demonstrează că au îndeplinit obiectivele operaționale și standardele de performanță.

Proiectele au relevanță pentru viața elevilor și pot implica reprezentanți ai comunității sau experți din exterior, care asigură un context pentru învățare.

Activitățile proiectului sprijină dezvoltarea atât a capacităților cognitive, cât și a celor metacognitive, precum colaborarea, auto-monitorizarea, analiza datelor sau evaluarea informațiilor. Pe parcursul proiectului, întrebările cheie ale curriculumului îi provoacă pe elevi să gândească și să facă legătura cu concepte care contează în lumea reală.

Organizarea activităților de realizare a proiectelor presupune din partea profesorului următoarele activități:

- *stabilirea titlului:* profesorul poate să decidă tema proiectului sau poate să permită elevilor să o facă;
- *stabilirea grupelor de lucru:* se va face de către profesor după consultarea prealabilă a elevilor;
- *stabilirea timpului de lucru:* profesorul trebuie să proiecteze atât timpul alocat elevilor pentru realizarea proiectului cât și timpul pentru prezentarea și evaluarea proiectelor;
- *stabilirea obiectivelor și a competențelor vizate;*
- *ghidarea activității:* presupune îndrumarea elevilor cu privire la rolul și sarcinile de lucru ale fiecăruia, indicații la părțile pe care elevii nu știu să le dezvolte, indicarea de bibliografie suplimentară;
- *evaluare/autoevaluarea:* profesorul decide criteriile după care vor fi evaluați elevii.

Avantajele învățării prin metoda proiectului sunt:

- *încurajarea spiritului investigativ și a gândirii de nivel superior;*
- *participare mai bună, sporirea încrederii în sine și ameliorarea atitudinii cu privire la învățare;*
- *achizițiile în domeniile cunoașterii sunt egale sau mai bune decât cele generate de alte metode, iar elevii implicați în proiecte își asumă o responsabilitate mai mare în ceea ce privește propriul studiu decât pe parcursul activităților didactice tradiționale;*
- *oportunități de formare a unor competențe complexe, cum ar fi capacități de gândire de nivel superior, rezolvare de probleme, abilități de colaborare și competențe de comunicare;*
- *accesul la o gamă mai largă de oportunități de învățare în clasă, constituind o strategie de implicare a elevilor care provin din diverse medii culturale.*

Învățarea prin metoda proiectului este un model de instruire care implică elevii în investigarea unor probleme captivante. Proiectele care oferă mai multe oportunități de învățare pot fi semnificativ diferite în ceea ce privește aria tematică sau scopul și pot fi aplicate la clase diferite și la mai multe niveluri de studiu. Proiectele angajează elevii în roluri active, cum ar fi: luarea deciziei, investigare, documentare.

Proiectele răspund obiectivelor operaționale specifice, semnificative. Proiectele nu reprezintă abateri de la programa școlară, activități suplimentare sau activități cu o temă comună. Curriculumul prin proiecte este orientat de întrebări importante care leagă obiectivele operaționale și gândirea de nivel superior a elevilor cu viața de fiecare zi. Elevii își asumă deseori roluri din viața reală și trebuie să îndeplinească sarcini pline de semnificație.

În timp ce lucrează la proiecte, elevii își dezvoltă competențe pentru lumea reală, corespunzătoare secolului XXI - multe din acestea fiind solicitate de angajatorii din zilele noastre - cum ar fi capacitatea de a: colabora; lua decizii; avea inițiativă; rezolva probleme complexe; comunica eficient.

Din categoriile de proiecte care pot fi dezvoltate la disciplinele informatice amintim:

- ✓ complemente de informatică (teme studiate la clasă care pot fi aprofundate sau extinse);
- ✓ aplicații din viața cotidiană (baze de date);
- ✓ probleme interdisciplinare;
- ✓ jocuri,

- ✓ softuri educaționale,
- ✓ web design;

La disciplina Informatică, metoda proiectului poate fi utilizată la toate clasele, indiferent de profil.

O platformă ușor de utilizat pentru dezvoltarea de proiecte on-line cu elevii este Google Classroom. Este un spațiu virtual destinat și realizării de proiecte on-line cu elevii, pe care eu, îl folosesc cu precădere la clasele cu profil matematică informatică. Avantajele pentru elevi au fost evidente. Aceștia s-au simțit bine iar motivația și interesul pentru învățare au crescut prin participarea la activitățile interactive. În cadrul proiectelor, ei au avut un grad mai mare de autonomie, și-au asumat singuri responsabilitatea pentru acțiunile lor, au învățat să-și prezinte ideile și părerile. Fiind vorba de elevi aflați la prima participare într-un proiect on-line, impactul asupra formării lor a fost foarte semnificativ. Din punct de vedere calitativ, ei și-au îmbunătățit competențele TIC, de lucru în echipă, de comunicare în general și în limba engleză în special, dar și competențele sociale. Elevii au folosit în practică multe cunoștințe teoretice dobândite la orele de curs, cărora le-au descoperit relevanța în viața de zi cu zi.

În fiecare clasă de la specializarea matematică- informatică, cu care lucrez, creez la începutul clasei a IX-a conturi pe platforma de proiecte și îi rog pe elevi să se grupeze în echipe de proiect de câte 3-4 elevi. Fiecare echipă astfel formată, are un spațiu comun în care își va dezvolta aplicațiile până la sfârșitul liceului, dar și un spațiu virtual propriu în care fiecare dintre ei se poate manifesta. De regulă, la sfârșitul unei unități de învățare cu o întindere mai mare, le propun elevilor mei câte o temă de proiect. Lansez de regulă două tipuri de proiecte:

- proiecte în care accentul este pus pe conținutul științific. În acest caz eu le propun fiecărei echipe o listă de aplicații pe care ei trebuie să o rezolve, iar decizia privind partea grafică, de prezentare le aparține;
- proiecte în care accentul este pus pe partea de interfață grafică, prin care vreau să le dezvolt elevilor mei creativitatea, originalitatea și simțul estetic.

De asemenea, periodic, cu diverse ocazii le propun sesiuni de susținere de pagini web proprii dezvoltate de ei utilizând platforme free de dezvoltare site-uri web (wix.com, webs.com, wordpress.com, etc). Astfel îi încurajez să învețe prin descoperire, în ritm propriu, să se cunoască și să se autoinstruiască.,

Cu ajutorul tehnologiei, elevii au un control mai mare asupra produselor finale, precum și posibilitatea de a personaliza aceste produse. Elevii pot depăși limitele sălii de clasă colaborând cu alți elevi aflați la distanță prin intermediul email-ului sau al propriilor site-uri sau prezentându-și rezultatele învățării cu ajutorul instrumentelor multimedia.

BIBLIOGRAFIE:

<http://iteach.ro>.

Viorica Preda, *Învățarea bazată pe proiecte*, Arves, 2009.

ARTA TEATRALĂ ȘI EDUCAȚIA COPILOR ÎN CICLUL PRIMAR

PROF. ÎNV. PRIMAR LEVENTE OPRA
LICEUL TEHNOLOGIC „GÁBOR ÁRON”,
VLÁHIȚA, JUDEȚUL HARGHITA

Elaborating the theme “Playful and dramatic techniques in education” I conceived the work “Theatrical art and the education of children in the primary cycle” starting from the educational role of the theater.

Theatrical art offers both children and teachers the opportunity to use materials and tools available to anyone to make objects with which they can create the illusion of life and improvise real plays, with various characters and scenery.

Through such activities, the child emphasizes his stage presence, diction, facial expressions, self-confidence, the pleasure of reciting texts in front of the audience. Educational work thus becomes much more instructive and increases the volume of children's knowledge.

„Copilul trebuie, bineînțeles, să poată citi, scrie și socoti, dar în afară de aceasta sunt foarte importante uneltele, sportul, teatrul, tonul, culoarea și libertatea.”

- Alexander Sutherland -

Elaborând tema „Tehnici ludice și dramatice în educație” am conceput lucrarea „*Arta teatrală și educația copiilor în ciclul primar*” pornind de la rolul educativ al teatrului. Arta teatrală prin joc le oferă atât copiilor, cât și profesorilor posibilitatea de a folosi materiale și instrumente la îndemâna oricui pentru a confecționa obiecte cu ajutorul cărora vor putea crea iluzia vieții și improviza adevărate piese, cu personaje și decoruri variate. Prin intermediul unor astfel de activități, copilul își pune în valoare prezența scenică, dicția, mimica, siguranța de sine, plăcerea de a recita texte în fața publicului. Munca educativă devine, astfel, mult mai instructivă și sporește volumul de cunoștințe al copiilor.

Arta, în general, și în teatru, în special, contribuie la educarea gândirii reproductive și creative, inteligenței, imaginației, inventivității și spontaneității. Inițierea copiilor în procesul de creație teatrală le oferă posibilitatea de a-și manifesta creativitatea, personalitatea, preferințele, exprimarea liberă, pregătindu-i să-și formeze obișnuința de a lua atitudine față de ceea ce se întâmplă în jurul lor.

Prin *Teatru*, elevii își exersează lectura, memoria, capacitatea de comunicare orală, de adaptare la atmosfera specifică a unor astfel de situații. Copilul implicat într-o astfel de activitate va reuși mai ușor să-și învingă inhibițiile, emoțiile, să se manifeste spontan și dezinvolt, să se integreze într-un grup. Activitatea artistică a copiilor are un rol important în îmbogățirea culturii lor, în educația lor afectiv – estetică și, nu în ultimul rând, un rol distractiv

- recreativ. Copiii sunt talentați, toți pot să se exprime artistic într-un gen sau altul spre delectarea lor și a celor din jur. Procesul de transpunere scenică a unui rol oferă multiple posibilități de cultivare a personalității copilului. Elevii nu doar memorează și interpretează roluri, ci și ajută la confecționarea decorurilor, măștilor, a costumelor și a altor materiale de recuzită. Astfel de activități stimulează atât talentele artistice ale copiilor, cât și creativitatea lor.

Arta teatrală se învață prin joc, nu prin constrângere, de aceea atașez câteva exemple de jocuri simple pentru cei care vor ca educația teatrală să devină o plăcere:

Direcționează balonul

Participanții sunt împărțiți în perechi, după ce se obișnuiesc cu jocul, pot forma grupuri din mai multe persoane. Coordonatorul oferă fiecărui grup un balon, pe care trebuie să îl ghideze fără să-și folosească corpul. Pentru un grad de dificultate mai ridicat, balonul poate fi înlocuit de o pană sau fulg și coordonatorul poate delimita un traseu pe care se ghidează balonul sau până

Ține mingea sus

Participanții formează un cerc și pasează o minge (dimensiune medie, ușoară) de la unul la altul. Mingea circulă de la unul la altul, fără să fie oprită sau ținută de cineva. În același timp, de fiecare dată când mingea este lovită, întregul grup numără cu voce tare în ordine crescătoare, pornind de la 1, numărul loviturilor. Dacă mingea atinge solul, se reîncepe numărătoarea de la 1. Mingea poate fi lovită cu orice parte a corpului, important este ca ea să rămână în aer. Participanții pot ieși din cerc ca să lovească mingea, apoi revin pe cerc. Participanții învață să 15 coopereze, să cedeze atunci când este cazul și să intervină pentru ca mingea să rămână în aer.

Să văd mai bine

Câte scaune sunt în sală? Participanții observă toate lucrurile din spațiul în care se lucrează, de exemplu: numărul de bănci, lămpi, scaune, tablouri, flori, numărul bucăților de parchet, numărul bucăților din care este asamblată jaluzeaua etc. Apoi, sunt întrebați despre cele observate, de exemplu: „Câte becuri sunt în clasă?”. La finalul jocului, fiecare participant știe precis care este numărul obiectelor care îl înconjoară.

Colegul meu

Participanții formează un cerc. Li se oferă 10 minute să-și observe în detaliu colegii (culoarea ochilor, lungimea părului, tipul de cercei, numărul dungilor de pe tricou, culoarea pantalonilor, tipul de încălțăminte). Apoi, se întorc cu spatele la cerc și închid ochii. Coordonatorul alege un participant care merge în mijlocul cercului, iar restul răspunde întrebărilor legate de coleg. De exemplu: Cine poate să descrie cum arată cerceii Mariei (cea care se află în centrul cercului)? Ce este scris pe tricoul Mariei?

Oglinda

Etapa 1. Participanții sunt împărțiți în perechi, unul cu fața la celălalt. Coordonatorul le explică că între ei există o oglindă imaginară; prin urmare, mișcările lor trebuie să fie simultane și identice. Jocul este inițiat de unul dintre cei doi, iar apoi rolurile sunt inversate. Mișcările lor trebuie să fie ample și lente.

Etapa 2. După ce participanții reușesc să reproducă cu ușurință și exactitate mișcările propuse de colegii lor, inițierea mișcării poate fi preluată de oricare dintre cei doi parteneri fără intervenția coordonatorului.

Etapa 3. Perechile încep să se deplaseze în spațiul de lucru păstrând oglinda imaginată dintre ei. Jocul poate continua, schimbând partenerii de lucru.

Etapa 4. Participanții sunt organizați în grupuri de câte patru. Doi dintre ei se joacă de-a oglinda, iar ceilalți doi le observă mișcarea, încercând să își dea seama acțiunea propusă de primii (de exemplu: spălatul pe dinți, gătitul clătitelor, scuturarea covorului etc.). În momentul deslușirii acțiunii propuse, aceștia preiau mișcarea exactă a colegilor. Jocul se poate dezvolta pe mai multe direcții în funcție de imaginația coordonatorului, a participanților și de nevoile grupului cu care se lucrează.

Diferențe

Participanții sunt așezați în două șiruri, față în față. Fiecare trebuie să îl observe pe cel din fața lui. Ambele șiruri se întorc apoi cu spatele și fiecare participant modifică două elemente în ceea ce privește aspectul lor fizic; de exemplu: despletirea părului, scoaterea unui cercel, dezlegarea șiretului, suflecarea mânecii etc. Apoi, revin în poziția inițială și fiecare participant trebuie să descopere care sunt cele două schimbări făcute de partenerul din fața lui. Coordonatorul îi întreabă pe rând și așteaptă validarea din partea fiecărui participant.

Ce am în ghiozdan?

Etapa 1. Participanții închid ochii și pipăie cu atenție fiecare element pe care ei îl au în ghiozdan, analizând cu atenție detaliile, de exemplu: temperatură, aderență, greutate, formă etc.

Etapa 2. Participanții se așază în cerc, cu ochii închiși. Coordonatorul alege un obiect pe care îl pasează de la un participant la altul. La sfârșit, coordonatorul îi întreabă ce obiect au pipăit.

Fabrica de obiecte

Participanții formează un cerc și se plasează un obiect (pornind de la un obiect simplu și ajungând la unul mai complicat, de exemplu: minge, pix, ghiozdan, păpușă etc.) în centru. Pe rând, fiecare participant acționează cu obiectul, transformându-i utilitatea. Cei de pe margine îl observă și trebuie să își dea seama în ce s-a transformat obiectul inițial. De exemplu: dacă se mușcă din minge, aceasta devine măr; dacă pixul se pune la subraț, devine termometru etc.

Reclama

Coordonatorul pregătește niște teme scrise pe bucăți de hârtie, pe care participanții le extrag. Pe baza temei date, fiecare creează o poveste de tip reclamă, fără să folosească „și”, „dar” și „ăăăă”, pauze lungi sau să vorbească lent. De exemplu: pastă de dinți – „Dacă vă spălați cu această pastă de dinți dimineața, la prânz, seara chiar, veți visa numai lucruri frumoase seară de seară. Încercați pentru a vă convinge!”. Se recomandă să existe teme pentru fiecare participant pentru a nu se repeta.

Poveste pe cerc

Participanții formează un cerc. Coordonatorul propune o frază de început, apoi pot propune și copiii. De exemplu: Bunica mi-a împletit într-o zi un fular foarte lung... De aici, pe rând fiecare continuă povestea, folosindu-și imaginația, în funcție de ordinea indicată de către coordonator printr-o atingere pe umăr (oprește pe cel care vorbește și pornește pe altcineva) sau stabilită de către participanți, care își aruncă unul altuia o minge.

BIBLIOGRAFIE:

- Bogdana Darie, Romina Sehlanec, Andreea Jicman, *Jocuri teatrale*, UNATC Press, 2016.
- Camelia Popa, *Propunere de programă pentru disciplina Educație teatrală*, înaintată MECȘ în luna mai 2016 – comisiile pentru reformarea curriculumului.
- Georgeta Munteanu, E. Bolag, *Literatura pentru copii*, Manual pentru liceele pedagogice, E.D.P., București 1970.
- Gh. Alexandru, Eugenia Șincan, *Îndrumător metodic pentru învățători, părinți și elevi*, Editura Gheorghe - Cârțu Alexandru, Craiova, 1993.
- Teatru pentru copii*, Editura Ion Creangă.
- Culegere de texte literare pentru elevii claselor I – IV*, Editura Universal Pan, 1995.

UNIVERSUL LUDIC AL CLASEI PREGĂTITOARE

PROF. ÎNV. PRIMAR MIHAELA PĂNESCU

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 3,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

With time and patience, any teacher can integrate cooperative learning into the teaching-learning process, even in the preparatory class. The key to success is to maintain high expectations, to give pupils a group and individual responsibility and to create a classroom environment where cooperation is encouraged. The teacher's role is to mediate, and he will coordinate activities "in the shadow", encouraging free expression of children, communication, mutual respect, while also valuing children's interests.

Debutul micii școlarități se dovedește a fi o adevărată provocare pentru toți cei implicați: elevi, părinți, profesori. Însă, dacă se va pleca de la ideea că această clasă pregătitoare este un univers al poveștilor și al învățării prin joc, că este modalitatea de a aduce școala către copil și nu copilul către școală și dacă se va centra procesul de învățare pe competențe și nu pe cunoștințe, atunci totul va decurge firesc, natural și cât se poate de plăcut.

„Procesul de învățare ar trebui să fie distractiv, folosind o metodologie adaptată, diversă și incitantă. Dacă învățarea nu e distractivă, vom face eforturi imense, atât elevii, cât și noi, profesorii.” (J. Olsen și Th. W. Nielsen, 2009) Activitatea de predare-învățare trebuie să devină, o aventură a cunoașterii” în care copilul este provocat să participe după puterile lui, iar rolul profesorului constă mai mult în cel de stimulare, dirijare și de motivare, printr-o participare entuziastă și printr-o abordare ludică.

Din punctul meu de vedere, mai ales la clasa pregătitoare, pentru a-i atrage pe elevi, cadrul didactic trebuie să realizeze adevărate “lecții-spectacol”, să fie un actor și un regizor desăvârșit, neexcluzând caracterul activ-participativ din partea elevilor (nici lor nu le-ar plăcea să fie simpli spectatori). Prin „lecție-spectacol” înțeleg activități foarte atractive, animate de un bogat material didactic, din care nu va lipsi tehnica modernă audio-video.

Orele sau activitățile de la clasă trebuie să plece de la elementul de fascinație – o curiozitate, o surpriză, o imagine, un joc, o mascotă... măcar câte un element de ”wow”, ceva care să le stârnească atenția, mirarea și curiozitatea. În acest sens, la începutul clasei pregătitoare, se pot confecționa mascotele clasei, pe care le însuflețim și denumim (nume date de către copii). De asemenea, o putem confecționa pe Domnișoara Alfabet, cea care ne aduce de fiecare dată litera nouă (confecționată de către bunicul ei, Moș Alfabet) și care ne istorisește atât de frumos povestea literelor.

Implicarea elevilor în “lecțiile-spectacol” este esențială, ei având nevoie să plece de la concret, de la experiment. Copilul de astăzi învață foarte bine prin joc de rol, prin punerea în pielea personajelor, prin experiențe în care este provocat să participe după puterile proprii, întâlnind probleme și situații de învățare menite să-l determine să le analizeze, să le examineze și să descopere soluții plauzibile. Fiecare elev poate deține câte o marionetă, prin intermediul

căreia interacționează unii cu alții (chiar și în recreații), creează povești și situații de viață care se dezbat și din care se învață lucruri noi. Pe rând, le sunt atribuite roluri, cum ar fi: ” vorbitor”, ” povestitor”, ” interogator”, ” corector”, ” contrazicător”, ” personajul pozitiv”, ” personajul negativ”, dând naștere unor activități de învățare care să permită elevilor să descopere singuri faptele, să-și valorifice cunoștințele și capacitățile anterioare. Acestea pot provoca trăiri puternice, dar benefice, fiind cunoscut faptul că „toată învățarea are o bază emoțională”, Platon.

La clasa pregătitoare, elevul învață cel mai bine, dacă se mișcă; el are mare nevoie de mobilitate și diversitate. Profesorul poate organiza ora, astfel încât să existe momente de deplasare, cu un scop anume, din bancă, de regrupare, de schimbare de rol, etc. În ciuda faptului că nu avem spațiu suficient în clasă, eu încerc să îi determin pe elevii mei să se miște cât mai mult și mai variat, pe fundal muzical sau fără, în clasă, pe holul sau în curtea școlii. Astfel, activitățile sunt dinamice, pline de energie pozitivă, respectând în același timp regulile jocului și având un scop bine definit.

Ioan Neacșu afirma că, educatorii sunt solicitați astăzi, în mod continuu, să promoveze învățarea eficientă. Și nu orice învățare eficientă, ci una participativă, activă și creativă.” Acest tip de învățare nu se poate realiza cu elevi înțepenți în bănci ținute în podea. Este nevoie de mobilier modular, cu ajutorul căruia putem împărți spațiul sălii în „centre de activitate” bine delimitate, în care elevii pot lucra în grupuri, își pot exprima opiniile în discuții incitante. Rolul învățătorului este acela de mediator, el va coordona activitățile „din umbră”, încurajând exprimarea liberă a copiilor, comunicarea, respectul reciproc, valorizând, în același timp, și interesele copiilor.

Cu timp și răbdare, orice profesor poate integra învățarea prin cooperare în procesul de predare-învățare, chiar și la clasa pregătitoare. Cheia succesului constă în menținerea unor așteptări înalte, răspunderea individuală și de grup a elevilor și crearea unui mediu, în sala de clasă, în care cooperarea să fie încurajată. În clasa mea, organizez foarte des astfel de activități, copiii fiind deja obișnuiți să lucreze în echipă, în bănci (așezate în diverse moduri) sau pe jos (pe pernițe).

Revenind la specificul clasei pregătitoare, consider că activitățile integrate de învățare trebuie să se bazeze pe joc, mișcare și dramatizare. Profesorul-actor care intră în scenă la fiecare oră trebuie să își lase la ușa clasei toate grijile și problemele, să fie atent la reacția „publicului” și dacă acesta nu a fost atras, atunci să încerce să schimbe ceva: metoda, mijloacele sau mesajul. El are sufletul mereu tânăr, puterea de a trece peste neajunsurile sistemului, abilitatea de a găsi soluții pentru problemele elevilor, de a se bucura alături de ei, de a-i încuraja, de a-i ajuta și de a-i iubi.

BIBLIOGRAFIE:

- Neacșu, Ioan, *Metode și tehnici de învățare eficientă. Fundamente și practici de succes- Profesorul de succes*, București, Editura, Polirom, 2014.
- Amabile, Teresa, *Creativitatea ca mod de viață*, București, Editura Știință și Tehnică, 1989.
- Olsen, Jerry; Nielsen, Thomas, *Noi metode și strategii pentru managementul clasei*, București, Editura DPH, 2009.

TEACHING ENGLISH THROUGH DRAMA

PROF. ANCA PITIC

*COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚEICA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI*

According to many studies, both learners and teachers need to employ what they know and invest in their abilities and skills to reach their goals in the teaching-learning process. Most of the times, EFL teachers vary their strategies in order to facilitate teaching and deliver new language to their learners, who should apply and use what they have learnt in different contexts or real-life situations.

It is important to encourage learners to employ their skills by using the language orally and interactively both in and out of the classroom. Thus, language learners should first practice situations related to real life that incorporate new vocabulary they want to learn and then further implement that new vocabulary in other situations.

As a learner-centered approach drama allows learners to become active participants in the learning/teaching process. Some research studies (Maley and Duff 2001, Phillips, 2003) show that drama activities can motivate language learners and teachers. Drama activities let students to communicate in the foreign language including those with limited vocabulary (Aldavero, 2008).

The main five types of drama activities for learning language are: *mime, storytelling, role play, simulation, and improvisation.*

Mime is defined as “the use of gesture, body posture, and facial expression in order to communicate ideas, feelings, and relationships with little or no accompanying sounds or speech” (Cottrell, 1984, p. 134). Mime also helps improving learners’ sense of imagination and observation, and it can also provide them with a great feeling of enjoyment and make them very enthusiastic (Hayes, 1984, p. 28).

Storytelling is an activity in which learners can create stories individually or in small groups and then share them with the whole class. “Learning English through stories can lay the foundations for secondary school in terms of learning basic language functions and structures, vocabulary, and language-learning skills” (Brewster et al., 1992, p. 2).

Role play is described as one of the most utilised activities applied in EFL courses. It allows EFL learners to practice English language actively and dynamically. Role play can be defined as a type of student behaviour in a certain context. Tompkins (2001) defined role play as “one of the classroom teaching techniques that encourage students to participate actively in the process of learning English. Thereby, foreign language students practice the target language in context similar to real-life situations where stress and shyness are removed” (p. 1). Role play can assist learners to be more interested and involved in learning by applying prior knowledge in shape of action, valuating alternatives, solving problems, and finding solutions. Learners manage to develop a varied range of abilities, such as initiative, self-confidence, group work, and communication in general. Role play could also be an important

technique in teaching vocabulary because it provides students with more opportunities to practice new vocabulary items in different social contexts and in different social roles. In addition, it allows students to achieve a higher level of motivation and put themselves in another person's shoes, which expands their imagination.

The fourth active and practical drama activity is *simulation*. Simulations in language learning can be referred to as "communication" simulations since they are designed in order to construct communicative realities (Bambrough, 1994, p. 16). The main goal of a simulation is to draw students into the representation of a real-life structure. A simulation involves unexpected events in which "real communication," not played or acted dialogue, can happen. In simulations, "a providing environment must be simulated. This activity can potentially promote students' fluency and enliven their sense of belonging to the class as a whole.

The fifth method, which is often used to deal with shy students, is *improvisation*. According to Adu and Adu (2014), improvisation is defined as the practice of acting, singing, talking, creating artworks, or reacting in the moment and in response to an immediate situation or inner feelings. However, in some occasions, language teachers may realise that a certain piece of instructional media may not be available in a lesson, thus improvisation can be presented in such cases. Creative improvisations occur in a collective participatory atmosphere as opposed to an individualised teaching and learning context (Lidia & Sara, 2010).

A few examples of drama activities that teachers can incorporate into their teaching repertoire will be presented below.

Body talk, no words or sounds, (elementary)

The teacher can show some basic actions or expressions (such as I am happy / sad/ strong/ cold/ hungry/ etc.) for students and then have students respond by imitating the teacher (Heldenbrand, 2005, p.33).

Going on a trip (intermediate –up)

A group of students are taking a trip to somewhere. They use miming to share what items they need to take and each one is deputized for a position like the bus driver, the paramedic doctor, the tour guide, etc. (ibid, p.34).

Putting a story into play (intermediate)

There are many stories that are perfect for this type of activity. Considering the proficiency level of the students, the teacher chooses a short story and assigns each student a role to play. Some pre-teaching may be necessary but if students know the story or have listened to it in prior lessons they can reach a better preparation level (Sam, W.Y.1990, P.10).

City official's round table (upper – intermediate)

Every and each student is given a role to play, say the head of the police department, the mayor, representative of the school staff, etc. Students by different professional tags discuss problems of their neighbourhood, city or country (Vani Chuhan, 2004).

By having a taste of creativity and imagination, teachers can adjust these activities to their students' level or come up with some other forms of drama activities.

To conclude, using drama activities in class might prove to have a significant impact on the acquisition of language and developing communicative competence.

BIBLIOGRAPHY:

- Adu, F. O., & Adu, E. I. (2014), Improvisation as a tool for improving the teachers knowledge in basic technology, *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 4(1), 14-18, <https://doi.org/10.9790/7388-04111418>.
- Aldavero, V. A. (2008), *Drama in the development of oral spontaneous communication*.
- Blatner, A. (2009), *Role playing in education*, Retrieved from <https://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.htm>.
- Brumfit, C. (1991). *The communicative approach to language teaching*. Oxford, Oxford University Press.
- Cottrell, J. (1984). *Teaching with creative dramatics*. Lincolnwood: National Textbook Company.
- Dougill, J. (1987). *Drama activities for language learning*. London: Macmillan.
- Hayes, S. K. (1984). *Drama as a second language: A practical handbook for language teachers*. National Extension College: Cambridge.
- Holden, S. (1981). *Drama in language teaching*. London: Longman.
- Lidia, M., & Sara, C. (2010). Exploration and improvisation: The use of creative strategies in instrumental teaching.
- Maley, A., & Duff, A. (2001). *Drama techniques in language learning: A resource book for communication activities for language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tompkins, P. K. (2001). *The role playing simulation*. *TESL*, IV(8), 4.

JOCUL DIDACTIC ÎN LECȚIILE DE FIZICĂ

PROF. MĂDICA PÎTPEA

LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

Summary:

In this paper I approached how the didactic game can be included in physics classes. Regardless of the stage of the lesson in which it takes place, it enriches the students' knowledge and highlights it in a creative and dynamic way.

I illustrated this fact by describing two didactic games, developed during the recap lessons at the end of 12th grade, when most students are focused on preparing for the baccalaureate exam.

Jocul este activitate specifică perioadei copilărie. Prin joc copilul mic caută să înțeleagă lumea în care trăiește. Dar jocul, sub diversele lui forme este conștient desfășurat la orice vârstă.

Copilul mic, se joacă mai întâi acasă, singur sau cu părinții ori frații lui. Urmează jocul cu prietenii și copilul a ieșit deja în societate! Merge apoi la grădiniță și școală, unde jocul condus cu tact și competență capătă valențe formativ - educative, devenind astfel joc didactic.

Jocul didactic poate fi aplicat ca metodă didactică la toate clasele, la toate disciplinele de învățământ, chiar și în activitățile de formare a adulților. El poate fi integrat în oricare din etapele unei lecții pentru că el poate transmite cunoștințe integrându-le în cele deja asimilate, consolidează și evaluează, prin antrenarea capacității creatoare a elevilor.

Ca activitate de învățare, jocul didactic, poate fi orientat spre investigație și descoperire. Deloc de neglijat, caracterul dinamic și atractiv al acestuia precum și buna dispoziție indusă elevilor și de ce nu și profesorului.

Reușita jocului didactic depinde de proiectarea și organizarea metodică a acestuia, de modul în care profesorul reușește să obțină o deplină concordanță între elementele lui definitorii.

Profesorul, ca inițiator al jocului, este obligatoriu să aibă în vedere realizarea obligatorie a următoarelor aspecte:

- stabilirea jocului adecvat
- pregătirea (acțiunilor, materialelor)
- organizarea judicioasă cu respectarea tuturor etapelor
- asigurarea strategiei de dirijare
- stimularea elevilor pentru o participare activă
- realizarea unei atmosfere favorabile desfășurării tuturor activităților
- diversificarea elementelor de joc

Fizica, știință a naturii, dispune de nenumărate posibilități prin care să stârnească curiozitatea și mai ales interesul elevilor. Explicarea fenomenelor din natură, a proceselor din viața de zi cu zi, aplicațiile în tehnică și dezvoltarea tehnologiilor „de top” precum și noile descoperiri științifice, pot fi deosebit de atractive pentru elevi. Devine important și cu siguranță provocator pentru un profesor să aleagă modul prin care „să dea” elevului dorința ca acesta să afle, să-l determine să se întrebe, să caute și să își explice.

Frumoasă, dar deloc ușoară (părerea multor elevi), fizica solicită elevului un timp considerabil pentru studiul ei. Ori elevul, are de multe ori alte priorități sau tentații, care-i fac „timpul de acasă” deosebit de prețios. În acest context, profesorul de fizică, trebuie să găsească calea spre implicarea maximă a elevului în clasă, la ora de curs, unde simpla transmitere de cunoștințe este demult depășită. La toate acestea, se mai adaugă și faptul că în liceu, disciplina fizică este trecută doar ca o opțiune atât pentru lucrările scrise semestriale, cât și ca probă de bacalaureat (mă refer aici la clasele cu profil real/ filiera teoretică).

În aceste reale condiții nu ne rămâne decât să-i dăm dreptate lui Albert Einstein (și pentru a câta oară!), care spunea „Cea mai frumoasă și mai profundă trăire omenească este misterul.” și să ne transformăm ora de fizică până acolo încât, în aceasta putem viziona mici filmulețe, pentru că așa se poate înțelege mai bine amploarea și dezastrul lăsat în urmă de un accident nuclear, sau să ne transformăm laboratorul pentru un timp limitat în sală de dans, pentru că așa se înțelege (simți) și mai bine relația dintre masa unui corp și inerția sa.

Există în fizică multe teme la care noi, profesorii, să adaptăm sau să concepem un joc, la care elevii să participe individual sau cel mai des în echipe, dar obligatoriu toți. Aceste jocuri sunt adaptate momentului lecției dar țin seama și de specificul clasei (este obligatoriu antrenarea și a copiilor cu diverse dizabilități pentru care concepem activități specifice, oferind ajutorul necesar pentru integrarea în echipă/colectiv).

În ultimii ani, împreună cu elevii, am realizat mai multe jocuri didactice cum ar fi:

- Fizicieni (clasa a XII-a) – laureați Nobel
- Fizicieni și descoperirile lor
- Legi și principii (mecanică, optică, termodinamică)
- Mărimi fizice (mecanică, termodinamică, electricitate)
- Sistemul Internațional al unităților de măsură (fundamentale, derivate)
- Harababura unităților de măsură (multipli și submultipli)
- Volei fizic (mecanică, optică, electricitate, atomică, nucleară)
- Reprezintă și ...râzi!
- Scrie o poezie!
- Ghicitoarea fizică!
- Dominoul fizic
- Caută și ... găsește!

În cele ce urmează, descriu mai întâi jocul „Caută și... găsește!”, desfășurat la o oră de recapitulare cu tema „Fizica nucleului”, la clasa a XII-a. Am împărțit clasa în 4 grupe a 5-6 elevi. Fiecărei grupe i-am distribuit fișe pe care am scris următoarele cuvinte sau fragmente de cuvinte întâlnite în studiul capitolului: ato, nu, re, Cerna, pro, parti, activ, niu, drog, gen, en, culă, ară, niu, mic, actor, vodă, oxi, element, polo, hi, ton, clei, ura, radio. În urma consultărilor din grupe, elevii găsesc următoarele 12 cuvinte: atomic, reactor, Cernavodă, nucleu, proton, radioactiv, uraniu, hidrogen, oxigen, poloniu, particulă, elementară. Cuvintele formate sunt scrise pe o coală și prezentate pe fleep-chart.

În funcție de timpul necesar formării cuvintelor jocul poate fi continuat cu cel de „Volei fizic”. Dar de această dată cele patru grupe, se unesc două câte două și își formează câte o

echipă de 6 jucători. Ceilalți devin rezerve. Servește echipa care a reușit să formeze prima cuvintele. Servit înseamnă de fapt, adresarea unei întrebări unui reprezentant al echipei adverse. Întrebările adresate se vor lega de cuvintele formate. De exemplu: „Ce tip de centrală nucleară este construită la Cernavodă?” sau „Cu ce moderator funcționează centrala nucleară de la Cernavodă?”. Dacă jucătorul cărui i s-a adresat întrebarea nu cunoaște răspunsul, o poate pasa unui coechipier. Dacă nici acesta nu cunoaște răspunsul, o pasează și el. În cazul în care nu se oferă un răspuns corect din partea celor de la echipa adversă, cel ce a pus întrebarea trebuie să dea răspunsul și câștigă un punct. Dacă un jucător din echipa care a primit întrebarea dă răspunsul corect, câștigă un punct pentru echipa sa și dreptul de a servi. Pot fi adăugate reguli diverse la dorința elevilor sau a profesorului.

Jocurile prezentate mai sus, dar și altele, mă ajută să-mi organizez cât mai atractiv și interesant activitatea în cadrul lecțiilor de fizică. În mod intenționat am exemplificat printr-un joc desfășurat cu elevi din clasa a XII-a, în cea mai mare parte majori, pentru a arăta că „jocul nu are vârstă” și că el poate fi un „refugiu” și, uneori, chiar rezolvarea unor situații nu tocmai ușoare.

BIBLIOGRAFIE:

Stan, Floarea, *Jocul didactic*, Editura Rovimed, Bacău, 2013.

WEBOGRAFIE:

<https://cuvintecelbre.ro/citate/autori/albert-einstein/>.

https://www.youtube.com/watch?v=f1Y25K4yZsw_

PREDARE ȘI ÎNVĂȚARE CU SUPORTUL RESURSELOR WEB

PROF. MIHAELA VALENTINA EMILIA PÎRVULESCU
LICEUL TEHNOLOGIC „DOMNUL TUDOR”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

Even though the traditional education has many advantages through using web resources, we can say that not always these e-learning methods are the most effective. It is obvious that the number of web resources users is growing higher at the same time with the quality of education. This type of e-learning education becomes more and more used in comparison with the traditional one and the students have the tendency to associate the internet with a real teacher.

Resursele Web au devenit indispensabile în predare, învățare și evaluare. Noile tehnologii oferă o gamă variată de aplicații, metodele convenționale de predare având din ce în ce mai mult o alternativă viabilă. Aplicațiile Web sunt mult mai complexe, accesibile și variate, astfel cei care învață pot accesa de acasă resursele necesare, doar cu câteva click-uri.

Modul de învățare tradițional a devenit greu de gestionat în comparație cu învățământul bazat pe resursele Web. Putem spune că acest tip de resurse reprezintă de fapt noile cărți ale epocii moderne.

Web site-ul este un instrument nou, foarte eficient, care facilitează procesul de predare-învățare și nu numai. Web-ul asigură elevilor un pachet variat de informații științifice fiind incluse în baze de date, biblioteci online, etc. Atât profesorii cât și elevii pot schimba idei, opinii, prin intermediul e-mailului, chat-ului sau site-uri de socializare. Aceștia pot organiza excursii virtuale în muzee de artă sau știință, în centrele de cercetare, locuri mai greu accesibile elevilor. De asemenea, elevii pot publica proiecte, lucrări online acestea fiind vizualizate și evaluate fie de cadrele didactice, fie de colegi.

E-learning vs învățământul tradițional

Clasa este acum un mediu virtual de învățare iar aceasta nu mai este determinată de timp și spațiu. Lecțiile on-line pot prezenta același conținut și pot fi dezbătute la fel ca și lecțiile “convenționale”. Avantajul este faptul că aceste lecții pot fi accesate oricând și oriunde. În condițiile unei motivații suficiente, orice student care are acces la un calculator poate obține o educație cel puțin egală cu unul care beneficiază de un program tradițional.

Învățământul bazat pe resurse Web prezintă numeroase avantaje față de învățământul tradițional. Cursanții își pot alege domeniile de cunoaștere, își pot urmări propriile interese și pot accesa informațiile la propriul nivel. Timpul nu este determinat că într-o sală de curs, programul fiind mult mai flexibil. Elevii pot accelera procesul de învățare sau îl pot încetini. Acest tip de învățare permite atât elevilor cât și profesorilor să interacționeze într-o comunitate on-line fără a fi prezenți în același loc sau timp.

Elevii au posibilitatea de a prezenta mai multe informații procesate cu atenție fără a mai fi implicați emoțional. Spre exemplu într-o discuție on-line, elevii introvertiți tind să fie mai activi din mai multe motive. În mediul virtual, inhibiția cauzată de aspectul fizic este diminuată. Astfel, elevii au mai mult timp pentru dezvoltarea cognitivă, pentru adaptarea, corectarea și prezentarea ideilor fără distractori din afară. Ei nu trebuie să concureze cu extravertiții din punct de vedere emoțional, care tind să domine sala de clasa într-un timp relativ scurt.

Acest tip de învățământ permite profesorului personalizarea cursurilor, introducerea de link-uri externe, slide-uri PowerPoint, documente de tip audio și video în clasa să virtuală. Astfel elevul devine un „căutător de cunoaștere, mai degrabă decât un depozit” (Freire, 1970).

Accesul factorilor implicați în activitatea educațională la resursele web cresc calitatea procesului de învățământ. Internetul este aproape indispensabil atât pentru elevi cât și pentru profesori. Acesta îmbunătățește procesul de predare-învățare, ajută la transmiterea informațiilor de către profesori și la asimilarea acestora de către elevi. Cele mai populare aplicații utilizate în acest domeniu sunt cele de desen sau prezentare, organizare, calcul tabelar, navigare pe web, aplicații de pregătire pe computer, e-mail, site-uri de socializare.

Cu ajutorul resurselor web cadrele didactice au posibilitatea de:

- a se informa, documenta și extrage informații utile dezvoltării lor profesionale;
- a vizita site-ul ministerului, inspectoratului pentru a fi la curent cu noile programe școlare și cu programele în derulare la care pot participa; de asemenea, pot accesa forumuri dedicate cadrelor didactice și pot comunica cu colegi din alte școli pe teme de interes comun;
- a accesa informații de pe site-uri de tip wiki (exerciții de auto-evaluare/teste);
- a declanșa desfășurarea unor activități/aplicații;
- a crea o bibliotecă on-line, etc.

În același timp însă, resursele Web pot influența învățământul într-un mod negativ. În multe universități, educație on-line este egală cu postarea cursurilor pe o platformă de specialitate. Desigur că acest lucru este absolut util, dar de multe ori informațiile nu mai sunt asimilate de către elevi așa cum ar fi trebuit să fie.

Cele mai utilizate instrumente Web în educație:

- *E-mailul* – face conexiunea între două sau mai multe persoane care au o adresă de e-mail. De asemenea, prin intermediul acestui instrument se poate trimite același mesaj (mail) către mai multe persoane, în același timp, fără a mai fi necesară duplicarea acestuia. Grupurile sunt un alt motiv pentru folosire e-mailului. Acestea oferă posibilitatea susținerii unei discuții cu un grup de persoane prin e-mail, cu condiția ca toți aceștia să aibă o adresă de e-mail, prin care să poată fi contactați.
- *Forumuri de discuții* – oferă posibilitatea de interacționare, discuții și schimb de experiență cu ceilalți utilizatori fără a fi necesar ca aceștia să fie conectați sau se afle în același timp și în același loc cu tine.
- *Chat-ul* – oferă posibilitatea de a discuta cu oricine se afla conectat la rețea în același timp, și care folosește același program. Este similar cu o conversație telefonică, folosind, însă, tastatura.
- *Video conferințe* – pentru comunicarea prin intermediul camerei web la distanță.
- *Rețele sociale* (social networks). Este un software pentru crearea online a unor rețele sociale pentru comunități care au activități comune pe Web sau sunt interesați în exploatarea intereselor și activitățile altora.

Servicii pentru partajarea conținutului grafic (photo sharing). Este un serviciu pentru găzduirea imaginilor, numit, de asemenea, serviciu de partajare de imagini. Acesta permite utilizatorilor să încarce imagini pe un site Web.

Servicii pentru partajarea conținutului audio/video (video sharing). Este un serviciu Web de găzduire video și permite indivizilor să încarce videoclipuri pe un site Web. Serviciul poate stoca videoclipul pe serverul sau și îl va afișa într-un format care să permită și altor vizitatori să îl vizioneze.

Servicii pentru partajarea prezentărilor. Ca și alte servicii de tip social sharing, utilizatorii pot adăuga conținut (PowerPoint), marcaje și comentarii.

Putem spune despre aceste instrumente că au un rol foarte important pentru cadrele didactice, acestea având posibilitatea să: coordoneze o conferință, un proiect sau un colocviu, să realizeze prezentări, să gestioneze documentele unei clase/grup, să creeze un spațiu de dezbateri și discuții pentru membrii unei clase/grup sau să colecteze date.

BIBLIOGRAFIE:

- Făt, Silvia & Adrian Labăr. *Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație*, EduTIC 2009, Raport de cercetare evaluativă, București, Centrul pentru Inovare în Educație, 2009.
www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009.
Raport, [fhttp://www.1educat.ro/resurse/software_educational/tehnologii_in_educatie.pdf](http://www.1educat.ro/resurse/software_educational/tehnologii_in_educatie.pdf).
<http://www.scoaladevara.eu/program/module/utilizarea-noilor-tehnologii-in-educatie>
<http://webcache.googleusercontent.com/>.

TEHNICI MODERNE ÎN EDUCAȚIA ONLINE

MARIA CARMEN PLEȘA

COLEGIUL TEHNIC „COSTIN D. NENIȚESCU”,

PITEȘTI, JUDEȚUL ARGEȘ

Abstract: The online student class is for me the "room" in which I live with my children. During this pandemic, we experienced online learning, which was a challenge for both teachers and students. In the instructive-educational process, we used interactive methods that have in the center of participation in the lesson - the student.

Keywords: student class, pandemic, online learning, challenge, interactive methods.

În cadrul colectivului de elevi activitățile pe care le desfășor le planific și le structurez în funcție de nivelul elevilor urmând să-l modific ulterior, în unele situații, adaptându-l la situațiile speciale descoperite sau ivite pe parcurs.

Împreună cu elevii ne organizăm activitățile care țin de clasa în care învățăm, activitățile recreative pe care ni le propunem precum și activitățile care țin de instruirea, de formarea lor ca oameni, ca viitori membrii adulți ai societății.

În cadrul procesului instructiv educativ noi și implicit eu în calitate de cadru didactic trebuie să fim dirijori, conducători în cadrul activității pe care o depunem la catedră precum și în momentele în care avem activități recreative împreună cu elevii.

Eu încerc în cadrul acestui rol să fiu și conducător pentru cei ce își doresc să fie protejați de rolul acesta al meu, dar încerc să fiu și alături de ei, la egalitate cu ei, lăsându-i uneori pe ei să conducă, eu fiind de fapt, conducătorul din umbră.

A început un nou an școlar. Am început bine. S-a finalizat cu bine primul semestru și am intrat în semestrul II. Lucrurile s-au desfășurat frumos, normal, în lunile Ianuarie, Februarie și începutul lunii Martie. Apoi, a urmat anunțul unei stări de pandemie. Școala normală a devenit Școala online.

Pot să spun că ne-a luat pe nepregătite, și pe noi, ca profesori, și pe elevi. A urmat o perioadă în care am fost cu toții elevi. Ca profesori, am urmat cursuri de perfecționare înainte de pandemie, în care am învățat ”abc-ul ” lucrului pe platformă, dar, nu am fost puși niciodată în situația de a lucra online cu elevii.

Profesorii au pregătit lecții, teste, diverse materiale de informare, predare, evaluare. Toate acestea au fost postate pe platforma¹. O parte interesantă a lucrului pe platformă a fost Forumul profesorilor. Elevii au profitat de această oportunitate și au reușit să converseze cu profesorii pe forum. S-au abordat discuții legate de materialele postate, s-au exprimat păreri personale. S-au pus întrebări și s-au primit răspunsuri. Toate acestea au fost o provocare pentru copii.

¹ https://109.102.228.178/moodle_training/.

Pentru unii elevii de la clasele de profesională, care nu aveau posibilitatea de a accesa platforma de pe un dispozitiv precum desktop sau laptop și aveau numai smartphone cu acces la internet, a fost o adevărată aventură. Atunci când reușeau, era o adevărată victorie. Satisfacțiile erau depline.

Ca o concluzie, școala online a fost un lucru bun în această perioadă. Dar, la un feedback către elevi, aceștia și-au exprimat regretul că nu pot fi împreună, față în față, cu colegii și profesorii.

Clasa de elevi online, este pentru mine ”camera” în care locuiesc cu copiii mei. Spun aceasta deoarece nu există clasă în care să nu te atașezi sentimental de copii, chiar dacă fac pozne și te supără, chiar dacă nu sunt toți copiii dintr-o clasă deschiși și apropiați de tine. Întotdeauna îi simți ca proprii tăi copii, întotdeauna te gândești prin prisma copiilor tăi atunci când te gândești la ei.

Pentru a-i ajuta în procesul instructiv-educativ folosim metode moderne de predare-evaluare-învățare².

Cele mai eficiente sunt metodele interactive utilizate în predarea și evaluarea lecțiilor, metode care situează în centrul participării la lecție – elevul. În cadrul acestor lecții oferim un exemplu de metodă de evaluare interactivă utilizată la Modulul – Tehnologie generală mecanică.

PROIECT DE TEHNOLOGIE DIDACTICĂ

CLASA: a IX-a

MATERIA: LĂCĂTUȘERIE GENERALĂ MECANICĂ

Modulul III – UC 2 – Lăcătușerie generală Operații de lăcătușerie generală

SUBIECTUL LECȚIEI: Operații de lăcătușerie și asamblări mecanice

TIPUL LECȚIEI: Recapitulare și consolidare de cunoștințe

LOC DE DESFAȘURARE: Online

PROFESOR: Pleșa Carmen

SCOPURI:

a) informative:

- dobândirea unui sistem structurat de cunoștințe specific disciplinei;
- scopul însușirii culturii tehnice de specialitate;
- stimularea receptivității față de progresul tehnic;
- însușirea și valorificarea unui limbaj tehnic de specialitate;
- corelarea cunoștințelor tehnice cu cunoștințele de la alte discipline.

b) formative:

- dezvoltarea capacității de a înțelege și de a asambla în sistem;
- cunoștințe noi, de a le corela cu cele anterioare, în vederea realizării unui tot coerent;
- dezvoltarea atenției concentrate și a spiritului de observație;
- dorința de a face utile cunoștințe noi și priceperile dobândite;
- dezvoltarea și deprinderea de a memora logic;
- sistem structurat de cunoștințe specific disciplinei.

² Cerghit, I., *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii*, Editura Aramis, București 2002.

I.MOMENT ORGANIZATORIC: ținută, frecvență, caiete;

II. VERIFICAREA CUNȘTINȚELOR ANTERIOARE

Se face recapitularea lecțiilor anterioare printr-o fișă de concurs recapitulativă organizată pe grupe.

Se citește regulamentul concursului.

Se derulează concursul.

Se premiază câștigătorii.

REGULAMENTUL CONCURSULUI

Se împarte clasa de elevi în grupuri de patru.

Se distribuie o fișă cu întrebările la fiecare grupă, întrebări cu itemi cu alegere multiplă.

Se începe concursul cu prima grupă urmând în ordine crescătoare celelalte grupe, după care se reia.

Grupa următoare va spune un număr ce va reprezenta întrebarea pusă grupei testate.

Se acordă timp de gândire un minut.

Dacă răspunsul este corect total se acordă 1 punct iar parțial 0,5 puncte.

Dacă nu se cunoaște răspunsul la întrebare va răspunde grupa care a pus întrebarea.

Câștigă grupa cu cele mai multe puncte.

Premiul se va acorda grupei câștigătoare prin notarea fiecărui elev din grupă.

BIBLIOGRAFIE:

https://109.102.228.178/moodle_training/.

Cerghit, I., *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii*, Editura Aramis, București 2002.

IMPORTANȚA JOCULUI ÎN CLASA PREGĂTITOARE

IULIANA POLBACI

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „LUCIAN BLAGA”,

JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ

„Jocul este cea mai bună formă de învățare”

- Jean Piaget -

Game-Based Learning simply means including knowledge matter of subject into games. All types of games are learning processes, be it casual gaming for fun, or something serious. There are three approaches for embedding games and activities into the learning process. The first approach is based on learners designing and creating their own games according to their requirements; the second focuses on teachers, trainers or developers designing educational games from scratch according to learners' knowledge level; and the third one is to integrate commercial prefabricated games into the classroom activities for effective learning. Game-Based Learning plays important role in teaching by making students to collaborate, communicate, interact and work in teams. Strategic games improve the functioning of brain.

În dezvoltarea omului, alături de trebuințele fundamentale de hrană, afecțiune, educație, un rol important îl are jocul. În viața de zi cu zi a copilului, jocul ocupă un loc important deoarece, jucându-se copilul își satisface nevoia de activitate, de a acționa cu obiecte reale sau imaginare, de a se transpune în diferite roluri și situații care îl apropie de realitatea înconjurătoare. Este cunoscută nerăbdarea cu care copiii își acceptă tovarășii de joacă, seriozitatea cu care se încadrează în respectarea regulilor și realizarea sarcinilor jocului, dorința lor de a ieși învingători în disputa directă cu prietenii pe care astăzi îi vor învinge, dar de care mâine ar putea fi învinși.

După împlinirea vârstei de 6 ani, în viața copilului începe procesul de integrare în viața școlară, ca o necesitate obiectivă determinată de cerințele dezvoltării sale multilaterale. De la această vârstă, o bună parte din timp este rezervată școlii, activității de învățare, care devine o preocupare majoră. În programul zilnic intervin schimbări impuse de ponderea pe care o are acum școala, schimbări ce nu diminuează dorința de joc a copilului, deoarece, așa cum remarcă A. Gesell, “jocul rămâne o problemă majoră în timpul întregii copilării.”

La această vârstă, jocurile sunt plăcerea copiilor pentru că le satisfac nevoia de mișcare și nu numai. Prin joc, școlarul capătă bună dispoziție, își exercită forțele fizice, dar și pe cele sufletești. Cu certitudine jocul este un mijloc important nu numai pentru educația fizică, dar și pentru educația morală. Jocul îi dezvoltă copilului sentimente, îl deprind cu răbdarea și disciplina, cu respectarea regulii. Organizate în grup, jocurile dezvoltă virtuți sociale: spirit de grup, prietenie, ordine, devotament. Practica arată că școlarii mici iubesc jocul și au nevoie de el. De-a lungul anilor am „probat” pe elevi fel de fel de jocuri. Constatarea este că, fie că sunt

jocuri de mișcare, jocuri distractive, de perspicacitate, didactice, de orice fel, practicate la orice obiect de studiu ele aduc bucurie și satisfacție școlarilor. În clasa pregătitoare cele mai îndrăgite de copii sunt jocurile muzicale și jocurile de mișcare. Jocurile muzicale le dezvoltă școlarii abilități de cânt și de mișcare. Ei învață cu ușurință textul, dar și mișcările. Le place să joace aceste jocuri în pauzele școlare, dar și în grupul de joacă de acasă. În plus aceste jocuri se pot utiliza în activitatea recreativă de la finalul orelor de curs și chiar în timpul lor când vedem că elevii nu mai sunt concentrați la activitate. De fapt aceste jocuri muzicale foarte îndrăgite de școlarii sunt jocurile copilăriei părinților sau ale bunicilor lor, care au fost pe nedrept uitate.

Amintesc doar câteva: „Podul de piatră”, „Batistuța”, „Bat din palme”, „Eu cunosc un orașel!”, „Numerele”, „Soră dragă, hai să dansăm!”. Despre jocurile de mișcare se poate spune că cele mai îndrăgite de școlarii sunt ștafetele și acele jocuri care se pot juca în aer liber. Aceste jocuri de mișcare se învață, de regulă, în orele de educație fizică. O altă constatare este aceea că școlarii mici iubesc foarte mult ora de educație fizică. De aceea ei sunt triști și dezamăgiți dacă ora de educație fizică este înlocuită cu altă oră de curs.

Școlarii din clasa pregătitoare au multă energie pe care o pot elibera în orele de educație fizică prin joc și mișcare implicit. Dacă la aceste ore învață să iubească mișcarea în aer liber, să practice jocuri sportive, atunci ei vor căpăta deprinderi corecte de viață. Desigur că jocurile de mișcare sunt foarte numeroase. Amintesc câteva, doar, care sunt foarte îndrăgite: „Ascunde-te repede”, „Cuiburile”, „Șotronul cu numere”, „Vulpile și găștele”, „Ratele și vânătorii”, „Cursă într-un picior”. Jocurile de mișcare au un rol important în formarea caracterului școlarilor. Cei impulsivi învață să se stăpânească, iar cei timizi se obișnuiesc, devin mai curajoși, mai îndrăzneți.

O altă categorie de jocuri îndrăgite de școlarii este aceea a jocurilor distractive. Și acestea sunt jocuri mai vechi, dar „prind” la copii. Aceste jocuri organizate în colectiv obligă la respectarea regulii și devin mijloc de socializare. Sunt jocuri care destind atmosfera și creează o stare de relaxare și voioșie de care credem că au nevoie copiii. Iată câteva denumiri: „Aer, apă, sol”, „Răspuns gândit”, „Lanț de cuvinte”, „Computerul”, „Cine a strigat?”, „Orașele”, „Telefonul fără fir”.

Trebuie amintite și jocurile pe calculator, care au căpătat tot mai mult teren în ultimul timp și care sunt dorite de școlarii. Aproape toți școlarii claselor primare au abilități de joc pe calculator. Sunt jocuri care dezvoltă imaginația și creativitatea. Din păcate însă sunt și jocuri care dezvoltă patimi, care creează dependență și care au o influență nocivă asupra sufletului copilului. În acest caz un rol important trebuie să-l aibă părinții, care trebuie să verifice, să selecteze jocurile pe care copilul lor le joacă pe calculator. De asemenea ei trebuie să limiteze timpul petrecut de copil în fața calculatorului.

Am lăsat la final **jocul didactic** - o altă categorie de jocuri care nu trebuie să lipsească din activitatea educativă. În primele clase jocul didactic ocupă un loc important. Folosirea lui în clasele mici determină pe micul școlar să învețe cu plăcere, să prezinte interes față de activitatea desfășurată la clasă. Jocul didactic îi ajută pe cei timizi să devină mai încrezători în forțele lor proprii, să fie mai siguri pe răspunsurile lor, să aibă încredere în capacitățile lor. Jocurile didactice îl motivează pe elev. Ele ajută la captarea atenției elevilor mici, înlătură monotonia, plictiseala sau dezinteresul pentru vreo activitate. Atunci când în predare se folosește jocul didactic, elevii participă altfel, sunt mult mai interesați și participă activ la lecție.

Este foarte important de știut că prin joc învățătorul își poate cunoaște elevul. Atunci când se joacă școlarul se dăruiește jocului cu toată ființa sa, își afirmă, de fapt, personalitatea. Fiecare copil are un stil personal de joc și nici un copil nu este trist atunci când se joacă. Copiii își arată în joc voința, stăpânirea de sine, inteligența, temperamentul. Condiția ca jocul didactic să-și atingă scopul este ca el să fie foarte bine pregătit. Indiferent în ce moment al lecției este

folosit, jocul didactic impune pregătirea și organizarea clasei pentru joc, explicarea și fixarea regulilor, urmărirea executării lui de către elevi, aprecierea și evaluarea rezultatelor.

Ceea ce diferențiază jocul didactic de alte jocuri școlare este că, la jocul didactic predomină învățarea și nu distracția. Folosit în diverse situații de învățare, jocul didactic face ca elevul să fie solicitat la un efort intelectual deosebit: să observe, să identifice, să analizeze, să compare, să transforme etc. El face toate aceste operații în timpul jocului motivat, într-o formă atractivă, plăcută și își mobilizează toate forțele pentru a rezolva sarcinile jocului. De fapt, pus în situația de joc, copilul realizează o învățare adevărată, dar având impresia că se joacă.

Jocul este „proprietatea copiilor”, iar noi dascălii trebuie să veghem pentru a nu li se încălca dreptul la joc. Cei ce-i învață pe copii jocuri sunt răsplățiți cu dragostea și admirația acestora. Vă îndemn să priviți în ochii copiilor atunci când ei se joacă. Veți vedea în ei toată bucuria și fericirea pământului. Veți înțelege atunci că sunteți cel mai răsplătit om de pe pământ, pentru truda și răbdarea dumneavoastră.

BIBLIOGRAFIE:

Maria Loghin, Gheorghe Mitra, Mircea Vodă, *Metodica predării educației fizice în clasele I – IV. Învățământul primar*, Revistă dedicată cadrelor didactice, 2001.

ACTIVITĂȚILE LUDICE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

PROF. LOREDANA POPA

**ȘCOALA GIMNAZIALĂ „DIMITRIE GRECESCU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

Ludic activity is an important element in the learning process.

From an early age, the child faces play situations that enrich their experiences, strengthen their personality and open new horizons for them, stimulating their creativity and imagination. These are situations for exchanges of knowledge, ideas and words.

The purpose of games at preschool age is to create for the child a feeling of fulfillment, accomplishment, acquisition of competences in organizing and carrying out the ludic activity.

Activitatea ludică reprezintă un stil de viață pentru cea dintâi vârstă a omului.

Această activitate atât de firească precum respirația, clipitul sau oftatul oferă posibilitatea copilului încă din primele zile de viață să acționeze în mod constructiv pentru clădirea propriei personalități. Joaca inconștientă a copilului din primul an de viață devine treptat o acțiune voită, conștientă alimentată de forța lăuntrică posedată de fiecare copil.

Prin joc copilul crește, se dezvoltă armonios explorează universul, se înțelege pe sine, își comunică convingerile și învață cum funcționează societatea găsindu-și un loc al său în viață.

Vârsta antepreșcolară, psihomotorie și cea preșcolară, preoperațională, impun intervenții direcționate sub forma activităților ludice, organizate în vederea stimulării acumulărilor în dezvoltarea armonioasă, așa încât, să se asigure nevoile tuturor copiilor, respectând etapele specifice de vârstă și individuale.

Studiile realizate în domeniul psihopedagogiei activităților ludice, au dovedit faptul că jocul este cel mai bun instrument prin care copilul mimează realitatea.

Copilul găsește ferestre prin care-și manifestă imensa disponibilitate de a converti toată realitatea într-un univers imaginativ ce nouă adulților ne-a devenit străin, pentru că vârsta copilăriei este cea a tuturor posibilităților, maturitatea aducând realitatea ireversibilă, incapacitatea de a converti palpabilul în univers ludic.

Din punct de vedere psihopedagogic grădinița este un univers ce prezintă capacitatea de a converti orice colț, părticică de spațiu și orice obiect sau resursă, în parte a unui joc, ce-l va duce pe cel mic în situația de a acumula, de a înțelege și a-și asuma realitățile concrete, care la vârsta preșcolară au nevoie de mult material intuitiv, când sunt introduse, pentru a fi înțelese și integrate structurilor superioare cognitive ale copiilor.

Nici o activitate din grădiniță nu ar trebui să fie rigidă, lipsită de elementele de joc, prea încărcată în noțiuni și greoaie.

Grădinița își propune să pună bazele tuturor caracteristicilor personalității, proceselor superioare și inferioare ale preșcolarului, precum și tuturor deprinderilor primare și superioare, așa încât grădinița să fie asemenea unei fundații, temelia pe care se va construi eul celui mic, ce va fi o persoană adultă a viitorului.

Educatoare ca și coordonator al tuturor jocurilor din grădiniță trebuie să muncească continuu, să sondeze și să aleagă resurse variate, să aprecieze și să organizeze spațiul general, apoi pe teme, apoi să organizeze temele temporale, așa încât, în fiecare zi grupa de copii să-și fi atins obiectivele operaționale, să-și fi acumulat salturile evolutive, însă cu subtilitate, copilul nu trebuie să plece niciodată din grădiniță stresat, obosit de prea multe cunoștințe, ci ar trebui ca el, să fie fericit, să fie relaxat, să le spună cu încântare părinților, alături de educatoare, cum s-a jucat în ziua de grădiniță încheiată.

Educația timpurie are ca reper fundamental ideea că jocul este singurul instrument viabil și optim pentru a dezvolta și a crește, pentru a educa. Așadar, funcționează centrele tematice în sala de grupă, ele susțin material jocurile libere - alese, ele sunt resurse tematice pentru preșcolar să poată înțelege realitatea, convertită într-un simulacru ludic.

Jocul este prilejul de manifestare a eului personal. Putem observa din atitudinea și comportamentele copiilor în timpul jocului, tot ceea ce este necesar pentru a-i susține și crește prin salturi evolutive treptate spre următorul nivel, fără goluri ce le-ar îngreuna intrarea în școală.

În grădiniță, jocurile au un caracter organizat din punct de vedere al cadrului didactic, ce orientează copilul spre resursele existente, însă fiecare copil alege, se joacă și socializează în timpul activităților ludice, în funcție de predispoziții și de interese.

Jocurile de la grupă sunt împărțite pe momente ale zilei. Se desfășoară la întâlnirea de dimineață activități de joc care ajută copiii să se înviorze, să aprecieze rutina zilei, să conștientizeze completarea Calendarului Naturii, cu tot ce presupune acesta, apoi cu o tranziție, de obicei joc de mișcare, abordăm activitățile liber alese. Pe fiecare centru există disponibilitate de joacă, pentru activitățile liber alese. Așa încât, într-o săptămână de activitate, la tema propusă, datoria cadrului didactic este să pună la dispoziția celor mici materialele necesare pentru a descoperi lumea prin activitățile ludice, ce-i implică activ și îi dezvoltă plener.

Activitățile pe domenii experiențiale propun jocuri ce se desfășoară în funcție de obiectivele clare ale domeniilor de dezvoltare, ele pot integra două astfel de domenii sau se pot lega într-o activitate integrată desfășurată de la primele ore ale dimineții, până la finalul zilei.

Copilul este o resursă. El nu este un recipient pe care trebuie să-l umplem de cunoaștere, el însuși este izvor de cunoaștere, este liantul nostru cu viitorul și lui trebuie să-i oferim posibilitatea nu doar de a ști, ci mai ales de a evolua și de a se adapta rapid.

Prin intermediul activităților ludice, copiii fac descoperiri senzoriale și motorii privind mărimile și formele, pozițiile spațiale, mănuiesc, manipulează, identifică și ordonează.

Important pentru copil, în activitatea ludică, este natura primară a experienței, obținerea unui feedback care îi determină progresul în învățarea independentă.

În activitatea ludică este exersată capacitatea creatoare, estetică a copilului, se formează și dezvoltă responsabilități etice. El învață corecția socială și intervenția nu doar de la adulții care acționează în acest sens, ci mai degrabă de la colegii de joc, din aceeași grupă de vârstă, aflați în aceeași situație.

Prin jocuri și activități ludice, copilul realizează care idei sunt ale lui și poate conștientiza propriul său potențial inovativ.

Atât cadrele didactice cât și părinții sau alți factori educaționali implicați în procesul instructiv - educativ al preșcolarilor, trebuie să stimuleze demersuri ludice într-o manieră pozitivă, constructivă și să combată sentimentul de vinovăție și de intruziune în lumea plină de probleme a oamenilor mari.

Scopul jocului la vârsta preșcolară este acela de a crea copilului un sentiment de împlinire, de realizare, de dobândire a unor competențe în organizarea și desfășurarea activității ludice.

BIBLIOGRAFIE:

Vrășmaș, E., *Educația timpurie*, București, Arlequin, 2014.

Păun, E., Iucu, R. (coord.), *Educația preșcolară în România*. Iași, Editura Polirom, 2009.

Curriculum educație timpurie, 2019.

TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE ÎN EDUCAȚIE

PROF. DANIELA RAICU

PALATUL COPILOR DROBETA TURNU SEVERIN,

JUDEȚUL MEHEDINȚI

Motto:

*"All the World*s a Stage,
All the man and women merely players;
They have their exits and their entrances,
And one man in his time plays many parts,
His acts being seven ages. At first, the infant,
Mewling and puking in the nurse*s arm ..."*

- W. Shakespeare, Poems -

"Education is the most powerful weapon we can use to change the world"

- Nelson Mandela -

Educația, în esența sa, presupune o acumulare de valori care se realizează pe tot parcursul vieții.

În sens mai restrâns, aceasta constă în însușirea unor cunoștințe din cele mai diverse domenii ale științelor și artelor, iar, în sens pur didactic, se înțelege activitatea de învățare cu tot ce presupune aceasta.

Din perspectivă didactică, procesul de predare-învățare-evaluare se fundamentează pe o serie de strategii didactice care includ: resursa umană (profesor, elev), resursa materială (ansamblul de materiale didactice și de mijloace moderne de comunicare) precum și metodele/tehnicile adecvate fiecărui domeniu al educației.

Un accent deosebit în actul didactic, văzut ca un proces în continuă desfășurare, se pune pe comunicare, fapt ce nu exclude latura afectiv-emoțională care are un rol deosebit în dezvoltarea capacității cognitive a elevului aflat în evoluție bio-psiho-socială.

Strategiile didactice bazate pe tehnici ludice și dramatice aduc un plus actului învățării, oferind participanților descoperirea și cultivarea unor abilități, competențe, reacții.

În acest sens, aceste tehnici, prin dinamismul și prin motivația care stau la baza lor, devin adevărate puncte de atracție în procesul educativ, în general și în demersul didactic, în particular.

Dintre acestea, „*tehnica teatrului*” (nuanțată de Schechner, 1985) se axează pe găsirea unor modalități ca distribuire a sarcinilor și prin ”jocul de rol” în cadrul unei echipe/grup.

Tehnica dramatică presupune stabilirea unei sarcini ce urmează a fi adusă la îndeplinire prin împărțirea ei în mai multe subsarcini pe care participanții/cursanții le preiau spre a le soluționa.

Distribuirea subsarcinilor implică o anumită specializare generată de dimensiunea unor funcții (de ex. dramatizare, direcționare etc. și apoi integrarea soluțiilor găsite în planul general-sarcina principală).

Avantajul pe care îl are această tehnică este acela că ia în considerare diversitatea aptitudinilor individuale. Grupul poate decide cine le va distribui sarcina principală și va putea reconstrui prin toți participanții care îi aparțin, întregul-soluția finală.

Jocul de rol din cadrul tehnicii dramatice presupune existența actului comunicării fără de care acesta nu este posibil (dialogul, schimbul de replică, chiar și monologul adresat).

Comunicarea este și un proces de exercitare de roluri-în viață, în funcție de situație, omul joacă infinite roluri. Rolurile pe care le jucăm sunt cele pe care le învățăm pe parcursul acumulării experienței de viață a fiecăruia dintre noi, oamenii.

Experiența de viață este rezultatul atât al percepției comune cât și al percepției personalizate, subiective, individuale.

O definiție a rolului este cea propusă de către A. M. Rocheblanc-Spenle: „model organizat de conduite, cu privire la o anumită poziție a individului într-un ansamblu interacțional” (De Visscher, Neculau, 2001, p.167).

Pentru Mullins, rolul este ”paternul așteptat al componentelor asociate cu pozițiile ocupate de către fiecare membru în strategia organizației” (Mullins, 1993, p.186).

Dacă ne referim la o definiție extinsă a termenului, rolul, în toate sensurile sale-ideal sau actual, general sau specific, prescris sau emergent, se referă la consistența comportamentală din partea unei persoane ce contribuie la relaționări mai mult sau mai puțin stabile cu una sau mai multe altele (Newcomb, Turner, Conversse, 1965, p.323).

Astfel, ne putem convinge că modul în care o persoană interpretează un rol nu reprezintă un demers totalmente stabil; astfel se consideră că avem de-a face, de fiecare dată, cu o combinație dinamică între două categorii de factori:

- situaționali (contextuali);
- personali (valori, atitudini, motivații, abilități-personalitatea individuală).

Rolul, în sine, reprezintă o creație personală, ludică, de aceea rolul personal aparține ariei de influență situațională cât și de exprimare personală, în sens larg, rolurile definesc orice situație de comunicare interioară.

Metoda jocului de rol - aceasta constă în faptul că participanții/cursanții, în număr variabil-optim, șapte sau zece, trebuie pregătiți inițial în trei aspecte ale jocului de rol:

- instructajul/stabilirea situației sau contextului;
- jocul de rol propriu-zis;
- discuții de concluzionare.

Este necesar un training/pregătire pentru ca aceștia să se cunoască unii pe alții, în vederea eficientizării metodei.

Inspirat din metoda *psihodramei* dezvoltată de către Moreno, jocul de rol se conturează în patru etape:

- descrierea situației/contextului;
- repartizarea rolurilor urmată de distribuirea unei fișe fiecărui participant care să conțină descrierea rolului, a situației etc.;
- ”role-playing-ul” propriu-zis, adică jocul de rol efectiv, concret;

- analiza activității, reliefaarea concluziilor.

Jocul pălăriilor gânditoare - un joc al strategiilor de gândire, inventat de Eduard de Bono, promotorul gândirii laterale, joc intitulat ”*Cele șase pălării gânditoare*”.

- gândirea verticală este selectivă, pe o anumită direcție-unidirecțională, proces finit;
- gândirea laterală este generativă, naște numeroase direcții-multidirecțională, proces probabilistic.

Eduard de Bono ne prezintă șase ipostaze/roluri: *pălăriile: albă* (informații, fapte, obiectivitate); *roșie* (intuiție, sentimente, emoții); *neagră* (judecată și prudență); *galbenă* (logică pozitivă, de a privi înainte spre rezultat); *verde* (creativitate, alternative, schimbări); *albastră* (legiferează, controlează întregul proces = organizatorul activității).

BIBLIOGRAFIE:

- Albulescu I., *Programatica predării. Activitatea profesorului între rutină și creativitate*, 2004.
- Berne E., *Games people play*, Ballantine Books, New York, 1964.
- Bîrzea C., *Arta și știința educației*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1995.
- Pânișoară I. O., *Comunicarea eficientă*, Ediția a III-a, revizuită, Polirom, Iași, 2006.

LUDIQUE ET DRAMATIQUE DANS L'ACTE EDUCATIF

CRINA VERONICA SĂLNICEAN

COLEGIUL NAȚIONAL „MIHAI EMINESCU”,

BAIA MARE, JUDEȚUL MARAMUREȘ

To avoid the routine of the educational act, teachers must be concerned with discovering techniques that motivate students, stimulate their competitive spirit, develop a positive attitude of students towards the game, print rules to avoid chaos and misunderstanding.

The art of the educator is to develop students' ability to play honestly and responsibly, regardless of the outcome of the game.

Nous, les éducateurs, nous sommes impatients de redevenir des enfants et de redécouvrir des techniques qui nous épargnent de la routine de l'acte éducatif, car nous avons compris que l'esprit ludique des élèves peut nous inspirer. Il est possible qu'en raison du sérieux qui tend à nous prendre en charge et du désir de contrôle et de maîtrise de soi, nous oublions d'être provoqués et émerveillés.

Le jeu, comme le fait remarquer Johan Huizinga, concerne l'esprit, pas la matière, il implique une sortie de la vie quotidienne, en se tenant au-dessus de l'opposition entre la sagesse et la folie, la vérité et le mensonge, le bien - et le mal, résultant une signification, qui cela lui donne la capacité de passer dans la sphère supérieure sacrée.

Le jeu devient ainsi un moyen de connaissance, comme L. Blaga l'illustre magistralement dans son poème *Trois visages*:

L'enfant rit:

„Ma sagesse et mon amour sont le jeu !”

Le jeune homme chante:

„Mon jeu et ma sagesse c'est l'amour !”

Le vieil homme se tait:

„Mon amour et mon jeu est la sagesse !”

De plus, le jeu est subordonné à l'esthétique, car il représente l'ordre, imprime le rythme et l'harmonie, mais implique en même temps la tension, l'équilibre, l'oscillation, l'alternance, le contraste, la variation, la liaison, le détachement et la résolution.

À la recherche de ces jeux qui ont du sens, mais pour créer de l'ordre et de l'harmonie, en stimulant un esprit de compétition nécessaire à l'approche ludique, des objectifs peuvent être atteints tels que: apprécier l'élève comme un être humain précieux, éliminer ces murs et les limites de l'ordre humain, professionnellement à travers un attitude d'ouverture et le désir d'apprendre quotidiennement des élèves, trouver des stratégies avec un double objectif qui élimine la routine et le danger d'incendier l'enseignant.

Pour la réussite de l'acte éducatif, il est nécessaire de former une attitude positive de l'élève envers le jeu et d'appliquer une méthode transdisciplinaire, visant à la connaissance de soi. Il faut aussi garder à l'esprit que le jeu a une double valeur : celle de présenter quelque chose sous forme de spectacle et une autre de compétitionner, de se battre pour quelque chose.

Certaines activités didactiques à caractère ludique peuvent être mentionnées, telles que: a. *des méthodes efficaces d'intercommunication* (des exercices de déglacement, l'interconnaissance, la divulgation, l'inclusion et l'acceptation dans le groupe); b. *méthodes de relation gestuelle - mot* (Projets thématiques) qui visaient à stimuler l'esprit d'observation et de mémoire, en créant un cadre propice au développement des compétences de vie; c. *le jeu didactique*, qui visait à consolider l'attention et l'esprit d'improvisation et de spontanéité, en corrélant la théorie avec la pratique, en augmentant l'estime de soi, la capacité de parler en public, la capacité de synthétiser, la vitesse de réaction.

D'autre part, un aspect important de ce que signifie l'esprit de compétition et l'attitude envers le jeu est l'imposition de règles qui doivent être suivies. Le manque de règles ou le non-respect nous sort du charme du jeu et nous ramène au monde ordinaire, ce qui peut conduire au chaos et aux malentendus. Pour cette raison, l'attitude envers le jeu devrait être celle du fair-play, mais, néanmoins, les joueurs sont dans l'une des positions suivantes : celle du fair-play, celle de l'imposture, celle de la rébellion contre les règles, et cela conduit à la détérioration du jeu et à l'exclusion du jeu par d'autres.

Les méthodes approchées semblent être empruntées au domaine de l'art dramatique, mais à travers elles le gain spirituel du jeu et, implicitement, du concours proposé, l'implication authentique s'est réalisée. D'autre part, un aspect important de ce que signifie l'esprit de compétition et l'attitude envers le jeu est l'imposition de règles qui doivent être suivies. Le manque de règles ou le non-respect nous sort du charme du jeu et nous ramène au monde ordinaire, ce qui peut conduire au chaos et aux malentendus. Pour cette raison, l'attitude envers le jeu devrait être celle du fair-play.

Les méthodes ludiques et dramatiques ne s'excluent pas, car, comme l'a fait remarquer le même Huizinga, le jeu a un caractère secret, celui de créer un état d'exception, de se différencier des autres. Ainsi, le déguisement, le masquage rendent à la fois l'altérité et le secret du jeu. Grâce à eux, «le caractère inhabituel du jeu atteint la perfection. Déguisement ou déguisement joue le rôle d'un autre être. C'est un autre être. »

Je pense que si nous remplaçons les mots acteur par enseignant et spectateur par élève, nous pouvons obtenir une recette pour la relation enseignant-élève. Il s'agit de déguiser les émotions négatives de l'enseignant devant l'élève afin de ne pas véhiculer de frustrations personnelles et professionnelles, liées au côté acteur de l'enseignant. Et l'attitude ludique de l'enseignant peut représenter un moyen, une stratégie, une manière authentique et agréable d'être dans la relation avec ses élèves. L'enseignant doit guider l'élève dans la transition du jeu non réglementé de l'enfance, du jeu de l'artisanat ou de la vie, dans lequel la liberté est assumée au jeu de règles de l'artisanat et de la vie elle-même, dans à qui la liberté est assumée et tenue pour responsable. Jouez et jouez!

BIBLIOGRAPHIE:

Johan Huizinga, *Homo ludens*, Editura Humanitas, București, 2007.

Camelia Circa – Chirilă, Zoltan Lovas, *Modulul literatură și spectacol de teatru, în Literatura și celelalte arte. Ghid interactiv pentru profesori și elevi*, Editura Nomina, Pitești, 2009.

Camelia Circa – Chirilă, Anamaria Cristina, *Tehnici ludice și dramatice în educație. Ghid metodic*, Editura „Școala vremii”, Arad, 2012.

TEMELE PENTRU ACASĂ - COMPONENTĂ A ACTIVITĂȚII DE ÎNVĂȚARE

ÎNV. NICOLETA SCURTU
ȘCOALA GENERALA BĂLĂCEȘTI,
JUDEȚUL GORJ

Este cunoscut faptul că temele pentru acasă reprezintă un exercițiu eficient pentru consolidarea cunoștințelor predate în clasă: ele sunt o componentă a activităților de învățare, fac parte din regimul de activitate școlară.

Acestea au o contribuție însemnată la ridicarea nivelului de pregătire al elevilor, la formarea al elevilor, la formarea unei atitudini corespunzătoare față de muncă, la consolidarea deprinderilor de muncă independentă, ordonată, sistematică, orientarea elevilor în dobândirea unor cunoștințe noi, la lărgirea sferei de informare.

Temele de acasă bine organizate, educă elevii voința și atenția, ordinea, disciplina și punctualitatea, întăresc deprinderea de autocontrol, îi formează pentru a învinge cu forțe proprii unele dificultăți în învățare. Eficiența temelor pentru acasă este determinată de modul în care se îmbină cu activitatea desfășurată în lecție.

În învățământul primar, gimnazial și liceal temele pentru acasă au misiunea de a consolida materialul didactic studiat la lecție, contribuind la formarea competențelor-cheie ale elevului.

Temele pentru acasă și explicarea lor fac parte integrantă din lecție, contribuie la realizarea obiectivelor urmărite, sunt o continuare firească a lecției, asigură utilizarea creatoare a capacităților dobândite pe parcursul lecției.

Rolul efectuării temelor pentru acasă rezidă în consolidarea rezultatelor învățării, dezvoltarea abilităților de organizare a timpului de învățare și obținerea unor efecte durabile ale învățării în traseul dezvoltării personale a elevului.

Temele pentru acasă contribuie la consolidarea imaginii de sine a elevului, la stimularea motivației, curiozității și responsabilității elevului, dezvoltându-i încrederea în forțele proprii și manifestarea inițiativei în realizarea sarcinilor.

Temele pentru acasă au rolul de a dezvolta deprinderile de lucru de sine stătător ale elevului, precum și de a-l pregăti pentru evaluările finale la discipline.

Temele pentru acasă au menirea de a consolida parteneriatului școală-familie, școală-comunitate prin respectarea principiului de șanse egale, creșterea încrederii familiei în școală, motivarea elevului pentru autodezvoltare și implicare în activități de voluntariat etc.

Cadrului didactic îi revine responsabilitatea de a estima, în mod judicios, timpul temelor pentru acasă prin raportare la sarcina de învățare, luându-se în considerare curba efortului zilnic și săptămânal, precum și alți factori individuali, conform prevederilor Secțiunii II a prezentei Instrucțiuni.

În ciclul primar, timpul alocat temelor nu va depăși 45-60 minute zilnic pentru toți elevii. Pentru elevii claselor I-IV, volumul săptămânal al temelor pentru acasă nu va depăși 5 ore.

În vederea reglementării temelor pentru acasă în învățământul primar și raționalizarea timpului necesar pentru efectuarea acestora se recomandă ca timpul alocat temelor pentru acasă să fie folosit, în mare măsură, pentru lectură și diferite activități interactive, amuzante și antrenante pentru elevi.

În clasa I, la disciplina Limba și literatura română temele pentru acasă vor include:

- *Perioada prealfabetară*: sarcini de lectură a imaginii, colorare, scrierea elementelor grafice (2-3 rânduri), jocuri de cuvinte, povestire;
- *Perioada alfabetară*: lectură, scrierea literei, transcrieri/copieri (2-3 propoziții, rânduri);
- *Perioada postalfabetară*: lectură, transcriere (1-2 rânduri), povestire.

În clasa I, la disciplina Matematică temele pentru acasă vor include: sarcini de orientare în spațiu și timp, scrierea elementelor grafice/a cifrelor (2-3 rânduri), rezolvare de exerciții și probleme, jocuri logice, etc.;

În clasele a II-a - IV-a, în realizarea temelor pentru acasă, se va respecta creșterea graduală a nivelului de complexitate.

Se recomandă ca efectuarea temelor trebuie să se facă:

- după 1½ -2 ore de la masa de prânz;
- în ordinea descrescândă a dificultăților;
- mai întâi cele orale și apoi cele scrise;
- cu pauze scurte între temele la diferite discipline, fără a-l scoate din ritmul de lucru.

Pentru zilele de odihnă nu se vor da teme pentru acasă, încurajându-se lecturile la alegere.

DEZVOLTARE CURRICULARĂ

PROF. SONIA SEMEN

LICEUL DE TRANSPORTURI AUTO,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

The tradition of a deeply centralized system created a totalitarian mentality that had been functional in the decades of communist rule. This, together with the cultural activities that it has proliferated, constitute real obstacles in front of the creation of the legislative and individual code, of the juridical-administrative mechanisms necessary for the change.

Este oare posibil să avem un învățământ bun în timp ce situația social-economică a țării este deplorabilă? Iată o întrebare tulburătoare pe care, în mod inexplicabil, românii nu și-o pun, sau dacă și-o pun, găsesc răspunsuri inconsistente.

Se afirmă încă din 1923 că avem cultură, dar nu avem educație (A. Marghiloman.).

În România mileniului III, nu mai este un secret pentru nimeni faptul că analfabetismul a atins incredibila cifră, neoficială, de 20%, profesorii au închis școlile o lună intrând în grevă fiindcă nu mai puteau trăi din salariu și pentru acest "delict" Ministerul Educației și Cercetării, în lipsa unei soluții omeneste, și-a dat în judecată profesorii!

Ceea ce privește calitatea reformei, M.Ed.C. a mai primit o palmă la recentul examen de capacitate la nivel național, ale cărui subiecte la istorie au fost date unui jurnalist.

Tradiția unui sistem profund centralizat a creat o mentalitate totalitară care fusese funcțională în deceniile de regim comunist. Aceasta, împreună cu activitățile culturale pe care le-a proliferat, constituie de altfel adevărate obstacole în fața creării codului legislativ și individual, a mecanismelor juridico-administrative necesare schimbării.

Situația menționată mai sus nu constituie numai o problemă rezultată din imposibilități financiare (reale!) sau de natură socială, ci reprezintă în primul rând o problemă de structuri, de lipsa unei politici consecvente în această direcție a tuturor guvernelor post-decembriste în general și a miniștrilor învățământului în special.

Evoluția sistemelor educaționale în lume relevă cu argumente solide că felul în care arată învățământul astăzi este rezultatul proiectării și implementării reformei, atât la nivel global, cât și asupra componentelor sale. O notă aparte distinge sistemele educaționale moderne de cele tradiționale. Structura lor a cunoscut o reformă fundamentală; organizarea ierarhică, pe verticală a învățământului a făcut loc uneia după modelul rețelei (V. Chis, 1988).

Procesul reformei la noi, deși parțiar, dar fundamentat în concepție, nu se realizează cu suficientă consecvență pe teren, aici lipsind articularea între noile paradigme ale educației și demersurile practicii. Exemple:

- Noile "Programe cadru" pentru învățământul preuniversitar diversifică oferta curriculară: curriculum obligatoriu (național); curriculum local (la dispoziția/decizia școlii) și curriculum individual (opțional). La nivelul școlii se manifestă destul de frecvent tendința de a alipi volumul de curriculum local și opțional la cel obligatoriu, ceea ce denaturează conceptul reformei. Dezbateră curentă în școală asupra curriculumului se transformă uneori în simple

mimetisme verbale. La nivel conceptual, curriculumul sau alte asemănări substituie curriculumul, ceea ce este dezarmant. În elaborarea manualelor alternative predomina încă focalizarea academică, accentul cade pe volumul de cunoștințe în dauna structurii și esențializării. Această tendință se exprimă limpede și în definirea ariilor curriculare. Spre exemplu, aria curriculară Matematica și științe dă să se înțeleagă că matematica este o super-știință, deci fără a fi deplin instruit în integrale, derivate, logaritmi, funcții trigonometrice etc. Nu poți deveni om de știință. Procesul didactic iese anevoie din clișeele tradiționale; predarea este concepută ca simpla transmitere de informații, lipsind preocupările, dar și competențele pentru înfăptuirea unor experiențe de învățare autentice. În implementarea reformei se neglijează, parțial sau total, verigi esențiale ale procesului de inovare care, într-o descriere concisă, comportă un șir de etape aflate în interacțiune. Școala conservă cu încăpățănare vădită principiile comeniene de organizare și funcționare, izolându-se tot mai mult de cerințele vieții reale, evident mai complexe astăzi față de a doua jumătate a secolului al XVII-lea.

Exemplu: Să luăm o lecție obișnuită. (nu cele model). Elevii sunt în bănci, unii în spatele celorlalți, câte unul sau câte doi, ca pe vremea străbunicilor. Toți au privirile ațintite înainte. Acolo este catedra și profesorul, în fața clasei. Asta li se cere - privirea în față. Unde găsesc ei răspunsuri la confruntările personale: la profesor, în spatele colegului sau departe de zidurile școlii? Se pune o întrebare firească: ce finalități asumă școala contemporană?

Exemplu (de contrast): Elevii sunt pretutindeni în clasă. Ei se grupează natural, potrivit opțiunilor de studiu și resurselor pedagogice asigurate de profesor. Elevii privesc unii la alții, față în față, ei comunică. Toți au șansa dialogului.

Sistemele educaționale moderne se găsesc astăzi în reformă avansată. Reforma de tranziție în educație presupune tocmai trecerea de la structura ierarhică, pe verticală, la o structură flexibilă, în rețea. Reforma de sistem se clădește pe politici educaționale coerente și este premisa a tuturor celorlalte inovații. Spre exemplu, organizarea învățământului pe verticală, după principiile comeniene, asumă paradigma adaptarea elevului la școală. Inovațiile de sistem schimbă termenii paradigmei tradiționale: adaptarea școlii la elev. Deci, reforma de sistem este o reformă globală și o reformă de concepție pedagogică. Din aceasta decurg firească toate celelalte inovații. Fără reforma de sistem, celelalte demersuri oricât de bine ar fi proiectate, pot eșua în simple cosmetizări și prin decalajele din interiorul învățământului autohton (școala de la oraș și școala de la sat, cerințele).

BIBLIOGRAFIE:

- Crețu C., *Teoria curriculară și conținuturile educației*, Editura Univ. Al. I. Cuza, Iași 2000.
Connor S., *Cultura postmodernă. Introducere în teoriile contemporane*, Editura Meridiane, București 1999.
Cristea S., *Curriculum pedagogic*, Editura Didactică și Pedagogică, București 2006.

CONTRIBUȚIA FAMILIEI ÎN DEZVOLTAREA PERSONALĂ A COPILULUI

PROF. ALINA SIMCEA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 14,

DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI



I have found that the best way to give advice to your children is to find out what they want and advise them on how to fulfill their desires.

- S. Truman -

Am descoperit că cea mai bună cale de a le da sfaturi copiilor tăi este să afli ce îți doresc și să-i sfătuiești cum să-și împlinească dorințele.

- S. Truman -

Ideea preocupă specialiștii în psihologie educațională, educatorii și părinții conștienți de nevoia copilului de a-și identifica corect resursele necesare ameliorării performanțelor individuale atât în viața școlară cât și în relațiile sociale.

Învățământul tradițional, punea accentul pe o educație directivă, pe norme, modele, dar și pe orientarea școlară, ținând insuficient cont de tipurile de inteligență, de abilitățile și aptitudinile reale ale elevului. Astăzi, când am înțeles că interesul superior al copilului este starea sa de bine, de fericire și de armonie interioară, inițiem, în calitate de educatori, un demers concret, orientat pe valorile unei educații holistice.

Acest demers poate fi generic denumit „*Dezvoltarea personală*” pentru copii.

Resursa centrală este *jocul*, cu valențele sale instructiv educative; jocul care pleacă de la un obiectiv clar și în timpul căruia libertatea copilului este neîngrădită, chiar dacă există reguli, direcții de urmat și o puternică componentă educațională.

În acest demers, aproape totul este joc, nu există teme impuse, ci doar obiective reale, este încurajată manifestarea creativității și imaginației copilului, comunicarea, relaționarea, cooperarea și foarte puțin se ia în calcul ideea de competiție. Recompensele sunt laudele și încurajările autentice, iar scopul urmărește conștientizarea și dezvoltarea acelor calități reale, precum și formarea de noi achiziții, deprinderi de viață sănătoasă.

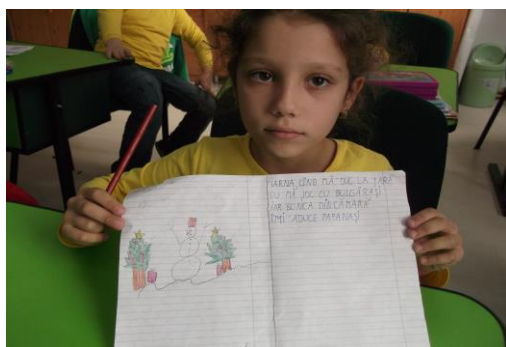
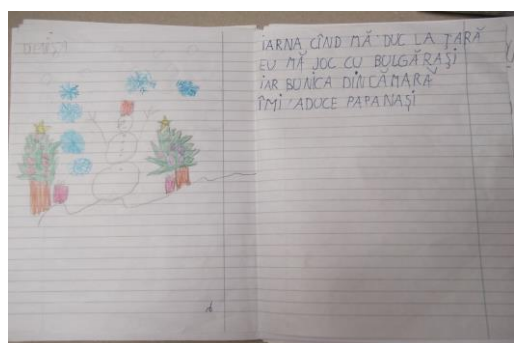
Prin activitățile din cadrul orelor de *Dezvoltare personală* încurajăm copiii să continue acasă activitățile de la școală.

De exemplu, cel mai îndrăgit subiect, pentru micuți, a fost „*Emoțiile*”. Am vorbit liber. Au trecut, pe rând, prin „*Mașina Emoțiilor*” unde, fiecare loc reprezenta o emoție și le-am trăit, alături de ei, prin povestioarele lor. Au înțeles că și emoțiile trebuie strunite, că nu trebuie să le lăsăm să ne copleșească, că trebuie povestite părinților, doamnei învățătoare, celui mai bun prieten...

Au învățat poezia „*Țica Emoția*”, și au desenat-o așa cum au văzut-o ei. Acasă, s-au jucat și au vorbit despre emoțiile lor și ale părinților, în situații diverse. Au creat „*Floarea emoțiilor din familia...*”.



Au realizat lucrări, prin care au comunicat cu părinții și altfel.



BIBLIOGRAFIE:

Aura Stanculescu, Radu Madalina, Andreea Ciocalteu, Robert Florea Florin, *Manual Dezvoltare personala pentru Clasa Pregătitoare*, Editura Paralela 45, Pinterest.
 Carl Rogers, Natalie Rogers, *Abordare Centrata pe Persoana pentru comunicare interculturala, dezvoltare personala, schimbare sociala.*

PARENTING

MARIANA SPIRIDON

CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI

- a way to self-discovery and personal development -

Exploration and discovery begins at birth, from searching for food to discovering fingers. As they grow into adolescence, their environment will manipulate the way they view things. So yes, our children are impacted by it all; especially our ability to support and love them as unconditionally as possible. In order to unconditionally love our children, we must truly and fully love and accept ourselves. This is where self-discovery is beneficial over all.

Parenting is all-consuming and it changes your life in every possible way. You're prepared (to some extent) for the financial changes, the career changes, and the changes to your own relationships. But all too often you don't realise what becoming a parent will change about you.

However, if you allow yourself a little space, ask yourself some key questions and focus on who you are growing into. Use this journey as a catalyst for self-discovery. You will begin to see that the lessons your child brings you every day are in fact the best you can have — opportunities for you to stop, think about how you want to react, see the bigger picture and your own strength, and be the person you have always wanted to be.

By reconnecting with the joy of parenting and acknowledging how being a parent has changed you, this time can be your best opportunity for self-awareness, growth and joy. The parenting path can be a time of great challenges — and great lessons.

Too often you see or hear about women who spent so many years focusing on their children that they have lost connection with themselves. They don't know who they are away from their children — and they often don't know their partners either. While this might mean they have done an amazing job at guiding their children into adulthood, it also means they are now left with the enormous task of figuring themselves out. What happened to their dreams? Who are they now that their children are gone? This is what we want to avoid.

That's the thing about parenting — children do not let you have a day or a week off to get your life back together. They just keep going and going. Everything — including the bad bits — is amplified. The lessons come thick and fast and often can seem overwhelming at the time. It's often only when those life lessons scream loudly enough at you that you begin to listen. That is why parenting is such a fertile time for self-discovery.

Assessing who you are as a person now that you're a parent is perhaps the most important step to empowering yourself — and helping you become a better parent as well. If you embrace the challenges and use them as occasions to change, you can learn your true strengths.

Start by reflecting on what it was you used to want. Writing in a journal about your dreams and how they've changed can be a wonderful way to work through the changes you are seeing in yourself as a parent and how you are evolving into a better person. Start a vision

board. Collect images, photos and articles from magazines and newspapers that really talk to you about who you are now and what you want your life to look like.

Perhaps most importantly, remember to dream big. You're in the next phase of your life now, a new cycle. You have the chance to be whoever you want to be as a parent and create the world you want for your children. What does that world look like? Write it down. What do you want to do with that life? Imagine it. You are a parent now — you can do anything.

As parents, we are often our own harshest critics. We question everything we do, feel guilty about the choices we make and worry about the future we are creating. We also get angry at things that are out of our control. A stressed parent's mind can be a minefield of negativity.

On the other hand, my personal development has helped me handle the challenges of being a parent. Some of the key attitudinal changes I have made include: realising how temporary each stage of childhood is, appreciation of the relativity of the situation, when possible making changes to the situation, letting go of the agenda, being in the present and making peace with the role of being a parent and what it requires of me. Improved communication skills such as listening, content, tone, timing and motivation have also been valuable. However, the most helpful thing has been the shift in thinking or attitudes and appreciating and understanding qualities such as gratitude, contentment, acceptance, detachment, equanimity, mindfulness and also the gift of service.

Changing your thoughts to positive ones can be hard. The negativity surrounding parenting is everywhere and it's easy to get sucked into it. Watch out for mothers' groups where women almost "compete" with each other on who is having the least amount of sleep, or the school parents' group where members gather every morning to complain about how little "me-time" they get. Once you become aware of the parenting talk — both around you and inside your head — you'll be amazed at how much is negative.

A powerful exercise that can help you connect with yourself while still being a great parent is being grateful. Love it all. Yes — all of it. Begin to see each day, and all it has to throw at you, with love. It doesn't feel like it at times but you will miss it one day. Self-awareness is very important as a parent. There are many opportunities for learning and personal growth when raising our children but we can miss them. It helps to stop, reflect and be self-aware rather than bustling through life at a frenetic pace.

We all want to be great parents — that's what we're here for. In the pursuit of that goal, we have to realise it isn't just about our children's growth, it's also about our own. Kids force us to become better people. To raise them well you need to grow as a person, and because one of the main ways kids learn is by watching us, we've got to role model good behaviour ourselves.

Use this as your time to grow. When you ask how you would like your child to be in this world, ask yourself the same thing. Use the power of parenting to connect with your true self.

With all this said, let me be clear: this self-discovery that parenthood often awakens may not be an overnight experience. This will likely be a journey that takes patience, time and a lot of love. But as you welcome these truthful moments, the easier it will become. And the easier it will become, the better it will be.

REFERENCES:

- Bornstein MH, Tamis-Lemonda CS. Maternal responsiveness and cognitive development in children. In: Bornstein MH, ed. *Maternal responsiveness: Characteristics and consequences*. San Francisco, CA: Jossey-Bass; 1989:49-61.
- Ainsworth M, Blehar M, Waters E, Wall S. *Patterns of attachment: A psychological study of the Strange Situation*. Hillsdale, NJ: Erlbaum; 1978.
- Grusec JE, Goodnow JJ. Impact of parental discipline methods on the child's internalization of values: A reconceptualization of current points of view. *Developmental Psychology* 1994;30(1):1-19.
- Rogoff B. *Apprenticeship in Thinking*. New York, NY: Oxford University Press; 1990.
- Stroufe LA. Infant-caregiver attachment and patterns of adaptation in preschool: The roots of maladaptation and competence. In: Perlmutter M, ed. *Minnesota Symposia in Child Psychology*. Hillsdale, NJ: Erlbaum; 1983:41-83. Vol. 16.
- Landry SH, Smith KE, Swank PR. Responsive parenting: Establishing early foundations for social, communication, and independent problem solving. *Developmental Psychology* 2006;42(4):627-642.
- Maccoby EE, Martin JA. Socialization in the context of the family: Parent-child interactions. In: Mussen PH, Hetherington EM, eds. *Handbook of child psychology*. 4th ed. New York, NY: Wiley; 1983:1-101. Socialization, personality, and social development; vol. 4.
- Baumrind D. Rearing competent children. In: Damon W, ed. *Child development today and tomorrow*. San Francisco, CA: Jossey-Bass; 1989:349-378.
- Tomasello M, Farrar JM. Joint attention and early language. *Child Development* 1986;57(6):1454-1463.
- Vygotsky LS. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, United Kingdom: Harvard University Press; 1978.
- Bernier A, Carlson SM, Whipple N. From external regulation to self-regulation: Early parenting precursors of young children's executive functioning. *Child Development* 2010; 81:326-339.
- Hammond SI, Muller U, Carpendale JIM, Bibok MB, Liebermann-Finestone DP. *Developmental Psychology* 2012;48(1):271-281.
- Landry SH, Smith KE, Swank PR, Assel MA, Vellet S. Does early responsive parenting have a special importance for children's development or is consistency across early childhood necessary? *Developmental Psychology* 2001;37(3):387-403.

JOCURILE *TREASURE HUNT* ÎN ACTIVITĂȚILE EDUCAȚIONALE

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR PAULA LUCIA STÎNA
GRĂDINIȚA „DUMBRAVA MINUNATĂ”,
ZALĂU, JUDEȚUL SĂLAJ

Treasure hunts games are excellent educational activities for kids, particularly when working with small groups. This kinds of games incorporates elements of active and problem-based learning and motivate children to work together, learn new things and follow directions. The basic premise of a treasure hunt is that children will practice their skills while engaging in the problem solving represented by deciphering a series of clues that show the way to a “treasure”.

Unele dintre cele mai captivante jocuri de competiție și echipă sunt cele de tipul ”treasure hunt” (vânătoare de comori). Acest tip de joc se realizează de obicei în echipă și presupune parcurgerea unui traseu din „opriri” în care jucătorii primesc mai multe indicii sau trec diverse probe care îi conduc la găsirea unei comori ascunse.

În cadrul activităților educaționale jocurile de tip treasure hunt determină copiii să colaboreze eficient și plăcut, astfel încât să crească gradul de participare individuală și să poată rezolva în colectiv diverse probleme/dificultăți. Spre deosebire de activitățile clasice desfășurate până acum în grădiniță, care se adresează în mare parte doar minții, acest tip de activitate se adresează ansamblului ființei omenești, adică tuturor componentelor sale: corp, minte și suflet.

Jocurile de tip treasure hunt duc la îmbunătățirea spiritului de echipă, desființarea barierelor și stereotipurilor psihologice, creșterea încrederii în sine, a condiției fizice și mintale ale copiilor, creșterea solidarității și a responsabilității.

Pentru pregătirea unei vânători de comori este nevoie de spațiu destul de amplu pentru a realiza probele, de aceea este de preferat ca activitățile să se desfășoare în aer liber: parcuri, grădini, chiar și în curtea grădiniței. Astfel copiii vor putea să alerge, să sară, să se joace și să se distreze în libertate. Probele folosite în aceste activități trebuie să fie foarte variate pentru a evita monotonia și pierderea interesului. Se utilizează probe distincte care necesită multă mobilitate, de exemplu, introducerea unor elemente sportive, activități creative și imaginative, costume, întreceri cu obstacole, etc.

Vânătoarea noastră de comori s-a desfășurat în parcul din apropierea grădiniței pe care l-am amenajat prealabil pentru activitate. Am împărțit suprafața de joacă în șase zone și am pus câte un indicator cu săgeată între ele, fiecare zonă fiind decorată cu imagini și obiecte reprezentative. Am implicat și părinții în această activitate, aceștia fiind responsabili de fiecare zonă și punct de oprire. Copiii au fost împărțiți în două echipe, apoi am stabilit împreună câteva reguli ale căutătorilor de comori: trebuie să lucrăm în echipă, nu avem voie să ne supărăm, nu

avem voie să călcăm plantele și rondurile de flori, etc. Fiecare echipă a primit într-un săculeț 5 monede de câte 1 ban fiecare. Le-am spus că pe drum sigur vor avea câte ceva de cumpărat, dar să țină cont că la ultima probă vor avea nevoie de 2 bani, altfel nu vor putea ajunge la comoară.

Apoi le-am dat primul indiciu, sub formă de ghicitoare:

„Brrr...e frig! Sunt înghețat,
Parcă sunt la Pol uitat.
Dar dacă vei scormoni,
O surpriză vei găsi”

Copiii și-au dat seama imediat că trebuie să se îndrepte spre zona polară (zona în care am pregătit panouri cu imagini de la poli, imagini cu ursul Fram etc.).

Când au pășit pe „tărâmul înghețat” au descoperit o bucată de gheață, în care se zărea ceva.

În interiorul bucății de gheață am “ascuns” indiciul către proba următoare (o cutiuță de plastic din oul de ciocolată în interiorul căreia se afla indiciul).

Dar ca să ajungă la cutiuță trebuiau să muncească serios. Aici fiecare echipă și-a pus în valoare ingeniozitatea, unii au ales să lovească bucată de gheață de pământ, încercând să o spargă, ceilalți au luat-o în mânuțe și suflau aer cald pe ea să o topească.

După ce fiecare echipă au deschis cutiuța de plastic, le-am citit următorul indiciu:

„Spre un tărâm îmbietor,
Și frumos mirositor,
Cu ele poți chiar să vorbești,
Secrete să împărtășești”

Copiii au intuit că este vorba despre zona unde se aflau multe flori: „tărâmul florilor vorbărețe” și s-au îndreptat spre ea. Acolo îi aștepta o „floare vorbăreață” care le-a spus povestea „Fata babei și fata moșului”, după care a invitat câțiva copii să probeze și ei câte o pălărie-floare și să răspundă la întrebări. Proba s-a desfășurat utilizând metoda „Pălăriilor gânditoare”. Pentru fiecare dintre cele șase culori ale florilor au fost adresate câte o întrebare:

- 1) Pălăria albă (informează): Care sunt personajele din poveste?
- 2) Pălăria roșie (descrie): Cum era fata moșului?
- 3) Pălăria galbenă (aduce beneficii): Cu ce a fost răsplătită fata moșului pentru bunătatea și hărnicia ei?
- 4) Pălăria neagră (identifică greșelile): Cum s-a comportat fata babei cu personajele pe care le-a întâlnit în drumul ei?
- 5) Pălăria verde (generează idei noi): Credeți că fata babei își poate schimba comportamentul? Prin ce fapte?
- 6) Pălăria albastră (clarifică): Potrivește proverbele cu personajul: „Bine faci, bine găsești; Leneșul la toate, zice că nu poate.”

După ce au răspuns la întrebări, „floarea vorbăreață” le-a oferit următorul indiciu:

„Ei sunt bătrâni și înțelepți,
Că multe-n viață au văzut.
De frunzele le potrivești
Tu mai departe să pornești”

Copiii au ghicit că este vorba despre copaci și s-au îndreptat către „tărâmul copacilor înțelepți”. (zona a fost amenajată în jurul unor copaci foarte groși și bătrâni)

Pe o creangă am agățat două pungulițe, în fiecare aflându-se trei frunze (rămurele) ce aparțineau unor plante diferite, iar copiii trebuiau să le ia pe fiecare în parte și să caute prin parc planta cu aceeași frunză. După ce fiecare frunză a fost așezată lângă planta corespunzătoare, copiii au primit următorul indiciu:

„Dacă le vei folosi,
O răsplată vei primi,
Si dacă nu le găsești
Nu uita că-s omenești!”

La această probă au avut nevoie de ajutor: le-am spus să caute un indicator care să semnifice o parte a corpului omenesc, așa au găsit zona „Mânuțelor descercărețe”.

Aici am realizat două probe: proba de magie și cea de creație. Proba de magie a constat în realizarea experimentului cu „balonul magic”. Aveau la dispoziție trei obiecte: un balon, o sticlă cu un lichid în ea (oțet) și „praf magic” (bicarbonat).

Copiii trebuiau să introducă puțin „praf magic” în balon și să îl așeze pe gura sticlei, iar balonul se umfla singur. Apoi am legat baloanele ,iar copiii le-au decorat cu ajutorul cariocilor.

În final au primit următorul indiciu:

„Ochii tăi vor străluci,
Multe lucruri vor zări
Fii atent cum folosești,
Bănuții din săculețe”

Copiii deja știau care este locul indicat: „Târgul surprizelor”. Pe o măsuță era amenajată o micuță tarabă cu tot felul de jucărioare, iar copiii puteau să cumpere ce își doreau, dar trebuiau să aibă grijă să rămână cu 2 lei. Copiii s-au dovedit foarte chibzuiți și după ce au realizat cumpărăturile au primit ultimul indiciu:

„Dacă îmi vei oferi
Bănuții tăi strălucitori,
Indiciul îți voi oferi
Și comoara vei găsi”.

În schimbul celor 2 bănuți copiii au primit un puzzle pe care le-au asamblat rapid și studiind cu atenție imaginea și-au dat seama unde este ascunsă comoara (la baza unui copac).

Cei mici au fost foarte încântați când au descoperit comoara mult căutată și după o „vânătoare” atât de solicitantă copiii au savurat imediat bănuții de ciocolată.

Succesul realizării unui treasure hunt constă în planificarea unor activități alternative și diferite care să îi scoată din rutină, promovarea colaborării între membrii echipelor în detrimentul competitivității , dar și implicarea părinților și a altor membri ai comunității.

BIBLIOGRAFIE:

- *** *Curriculum pentru educație timpurie*, MEN, 2019
- Catalano, H., Bocoș, M., Someșan, E., Avram, I. (coord.), *Pedagogia învățământului preșcolar. Instrumente didactice*, Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2009.
- Bocoș, M., Chiș, V., *Abordarea integrată a conținuturilor curriculare*, Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2012.
- Preda, V., *Metodica activității instructiv-educative în grădinița de copii*, Editura Gheorghe – Cârțu Alexandru, Craiova, 2009.

WEBGRAFIE:

- <http://www.scout.ro> (21.06.20202).
- <https://conacularchia.ro/treasure-hunt-teambuilding/> (21.06.20202).
- <http://www.efdeportes.com/efd114/cohesion-de-equipo.htm> (21.06.20202).

BUILDING TRUST AS DIGITAL LEARNERS

PROF. GABRIELA ȘANDRU

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „TUDOR VLADIMIRESCU”,

TÂRGU MUREȘ, JUDEȚUL MUREȘ

The current pandemic has demonstrated that digitalisation is a *sine qua non* condition for the modern educational process. The teacher is no longer the sole provider of information. Google has become a serious competitor for the old fashioned teaching job.

Over the centuries, this was the profession closest to people's souls, mainly because it is the first the child interacts with at a very early age, outside their home. Educators teach them the secrets of letters and numbers, show them the paths of knowledge, illuminate their ways as they walk through the darkness, leading them by their hands, tying their laces and teaching them to always look ahead. Teachers are with them for a good part of their life and participate in the formation of their personality.

In the context of the technological and globalized society of the 21st century, the role of the teacher is all the more important in forming a generation that is a click away from the information they need. The technological man is dependent on the thinking machines that surround him and according to which he draws his daily schedule, from the alarm clock, to the microwave-heated breakfast, the robotic car with which he reaches a computer-equipped office, where he accesses various programs and applications online, to get home in the evening, to the smart TV or his laptop.

Today's teacher is indeed Google's competitor. And even if we do not have the volume of information provided by the American search engine, we remain the main human-machine interface, endowed with a system of moral, spiritual and human values that no current technology has, with a vital contribution to training the character and personality of our students.

Modern education relies on interactive teaching that focuses on the student's needs and reflects the new social-cultural and educational trends. The corona virus pandemic has literally exiled all of us - teachers, students, parents - in the online environment, which, for many has proved to be a serious drawback. If for the *digitally native*¹ being in the online environment was thrilling at first, for many teachers it was and remained a burden. Consequently, the response to the lack of efficient digital content from the part of the students resolved in losing interest. The online environment had been all about entertainment before Covid-19 for everyone. We weren't supposed to teach, learn and do homework there. We admit that many teachers in Romania have been using online tools for quite a while to enrich their classes, spice up their teaching and motivate students, but the main teaching-learning process had been done on site not on-line. E-learning platforms and apps were considered the "cherry on top" of a regular class.

¹ Prensky, Marc (October 2001), "Digital Natives, Digital Immigrants", *On the Horizon*.9(5): 1-6. doi:10.1108/10748120110424816

As any novelty, online teaching was met with resistance and frustration, especially because teachers were forced to find solutions for their classes on their own. Few school have taken the leap into providing a unique set of tools to be used during these past months due to the fact that they lacked the financial support to sustain professional tools. Nevertheless, despite lacking the knowledge, finances and former online training, a great number of teachers have found a way to keep in contact with their students and motivate them into learning.

Adaptability, flexibility and determination are the traits that make teachers good educators. These teachers can turn their limitations into their strengths by experimenting with online tools, attending online courses, webinars, organizing workshops and creating online content.

There is a number of tools that are completely free and can be used by any inexperienced teacher, once they set their mind and will to use them. These tools can provide the magic ingredient needed to go beyond the WhatsApp unclear picture of a page in a textbook that is to be transcribed into a copybook. Any of these tools can be the sparkle that determines student to willingly take part into the lesson and absorb knowledge, often by playing, experimenting or creating online content.

Padlet

Padlet (<https://padlet.com/>) is an online virtual “bulletin” board, where students and teachers can collaborate, reflect, share links and pictures, in a secure location. Just double-click anywhere in the board and add your sticky note to which you can insert photos, videos, links. Padlet can be used for brainstorming, gathering students work, online student portfolios, games (e.g. 2 truths and a lie), book discussion, funny videos collections, crafts, etc. There is an unlimited supply of creative ideas once you start using it. My favorite ones are “*Quarantine Messages*” (<https://bit.ly/2Ybv59u> - students posted messages to their peers during lockdown), “*Food Culture*” (<https://bit.ly/2YeTQlb> - students prepared their favourite dish using anything but food and wrote a description of it), “*A Person I Admire*” (<https://bit.ly/3fKRTTt> - they described the person they admire and the reason why), “*Guess Who*” (<https://bit.ly/2N3Rf7b> - the students drew self-portraits and wrote a detailed description of themselves and then had to guess who the other students were) and “*New Years Traditions*” (<https://bit.ly/2N8LQvy> - they got a list of odd New Year traditions from around the world and had to go on a webquest to find out where in the world happened and what is the symbolism behind the tradition).

Voki

Voki (<https://www.voki.com/>) is an educational tool that allows users to create their very own talking character to help students share their learning. The other excellent feature is that it can then be embedded onto a blog or Wikispace. It gives the opportunity to engage students in any topic area through a simple to use and free resource available anytime and anywhere for almost any purpose. Vokis can also explain math terms, clarify word pronunciation, or clarify components of a larger concept. Vokis can relay a speech and illustrate a lack of movement and other elements to help kids understand nonverbal communication. Shy students can use Vokis to express feelings and share writing with the class. My favourite Vokis have been created by 5th to 8th grade students taking part in an online contest (F.A.S.T. English) and gathered in a Padlet intitled “*Voki Gallore*” (<https://bit.ly/2zH0wyX>). Students had to talk about themselves and incorporate their favourite quote in the speech.

Wakelet

Wakelet (<https://wakelet.com/>) is a free collaborative platform where you can tell stories, organize or remix content. Wakelet is a great alternative to Padlet or Pinterest that helps change the collaboration, creation and organization of learning in a classroom. Wakelet makes it ‘easy to capture, organize and share multi-media resources’ for both the teachers and students.

If you are struggling to tell stories that are engaging, organized, and inspiring Wakelet could be beneficial because it allows users to curate customizable content. It is also a great tool for keeping research projects interactive and social. “*Who Kidnapped My English Teacher?*” (<https://bit.ly/3daqg4g>) is an example of an online collaborative story that has been developed by students using this introduction given by the teacher: “Drink it, quick!” She looked at the bottle. The contents were unlike anything that she had seen. I can’t believe this is happening, she thought before closing her eyes and drinking it in one gulp...” What was meant to be a story-starter, ended up as the body of the story. Students got the link and an invitation to edit the story and they were free to add their own paragraphs and pictures by clicking the green ‘plus’ icons anywhere in the story. The result is pretty impressive.

Baamboozle

Baamboozle (<https://www.baamboozle.com/>) is a quick and easy-to-use tool for playing and creating games that are perfect for an online class using a video conference tool. The teacher shares the screen after putting the game in Play Mode (my students prefer the Classic Mode as it has Power Ups that add to the fun by gaining or losing points). The games can be played as a whole class or individually as a review. Game questions show up on a game board and student are awarded points if they get the answers correctly. Designing a game is quite easy but you can also rely on a plethora of games on any topic created by fellow teachers: e.g. “*Animal Body Parts*” (<https://www.baamboozle.com/game/44223>) or “*Present Perfect vs. Past Simple Tense*” (<https://www.baamboozle.com/game/55460>).

Kahoot! & Quizziz

Kahoot! (<https://kahoot.com/>) and Quizziz (<https://quizizz.com/>) are game-based learning platforms that make it easy to create, share and play learning games or trivia quizzes in minutes. There are ready made games created by fellow teachers, so finding the right one for your students shouldn’t be an issue. These are also a must in the online class as they recycle or test knowledge (grammar, communication, vocabulary) as well as assure the right online environment for teaching-learning. The games record the answer each child gives to a question, as well as how quickly they respond, so teachers can use the data to assess their children. Ultimately, they are fun and engaging tools that can be used to challenge and assess learners.

Live Worksheets

Live Worksheets (<https://www.liveworksheets.com/>) transforms a traditional printable worksheet into a self-correcting interactive exercise that the students can do online and /or send to the teacher. As well as creating your own, there is also a database of ready-made worksheets. Teachers upload a worksheet pdf, then drag text entry boxes on top of the worksheet. Student enter the answers online. Questions can be fill in the blank, multiple choice, matching, drag and drop, join with arrows, word search, and more. Audio and video material can also be inserted into the worksheet (e.g. <https://bit.ly/2ANVtNF>). Teachers enter in correct answers when they create the text boxes, which the program uses to give students instant feedback with total score for the worksheet visible for each student. The fun part is that the students can redo the exercises until they feel confident enough to send it to their teachers, which helps boost their self-confidence in handling the language.

These are just a few tools I found useful in my English online classes during the lockdown. When life gives you lemons, make lemonade! And the world of education has leapt right into lemonade making the move to teaching online. With Covid-19 rearing its ugly head, teachers worldwide have had to completely switch their teaching around to move to digital. And they did!

BIBLIOGRAFIE / WEBOGRAFIE:

<https://www.commonsense.org/education/website/voki>.

Dellos, R. (2015), "*Kahoot! A digital game resource for learning*", *INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY*, 49.

Prensky, Marc (October 2001), "*Digital Natives, Digital Immigrants*", *On the Horizon*, 9(5): 1–6. doi:10.1108/10748120110424816.

TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE ÎN EDUCAȚIE

PROF. CSILLA TANKÓ

LICEUL TEHNOLOGIC „GÁBOR ÁRON”,

VLĂHIȚA, JUDEȚUL HARGHITA

This activity takes place in the form of games through a competition between groups. The competition consists of some interesting tests in which the crews must accumulate as high a score as possible. This depends a lot on effective communication and cooperation within the team.

Această activitate se desfășoară sub forma unor jocuri printr-un concurs între grupe. Concursul este alcătuit din câteva probe interesante în care echipajele trebuie să acumuleze un punctaj cât mai mare. Acest lucru depinde foarte mult de comunicarea și cooperarea eficientă în cadrul echipei.

Blazonul echipei

Prima sarcină este realizarea unui afiș care să reprezinte echipa. Spațiile de pe foile primite vor fi completate astfel:

- Cât mai multe însușiri ale animalului.
- Imagine sau desen cu animalul respectiv în mediul lui de viață.
- Informații, curiozități despre animal.
- Ce vă place cel mai mult la acest animal?

Timpul de lucru este de 20 minute. Lucrările se vor expune și fiecare grupă va evalua lucrarea celorlalte trei grupe oferind 30, 20 sau 10 puncte evaluând bogăția de informații, aspectul lucrării și calitatea prezentării.

Trei adevăruri și o minciună

Un reprezentant din fiecare echipă va spune patru propoziții despre sine, din care trei vor fi adevărate și una va fi falsă. Fiecare dintre celelalte trei echipe va avea o singură încercare să ghicească minciuna. Protagonistul va spune care este minciuna după ce toate cele trei echipe și-au spus părerea. Cei care au ghicit vor primi 10 puncte.

Timp de lucru 10 minute.

Discuții:

- Cum v-ați dat seama care este minciuna?
- Care ar putea fi semnele minciunii în comportament?
- Care sunt consecințele minciunii?

Dialogul alfabet

Exercițiul va consta într-un dialog. Fiecare replică va începe cu o literă a alfabetului, în ordinea acestora. Pe rând, câte un membru din fiecare echipă va continua dialogul ținând cont de replica precedentă. Dacă cineva greșește va continua echipa următoare. Pentru fiecare replică adecvată se va acorda un punct. La începutul exercițiului se va indica locul unde are loc dialogul. Jocul se termină în momentul în care au intervenit toți elevii.

Timp de lucru 10 minute.

Albinuța hărnicuța

Toți elevii se plimbă prin încăpere bâzâind ca albinuțele. Când aud o literă a alfabetului vor încerca, în trei secunde, să reprezinte, folosindu-și corpul, un obiect care începe cu litera respectivă. Cei care fac aceeași formă sunt eliminați. Ultimii 4 elevi rămași în joc aduc echipei câte 5 puncte fiecare.

Timp de lucru 5 minute.

Cutia cu obiecte

Fiecare membru al fiecărei echipe, pe rând, are la dispoziție un minut să studieze o cutie care conține mai multe obiecte. Apoi revine la echipă și încearcă să noteze cât mai multe detalii despre obiectele observate. Fiecare echipă primește 5 puncte pentru identificarea unui obiect și 1 punct pentru fiecare detaliu. Timpul de lucru este de 15 minute.

Se face punctajul total pe echipe și se premiază toți participanții, în funcție de rezultate. Se vor face aprecieri asupra performanțelor obținute și asupra implicării elevilor în activitate. Se va discuta despre comportamentul participanților, dacă au colaborat în cadrul echipei, cine s-a implicat cel mai mult, care au fost momentele cele mai dificile. Elevii vor spune cum s-au simțit, ce le-a plăcut și ce nu le-a plăcut.

Timp de lucru 10 minute.

BIBLIOGRAFIE:

- Gh. Alexandru, Eugenia Șincan, *Îndrumător metodic pentru învățători, părinți și elevi*, Editura Gheorghe - Cârțu Alexandru, Craiova, 1993.
Tehnici ludice și dramatice în educație, Ghid metodic, Camelia Circa, Chirilă Anamaria Cristina, Editura "Școala Vremii" Arad, 2012.

DE LA JOCUL DE ROL LA DRAMATIZAREA CREATIVĂ

PROF. AMALIA TĂCULESCU

*PALATUL COPILOR DROBETA TURNU SEVERIN,
JUDEȚUL MEHEDINȚI*

Motto:

"Hamlet: What a piece of work is a man! How noble in reason, how infinite in faculty, in form and moving, how express and admirable! In action how like an angel, in apprehension how like a god!

The beauty of the world!"

Educația este un proces continuu, desfășurat pe durata întregii vieți a omului și presupune o paletă largă de acumulări din cele mai diverse arii de interes, iar, în sens restrâns, prin educație se înțelege procesul instructiv-educativ desfășurat prin parcurgerea, odată cu vârsta, a etapelor școlare, formale și nonformale.

La baza formării prin diverse forme de educație stă comunicarea.

Aceasta poate avea diverse forme care, de obicei, se completează reciproc: verbală, nonverbală și paraverbală.

Atât în viața cotidiană, cât și în cea școlară, este necesar ca toate aceste forme ale comunicării să contribuie la o cât mai bună transmitere a ideilor, noțiunilor, conceptelor, a mesajelor, în general.

Prin dialog-ca mod de comunicare-se produce schimbul de mesaje/informații de la sursă (emițător) către beneficiar/-i (receptor/-i). Acesta stă la baza comunicării și implică o serie de alți factori fără de care comunicarea nu ar putea avea loc: mesajul propriu-zis, codul, canalul, mijlocul de comunicare (în cazul celei indirecte) și, nu în ultimul rând, contextul.

Contextul sau situația de comunicare presupune o permanentă adaptare a limbajului - verbal, nonverbal, paraverbal, pentru o cât mai bună înțelegere a informației transmise.

Din această perspectivă, tehnicile ludice și dramatice au un rol important în modul de a transmite idei, fapte, noțiuni, concepte în domeniul educației școlare formale/nonformale.

Dintre tehnicile utilizate cu succes în acest domeniu, amintim *dramatizarea creativă*, ce are ca punct de plecare jocul de rol.

Astfel, Campbell, Campbell și Dickinson (2004) spuneau că, spre deosebire de metoda teatrului formal (punerea în scenă a unei piese), metoda jocului de rol oferă o mai mare libertate de învățare și de creație: sporește învățarea, dezvoltând abilități de relaționare inter-/intrapersonale.

Autorii metodei ne indică trei pași în jocul de rol:

- planificarea;
- repetiția și preformarea;
- evaluarea.

Spre deosebire de jocul de rol, *tehnica dramatizării creative* este mai puțin formală, acțiunea vizând rezultatele improvizărilor actorilor/participanților.

Ca o variantă a dramatizării creative este *tehnica scenariilor*, la care se referă prof. dr. în Științele educației, I. O. Pânișoară ("Comunicarea eficientă" Ed. Polirom; 2006; ed. a-3-a, rev. Iași).

Se pornește de la ideea că formatorul poate dinamiza participanților implicarea, dacă ei vor îndeplini anumite roluri (neștiute de către ceilalți participanți).

Astfel, colectivul va fi împărțit în grupuri care primesc pentru dezvoltare/soluționare o anumită problemă.

În momentul în care discuția începe, formatorul va chema la el câte un reprezentant din fiecare grup, aceștia primind un rol și o misiune (care poate sau nu să fie cunoscută de restul grupului).

De exemplu, acesta le va spune celor chemați că vor fi obligați să îndeplinească rolul de lider; ei vor trebui să facă în așa fel încât să "se vadă" în acest rol, fără a spune celorlalți ce rol a primit.

Apoi, sunt chemați și ceilalți membri ai grupurilor, până când toți primesc câte un rol/misiune de îndeplinit.

Devine interesantă această abordare prin modul în care jucarea rolurilor se desfășoară într-o permanentă interacțiune. Se poate da același rol mai multor persoane din grup ceea ce conduce la mai mult dinamism, acțiune.

O altă tehnică ce se înscrie în sfera ludicului și a dramatizării o reprezintă *rolestorming-ul*.

Aceasta este o variantă a *brainstorming-ului*, conform căreia membrii grupului își asumă alte identități, pentru a crește nivelul de producere a soluțiilor pentru problema propusă care va fi analizată din perspective diferite.

Fiecare membru al grupului vine cu o viziune asupra acestei probleme de pe poziția rolului pe care și l-a asumat la început, astfel că își poate motiva răspunsul cu afirmația "așa cere rolul meu".

În acest fel, fiecare dintre participanți își poate dezvolta creativitatea la maxim.

Ca orice metodă, trebuie urmați anumiți pași:

- se pleacă de la *brainstorming*, fiecare membru al grupului își va asuma identitatea unui personaj sau chiar poate inventa unul;
- atunci când va emite idei, va uza de această identitate nou asumată.

Ca o variantă a *rolestorming-ului*, se poate aminti de "*tehnica supereroului*" care urmează aceiași pași, cu deosebirea că personajul asumat este un supererou (ex. Superman).

Acest fapt aduce cu sine o noutate, anume aceea că, multe aspecte nepermise oamenilor normali se află la îndemâna supereroilor.

Participanții se pot astfel aventura pe căi mai puțin obișnuite, nebănuite chiar, fapt ce creează bună dispoziție și o puternică motivare în cadrul grupului.

Desigur că mai sunt și alte metode/tehnici de abordare a unor probleme/cerințe din cadrul educației formale/nonformale, dar toate au ca fundament tipurile de comunicare.

Tehnicile ludice și dramatizante aduc un plus de dinamism și culoare activităților de învățare, neriscând să devină plictisitoare pentru participanți.

Educația modernă și contemporană implică folosirea unor astfel de abordări formativ-creative.

BIBLIOGRAFIE:

Pânișoară I.O., *Comunicarea eficientă*, ediția a III-a revizuită, Iași, Editura Polirom, 2006.

Albulescu I., *Programatica predării*, „Activitatea profesorului între rutină și creativitate”, 2004.

Berne E., *Games people play*, Ballantine Books, New York, 1964.

Baylon C. Mignot, *La communication*, Nethan, Paris, 1999.

JOCUL DIDACTIC ȘI JOCURILE COPILĂRIEI

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR IRINA TEGLAȘ
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „PRICHINDEL”,
JIBOU, JUDEȚUL SĂLAJ

The game is a very serious activity in kindergarten. Through the game are formed skills and skills which, later on, will form the foundations of a harmonious development. The action of teaching game on children's behavior, discipline, character and will is permanent, direct and of high intensity, which considerably increases the educational and educational value experience proves that the best psychological and behavioral development is achieved at this age through the game.

Dacă există cu adevărat ceva ce nu vom uita de-a lungul vieții, acel ceva îl va reprezenta, cu siguranță, jocul copilăriei!

Una dintre cele mai importante forme de manifestare ale copilului este jocul. În mod obișnuit, o asemenea activitate este izvorâtă din nevoia de acțiune, de mișcare a copilului, un mod de a-și consuma energia, de a utiliza timpul liber într-un mod plăcut sau de a se distra.

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operațiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului. Rolul și locul jocului în sistemul mijloacelor educative este recunoscut de majoritatea pedagogilor lumii.

Jocul didactic reprezintă formă de trecere de la joc la învățătură și este o activitate care se deosebește prin structura specifică de celelalte activități cu conținut asemănător. Prin introducerea și folosirea jocului didactic ca mijloc de bază în dezvoltarea vorbirii, se realizează una din cele mai importante cerințe ale educației școlare, aceea de a îi învăța pe copii foarte multe lucruri, însă nu prin metode școlare ci sub formă de joc. Fiind un joc a cărei acțiune este construită în scopuri didactice se ține seama de linia generală a evoluției copiilor în joc și se complică cerințele, complexitatea problemelor didactice, regulile.

Jocul are o largă contribuție mai cu seamă în stimularea și dezvoltarea tuturor proceselor psihice, cea mai mare parte a jocurilor didactice cuprinde importante exerciții senzoriale și de memorare, contribuind la dezvoltarea sensibilității, auditive și a auzului fonematic.

Astfel, jocul didactic este activitatea cea mai firească care corespunde cerințelor de dezvoltare ale copiilor, tendințelor de a fi în contact cu adulții și cu alți copii, de a percepe activ, de a înțelege și a oglindi lumea înconjurătoare, de a își exprima gândurile.

Acțiunea jocului didactic asupra comportamentului copiilor, asupra disciplinei, asupra caracterului și voinței este permanentă, directă și de o intensitate mare, ceea ce mărește considerabil valoarea instructivă și educativă.

Ludicul va căpăta o importanță crescândă în viață omului. Preluând o parte mereu mai mare din povara activităților vitale, tehnologia va permite oamenilor să aibă din ce în ce ai mult timp liber pe care ludicul să îl transforme în libertatea de creație.

Practica dovedește că atât cronologic cât și educativ, legea dezvoltării copilului urmează calea de la joc la învățatură și muncă, ponderea având-o una sau alta din activități, în funcție de specificul și particularitățile diverselor perioade ale vârstei umane. Trecerea de la o perioadă de dominație a unei activități la alta se realizează în mod treptat într-o perioadă destul de îndelungată de timp și care nu presupune excluderea uneia și înlocuirea bruscă cu alta ci dimpotrivă, coexistă cele două forme de activitate printr-o îmbinare care înlesnește saltul de la o etapă la alta fără praguri, fără obstacole.

Așadar, jocul a reprezentat și încă reprezintă cel mai frecvent mod prin care copilul își dezvoltă încă de mic abilitățile, își extinde cunoștințele, își îmbogățește imaginația, devine creativ și se pregătește pentru a intra într-o altă etapă a vieții, ce presupune comunicarea și colaborarea cu cei din jur.

Jocul acesta didactic de cele mai multe ori ne ajută și facilitează învățarea, în ceea ce mă privește am observat că pe măsură ce reușesc să mă "joc" cu informațiile, să le structurez, să fac analogii îmi este mult mai ușor să rețin și să îmi dezvolt un mod de gândire la care pot apela de fiecare dată fără să îmi fac probleme că uit sau nu pot reconstitui un anumit material.

Ultima dată când m-am jucat, și aici vorbim despre jocul didactic, a fost atunci când am jucat un joc didactic, Cuvântul interzis” care are ca scop activizarea vocabularului pasiv; ca sarcină didactică era să se folosească în enunțuri proprii cuvinte și expresii noi. Regula jocului este: înlocuirea cu sinonime a unui cuvânt interzis. Desfășurarea jocului: copiii se împart în două grupe. De la început li se anunță cuvântul interzis. Se vor formula întrebări și răspunsuri fără a se folosi acel cuvânt. Una din grupe va formula întrebări, iar cealaltă va găsi răspunsurile potrivite.

Exemplu: cuvântul interzis” iarnă”;

Care este cel mai frigos anotimp? / Anotimpul care începe după toamnă.

Când vine Moș Crăciun? / În anotimpul alb.

În ce anotimp e luna decembrie? / În anotimpul lui făurar.

BIBLIOGRAFIE:

Aurica I. Moale, *Jocul didactic - primul pas spre școală*, 2005.

Barbu H., Popescu E., Șerban F., *Activități de joc recreativ-distractiv*, Manual pentru școlile normale, Editura Didactică și Pedagogică, București 1993.

CONTRIBUȚIA STUDIULUI BIOLOGIEI LA FORMAREA PROFILULUI ABSOLVENTULUI DE GIMNAZIU

PROF. DR. TITELA TEODORESCU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALICE VOINESCU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

Abstract: The discipline of biology contributes to master the 8 key competences which best describe the knowledge, the abilities and the attitude that the students need to have. They are strongly related to the need of development of an autonomous and creative personality.

Începând cu clasa a V-a, până la sfârșitul clasei a VIII-a, copiii vor studia biologia la gimnaziu. În cadrul acestui demers pedagogic, vom porni de la structura achizițiilor dobândite de ei în clasele primare.

Pe parcursul celor 4 ani este vizată formarea de competențe cheie, în perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți, obiectul pe care îl predau aducându-și contribuția specifică la profilul de formare al elevului de gimnaziu.

Competențele cheie descriu cunoștințele, abilitățile și atitudinile pe care trebuie să le dobândească elevii. Acestea sunt:

- * *comunicarea în limba maternă*: capacitatea de a exprima și interpreta concepte, gânduri, sentimente, fapte și opinii în formă orală, dar și în formă scrisă;
- * *comunicarea în limbi străine*: pe lângă dimensiunile principale de comunicare în limba maternă, implică și abilitățile de mediere și înțelegere interculturală;
- * *competența matematică și competențe de bază privind știința și tehnologia*: capacitatea de a dezvolta și aplica gândirea matematică pentru rezolvarea diferitelor probleme, stăpânirea, utilizarea și aplicarea cunoștințelor și a metodologiilor de explicare a lumii înconjurătoare;
- * *competența digitală*: implică utilizarea cu încredere și în mod critic a tehnologiei din societatea informațională, de a avea abilități de bază privind tehnologia informației și a comunicării;
- * *competențe sociale și civice*: se referă la competențele personale, interpersonale și interculturale și toate formele de comportament care permit fiecărei persoane să participe în mod constructiv și eficient la viața socială și profesională.
- * *simțul inițiativei și antreprenorialului* reprezintă capacitatea de a transforma ideile în acțiune. El presupune creativitate, inovație, asumarea unor riscuri, precum și capacitatea de a planifica și gestiona proiectele în vederea atingerii obiectivelor;

- * *conștiința și expresia culturală*: implică aprecierea importanței expresiei culturale a ideilor, experiențelor, emoțiilor printr-o serie de canale.

Toate aceste competențe-cheie sunt interdependente, iar accentul se pune, în fiecare caz, pe gândirea critică, creativitate, inițiativă, rezolvarea problemelor, evaluarea riscurilor, luarea deciziilor, gestionarea constructivă a sentimentelor.

Obiectul biologie contribuie la atingerea competențelor-cheie la elevi, profilul acestora se conturează în dezvoltarea capacităților acestora de a rezolva probleme și situații-problemă, de a derula un demers investigativ pentru a verifica o ipoteză de lucru, de a prelucra, reprezenta și interpreta date și dovezi experimentale, de a-și imagina și realiza unele produse utile pentru activitățile curente și de a manifesta interes pentru o viață sănătoasă și pentru păstrarea unui mediu curat.

Studiul biologiei în gimnaziu:

- vizează observarea și explorarea lumii vii, în ansamblul său;
- vizează componentele, procesele și fenomenele; Dezvoltarea cunoașterii se face pornind de la explorarea și investigarea lumii înconjurătoare, a relațiilor dintre viețuitoare și dintre acestea și mediul de viață;
- integrarea informațiilor noi în modele explicative;
- abilități de a aplica achizițiile dobândite în rezolvarea unor situații de viață;
- formarea de atitudini și valori.

Dintre *atitudini* fac parte:

- curiozitatea și dorința de a-și pune întrebări;
- spiritul de observație;
- spiritul de investigație;
- interpretarea critică a faptelor observate;
- dorința de a împărtăși experiențe proprii și de a facilita învățarea altora;
- flexibilitatea în aplicarea cunoștințelor în viața cotidiană.

Competențele vizate de a fi atinse sunt legate de nevoia și scopul de a realiza formarea la elevi a unei personalități autonome și creative, formarea unei culturi generale, cu elemente aplicative.

Elevii vor fi orientați spre:

- dezvoltarea capacității de investigare științifică;
- folosirea unor metode și tehnici specifice biologiei;
- integrarea cunoștințelor în experiența de viață a elevilor;
- aplicarea cunoștințelor în rezolvarea unor situații-problemă și luarea unor decizii;
- formarea unor deprinderi de muncă intelectuală și productivă;
- stimularea motivației pentru protecția naturii;
- utilizarea cunoștințelor în sensul păstrării sănătății individuale și colective.

În centrul preocupărilor noastre stau elevii și împreună vom face efortul de a atinge cât mai multe dintre obiectivele propuse.

BIBLIOGRAFIE:

Programa școlară de biologie-gimnaziu, 2017.

<https://eur-lex.europa.eu>.

<https://www.elearning.ro>.

<https://www.researchgate.net>.

<https://www.academia.edu>>instruirea-centrată-pe-competențe:Cercetare-Inovare-Academia.edu.

<https://www.didactic.ro>, Avantajele curriculumului centrat pe competențe-cheie.

FAMILIA ȘI ROLUL EI ÎN DEZVOLTAREA PERSONALITĂȚII COPILULUI

PROF. RAMONA MARIA TRIF
LICEUL TEORETIC „AVRAM IANCU”,
CLUJ-NAPOCA, JUDEȚUL CLUJ

The family's involvement in a partnership with the school depends on how interested the family is in a child's education. The more of a value school is to the family, the more involved the family will be. Children who are supported by their families, who see their parents having a pro-school attitude, achieve high school results.

The family's attitude towards school is transferred to children and it is manifested in the child's interest in school activities, homework, school results and appreciations.

Ca mediu social, familia reprezintă locul în care copilul este îngrijit, educat, educația în familie precedând-o pe cea instituțională. Copilul, în primii ani de viață este dependent de părinți, iar aceștia nu trebuie să fie preocupați doar de latura fizică a îngrijirii lui, ci să aibă în vedere educația psiho-socială, corelând posibilitățile fizice cu cele psihice. Educația în familie pune bazele dezvoltării psihice a copilului, iar educația sa la nivel psihic trebuie să urmărească pas cu pas evoluția fizică, urmărindu-se concomitent educația intelectuală, morală în scopul formării caracterului. Cel mai important rol în evoluția psihică a copilului îl au exemplele pozitive din familie, deoarece la această vârstă, rolul exemplului este foarte important.

Primele impresii despre lume și viață, despre fenomene din natură și societate, copilul le primește din familie. Astfel, prin comunicarea continuă cu membrii familiei, el își însușește limbajul, care cu timpul devine un puternic instrument al dezvoltării sale psihice.

Părinții vor fi atenți la felul cum pronunță copiii cuvintele, le vor corecta vorbirea, le vor îmbogăți vocabularul, îi vor învăța să se exprime corect și coerent.

Părinții trebuie să acorde o mare atenție întrebărilor copiilor, semn sigur al dezvoltării lor intelectuale, al manifestării active a setei de cunoaștere, al curiozității lor cu privire la originea lucrurilor din jur. În familie copiii își însușesc primele cunoștințe, își formează primele reprezentări și dobândesc experiențe morale. Părinții îi învață de timpuriu pe copii să înțeleagă ce este "bine" și ce este "rău", ce este "permis" și ce este "interzis".

Începând din primii ani de viață, copilul preia de la cei din jur gesturi, atitudini, limbajul, exemple de comportament. Prima relație a copilului cu lumea exterioară este cea cu familia. Aceasta îi oferă copilului primele informații despre lumea care-l înconjoară, primele norme și reguli de conduită, dar și climatul socio-afectiv. Acest tip de relație este hotărâtoare în devenirea personalității, nu numai prin faptul că ea este primordială și se menține pe toată durata vieții, dar și prin faptul că familia mediază și condiționează comunicarea și interacțiunea cu celelalte componente sociale, în special cu școala.

Influențele educative pe care familia le exercită asupra copiilor, precum și climatul socio-afectiv în care se exercită influențele educaționale constituie primul model social cu o influență hotărâtoare asupra copiilor privind formarea concepției lor despre viață, a modului de comportare și relaționare în raport cu diferite norme și valori sociale.

Este unanim recunoscut faptul că strategiile educative la care se face apel în familie, mai mult sau mai puțin conștientizate, determină în mare măsură dezvoltarea personalității, precum și rezultatele școlare ale copiilor, comportamentul lor socio-moral.

“Cel dintâi mediu al omului este familia, ea îi furnizează primele modele ale comportamentului uman, primele exemple de viață, reprezentând pentru el însuși societatea. Familia influențează formarea personalității pe toată durata vieții, dar niciodată prezența ei nu are o mai mare importanță ca în primii ani de viață.” (A. Oțetea, 2011, p. 125).

În familia tradițională, mama se implică mult mai mult în creșterea și educarea copiilor față de familia modernă, deoarece mama nu avea un loc de muncă, o carieră profesională, ea se ocupa doar de gospodărie și de familia sa și de aceea copiii erau mult mai atașați de mamă decât de tată.

În cadrul familiei tradiționale conflictele dintre generații erau mult mai puține și netolerate de comunitate. Ierarhia era foarte clară, fiecare știa ce are de făcut și de cine trebuie să asculte.

Copiii suportau și se abțineau la autoritatea tatălui și pe cea a mamei când tatăl nu era, însă cea a mamei era mai blândă și mai sensibilă.

Familia modernă se caracterizează prin structura de autoritate și putere. În această familie partenerii au aceeași autoritate, deciziile le iau în comun, nu ca în familia tradițională când doar bărbatul lua decizii. Relația modernă surprinde reciprocitatea puterii și autorității, pe diferite nivele și în diferite intensități. Voit sau mai puțin voit, omul evoluează sau involuează în funcție de societatea în care trăiește. Așadar putem fi fericiți: odată cu modernitatea, și rolurile conjugale au fost modificate. Mariajul modern este echivalent cu libertatea opțiunii. Rațiunea ia locul tradiției îndrumând acțiunile indivizilor. Schimbările sociale apărute au creat o diferență semnificativă a rolurilor dacă facem o comparație cu cele tradiționale.

Toffler făcea următoarea afirmație în ceea ce privește schimbările ce apar permanent în structura și obiceiurile familiei, „sfâșiate de migrația spre oraș, lovite de furtuni economice, familiile s-au micșorat, au devenit mai mobile și mai adaptate la noile cerințe.” (Toffler apud M. Voinea, 1993, p. 94). Și dacă ne gândim un pic, Toffler ilustrează foarte bine realitatea socială, familia întotdeauna a fost în pas cu schimbările apărute în societate și în mentalitate.

În societățile contemporane, s-a modificat, în primul rând funcția economică a familiei nemailucrându-se în familie sau pe câmp, ci în întreprinderi. Dacă în trecut femeile jucau rolul sclavilor principală lor activitate constând în a se asigura de bunăstarea "șefului suprem" și de a face copii, astăzi, deși uneori apar reticențe, se acceptă și se facilitează creșterea rolului femeii atât în familie cât mai ales în afara ei.

În familie crește importanța afectivității, a emoțiilor, relațiile și mai ales, calitatea acestora devin primordiale la fel și încrederea între parteneri.

Viața de familie se democratizează fiecare având dreptul la opinie, copiii participând chiar la luarea deciziilor împreună cu adulții, părerea lor fiind cerută și chiar ținându-se cont de ea atunci când se dovedește matură și susținută cu argumente demne de luat în seamă.

Maria Voinea face o sintetizare a factorilor ce stau la baza schimbărilor ce le putem observa cu ușurință în familia modernă (*M. Voinea, 1993, p. 94*):

- angajarea femeii în activități exterioare familiei ceea ce duce la o reducere semnificativă a autorității bărbatului;
- mobilitatea teritorială având în vedere aici migrațiile definitive în principal dar și pe cele temporare;
- apariția alternativelor familiale generate în principal de urbanizare și modernizare; creșterea nivelului de instruire, referindu-ne aici în special la femei deoarece această creștere a dus la modificări în ceea ce privește vârsta căsătoriei, diviziunea autorității, schimbarea atitudinilor referitoare la maternitate și la planificarea familială.

În concluzie, familia are misiunea de a realiza o dezvoltare armonioasă a tuturor capacităților fizice, mintale și afective ale copilului, trebuie să canalizeze interesul și inclinațiile și să-l ajute să-și formeze încetul cu încetul adevărata lui personalitate.

BIBLIOGRAFIE:

- Voinea, M., *Sociologia familiei*, București, Editura Universității, București, 1993.
Oțetea, A., *Familia ca mediu socializator și educațional*, Editura Documentar, Bacău, 2011.
Vrășmaș, E., *Consilierea și educația părinților*, Editura Aramis, București, 2002.

ȘCOALA ONLINE - O SOLUȚIE DE MOMENT ÎN EDUCAȚIE

DORINA NELA TRIFU

COLEGIUL TEHNIC „COSTIN D. NENIȚESCU”,

PITEȘTI, JUDEȚUL ARGEȘ

Summary: The paper entitled „Online School – a momentary solution in education” makes the dissociation between the concepts of traditional school and modern school. Online schooling has proven to be an effective alternative to traditional schooling during the pandemic. We also set out outline the profile of the online teacher. Within the online school, more emphasis is placed on distance communication in the teacher- student- parent triad. Online educational resources are also gaining ground over printed textbooks and volumes - bound books.

Școala tradițională a oferit secole la rând cadrul în care s-au format generații de intelectuali – părinții, bunicii sau străbunicii noștri. Ea a fost un izvor de cunoaștere la care s-au adăpat toți cei însetați de focul cunoașterii. În ciuda influențelor nefaste din jur, școala tradițională are rolul de a instrui și de a educa generațiile care vor urma – copiii, nepoții și strănepoții noștri.

În contextul actual al pandemiei, școala tradițională s-a aflat la răscruce. Neputând înainta în direcția sa unică, din necesitatea de a depăși faza de stagnare totală a învățământului, ba chiar de regres, s-a trecut, nu ca pe roate, de la școala tradițională la școala online, între cele două existând diferențe majore. Astfel, de la un sistem axat pe norme metodologice bine fundamentate, s-a ajuns inopinat, forțat și rapid la un sistem derizoriu, cu norme neclare în fază incipientă.

Evident, perioada de tranziție nu a fost ușoară pentru actorii educației și a presupus adaptări imediate din partea celor implicați în procesul educației: profesor- elev- părinte.

Unul dintre actorii esențiali ai educației, dascălul cu vocație, a fost pus în situația fără precedent de a face față noilor cerințe, apărute peste noapte ca ciupercile după ploaie, pentru a rămâne același dascăl activ și energic, cu sufletul aproape de elevii săi, deși comunicarea s-a făcut pe căi virtuale. Calitățile sale au rămas imuabile: empatia, pasiunea pentru profesie, imaginația, răbdarea, simțul umorului, spontaneitatea și creativitatea, flexibilitatea și capacitatea de organizare etc. Însă, să nu uităm că un bun profesor se perfecționează constant. Chiar dacă această perfecționare a fost silită de împrejurări, profesorul care a acceptat de la început starea de fapt, a câștigat timp și energie în favoarea *lecției online* și a elevilor săi.

Modificările pe care le-a adoptat profesorul în timpul stării de urgență, o perioadă grea în toate domeniile de activitate din societate, au vizat modul de comunicare cu elevii și cu părinții în special, dar mai ales adaptarea metodelor și procedeele de predare la varianta digitală. Din dragostea pentru profesie și pentru elevi, au urmat o serie de noi activități în care

au fost implicați și elevii: comunicare pe grupurile WhatsApp, înregistrări video/audio, cu lecții de recapitulare și de sistematizare, folosirea platformelor educaționale, etc.

Criza din societate a dat naștere la noi oportunități de învățare în rândul profesorilor și al elevilor. Profesorul s-a trezit față în față cu o nouă realitate, cu ceea ce se numește din acest moment *școală online*, dascălul fiind provocat la diversitate și flexibilitate în educație, spontaneitate și creativitate. Astfel, ia naștere un concept nou, *dascălul online*, al cărui portret am dori să-l creionăm în continuare.

Deși lucrează de acasă, *dascălul online* poartă acest nume nou, deoarece comunică cu elevii și nu numai, prin mijloace moderne, digitale. Pe zi ce trece, el devine tot mai experimentat în domeniul TIC, nu se dă bătut până nu reușește să posteze sarcini de lucru, folosind, după caz, diferite platforme educaționale: *Moodle, Adservio, Kinderpedia, Google Classroom, Microsoft Teams, Edmodo, Digitaliada, myKoolio, Kidibot, ASK, aplicația Zoom*, sau www.scoalaintuitext.ro, www.examenultau.ro.

De asemenea, materialele folosite în predare sunt diferite față de cele din *școala tradițională*, de la clipurile educaționale de pe YouTube, emisiuni TV cu lecții pentru examene naționale, filme, cărți în format Pdf, sarcini de lucru online, evaluare online. Cu alte cuvinte, resursele educaționale online câștigă teren în fața manualelor tipărite și a cărților legate în volum. Tabla poate fi una virtuală, dar puțini o folosesc deocamdată. Actul învățării devine nu numai provocare, ci și aventură: aventura de a explora noul, aventura cunoașterii cu orice preț și a autocunoașterii. Se dă o luptă acerbă: laptopul și tableta înving un timp manualele și fișele de lucru tipizate. Virtualul învinge realul, cel puțin pentru un timp, el devine o nouă realitate necesară.

De la *școala tradițională* se trece la cea *modernă*, cu varianta ei insolită, *școala online*.

Este ca atunci când se dezlănțuie pe neașteptate o furtună. Copacul cel falnic, nucul, se leagănă într-o parte, se leagănă în alta. Vijelia e tot mai puternică. Oare se va prăbuși totul în minutul următor?! Mai multe frunze și o creangă zac pe jos. Arborele copilăriei să se rupă în două?! Sub el s-au adăpostit atâtea generații! Răsare soarele, dar nucile sunt pe jos neocapte. Ca un animal de pradă, care își apără puii, el, veritabilul dascăl, nu se poate să nu aibă nicio idee: „Asta este... Anul acesta ne vom hrăni cu bureți... Sunt buni în doze moderate... După criză, vreau să am elevii față în față, să mă pot bucura de vocile lor zglobii, să învățăm prin tehnici ludice și dramatice, să le admir inocența specifică vârstei. *Zidul online* trebuie înlăturat. El ne-a încrustat pe inimă graffitti cu teama de formalism. Totuși a avut și o latură pozitivă, căci de acum vom aprecia cu toții mai mult *școala tradițională*. Virtualul omoară omenescul, acesta este riscul pe care îl întrezăresc.”

Pe scurt, *școala tradițională* rămâne stâlpul pe care să se sprijine educația; ea are un drum cu sens unic de parcurs – înainte – nevoită să accepte inovația, cu care să se îngemăneze armonios. Am dori ca *școala online* să rămână doar o etapă în istoria învățământului. Consider că *școala tradițională* este o alternativă la *școala tradițională*, doar pe fundalul unei crize.

BIBLIOGRAFIE:

- Bontaș Ioan, *Tratat de pedagogie*, Editura Bic All, 2007.
- Cojocăreanu Gabriela, Vâlceanu Alina, *Didactica specialității. Limba și literatura română- liceu*, Editura Arves, Craiova.
- Dumitru Gherghina, Novac Cornel (coord.), *Proiectarea pedagogică a procesului de predare-învățare la limba și literatura română în ciclul primar, gimnazial și liceal*, Editura Didactica Nova, Craiova, 2005.
- Dumitru Gherghina, Ilie Vali, *Limba și literatura română. Metodica predării limbii române*, Editura Didactica Nova, Craiova, 2004.
- Eftenie Nicolae, *Introducere în metodică studierii limbii și literaturii române*, Editura Paralela 45, 2001.

INSULA ADA-KALEH - O COMOARĂ PIERDUTĂ ÎN APELE DUNĂRII

PROF. DR. DANIELA TUDOSIE

**ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALICE VOINESCU”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

Abstract

Turkish-Muslim community remained and grew and in 1921 after the cession of the island by Turkey. ADA Kalehul constitutes an active factor of cultural interference with the many Christian communities in its area of irradiation. This long convetuire with the islanders from Ada Kaleh has created a real aura of sympathy and concern to the realities in this corner of East located on the Danube at Portile de Fier. Curiosity, respect or for other reasons have made Ada Kaleh Island to be visited along the time of tens of thousands of Romans and other Europeans interested in scenic and specifics of the island and its community. That tradition of interethnic relations and good will should be expressed better, contemporaries and the european spirit of the people of this area will strengthen and deepen with valente and arguments. Currently, all that remained of the island Ada-Kaleh, are objects that once belonged to the collectivity Turkish Lira spread through Museum collections in the country and remains on the island of Simianului. Original atmosphere and picturesque remained only a memory in the hearts of those who had the unique chance to visit this oasis in the middle of the Muslim romansti waters.

*„Ce frumos cântau privighetorile la Adakaleh!...
Și ce trist!”*

- Al. Macedonski -

La o distanță de 19 kilometri de Drobeta Turnu Severin se întindea în cursul Dunării, veselă și bogată în fapte de arme, ca o jerberă de verdeață ieșită din valuri, în acest cadru de feerie insula Ada Kaleh.

Insula Ada Kaleh a luat naștere în vremuri de mult apuse din depozitele de prundiș cu nisip amestecat cu mâl atât din apele Dunării cât și din ale Cernei peste blocurile stâncoase care se aflau la bază. Pitorescul ostrov avea o lungime de 1750 m și o lățime ce variază de la 400 la 500 m.

Această fâșie de pământ locuită de o populație în mare parte de origine turcă avea să dispară în apele Dunării odată cu construirea barajului hidro-energetic de la Porțile de Fier. În 1970 insula a fost inundată de apele marelui lac de acumulare. Insulă încă vie în mentalul colectiv a făcut ca sufletul mai multor scriitori să vibreze.

Despre comunitatea care a locuit-o și despre trecutul îndepărtat și foarte sângeros s-a tot scris însă despre etnografia insulei mai puțin. În cercetarea mea utilizez istoria orală, istorie trăită, istorie povestită, plus documente de presă, cărți cât și documente de arhivă, tot odată sper să aduc o mică contribuție privind multitudinea de diferite date etnografice.

Locuințele turcești

La început locuitorii se adăposteau în cazematele cetății.

Îmi puteți spune cum arăta insula?

Hamdi Mustafa: Majoritatea, erau cetății, locuiau în cetății. Dar nu toată lumea, de exemplu eu, tata, părinții mei, au avut situație foarte bună. Casa noastră era făcută, un colț întreg după napoleon de aur. Noi eram copii și ne jucam, nu știam că e aur, ne jucam cuăștia, Napoleon așa le spunea.

Mai târziu, insularii care aveau o situație financiară mai bună și-au construit case din cărămida de la cetate fie pe locuri libere fie pe cazemate.

Cum erau construcțiile?

P C S: Erau majoritatea din cărămidă de pe la cetate, cetății erau, le zicea gepane, erau mari așa, construcții, în interior unde era depozitat armament era vreo 4-5 din astea, restul erau de locuit. Locuiau în ele. Așa era de bătută în cazemată pământul, parcă era ciment.

A E: Casele erau din cărămidă. Cărămida era provenită din cetate. Unele cetății erau desfăcute cărămidile ca să-și facă case, ce s-a surpat.[...]

Cum erau construcțiile?

H D: Solide, cu cărămidă tot de pe Insula Ada-Kaleh.

Acestea erau mici și curate fiind respectate prescripțiile religioase ale igienei. Unde erau covoare turcești și aranjate în stil turcesc nimeni nu avea voie să intre încălțat.

Construite în vechiul sistem, astfel încât în fiecare casă se găsea o baie, care conform religiei islamice după fiecare contact se făceau abluții.

Fiecare casă avea două apartamente: Selamlâcul unde stăteau bărbații și Haremlicul unde locuiește femeia și fetele. În Haremlic nu are voie să intre niciun bărbat, în afară de stăpânul casei, rareori prin excepție poate intra medicul.

Majoritatea caselor aveau obloane viu colorate, fiind foarte simple, lipsite aproape complet de orice mobilier. Cu toate acestea aveau divanuri sau sofale, măsuțe scunde, pe care sunt așezate niște mindire și pe perete niște perne acoperite cu un fel de cearșaf brodat.

Podelele erau acoperite cu covoare, iar pe pereți erau atârnate tablouri vechi, cu chipuri din războaie, ce fost odată măreția insulei Ada Kaleh.

Portul național al insularilor

Costumul tradițional era îmbrăcat la sărbătorile cele mai mari: Ramazan bayram și Kurban bayram. Femeile purtau Fermen care era un fel de ilik sau vestă sub anterior care era un fel de pelerină lungă până la brâu. Șalvari largi lungi până la glezne și papuci cu ciocuri aprins colorați. Bătrânele își acopereau fața și mai purtau încă feregea. Bărbații îmbrăcau șalvari și ciakșir, ilicuri (abava) anterii, puneau fusuri și cealmava iar în picioare purtau kundura (papuci), pe care îi scoteau atunci când intrau în casă sau în geamie.

Tradiții și obiceiuri

Turcii din Ada Kaleh încă mai păstrau anumite tradițiile și obiceiurile turcești. Dintre care amintesc: nașterea, botezul, logodna, cununia cât și ritualul înmormântării.

Înmormântarea

Trecerea în lumea cealaltă se făcea în ultimele clipe prin rugăciune în religia în care se afla spre ușurarea sufletului. Această rugăciune era făcută de hoga sau de către locuitorii care știau să citească Coranul, la bărbați-bărbații iar la femei-femeile.

După moarte se făceau pregătirile de înmormântare. Se dezbrăca mortul se lega sub bărbie ca să nu rămâie cu gura deschisă, se închid ochii, iar mâinile se așează în lungimea corpului. Se pune pe un pat special de lemn numit „tenșir”, care se folosește la spălarea corpului. Spălarea corpului era făcută la bărbați de preoți, iar la femei de către o femeie care cunoaște Coranul. Corpul era spălat în șapte ape și de fiecare dată se oficia rugăciunea.

Se practica stropirea cu apă de trandafiri, iar la toate încheieturile se puneau bucăți de canfor deasupra cărora se pune vată, având credința că după putrezirea cărnii oasele se desfac ușor, se îmbrăca apoi o cămașă fără mâneci și fără cusături tăiată cu un cuțit. La bărbați cămașa era până la genunchi, iar la femei până la picioare. Un obicei ca în viață. Apoi era înfășurată într-o pânză lăsând mâna dreaptă dezvelită pentru ultimul sărut al rudelor, apoi se acoperea mâna și era îmbrăcată în a treia pânză care era legată deasupra capului și la vârful picioarelor. Se pune mortul pe o scândură numită „tabut”, iar deasupra mortului se așează un covor sau o stofă. Femeile nu aveau voie să urmeze mortul până la cimitir, această ceremonie fiind îndeplinită doar de bărbați. Acesta urma să fie îngropat într-un loc numit „musalla”, fiind așezat cu capul spre Mecca. După ce toată lumea pleca, rămânea doar preotul ce striga mortul cu numele mamei, zicând în numele acestuia de trei ori: „Dumnezeul tău Allah și profetul tău Mahomed și religia ta musulmană în credința că sufletul se reîntrupează”. După înmormântare se împărțea halva și timp de șapte zile se citeau rugăciuni din Coran, iar la șase săptămâni se făcea din nou pomană cu halva.

Un obicei întâlnit atât la români, la sârbi cât și la turcii din Ada-Kaleh era „pomana de apă” pentru morți, care se dădea la 40 de zile de la moarte la cel puțin trei familii din vecini.

Aceste obiceiuri erau legate de credința islamică, a locuitorilor din insulei care se conduceau după percepțiile Coranului și credeau cu desăvârșire în Allah și Mahomed: „Lâilâhe illallah Muhamed Rasul ül Allah”- „Allah este singurul Dumnezeu, iar Mahomed profetul său”. Pentru ceea ce semnifică la creștini semnul crucii, turcii întrebuițau următoarele cuvinte: Dansul zeise făcea de cinci ore pe zi: „abah namazi - înainte de răsăritul soarelui; Ögle namazi - prânzul; lkindi-chindie - apusul soarelui; Akşam - după apusul soarelui; Yatsu – la două ore după apusul soarelui”

Folclorul din Ada Kaleh

Turcii din Ada Kaleh aveau diverse dansuri, atât turcești cât și europene. Cele mai relevante dansuri turcești erau:

Zeibek. Acesta este un dans mixt, având un caracter războinic, cu iatagane în mâini. Dansul debuta printr-o linie melodică în cadrul căreia bărbații erau separați de femei, ulterior după o serie de mișcări coregrafice aceștia formau perechi. Spre sfârșit se dansa în grup. Dansul zeibek a dispărut începând cu primul război mondial.

Köceklic. Este un dans al abdomenului (giubeg) regăsindu-se la popoarele orientale. Insularii iubeau acest dans fiind nelipsit de la petreceri, dansat doar de femei, cu acompaniament instrumental.

Dansul miresei. Era un dans în perechi și de grup. Pe melodiile de dans ce se cântau cu text în mod frecvent se și dansa.

Treptat turcii au adoptat și dansuri modrene internaționale care au dus la trecerea dansurilor tradiționale într-un con de umbră.

În concluzie, pe baza documentelor cercetate (ziare, monografie insulei lui Ali Ahmet) cât și a istoriei orale am constatat că portul tradițional era utilizat doar în preajma sărbătorilor musulmane, în special de către bătrâni, tradițiile ce țin de botez, căsătorie, moarte sunt cu specific turcesc. Treptat folclorul din Ada Kaleh a suferit o influență interculturală.

BIBLIOGRAFIE:

- Ahmed Ali, *Monografia insulei Ada-Kaleh*, Atelierele Grafice „Datina”, Drobeta Turnu Severin, 1937.
- Antologie poetică mehedinteană*, Editura Luiza I. Niculescu și Ioan Bojneagu, Drobeta Turnu Severin, 1932.
- Ervin Miko, *Porțile de Fier*, Editura Albatros, București, 1972.
- Măneanu Varvara, *Tezaur din Ada-Kaleh*, Editura MJM, Craiova, 2005.
- Roman Ileana, *Ada-Kaleh*, Editura Prier, Drobeta Turnu Severin, 2005.
- Săveanu Simion, *Ada –Kaleh, orașul liliput din mijlocul Dunării*, în „Magazin”, septembrie 1962, (citată după extrasul din dosarul nr.23,f.4, de la D.J.A.N. Mehedinti).

PREDAREA PRIN JOC SAU CUM POATE FI ÎNVĂȚAREA DISTRACTIVĂ

PROF. TAMARA TUȚĂ
ȘCOALA GIMNAZIALĂ GOGOȘU,
JUDEȚUL MEHEDINȚI

The didactic game is an independent method, but also an effective means of activating the entire group of students, developing the team spirit. The method is not "new" at all, but rather its use in a modern way could be considered innovative.

It is true that students consider play a recreational, relaxing activity, but it has a strong formative character, through playful motivation.

Cunoscând locul pe care-l ocupă jocul în viața copilului este ușor de înțeles eficiența folosirii lui în procesul instructiv-educativ. Jocul este activitatea care implică cel mai mare număr de copii, asigură gradul maxim de socializare, este distractiv, formează competențe-cheie, constituie un mijloc de familiarizare a elevilor cu lumea înconjurătoare, exersează deprinderi, consolidează cunoștințe și valorifică potențialul creativ al elevului.

De asemenea, jocul se poate folosi pentru a cunoaște particularitățile individuale ale elevilor. Fiecare copil are un stil propriu de joc și, prin intermediul jocului, sunt evidențiate inteligența, voința, caracterul dominant, într-un cuvânt personalitatea. Pentru elevi, astfel de activități ludice sunt impetuos necesare! Practic, cea mai importantă metodă de a-l atrage pe copil spre școală este jocul, sinonim cu bucuria, energia și creativitatea.

Permiteți să vă vorbesc despre proiectul „Școala marionetelor“, inițiat din dorința de a face învățarea atractivă. Este vorba despre un concept propriu, introdus în clasa a V-a, care se bazează pe folosirea tehnicilor din domeniul teatrului aplicat, alături de jocul de rol și învățarea experiențială. Aceste tipuri de activități se distanțează de transmiterea formală de informație și asigură spațiu învățării bazate pe descoperire, experimentare, totul desfășurându-se într-o atmosferă destinsă, într-un mediu interactiv.

Făcând permanent apel la spiritul ludic și la dragostea pentru joc, copiii își risipesc inhibițiile, crește motivația pentru învățare, curiozitatea, în același timp fiind încurajată spontaneitatea și impulsivitatea creativitatea. Astfel, la „Școala marionetelor“ ne jucăm învățând și învățăm jucându-ne, fără teama de a fi ironizați sau marginalizați.

Am început cu mascotele clasei, Curiosul și Creativa, și am continuat cu marionete în mărime naturală: Domnișoara Gramatică și Doamna Literatură. Aceste marionete participă activ la actul didactic, stimulează abilitățile de comunicare ale elevilor, le organizează și conduc jocul, îi motivează și îi încurajează permanent.

Am folosit jocul didactic în cadrul tuturor tipurilor de lecții, de la însușirea de cunoștințe, la consolidare și fixare, dar și recapitulare sau evaluare.

Datorită acestor personaje și a situațiilor de învățare, în care imaginația, fantezia pot zburda libere, accentul cade pe proces, nu pe produs. Elevul este participant activ la propria

formare, poate pune întrebări, se poate manifesta spontan și liber, chiar dacă profesorul conduce demersul didactic din spatele marionetei.

În „Școala marionetelor“, sala de clasă se transformă, ca prin farmec, în sală de spectacole.

Pentru ca activitățile noastre să fie un succes și jocul să își îndeplinească sarcinile instructiv-educative, este nevoie de o proiectare și organizare riguroase a acestora și de respectarea unor reguli clare, care să prevină sau să medieze eventuale conflicte.

Nu trebuie să uităm că scopul suprem al educației este formarea unei ființe întregi, nu doar din punct de vedere intelectual, ci și emoțional, spiritual și fizic.

De aceea este nevoie ca noi, adulții, să fim mai atenți la nevoile copiilor noștri, să îi ascultăm cu adevărat, să îi tratăm cu respect și să îi motivăm. Încrederea în sine este foarte importantă, îi dă copilului aripi, îi oferă curajul de a explora, de a învăța din greșeli, de a progresa.

BIBLIOGRAFIE:

Avram, Mioara, *Considerații asupra dinamicii limbii și asupra studierii ei în româna actuală*, Editura Universității, București, 2013.

Pamfil, Alina, *Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise*, Editura Paralela 45, Pitești, 2003.

TEHNICI MODERNE ÎN EDUCAȚIE

ELENA VINTILESCU

**COLEGIUL NAȚIONAL „GHEORGHE ȚIȚEICA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

The learning process is the framework in which the student enriches and develops his cognitive experience, perfects his training. In re-establishing the curriculum, learning is student-centred. In this paper it is emphasized as an effective dielectricist means the use of theatrical and playing techniques within the framework of teaching-learning.

Dacă procesul de învățământ este cadrul în care elevul își îmbogățește, și consolidează, și corectează, și transformă experiența cognitivă, își perfecționează formarea, atunci acesta, prin specificul curriculumului proiectat și realizat, nu face decât să activeze cognitiv-afectiv-motivațional-atitudinal elevii, prin intermediul rolului conducător al profesorului. În acest sens, relația între acțiunile profesorului (de predare), acțiunile elevilor (de învățare) este mereu orientată către realizarea scopurilor, obiectivelor curriculare la un nivel calitativ cât mai înalt.

Dar evoluția acțiunilor și a relațiilor nu capătă sens, dacă nu are loc și verificarea, aprecierea rezultatelor pentru a se produce apoi proiectarea, realizarea, corectarea, ameliorarea, schimbarea modului de acțiune. Predarea, învățarea, evaluarea sunt funcțiile, laturile esențiale ale procesului de învățământ, dar didactica modernă insistă mai ales pe perfecționarea relațiilor complexe între ele, având în vedere caracteristicile noi ale acestuia, cerințele noului curriculum, necesitatea abordării sale sistemice.

Mijloacele moderne din sfera informaticii și comunicațiilor își au rolul lor, dar doresc a sublinia faptul că este bine ca noi, cadrele didactice, să încercăm să facem călătoria dezvoltării umane în sens invers și să-i învățăm pe copii să învețe jucându-se.

Un mijloc didactic foarte eficient din acest punct de vedere este acela al folosirii unor tehnici teatrale și de joc în cadrul activităților didactice. Este o modalitate facilă de ameliorare a actului educațional, de completare a cuvântului cu imaginea, obiectul, mișcarea și de transformare a unei activități sobre în joc.

În condițiile unei societăți care traversează o perioadă de adaptare la contextul exploziv-informațional, este necesar să regândim activitatea didactică și s-o adaptăm publicului copil, cel mai bine ancorat realității în care trăim.

Pentru lectura explicativă a unui text, dacă în mod tradițional ne axăm pe abordarea metodică bine cunoscută, ca și mod de lucru alternativ putem introduce elemente de teatru de animație, folosind păpuși, un paravan, etc.

În cadrul primului mod de abordare elevii vor lucra în ritm propriu în funcție de bagajul anterior de cunoștințe și de starea de spirit de moment, pe când atunci când intervine elementul de joc, de animație, interesul acestora va crește deoarece informația este captată pe două canale:

vizual și auditiv. Astfel, șansele de a reține cresc, se creează o atmosferă plăcută de lucru, legături afective mai puternice între cadrul didactic-elevi. Dându-le posibilitatea și elevilor de a manipula păpușile sau alte materiale de recuzită crește interesul pentru activitatea școlară, în general.

Elementele teatrale sunt folosite doar ocazional și atunci ca modalitate de exprimare artistică a elevilor în cadrul serbărilor școlare. Teatrul însă poate îmbrăca forma unui mijloc didactic, dar acest lucru depinde numai de cadrul didactic și de deschiderea acestuia spre noi perspective de predare a conținuturilor didactice sau de punere în scenă a unei piese de teatru într-o limbă străină studiată în școală. În acest sens, modalitatea cea mai la îndemână este teatrul de animație (teatrul de păpuși). Printre argumentele utilizării păpușilor (în funcție de etapele de vârste) în cadrul activităților didactice se pot enumera următoarele:

- * orientează atenția și astfel favorizează procesul de învățare;
- * dau viață unui text greoi, pe care elevii cu mari dificultăți reușesc să-l înțeleagă;
- * sunt obiecte comune și plăcute elevilor;
- * accesibilizează conținuturile făcându-le atractive pentru elevi, indiferent de nivelul lor cognitiv;
- * favorizează lucrul în echipă, atât între copii, cât și elev-cadru didactic etc.;
- * crearea unui mediu unde elevii își pot dezvolta abilitățile artistice.

Păpușile, punerea în scenă a unei piese sau a unei povești, lecturarea unui text pe roluri pot fi mijloace atractive pentru elevi ce se pot introduce în timpul lecției. De regulă este suficient să ocupe perioade scurte de timp, dar se poate ajunge până la întreaga oră dacă servește eficientizării comunicării didactice, însușirii conținuturilor într-o manieră atractivă, crearea ocaziei de însușire a unor valori morale, estetice, sociale.

BIBLIOGRAFIE:

Ciobotaru Anca Doina, Mihailovici Elena, *Valențe formative și terapeutice ale teatrului*, Editura Spiru Haret, Iași, 2003.

Circa Camelia, Chirilă Ana Maria, *Tehnici ludice și dramatice în educație – ghid metodic*, Editura Școala Vremii, Arad, 2012.

Munteanu Ana, *Incursiuni în creatologie*, Editura Augusta, Timișoara, 1999.

CRIZELE ADOLESCENȚEI ȘI IMPLICAREA PĂRINȚILOR ÎN GESTIONAREA SITUAȚIILOR

PROF. CORINA VLĂDOIU
COLEGIUL TEHNIC MOTRU,
JUDEȚUL GORJ

Summary: In contemporary Romanian society, the absence of parents from children's lives has become normal and harmful, contributing greatly to the creation of inappropriate behaviors of young people that can affect them for a long time and with serious consequences. The absence does not have to be given by the physical distance, it can be manifested by the mental absence of the parent. We know the causes: an overloaded schedule, with overtime and / or delegations, various other psycho-social problems.

În societatea românească contemporană absența părinților din viața copiilor a devenit ceva normal și dăunător contribuind în mare măsură la crearea unor comportamente neadecvate ale tinerilor care-i pot afecta pe o durată îndelungată și cu urmări grave. Absența nu este obligatoriu să fie dată de depărtarea fizică, ea se poate manifesta și prin absența psihică a părintelui. Cauzele le cunoaștem: un program supraîncărcat, cu ore suplimentare și/sau delegații, diferite alte probleme de ordin psiho social.

În toate situațiile poate apărea un sentiment de neapartenență la familie, un sentiment de devalorizare, dar în situația în care copilul nu reușește nici măcar să își vadă părinții seara sau în weekend, sentimentul de abandon se poate instala pe deplin. Adolescenții sunt o categorie specială de tineri care necesită o mare atenție mai ales în comunicare și în cunoașterea tuturor problemelor cu care se confruntă aceștia. Am constatat de-a lungul timpului faptul că ei au nevoie de comunicare, de a fi ascultați și de a ști că există măcar un adult care le poate oferi empatie, încredere și să le insufle sentimental că nu sunt singuri în marea schimbare care e viața.

Tinerii se pot simți neimportanți și ca atare viața lor poate fi afectată, devenind depresivi, retrăgându-se în sine și izolându-se de mediul social, familial, școlar. De cele mai multe ori pot deveni agresivi, tot ca efect al depresiei. Ei pot dezvolta comportamente antisociale care se pot reflecta în abandonul școlar sau intrarea în grupuri/anturaje dubioase.

În calitate de părinte dar și de profesor am încercat să gestionez astfel de situații prin păstrarea contactului cu copii, folosind mijlocele de comunicare moderne care pot oferi posibilitate de a vedea efectiv ce face, unde se află sau cu cine interacționează. Nu trebuie să le lăsăm copiilor/tinerilor impresia că uităm de ei iar absența adulților justificată trebuie compensate prin momente de comunicare și nu prin obiecte sau bani.

Adolescența este o perioadă cu multe trăiri intense pentru orice individ. Absența unui adult semnificativ poate determina foarte mult dezvoltarea armonioasă a tânărului. Acesta resimte lipsa unui ajutor/sfat din partea adultului în diferitele probleme legate de viață, când

mai este responsabil și pentru frați mai mici (dacă aceștia există), îngrijirea casei și a bunurilor lăsate în urmă. Toate acestea pot duce la o „maturizare” prematură și, ca atare, fără o fundație solidă.

Comportamentele și atitudinile la care este recomandat să fim atenți ca adulți sunt posibile cicatrici ce pot apărea pe corpul adolescentului:

- frecventarea unor anturaje dubioase sau despre care ei nu știu nimic;
- o stare depresivă ce ține mai mult de o lună;
- renunțarea la propria igienă sau la socializare;
- apariția unor „ritualuri” comportamentale, o anumită rutină ce se repetă identic, înainte de a merge la școală sau la culcare și care este executată cu o stare generală de încordare;
- insomnia sau modificările bruște ale apetitului sau ale greutateii corporale.

Limitele sănătoase, așteptările noastre, sunt un dar oferit tinerilor, adolescenților care vor reacționa în funcție de modul în care noi, adulții am știut să le fim alături și să le explicăm aspect importante legate de viață. Aceste limite reprezintă de fapt conturul propriei lor hărți, o hartă a vieții, pe care adolescenții o creionează cu ajutorul nostru și după care se vor ghida apoi pe parcursul întregii existențe, completând-o cu experiențe care-i vor găsi pregătiți să gestioneze provocările.

Tonul vocii, căldura, apropierea fizică, privirea ochi-în-ochi, empatia, fermitatea și consecvența – reprezintă suportul acestei hărți după care adolescenții se ghidează. Răbdarea, calmul și impunerea limitelor cu blândețe, vor pune bazele dezvoltării sănătoase, în limitele stabilite corect și asimilate de la vârste fragede.

BIBLIOGRAFIE:

Gary Chapman, *Cele cinci limbaje de iubire pentru adolescenți*, Editura Curtea Veche, 2020.

Hedvig Montgomery, *Parentingul magic. Șapte pași simpli pentru o educație reușită a copiilor*, Editura Trei, 2019.

ACEST PARLAMENT CREDE CĂ DEZBATERILE ACADEMICE POT FI TRANSFERATE ÎN MEDIUL ON LINE

DANIEL NICU ZAMFIR

**COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC „ȘTEFAN ODOBLEJA”,
DROBETA TURNU SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI**

Abstract: This house believe... those are the words that start a debate activity. In few lines it will be my pleasure to offer you an affirmative “peech” in two directions: the importance of debate activity for youngsters followed by how it is possible to be in a team, how create a case line and how to debate, in a fair-play way, with persons being at their homes trying to convince a judge about the relevance and the truthiness of their view.

Debate-ul începe ca o joacă a unor oameni mari, sau care sunt în proces de a deveni oameni mari. Debate-ul academic are un set de reguli care transformă acest ”sport” într-unul care promovează valori democratice și principii de viață cum ar fi toleranța, respectul opozantului, analiza și contrargumentarea unor idei și nu a partenerului de discuție care le emite. Debater-ul are o activitate complexă care să și-o însușească: crearea unui plan de cercetare, cercetare, construcție de argument și prezentarea rezultatului sunt activități de bază, la acestea se adaugă capacitatea de a răspunde în timp real la ideile promovate de partenerul de discuție dar și capacitatea de a se adapta și a reconfigura propriul plan.

În competițiile de dezbateri academice, cutuma spune că problema ce urmează a fi analizată să fie formulată sub forma ACEST PARLAMENT..., pentru că dorim să ne imaginăm cum ar fi o lume în care legislativul ar discuta propunerea respectivă.

Situația de față la nivel global a pus fenomenul debate-ului academic românesc în fața unei noi provocări, la fel cum s-a întâmplat mai cu întreg domeniul educațional, cum să faci să transferi o activitate vie, care presupunea atât elemente de construcție a unui discurs cât și pe cele de livrare a acestuia dintr-un mediu eminent fizic în mediu on-line.

Mai este oare util să promovăm această activitate? Mai este posibil să performezi în această activitate în conjunctura actuală sau ar fi cazul unei pauze pentru această activitate educativă? Cu o stare de fapt deloc favorabilă, cu distanțare între persoane și cu imposibilitatea de a crea legături fizice între persoane, provocarea devine din ce în ce mai grea. Cum se poate menține cel puțin dacă nu dezvoltă acest fenomen? Acestea sunt câteva dintre întrebările care vor intra în analiză de-a lungul rândurilor următoare.

Este un lucru de netăgăduit faptul că avantajele educaționale și personale ale elevilor care se implică în acest fenomen sunt foarte mari. Plecând de la premisa că una dintre principalele competențe ale sec. XXI este gândirea critică, iar cum școala are rolul de a pregăti

persoane pentru viața în acest secol, coroborat cu faptul la baza activității de debate stau tocmai elementele gândirii critice, nevoia de a explica de ce se întâmplă un anumit fenomen, cum se întâmplă și pentru cine este acest fapt avantajos. Dacă adăugăm la toate acestea situația actuală în care fenomenul fak-news a explodat, putem concluziona că răspunsul la problema utilității debate-ului este unul pozitiv. Mai mult, un alt skill al omului sec. XXI este capacitatea de a lucra în echipă, iar această activitate presupune în majoritatea cazurilor (stilul World School, British Parliamentary, American Parilamentary, Karl Popper) o activitate de echipă formată din doi sau trei membrii, este un nou plus în dreptul celor care susțin acest fenomen academic și această metodă pedagogică. În al treilea rând, societatea zilelor noastre este cea în care calitatea conținutului este crescută și de capacitatea de a oferi un discurs persuasiv și frumos îmbrăcat în gesturi și tonalități. Și în acest caz dezbaterile academice sunt cele care dezvoltă această calitate la participant. Toate aceste avantaje prezentate anterior arată faptul că dezbaterile academice sunt un element necesar în contextul actual.

În condițiile în care am arătat utilitatea a ceea ce înseamnă dezbaterile academice, este momentul să ne concentrăm asupra oportunității și posibilității mutării activității în mediul on line. Discuția ar comporta mai multe elemente, datorita faptului că sunt implicați o serie de actori în acest fenomen, debaterii în primul rând, apoi organizatorii de competiții, arbitrii. Toți însă erau conectați logistic de un spațiu competițional și de apropierea socială. În această etapă este momentul să ne concentrăm asupra instrumentelor on line care au facilitat acoperirea minusurilor date de lipsa elementelor mai sus menționate. Așa cum sistemul educațional s-a adaptat pentru mediul on line prin folosirea unor softuri de videoconferință. Am avut plăcerea să le folosim în cadrul activității clubului de debateri *Puterea Cuvântului* pe câteva dintre ele. Pentru că am continuat antrenamentele am folosit cu precădere platforma Webex, chiar am avut loc unele meciuri amicale cu licee din țară pe această platformă.

Prima competiție națională pentru „bobocii” clubului nostru a avut loc utilizând platforma Zoom, ceea ce a determinat elevii să se adapteze din nou cu noi interfețe, însă până la urmă două lucruri erau mai importante capacitatea de te adapta mediului în care dezbați și modul în care convingi arbitrul despre calitățile tale și veridicitatea cazului echipei.

Competiția regională organizată de *Asociația cluburilor de debateri din Vest (A.C.D.V)*, s-a desfășurat pe platforma Discord, tot ceea ce am exprimat în paragraful anterior rămâne valabil și pentru acest element al discuției.

Ce plusuri și minusuri au putut să fie observate prin comparație. Zoom este platforma care a „explodat” în contextul covid, devenind cel mai popular instrument de video conferințe, oferă o calitate rezonabilă video cât și audio, este ușor de utilizat și are avantajul de a crea mai multe camere de sicutiunde debaterii se pot întâlni în ora în care își construiesc cazul.

Discord este o platformă „tânără” care este cu precădere utilizată de gameri pentru a comunica impresii din timpul și despre anumite jocuri video. A fost însă primul mediu în care debate ul s-a mutat în martie. Oferă avantajul unui preț destul de scăzut o conexiune audio bună dar cu anumite carențe din punct de vedere video. Oferă marele avantaj de a găzdui un număr mare de persoane în cadrul unui server și de a se crea un număr relativ mare de camere de discuții.

Mai puțin utilizat atât în mediul școlar dar și în mediul dezbaterilor, webex este o platformă care oferă anumite instrumente similare celor oferite de cei de la zoom.

Este clar că mediul on line nu oferă aceleași beneficii precum dezbaterile academice față în față, dar în contextul stabilit, este cea mai bună mijloc ce a reușit să păstreze spiritul și sentimentele atât de dragi unui debater.

Adaptarea este o competență valabilă atât pentru oamenii secolului I cât și ai secolului XXI, debate-ul te obligă să te adaptezi, ca jucător ca membru de echipă, caracteristici pe care să le păstrezi apoi pentru tu omul de mâine. Transferul competițiilor de debateri academice în spațiul on line poate fi considerat un test prin care debaterii au dovedit că dețin acest skill la început de secol.

BIBLIOGRAFIE:

- Atchison Jarrod, *The Art of Debate*, The Teaching Company, Chantilly, 2017.
Harvey-Smith Neill, *The Practical Guide to Debating Worlds Style/ British Parliamentary Style*, iDebate press, New York, 2011.
Quinn Simon, *Debating in the World Schools Style: A Guide*, iDebate press, New York, 2009.

WEBOGRAFIE:

- Halton Mary, *Critical thinking is a 21`st century essential, here`s how to help kids learn it* pe <https://blog.ed.ted.com/2019/05/09/critical-thinking-is-a-21st-century-essential-heres-how-to-help-kids-learn-it/?fbclid=IwAR0wQ5a4DKZJYEIzt2Cehneqav8HsvTsdAODx4RQoB7D15wb73QpYWmpBk>
- Oshiro Brian, *Encourage critical thinking with 3 questions* pe https://www.youtube.com/watch?v=0hoE8mtUS1E&feature=emb_title.
- Quinn Simon, *Debating* pe <http://www.learndebating.com/>.
<https://help.webex.com/en-us/>.
https://support.zoom.us/hc/en-us?_ga=2.116789189.256073050.1592771877-1618137580.1584474311.
<https://discord.com/channels/690203428492017701/696429014272704552>.

COLECTIVUL DE REDACTIE

Director C.C.D. Mehedinți – Coordonator Prof. Grigore GIORGI

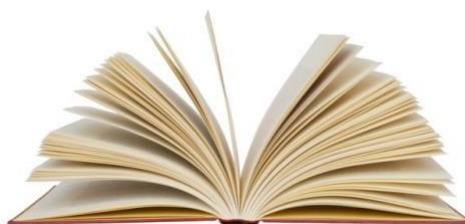
Prof. metodist C.C.D. Mehedinți – Rodica TELEGUȚĂ

Prof. metodist C.C.D. Mehedinți – Melania-Voichița CRISTEA

Prof. metodist C.C.D. Mehedinți – Daniela-Constanța ECOBICI

Prof. metodist C.C.D. Mehedinți – Simona-Mihaela SBRENȚA

Informatician C.C.D. Mehedinți – Alexandru ISTODOR



Editor:

Informatician C.C.D. Mehedinți – Alexandru ISTODOR

Editura Școala Mehedințului:

Casa Corpului Didactic Mehedinți

Drobeta Turnu Severin, str. Calomfirescu, nr. 94

TEL./FAX 0252/321537

E-mail: contact@ccdmehedinti.ro

ccdmehedinti@gmail.com

www.ccdmehedinti.ro

Notă: Răspunderea pentru conținutul materialelor revine în exclusivitate autorilor