COORDONATOR:
Prof. LILIANA COMANICIU

Nr. 3
Făgăraș
2025

Activitățile nonformale – bucuria de a învăța



ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

CLUBUL COPIILOR FĂGĂRAȘ

Clubul Copiilor Făgăraș
Str. Doamna Stanca, nr. 33
Făgăraș, jud. Brașov
Tel: 0268-211775
e-mail: clubul_elevilor_fgs@yahoo.com
clubulcopiilorfagaras@gmail.com

„Activitățile nonformale – bucuria de a învăța“

Lucrările Simpozionului Regional
– ediția a XVII-a, iunie 2023 –
Clubul Copiilor Făgăraș

Colectivul de redacție:
Prof. Liliana Comaniciu
Prof. Cânduleț Gabriela
Prof. Poienariu Andrei

Tehnoredactare și **coperta**:
Prof. Liliana Comaniciu

Autorii își asumă întreaga responsabilitate pentru conținutul materialelor publicate.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

CUPRINS

CUVÂNT ÎNAINTE 4
CALCULATORUL-VIRTUOZITATE ŞI PASIUNE 5
Prof. Chircu Mileva
Palatul Copiilor Drobeta-Turnu Severin
ERA DIGITALĂ: ÎNVĂȚARE PRIN TEHNOLOGIE ȘI JOC 8
Prof. Comaniciu Liliana
Clubul Copiilor Făgăraș
ACTIVITĂȚILE NONFORMALE – EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ REALIZATE ÎN COLABORARE, LA DISCIPLINA JOCURI LOGICE 10
Prof. Grigorescu Simona
Palatul Copiilor Brașov
EDUCAȚIA NON-FORMALĂ ŞI ROLUL EI ÎN DEZVOLTAREA COPIILOR 12
Prof. Hurubas Monica
Palatul Copiilor Bacău
BRAINSTORMING 14
Prof. Lukacs Eugenia Nadia
Palatul Copiilor Oradea
INOVAȚIE ȘI CREATIVITATE ÎN NONFORMAL 16
Prof. Lupu Gabriela
Clubul Copiilor Sector 5 București
SCHIMB DE EXPERIENȚĂ LA CERCUL DE INFORMATICĂ 18
Prof. Popescu Bianca Claudia
Palatul Copiilor Deva
INOVARE ÎN PROCESUL DE EVALUARE 20
Prof. Rădulescu Claudia Paulina
Palatul Copiilor Craiova
ALERGIILE ŞI INTOLERANŢELE ALIMENTARE 23
Prof. Rotaru Anca Daniela
Palatul Copiilor Bacău-Filiala Onești
ROLUL ȘI IMPACTUL ACTIVITĂȚILOR NONFORMALE 26
Prof. Sanda Iuliana-Lucia
Palatul Copiilor Craiova
FIZICA APLICATĂ – ÎNTRE ȘTIINȚĂ ȘI VIAȚA DE ZI CU ZI 28
Prof. Stoica Adriana
Liceul Teoretic „Eugen Lovinescu“ București
EDUCAȚIA NONFORMALĂ ÎN CADRUL CLUBULUI COPIILOR ORAȘUL VĂLENII DE MUNTE 29
Prof. Văcărelu Andreea Ionelia
Clubul Copiilor Orașul Vălenii de Munte
CIRCUITUL CREATIVITĂȚII: ÎNVĂȚARE PRACTICĂ PRIN SIMULAREA CIRCUITELOR ELECTRONICE ÎN TINKERCAD 32
Prof. Vlad Nița
Clubul Copiilor Sighetu Marmației
VALENȚELE EDUCAȚIEI RUTIERE 34
prof. dr. ing. Petre Valea
Clubul Elevilor Sportivi Adjud

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Dedic această publicație profesorilor care ies din tipare
și știu că învățarea prinde viață și dincolo de manuale.
Mai precis, acolo unde curajul se împletește cu creativitatea, iar cunoașterea devine zbor.

CUVÂNT ÎNAINTE

Publicația reunește lucrările cadrelor didactice participante la Simpozionul Regional organizat în cadrul Concursului Regional de Aplicații IT „Pe calculator lucrăm, circulație să-nvățăm“, ediția a XVII-a, proiect educațional organizat de Clubul Copiilor Făgăraș, desfășurat în perioada 6-8 iunie 2025 și inclus în CPEERI, poziția 354 (Anexa 3 la OMEC nr. 3026/14.01.2025).

Concursul a depășit granițele unui simplu eveniment anual, devenind un spațiu de întâlnire între inovație, educație și prevenție rutieră, adresat copiilor pasionați de tehnologie, dar și un cadru de reflecție pentru profesorii dedicați, prin simpozionul adresat acestora, care, la actuala ediție, a avut tema „Activitățile nonformale – exemple de bună practică“.

Această publicație este, în esență, o celebrare a unei comunități unite prin educație, pasiune și implicare. Cele 14 lucrări ale cadrelor didactice sunt prezentate în ordinea alfabetică a numelui autorului.

În concurs s-au înscris, în acest an, 56 de echipaje din palate și cluburi ale copiilor, cărora li s-au alăturat câteva școli și colegii/licee din țară.

Adresez mulțumiri:

- copiilor, care, prin fiecare proiect realizat, arată că imaginația, tehnologia și învățarea pot merge mână în mână. Entuziasmul lor dă sens acestui concurs;
- părinților și bunicilor, care trăiesc fiecare etapă alături de cei mici, cu emoții, speranțe și susținere necondiționată. Ei sunt, adesea, sprijinul din culise care face totul posibil;
- profesorilor, care, de 17 ani, dau viață acestui proiect. Cu viziune, răbdare și inovație, transformă ideile în reușite și concursul într-o experiență de neuitat pentru toți cei implicați.

Fiecare ediție reflectă munca voastră, iar această publicație stă mărturie pentru contribuția pe care o aveți în formarea unei generații mai creative, mai conștiente și mai curajoase.

Vă mulțumesc!
Acest proiect există prin voi și datorită vouă.

Inițiator / Coordonator proiect,
Prof. Liliana Comaniciu

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

CALCULATORUL-VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE

Prof. Chircu Mileva
Palatul Copiilor Drobeta-Turnu Severin

Concursul de informatică „CALCULATORUL-VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE” derulat la cercul de informatică de la Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, a început în anul 2008.

Baza materială de atunci și până în acest moment a suferit transformări uluitoare în beneficiul copiilor și al cadrelor didactice.

La momentul proiectării concursului aveam un laborator AeL cu 10 stații, azi avem SmartLab cu 26 laptop-uri plus restul dotărilor de actualitate.

Scopul proiectului: *Promovarea competențelor digitale în rândul elevilor de la vârste foarte mici prin folosirea pasiunii copiilor pentru tehnica de calcul, cu impact asupra formării capacității de relaționare.*



În fiecare an am reușit cu sprijinul copiilor, al părinților dar și al colegilor și partenerilor să organizăm o nouă ediție, fiind o mare bucurie pentru copii și un bun prilej de a ne reîntâlni cu elevii, părinții și cadrele didactice de la alte palate și cluburi ale copiilor sau unități de învățământ preuniversitar din întreaga țară.

Concursurile extrașcolare sunt o formă de învățare activă pentru copii, cu impact asupra formării capacității de relaționare între elevi, dezvoltând colaborarea și comunicarea interumană.

Prin acest proiect educațional extrașcolar promovăm competențele digitale, fiind o rampă de lansare pentru elevii pasionați de tehnica de calcul.

Fiecare probă este proiectată să dezvolte creativitatea de la vârste foarte mici, copiii învățând să gândească sistematic, lucrând în echipă, creează și folosesc în mod practic computerul, învață concepte importante de prelucrare grafică, prezentare multimedia, Scratch, limbaj html, limbaj Python/C++.

Activitățile extrașcolare din palate și cluburi ale elevilor trebuie să răspundă permanent nevoilor societății, să se situeze cu un pas înaintea schimbărilor pe care progresul și dezvoltarea științei și tehnicii le vor produce inevitabil, să prevadă și să ajute noua generație, să se integreze ritmului de viață tot mai alert, să știe să relaționeze în cadrul societății. Aceste două aspecte sunt o prioritate la fel de importantă ca și pregătirea școlară.

Rezultatele proiectului contribuie la schimbări cantitative și calitative în ceea ce privește activitatea nonformală de la cercurile de informatică sau tehnico-aplicative și științifice, promovând activitatea desfășurată de elevi pe parcursul unui an școlar.

Obiectivele specifice ale proiectului;

Obiective ce vizează elevii

- stimularea preocupării elevilor pentru tehnica de calcul;
- promovarea elevilor cu rezultate deosebite din rândul participanților;
- popularizarea celor mai interesante lucrări pe secțiuni și categorii de vârstă.

Obiective ce vizează cadrele didactice

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

- promovarea parteneriatului educațional;
- popularizarea activității cadrelor didactice în domeniul informaticii;
- diseminarea rezultatelor cadrelor didactice și elevilor care creează resurse educaționale pentru învățarea tehnicii de calcul.

Obiective ce vizează părinții

- participarea la activități comune cu copiii;
- stimularea inițiativei în sprijinirea activității practice a elevilor;
- implicarea în promovarea activităților și etapelor de concurs.

ETAPE/PROBE DE CONCURS





- **PROBE PRACTICE PE CALCULATOR**
  - Desene tematice cu programe la alegere,
  - Felicitări,
  - Pliant,
  - Afiș.
- **COMUNICĂRI ȘTIINȚIFICE**
  - Prezentări Power Point cu tematică educativă,
  - Pagini WEB cu tematică educativă,
  - Fotografii prelucrate,
  - Film, cu tematică educativă,
  - Aplicații Scratch cu tematică educativă.
- **SIMPOZION CADRE DIDACTICE**

Dascălii din palatele și cluburile copiilor țin cont de potențialul și interesele fiecărui elev, acordându-le tuturor copiilor și tinerilor șanse egale, formându-le deprinderi de muncă intelectuală și ajutându-i să-și dezvolte abilitățile și potențialul creativ. Probele practice se desfășoară în laborator iar Comunicările științifice în sala de festivități unde elevii proiectează fiecare lucrare individual sau în echipă.



Prin acest proiect - concurs am reușit să dezvoltăm, să promovăm, să dăm aripi multor copii care aveau înclinații și pasiune pentru informatică dar nu aveau curajul de a-și expune cunoștințele și pasiunea pentru calculator.

Una din cerințele învățământului modern constă în formarea la elevi a deprinderilor de studiu individual, care să fructifice capacitatea de a gândi și acționa liber și creativ. Elevii trebuie să se familiarizeze cu logica investigației științifice, trebuie îndrumați să-și dezvolte strategiilor cognitive, concomitent cu însușirea conceptelor științifice fundamentale.



Pentru ca învățarea să se producă eficient, este necesar să se determine și condițiile de realizare ale procesului educațional, ele sunt cele care mai întâi preced, iar apoi însoțesc învățarea.

Mediul educațional școlar poate fi analizat sub cele trei aspecte: managementul clasei de elevi, climatul educațional, spațiul fizic de învățare.

Memorarea nu este sinonimă cu înțelegerea, trebuie creat un mediu propice care să asigure profunzimea învățării, se pot crea punți de legătură printr-o evoluție colaborativă dacă sunt cunoscute stilurile de învățare, matricea de valori și eventualele șabloane de gândire ale elevilor noștri.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Cultura școlii poate să influențeze major manifestarea unității școlare ca o comunitate de învățare și de reflecție, gradul de satisfacție al membrilor organizației școlare, dar și rezultatele obținute.

Un **management eficient** trebuie să se realizeze printr-o proiectare în etape:

planificare, organizare, coordonare, control, evaluare și îmbunătățire.

Calitatea de manager revine fiecărui educator angajat în realizarea obiectivelor procesului de învățământ, iar școala trebuie analizată ca un tip complex de organizație.

Educația digitală trebuie să fie o prioritate majoră în acest secol al digitalizării.

Proiectul concurs de informatică „CALCULATORUL - VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE” se pliază pe ceea ce își doresc copiii, consolidând competențele digitale prin utilizarea instrumentelor de tip „laborator” inteligent. Prin dezvoltarea unor competențe comune și specifice elevii se pot adapta și integra cu succes pe piața muncii și în viața socială, astfel se poate preveni și chiar reduce absenteismul și abandonul școlar.

Palatul Copiilor formează aripi pentru viitor copiilor prezenți la activitățile extrașcolare deoarece competențele, abilitățile sunt obținute prin aplicații și proiecte educative practice în funcție de ceea ce le face plăcere copiilor astfel încât să poată face față meseriilor viitorului.

Aș vrea să adaug și un citat care consider că este foarte potrivit cu extrașcolarul:

„Copiii merg acolo unde se întâmplă lucruri interesante,
dar rămân acolo unde este dragoste.“
Zig Ziglar

***Bibliografie*:**

Iosifescu, Ș., *Managementul educațional pentru instituțiile de învățământ*, I.Ș.E., București, 2001.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

ERA DIGITALĂ: ÎNVĂȚARE PRIN TEHNOLOGIE ȘI JOC

Prof. Comaniciu Liliana
Clubul Copiilor Făgăraș

Trăim într-o perioadă în care tehnologia digitală modelează profund toate aspectele vieții, inclusiv educația. Copiii care cresc în această eră digitală nu se mai raportează la învățare doar ca la un proces formal, rigid, ci ca la o aventură continuă în care curiozitatea, jocul și creativitatea joacă un rol esențial. În România, cluburile copiilor oferă un cadru ideal pentru dezvoltarea acestor forme alternative de învățare, prin activități nonformale inovatoare, care îmbină tehnologia cu educația, într-un mod accesibil și atractiv.

Un exemplu relevant este cercul de informatică, unde copiii își petrec timpul liber într-un mod constructiv, învățând programare, utilizarea instrumentelor digitale, dar și abilități de comunicare, colaborare și prezentare. Aceste cercuri funcționează în cadrul cluburilor copiilor din multe orașe din România și sunt frecventate de elevi de diferite vârste, atrași de ideea de a lucra cu tehnologia și de a învăța „altfel” decât la școală.

Tablele inteligente – un nou mod de a învăța

Un element tot mai prezent în activitatea cercurilor de informatică este tabla interactivă sau tabla inteligentă. Aceasta permite desfășurarea orelor într-un mod vizual, interactiv și dinamic, înlocuind clasicul „predat la tablă” cu demonstrații, simulări și activități practice. Lecțiile devin mai captivante, iar copiii învață mult mai ușor atunci când pot vedea și experimenta conceptele prezentate. Tabla interactivă este folosită nu doar pentru prezentări teoretice, ci și pentru activități hands-on: programare în Scratch, realizare de prezentări, jocuri educative sau lucrul colaborativ pe proiecte digitale.

Scratch și programarea creativă

Una dintre cele mai populare activități desfășurate în cadrul cercurilor de informatică este programarea în Scratch – o platformă creată special pentru copii, care le permite să învețe concepte de bază ale programării într-un mod accesibil și intuitiv. Prin drag and drop de blocuri logice, elevii creează jocuri, animații, povești interactive sau quizuri educative. În acest mod, învață despre secvențe, bucle, condiții, variabile – toate conceptele fundamentale ale gândirii algoritmice – fără a fi nevoie să cunoască o sintaxă complicată.

În același timp, Scratch le oferă copiilor libertatea de a crea. Ei devin autori ai propriilor proiecte, dezvoltând scenarii originale, personaje animate, interfețe și idei inovatoare. Această dimensiune creativă este esențială: copiii nu învață doar să codeze, ci să gândească logic, să planifice, să experimenteze și să caute soluții la probleme. Mai mult, lucrările realizate în Scratch pot fi prezentate colegilor, părinților sau chiar în cadrul concursurilor dedicate, ceea ce adaugă un plus de motivație.

Instrumente digitale pentru prezentare și comunicare

Pe lângă programare, copiii învață să folosească și instrumente digitale din pachetul Microsoft Office: Word, Excel și mai ales PowerPoint. Aceștia învață să redacteze referate, să creeze afișe atractive pentru promovarea evenimentelor sau concursurilor, să construiască prezentări multimedia convingătoare sau să utilizeze tabele și grafice simple pentru organizarea informației. Aceste abilități sunt foarte utile atât în școală, cât și în viața de zi cu zi, iar cercul de informatică le oferă un mediu prietenos pentru a le exersa în mod practic.

Totodată, activitatea la cerc include și platforme digitale moderne, adaptate nevoilor actuale ale copiilor. Printre cele mai utilizate se numără:

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

- Canva – o platformă de design grafic intuitiv, ideală pentru realizarea de afișe, diplome, postere sau prezentări animate. Copiii pot alege șabloane, pot adăuga imagini, text, elemente decorative și pot învăța noțiuni de bază de estetică vizuală și design.
- Genially – platformă interactivă pentru prezentări animate, infografice și conținut multimedia. Este folosită pentru realizarea de jocuri educaționale, prezentări interactive sau hărți conceptuale.
- Edcaffe și Padlet – spații colaborative online, în care elevii pot încărca proiecte, pot comenta lucrările colegilor și pot participa la activități comune în timp real.
- Kahoot, Quizizz și Wordwall – platforme gamificate care transformă evaluarea într-un joc de tip quiz, crescând implicarea și competiția pozitivă între copii.

Creativitatea – competența centrală a secolului XXI

Un aspect central al activității în cercurile de informatică este dezvoltarea creativității. Copiii nu sunt învățați să reproducă mecanic informații, ci să gândească „în afara tiparelor”, să vină cu soluții proprii, să-și exprime ideile într-un mod original. Această abordare are multiple beneficii: sporește încrederea în sine, le oferă copiilor sentimentul că sunt valoroși și capabili, și îi pregătește pentru o lume în care capacitatea de a inova este esențială.

Creativitatea este susținută prin proiecte individuale și de grup, teme cu caracter liber (de exemplu, „crează un joc educativ pe tema protecției mediului” sau „realizează o prezentare despre hobby-ul tău”) și prin libertatea de a alege uneltele cu care lucrează. În plus, cadrele didactice din cluburile copiilor acționează mai degrabă ca mentori, care ghidează și încurajează, decât ca evaluatori stricti.

Concursurile – evaluare și motivație

Participarea la concursuri este o parte importantă a activității din cercurile de informatică. Acestea reprezintă nu doar o formă de evaluare a progresului, ci și un prilej de afirmare, motivare și învățare prin competiție. Concursurile pot avea teme diverse – de la programare și robotică, la creație digitală, design de afișe sau prezentări multimedia. Se desfășoară atât la nivel local și județean, cât și la nivel național, sub formă de proiecte, expoziții sau competiții online.

Pentru copii, participarea la concursuri înseamnă mai mult decât câștigarea unei diplome. Este un mod de a-și valida munca, de a primi feedback, de a interacționa cu colegi din alte cercuri, de a învăța din proiectele altora și, poate cel mai important, de a înțelege că munca susținută și creativitatea sunt apreciate.

Rezumând

Cercurile de informatică din cadrul cluburilor copiilor joacă un rol esențial în formarea tinerelor generații într-o manieră modernă și adaptată cerințelor actuale. Prin integrarea tehnologiei – de la table inteligente și programare în Scratch, până la lucrul în platforme digitale avansate – copiii învață într-un mod activ, colaborativ și creativ. Activitățile nonformale desfășurate aici le dezvoltă nu doar competențe digitale, ci și încrederea în sine, gândirea critică și spiritul de inițiativă.

În era digitală, învățarea prin tehnologie și joc nu mai este un privilegiu, ci o necesitate. Cluburile copiilor, prin activitățile lor inovatoare, răspund acestei provocări și contribuie semnificativ la formarea viitorilor cetățeni digitali ai României.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

ACTIVITĂȚILE NONFORMALE – EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ REALIZATE ÎN COLABORARE, LA DISCIPLINA JOCURI LOGICE

Prof. Grigorescu Simona
Palatul Copiilor Brașov

Activitățile nonformale reprezintă un cadru educațional flexibil și interactiv, în care învățarea se face prin experiență, creativitate și colaborare. Acestea sunt planificate, dar desfășurate într-un mod adaptat intereselor elevilor, cum ar fi în cadrul palatelor și cluburilor copiilor. În cadrul disciplinei *Jocuri Logice*, aceste activități au un impact semnificativ asupra dezvoltării competențelor digitale, tehnice, dar și a celor transversale, precum gândirea critică, comunicarea și lucrul în echipă.

Exemplu de bună practică realizat în colaborare cu
doamna profesor de Educație Civică
Tema: Siguranța și comportamentul responsabil în mediul online





Această activitate a fost concepută și desfășurată în parteneriat cu colega mea de la disciplina Educație Civică, având ca scop formarea unor competențe digitale și civice relevante în contextul actual.

Obiective:

- La disciplina *Jocuri Logice*: Elevii să înțeleagă ce înseamnă protejarea datelor personale, parole sigure și comportamentul responsabil în mediul online.
- La disciplina *Educație Civică*: Elevii să identifice drepturile și responsabilitățile digitale și să înțeleagă comportamentele etice în interacțiunile online.

Descrierea activității (100 de minute):

Pasul 1 – Introducere comună (15 min):

Împreună cu colega mea, am explicat elevilor ce înseamnă *cetățenia digitală* și cum pot deveni utilizatori informați, responsabili și respectuoși ai internetului.

Pasul 2 – Studiu de caz și joc de rol (20 min):

Am propus situații concrete (postări jignitoare, cereri de parolă suspecte, mesaje agresive) pe care elevii, grupați în echipe mixte, le-au analizat. Eu am abordat partea tehnică a riscurilor digitale, iar colega mea a ghidat analiza din perspectiva etică și legală.

Pasul 3 – Realizarea unui afiș digital (45 min):

Folosind aplicații precum Canva, Paint, Word sau PowerPoint, elevii au creat în perechi afișe digitale cu titlul „Regulile mele de siguranță online”. Eu m-am ocupat de partea

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

tehnologică a activității, iar colega mea a susținut elevii în formularea conținutului educativ și în înțelegerea mesajelor transmise.

Pasul 4 – Prezentare și reflecție (20 min):

Echipele și-au prezentat lucrările, iar noi le-am adresat întrebări de clarificare. Am încheiat cu o discuție-reflecție despre ce au învățat și cum pot aplica regulile în viața lor digitală de zi cu zi.

Competențe dezvoltate:

- Gândire critică
- Abilități digitale
- Responsabilitate civică
- Comunicare

Prin această colaborare interdisciplinară, elevii au beneficiat de o experiență de învățare relevantă și practică, care le-a consolidat atât cunoștințele tehnice, cât și valorile civice. Activitățile de acest tip transformă mediul educațional într-un spațiu deschis inovației și dialogului, pregătindu-i activ pe elevi pentru provocările lumii digitale.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

EDUCAȚIA NON-FORMALĂ ŞI ROLUL EI ÎN DEZVOLTAREA COPIILOR

Prof. Hurubas Monica
Palatul Copiilor Bacău

Menționăm că educația non-formală devine din ce în ce mai importantă în formarea copiilor, completând ceea ce învață în școală și adăugând o dimensiune esențială dezvoltării lor. Prin utilizarea unor activități diverse și metode atractive, copiii au șansa de a învăța într-un mod relaxat și creativ, dezvoltând abilități pe care învățământul formal poate să nu le abordeze suficient. De la activitățile în aer liber, până la cursurile de teatru sau voluntariat, educația non-formală îmbogățește perspectiva copiilor asupra lumii, învățându-i valori precum empatia, responsabilitatea și lucrul în echipă.

Aceasta oferă un context flexibil și un cadru prietenos, unde copiii pot să descopere și să-și exploreze potențialul.

Impactul pe care îl au activitățile non-formale în dezvoltarea personalității copiilor este unul pozitiv. Astfel se favorizează atât învățarea prin experiență, cât și construirea unor abilități sociale solide. Prin intermediul activităților non-formale, copiii învață să fie autonomi, să ia decizii și să își asume responsabilitatea pentru acțiunile lor. O astfel de educație le oferă ocazia să exerseze gândirea critică și să dezvolte încrederea în sine, lucruri care îi ajută să devină mai adaptați și mai rezilienți.

În comparație cu educația formală, care este adesea axată pe teorie și evaluări, educația non-formală pune accentul pe experiențe de viață și pe dezvoltarea abilităților practice. Participarea la activități de grup, cum ar fi sportul, teatrul sau voluntariatul, îi ajută pe copii să își dezvolte competențe sociale și să învețe să colaboreze într-un mod natural. De asemenea, aceste activități contribuie la reducerea stresului și la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățare. Prin această educație, copiii învață să respecte diversitatea și să aprecieze perspectivele diferite.

Un aspect esențial al educației non-formale este libertatea de alegere. Copiii pot alege activitățile care îi pasionează, ceea ce duce la o motivație intrinsecă mai puternică. Atunci când un copil participă la o activitate pe care și-a ales-o, acesta învață mai ușor și se bucură mai mult de proces, fapt ce duce la o învățare mai profundă și mai sustenabilă. Educația non-formală are o influență imensă asupra copiilor, oferindu-le experiențe pe care, altfel, nu le-ar trăi în mediul școlar.

Copiii noștri descoperă lumea prin joc, curiozitate și diversitate, nu doar prin teorie.

Activități non-formale care fac diferența

Este important ca activitățile alese să fie atât atractive, cât și relevante pentru copii. Mai jos sunt câteva exemple de activități non-formale care pot contribui semnificativ la dezvoltarea personală și socială a copiilor:

Cercurile de teatru și actorie

Teatrul este o modalitate excelentă prin care copiii pot învăța să se exprime liber, să își gestioneze emoțiile și să colaboreze cu alți colegi. Prin jocurile de rol și interpretarea diverselor personaje, aceștia își dezvoltă empatia și capacitatea de a înțelege diferite perspective.

Atelierele de arte plastice

Prin activități de creație, copiii sunt încurajați să își exploreze imaginația și să exprime idei și emoții prin artă. Aceste ateliere îi ajută să își dezvolte abilitățile motorii fine, răbdarea și perseverența, și, în același timp, le oferă o modalitate de a-și manifesta personalitatea.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Activitățile sportive și de echipă

Sporturile nu doar că promovează un stil de viață sănătos, dar îi ajută pe copii să își dezvolte spiritul de echipă, disciplina și rezistența la efort. Sporturile de echipă, precum fotbalul, voleiul sau baschetul, sunt esențiale pentru a învăța să colaboreze, să își respecte colegii și să se bucure de reușitele comune.

Programele de voluntariat

Activitățile de voluntariat îi învață pe copii să fie responsabili și să contribuie la binele comunității. Prin implicarea în acțiuni de ecologizare, colectare de fonduri sau sprijinirea unor organizații non-profit, aceștia învață importanța implicării sociale și a altruismului.

Excursii și activități în aer liber

Contactul cu natura îi ajută pe copii să dezvolte o legătură cu mediul înconjurător și să înțeleagă importanța protejării acestuia. Drumețiile, camping-ul sau activitățile de explorare stimulează curiozitatea și contribuie la dezvoltarea spiritului de aventură.

Educația non-formală necesită sprijin din partea părinților și educatorilor pentru a avea succes. Părinții joacă un rol esențial în identificarea intereselor copiilor și în alegerea activităților potrivite. Este important ca aceștia să încurajeze participarea la activități non-formale, fără a impune sau a exercita presiuni asupra copiilor. Fiecare copil are un ritm propriu și preferințe individuale, iar înțelegerea acestora este esențială pentru a le oferi o educație adaptată nevoilor lor.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

BRAINSTORMING

Prof. Lukacs Eugenia Nadia
Palatul Copiilor Oradea

Educația nonformală este definită drept „orice activitate educațională, intenționată și sistematică, desfășurată de obicei în afara școlii tradiționale, al cărei conținut este adaptat nevoilor individului și situațiilor speciale, în scopul maximalizării învățării și cunoașterii și al minimalizării problemelor cu care se confruntă aceasta în sistemul formal (stresul notării în catalog, disciplina impusă, efectuarea temelor etc.) (J. Kleis, 1973)“.

Caracteristicile educației nonformale:

1. O trăsătură caracteristică educației nonformale este faptul că aceasta asigură legătura dintre instruirea formală și cea informală.

2. O altă caracteristică importantă se referă la faptul că educația nonformală se desfășoară într-un cadru organizat, în afara sistemului școlar, cuprinzând activități extra clasă / extradidactice (cercuri pe discipline, interdisciplinare sau tematice, ansambluri sportive, artistice, concursuri școlare, olimpiade, competiții etc.) și activități de educație și instruire extrașcolare, activități de animație.

3. Coordonatorii acestei forme de educație își joacă, însă, mai discret rolurile, sunt animatori, moderatori. Educatorului nonformal i se solicită mai multă flexibilitate și entuziasm, adaptabilitate și rapiditate în adoptarea variatelor stiluri de conducere a activității, în funcție de nevoile și cerințele educatului.

4. Conținutul și obiectivele urmărite sunt prevăzute în documente special elaborate ce prezintă o mare flexibilitate, diferențiindu-se în funcție de vârstă, sex, categorii socioprofesionale, interesul participanților, aptitudinile și înclinațiile acestora. Sunt cuprinse activități care corespund intereselor, aptitudinilor și dorințelor participanților.

5. O altă trăsătură caracteristică este caracterul opțional al activităților extrașcolare, desfășurate într-o ambianță relaxată, calmă și plăcută, dispunând de mijloace menite să atragă publicul de diferite vârste. Este o formă facultativă de antrenament intelectual care menține interesul participanților printr-o metodologie atractivă.

6. Evaluarea activităților desfășurate în cadrul educației nonformale este „facultativă, neformalizată, cu accente psihologice, prioritar stimulative, fără note sau calificative oficiale” (Sorin Cristea, 2002).

EXEMPLU - BRAINSTORMING

Pregătirea materialelor presupune asigurarea lor înainte de activitate, materialele creative, obiectele concrete contribuie la o bună motivație. Materialele folosite trebuie să fie adaptate vârstei participanților, accesul la o parte dintre aceste materiale fiind condiționat de acest lucru (de exemplu foarfecile nu trebuie să fie la îndemna unui copil de 3 ani). Asigură-te că tu cunoști cum funcționează toate materialele și că ai toate materialele necesare pentru toată durata activității.

Chiar dacă nu dispunem de multe mijloace materiale putem să fim creativi și să utilizăm ceea ce avem la îndemână. Iată un exercițiu de creativitate pe care putem să-l folosim când trebuie să facem activități dar resursele pe care le avem sunt reduse:

Titlu: Foaia de hârtie – brainstorming

Scop: identificarea de metode creative de utilizare a diverse materiale

Categoria de vârsta: 10 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Materiale: un creion, o coală de hârtie, o folie de protecție documente, orice alt material pe care îl avem la dispoziție

Durata: 20 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: calm

Conținut:

1. Se împart participanții în 3 echipe egale.

2. Fiecare echipă primește un material, ei vor trebui să găsească în 5 minute cât mai multe modalități de utilizare a acelui material fără să judece ideile care sunt spuse. Se poate da și contextul în care acele materiale trebuie să fie folosite (cum le folosim într-un training, la o activitate etc.).

3. După ce se colectează ideile se prezintă și se discută care sunt ideile care se pot pune în aplicare.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

INOVAȚIE ȘI CREATIVITATE ÎN NONFORMAL

Prof. Lupu Gabriela
Clubul Copiilor Sector 5 București

Trăim într-o eră fascinantă, în care tehnologia ne înconjoară și modelează felul în care gândim, comunicăm și învățăm. Copiii care ne calcă pragul sunt nativi digitali - o generație ce respiră tehnologie și se simte confortabilă în spațiul virtual aproape la fel de natural cum respiră aerul. În această lume, inovația și creativitatea devin nu doar valori, ci adevărate căi de exprimare și dezvoltare.

La cercul de informatică din clubul copiilor, această realitate ne inspiră și ne provoacă în fiecare zi. Activitățile nonformale pe care le desfășurăm în laboratorul nostru sunt locul unde copiii învață să transforme ideile în realitate digitală, să descopere noi tehnologii și să colaboreze în echipă, dezvoltându-și atât gândirea logică, cât și spiritul inventiv.

Laboratorul nostru de informatică nu este doar o cameră cu calculatoare, ci un spațiu al explorării și descoperirii. Este un spațiu viu, unde fiecare copil are libertatea să experimenteze și să învețe din propriile greșeli. Tehnologiile moderne ne ajută să oferim activități diverse și adaptate la interesele și nevoile fiecărui copil. De la programare vizuală cu platforme intuitive, la dezvoltarea aplicațiilor mobile și a jocurilor video, până la robotică și inteligență artificială, laboratorul este un teren fertil pentru idei noi.

În acest context, folosim echipamente moderne și tehnologii variate care permit explorarea practică și colaborativă a conceptelor. Astfel, copiii pot programa, experimenta și crea în medii interactive și adaptate nevoilor lor, beneficiind de suport tehnic care îi ajută să transforme ideile în proiecte concrete. Asta înseamnă că nu doar „stăm în fața calculatorului”, ci construim, programăm, testăm și îmbunătățim, totul cu un zâmbet pe buze și multă energie creativă.

Este minunat să observ cum copiii, crescuți cu tablete și telefoane inteligente, se adaptează rapid la noile instrumente. Nativii digitali nu percep tehnologia ca pe un obstacol, ci ca pe o extensie naturală a vieții lor. De aceea, rolul nostru este să le deschidem uși către tehnologii și concepte pe care școala formală poate să nu le abordeze încă pe deplin.

Prin activitățile noastre, elevii învață să gândească algoritmic, să rezolve probleme și să lucreze în echipă. În același timp, încurajăm creativitatea, invitându-i să-și imagineze propriile proiecte — de la o poveste interactivă la un joc educativ, până la un robot care să execute comenzi simple.

În laboratorul nostru, am observat de multe ori că matematica și informatica „dau mâna” în mod firesc. Algoritmii, logica, structurile de date și calculele sunt pilonii pe care se sprijină orice program bine construit. Astfel, încurajăm copiii să-și cultive abilitățile matematice prin proiecte practice care demonstrează că numerele și formulele nu sunt doar teorie, ci unelte vii, folosite pentru a crea ceva concret.

De exemplu, când programăm un joc, copiii folosesc concepte precum variabile, condiții, bucle, dar și noțiuni matematice precum coordonate, distanțe și probabilități. Aceste conexiuni fac matematica mai accesibilă și mai interesantă, iar informatica capătă profunzime și claritate.

În afara orarului școlar, la cercul de informatică, copiii se simt liberi să exploreze fără frica de greșeală sau de notele stricte. Acest spațiu nonformal le oferă posibilitatea să-și exprime ideile, să testeze soluții neconvenționale și să-și dezvolte gândirea critică.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Creativitatea este alimentată constant prin provocări și teme care solicită imaginația. De exemplu, organizăm concursuri interne, dar și în parteneriat cu instituții din țară. Totodată, participăm cu pasiune și la proiectele înscrise în calendarele educative extrașcolare naționale și regionale. Aceste momente sunt pline de entuziasm, de idei care se învârt și de soluții neașteptate.

Folosim aplicații și platforme digitale care transformă învățarea într-o experiență interactivă și colaborativă. Google Classroom, platforme de programare online sau softuri educaționale interactive sunt doar câteva dintre resursele care completează activitatea noastră. De asemenea, tehnologiile emergente, precum realitatea augmentată (AR) și realitatea virtuală (VR), devin din ce în ce mai accesibile și deschise către folosirea educațională. Acestea stimulează curiozitatea copiilor și le oferă perspective noi asupra conceptelor studiate, făcând abstractul să devină palpabil.

Activitățile nonformale din cadrul cercului de informatică sunt mai mult decât simple lecții: sunt o punte către viitor, un spațiu al libertății de a crea și a inova. În era nativilor digitali, educatorul devine un facilitator al procesului de învățare, un ghid care oferă uneltele necesare pentru ca fiecare copil să-și descopere potențialul.

Legătura strânsă dintre informatică și matematică, combinată cu utilizarea tehnologiilor moderne, face ca procesul educațional să fie captivant, adaptat timpurilor noastre și pregătit pentru provocările viitorului.

Îmi doresc ca fiecare copil care trece pragul laboratorului nostru să plece nu doar cu cunoștințe tehnice, ci și cu bucuria de a crea, cu încrederea că poate transforma lumea prin ideile sale și cu dorința de a continua să exploreze, să întrebe și să învețe pe tot parcursul vieții.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

SCHIMB DE EXPERIENȚĂ LA CERCUL DE INFORMATICĂ

Prof. Popescu Bianca Claudia
Palatul Copiilor Deva

La cercul de Informatică am avut onoarea și în acest an școlar, să fim gazdele unei delegații formate din trei profesori din China, de la Zhejiang Fashion Institute of Technology. La începutul cursului le-am prezentat ce noțiuni de informatică sunt introduse la grupele noastre de elevi, în funcție de vârsta lor, ce computere, software și resurse online utilizăm, ce provocări și satisfacții sunt în predarea informaticii și cum ne menținem elevii motivați și interesați de informatică.

Atelierul de lucru de la cercul de informatică s-a desfășurat în laboratorul „Smart” al palatului, cu grupa de avansați. Elevii mei au avut de realizat un program în aplicația Scratch, cunoscută și utilizată la nivel mondial. Tema a fost “Călătorie în Univers”. Aplicația Scratch are marele avantaj de a putea fi utilizată în aproximativ 27 de limbi. Noi am folosit engleza, limba de comunicare cu oaspeții noștri. Elevii au utilizat personaje atractive din biblioteca Scratch, au redactat scripturi informative, au utilizat voce, sunete și animații pentru a prezenta cât mai atractiv tema. Unii dintre elevi au implicat oaspeții prin intermediul opțiunilor interactive.

Am continuat cu câteva programe de prelucrare a cifrelor unui număr în limbajele de programare Python și C++.





Apoi a fost rândul profesorilor din China să-și prezinte instituția la care lucrează, metodele de predare folosite, tipurile de tehnologii și instrumente utilizate. Am fost impresionați de proiectele de robotică cu care participă cu succes la concursuri internaționale.

Profesoara de informatică din China a predat o lecție utilizând aplicația Arduino. Prin intermediul programării pe Arduino și având la dispoziție un led, un fir de conexiune, o plăcuță de test 2 (breadboard) și un rezistor, elevii au realizat un circuit simplu pentru a aprinde și stinge led-ul. Astfel, cu aceste componente, elevii au creat un indicator luminos simplu, care clipește la intervale de timp regulate care se pot modifica din program.

Elevii mei au fost curioși și au adresat întrebări în limba engleză, despre cum este școala în China și cum funcționează sistemul lor de învățământ.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419





Școlile chinezești sunt foarte mari. Campusurile școlilor cuprind baze sportive, cantine, cabinete medicale, clădiri dedicate festivităților, clădiri administrative. Într-o clasă pot fi între 35 și 40 de elevi. Volumul cursurilor și disciplinelor de studiu este foarte mare. Elevii chinezi își dedică cea mai mare parte din timp studiului pentru a îndeplini toate cerințele.

În China este o competiție foarte mare pentru accesul la studii, dat fiind populația numeroasă a Chinei.

Schimbul de experiență româno-chinez a fost o experiență educațională valoroasă, care le-a permis elevilor să-și dezvolte competențe interculturale importante și să devină cetățeni globali mai informați și mai implicați. Aplicațiile învățate la cercul de informatică au fost foarte utile în comunicarea cu oaspeții și prezentarea obiectivelor propuse

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

INOVARE ÎN PROCESUL DE EVALUARE

Prof. Rădulescu Claudia Paulina
Palatul Copiilor Craiova

Trecerea de la învăţământul tradiţional spre învăţământul modern este un proces de inovare sistematică şi competentă a practicilor tradiţionale. Aceasta nu înseamnă desprindere, separare faţă de trecut, ci presupune o atitudine pozitivă faţă de schimbare, o preluare critică a ceea ce este valoros în tradiţia învăţământului românesc şi stăpânirea unei metodologii de inovare continuă.

Tranziţia accelerată de la ceea ce unii autori numesc învăţământul tradiţional spre învăţământul modern, se manifestă şi în domeniul evaluării.

Evaluarea este actul didactic complex, integrat întregului proces de învăţământ, care asigură evidenţierea cantităţii cunoştinţelor dobândite şi valoarea (nivelul, performanţele şi eficienţa) acestora la un moment dat, oferind soluţii de perfecţionare a actului de predare-învăţare.

Literatura de specialitate consideră că în perioada următoare procesul de învăţământ va fi marcat de caracteristici, precum:

- realizarea unei evaluări pertinente, care să să justifice sintagma „învăţarea asistată de evaluare” (Bernard Maccario, 1996); evaluarea urmează să aibă un impact asupra proiectării şi realizării procesului de învăţământ similar celui produs de introducerea calculatorului şi care a condus la sintagma „învăţarea asistată de calculator“;
- realizarea unei evaluari juste, cât mai corectă ştiinţific şi mai echitabilă din punct de vedere moral (G. de Landsheere, 1975); dominanta preocupărilor în învăţământ va fi reprezentată de evaluare, ca direcţie prioritară a teoriei şi practicii educaţionale (J.M. de Ketele, L’evaluation: approche descriptive ou prescriptive; De Boeck-Wesmael, 1986, pag. 73);
- modernizarea evaluării prin generalizarea conceptelor de evaluare “corectivă” şi evaluare „conştientizată“ (Cardinet, 1993); evaluarea „corectivă“ propune o nouă paradigmă, nu numai „decizională“ ci şi „informaţională“, în timp ce evaluarea „conştientizată“ corespunde unui demers dominant pedagogic, care facilitează participarea activă şi autonomia elevului, furnizându-i repere explicite, în scopul de a lua urmări propria transformare, fiind conştient de propriile dificultăţi.

Abordarea evaluării din perspectivă sistemică, apariţia unor noi concepte pentru desemnarea unor cerinţe educaţionale, apariţia şi valorizarea tehnicilor de lucru, reprezintă doar o componentă a procesului de modernizare a evaluării. Concomitent, se constată două tendinţe de modernizare a procesului evaluativ, cu impact deosebit asupra esenţei acestuia: deplasarea accentului de la evaluarea produselor învăţării la evaluarea procesului care a condus la aceste rezultate şi conceperea unor modalităţi mai eficiente de integrare a actelor evaluative în activitatea didactică, respectiv valorizarea evaluării formative şi transformarea acesteia într-o dominantă a evaluării elevilor.

Teoria evaluării a acumulat achiziţii importante prin reexaminarea critică a modalităţilor tradiţionale de verificare şi apreciere, ameliorarea metodelor şi procedeeleor de evaluare în vederea creşterii obiectivităţii acestora (G.de Lansheere), în schimb practica consemnează rămâneri în urmă, disfuncţionalităţi şi sincope în efortul de optimizare a evaluării.

Rolul evaluării în creşterea performanţelor şcolare depinde semnificativ de concepţia educatorului în legătură cu obiectul, scopul şi funcţiile evaluării, concepţie care se va reflecta în alegerea şi utilizarea metodelor şi procedeelor de evaluare, în integrarea strategiilor de

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

evaluare în procesul didactic. Astfel, metodele şi procedeele de evaluare oferă posibilitatea unei evaluări complexe, veridice şi sensibile la diferenţele individuale dintre elevi; îmbinarea lor oportună poate conduce la informaţii relevante referitoare la rezultatele şi progresele pe care aceştia le înregistrează. Activarea dinamică a strategiilor de evaluare (iniţială, formativă-formatoare, sumativă) valorifică potenţialul de învăţare şi personalitatea elevilor. Evaluarea, cea formativă mai ales, oferă repere pentru identificarea dificultăţilor elevilor, pentru remedierea lor, pentru mobilizarea resurselor psihice şi promovarea efortului pentru propria depăşire şi dobândirea autonomiei în învăţare.

În viziunea lui G.De Landscheere, în mod fundamental, evaluarea continuă/formativă constă în împărţirea unei sarcini sau a unei materii în unităţi şi în determinarea, pentru fiecare unitate în parte a măsurilor în care elevul depăşeşte o dificultate. Deci este vorba de un demers diagnostic.

Evaluarea formativă:

- nu certifică o etapă, ci permite ameliorarea rezultatelor, revenirea asupra celor învăţate pentru a le corecta şi a facilita trecerea spre o altă etapă;
- este orientată spre un ajutor imediat şi încearcă să coreleze caracteristicile elevului (inclusiv nevoile, interesele) cu caracteristicile conţinuturilor de învăţat;
- se desfăşoară cu regularitate şi este utilizată în luarea deciziilor privind activitatea continuă;
- presupune verificări sistematice, pe parcursul programului, pe secvenţe mai mici;
- are loc prin verificarea tuturor elevilor şi a întregii materii, dat fiind faptul că nu toţi elevii învaţă deopotrivă de bine un conţinut;
- are drept scop ameliorarea procesului de învăţare, scurtînd considerabil intervalul dintre evaluarea rezultatelor şi perfecţionarea activităţii;
- porneşte de la obiectivele operaţionale concrete;
- are funcţia prioritară de clasificare dar nu definitivă, prin lăsarea unui cîmp deschis sancţionărilor apreciative viitoare.

În practica la clasă se constată deplasări de accent privind redimensionarea şi regândirea strategiilor evaluative:

- extinderea evaluării de la verificarea şi aprecierea rezultatelor – obiectivul tradiţional – la evaluarea procesului, evaluarea nu numai a elevilor, dar şi a conţinutului, a metodelor, a obiectivelor, a situaţiei de învăţare, a evaluării;
- luarea în calcul nu numai a achiziţiilor cognitive, dar şi conduita, personalitatea elevilor, atitudinile etc.;
- diversificarea tehnicilor de evaluare şi mărirea gradului de adecvare a acestora la situaţii didactice (extinderea folosirii testului docimologic, a lucrărilor cu caracter de sinteză, punerea la punct a unor metode de evaluare a achiziţiilor şi abilităţilor practice practice);
- deschiderea evaluării spre mai multe perspective ale spaţiului şcolar (competenţele relaţionale, comunicare profesor-elev, disponibilităţile de integrare în mediul social);
- întărirea şi sancţionarea rezultatelor evaluării cît mai operativ; scurtarea feed-back-ului, a drumului de la diagnosticare la ameliorare, inclusiv prin integrarea eforturilor şi a exploatării dispoziţiilor psihice ale elevilor;
- centrarea evaluării asupra rezultatelor pozitive şi nesancţionarea în permanenţă a celor negative;
- transformarea elevului într-un partener autentic al profesorului în evaluare prin autoevaluare, interevaluare şi evaluare controlată.

Evaluarea nu trebuie asociată cu eşecul, sancţiunea sau controlul, ci cu posibilitatea de reflectare asupra rezultatelor, cu formarea unei imagini pozitive despre sine, nu numai cu lipsurile pe care le are, dar mai ales cu calităţile ce pot fi valorificate şi dezvoltate. Cadrul didactic ar trebui să-şi proiecteze evaluarea o dată cu proiectarea conţinutului şi să prezinte ce

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

se aşteaptă de la elevi, ce progrese vor trebui să facă: o probă care este precedată de prezentarea obiectivelor de evaluare se va dovedi mult mai eficientă decât una la care elevul nu ştie la ce să se aştepte. Pentru profesor, evaluarea este un prim instrument ce îi conferă o imagine asupra acţiunii sale.

Evaluarea nu trebuie să pedepsească, ci să stimuleze pentru etapa următoare a învăţării. Elevul trebuie să înţeleagă că evaluarea are scopul de a-l informa obiectiv asupra a ceea ce mai are de învăţat. Interpretarea rezultatelor trebuie înţeleasă ca o parte componentă obligatorie a evaluării, şi ea se face, în funcţie de tipul de evaluare, în faţa celor evaluaţi. Evaluarea formativă presupune schimbarea relaţiei profesor- elev, elevul trebuie privit ca partener, colaborator cu care profesorul trebuie să se sfătuiască, să stabilească metode participative menite să asigure realizarea obiectivelor propuse la începutul etapei de învăţământ. În acelaşi scop se impune o regândire şi redimensionare a relaţiei dintre profesori şi părinţi în scopul creşterii motivaţiei elevilor pentru studiu, pentru implicarea în formarea proriei personalităţi.

Argumentele teoretice şi experimentale demonstrează că evaluarea îşi manifestă rolul specific în creşterea performanţelor şcolare numai în relaţie cu predarea şi învăţarea. Astfel, pot fi înţelese rezultatele şcolare şi semnificaţiile lor, nevoile de dezvoltare, motivaţiile şi conduitele elevilor.

Deci, deplasarea accentului de la evaluarea care măsoară, notează, sancţionează, clasifică, la evaluarea care măsoară, apreciază, reglează, motivează, are efecte puternice asupra învăţării şi asupra personalităţii elevilor.

Printr-o astfel de perspectivă a evaluării, educatorul îşi manifestă mai pregnant rolul de formator.

Bibliografie

1. I.Bontaş. Pedagogie. Bucureşti, 1996 (ed. a II-a).
2. C. Cucoş, Pedagogie, Polirom, Iaşi, 1996.
3. S. Cristea, Dicţionar de termeni pedagogici, Editura Didactică şi Pedagogică, R.A. - Bucureşti, 1998.
4. Radu, I, T., Evaluarea în procesul didactic, Bucureşti, Editura Didactică şi Pedagogică - L4., 2000.
5. Idem, Teorie şi practică în evaluarea eficienţei învăţământului, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureţti, 1981.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

ALERGIILE ŞI INTOLERANŢELE ALIMENTARE

Prof. Rotaru Anca Daniela
Palatul Copiilor Bacău-Filiala Onești

Alergiile alimentare sunt afecţiuni cu frecvenţă crescândă, atât în ţările dezvoltate, cât şi în ţările subdezvoltate şi reprezintă probleme importante de sănătate.

Academia Europeană de Alergie şi Imunologie Clinică a estimat că în Europa, prevalenţa AA la copii este cuprinsă între 0,1 şi 6%, iar frecvenţa lor scade în cursul primei decade de viaţă. AA sunt mai frecvente la sugari şi copii mici, în primii doi ani de viaţă, dar pot să apară la orice vârstă, chiar după ce, mulţi ani, s-a consumat alimentul responsabil de alergie, fără nicio problemă.

Alergia alimentară este o reacţie exacerbată a sistemului imun al organismului faţă de o proteină alimentară (care la majoritatea oamenilor nu provoacă efecte adverse), un ingredient sau un aditiv alimentar, pe care le consider străine, nocive (alergen) şi produce anticorpi ca să o anihileze, ceea ce are ca rezultat eliberarea de substanţe proinflamatorii, cum ar fi histamina. Factorii de risc pentru AA sunt: antecedentele familiale de alergie, deficitul de vitamin D sau obezitatea.

Reacţiile, localizate mai ales la anumite părţi ale corpului, pot apărea imediat, în decurs de câteva minute, sau după câteva ore de la ingestia alimentului. Manifestările reacţiilor alergice sunt variate ca şi severitate şi pot avea un potential fatal. În Marea Britanie se apreciază că aproximativ 10% dintre decesele cauzate de alergii sunt urmarea unei alergii alimentare severe. Cea mai severă reacţie este anafilaxia, ce se manifestă prin scăderea presiunii arteriale şi şoc. Copiii sunt alergici mai ales la lapte şi derivatele lui şi la ouă, iar adulţii dezvoltă alergii mai ales la arahide, nuci, peşte şi crustacee.

În prezent, au apărut alte alergii, care sunt în creştere: alergia la fructe exotice, la condimente, la uleiul de floarea-soarelui şi susan, la psylium din batoanele dietetice, la latex, la acarieni etc. Alergia la arahide este foarte severă în 25% din cazuri, cu risc de şoc anafilactic mortal. Este nevoie de mare atenţie, pentru că arahidele se găsesc adesea sub formă mascată în diferite alimente. Alergia la laptele de vacă se datorează beta-lactoglobulinei, lactalbuminei sau cazeinei, proteine care îşi păstrează potenţialul alergizant şi după fierbere, pasteurizare, procesare termică înaltă (UHT – ultra high temperature) sau evaporare (pentru obţinerea laptelui praf). Alergia la ouă se dezvoltă, în principal, faţă de alergenii din albuşul oului (ovalbumina şi ovomucoidul). Unele persoane sunt alergice şi faţă de gălbenuş. Alergia la peşte este foarte frecventă şi antigenul responsabil este în acest caz parvalbumina. Alergia la aditivi alimentari a fost demonstrată doar pentru unii aditivi, deşi reacţiile adverse au fost raportate frecvent.

Manifestările cele mai frecvente sunt cele gastrointestinale (diaree, vomă, reflux gastro-esofagian, anorexie, slăbire în greutate, şoc anafilactic); cutanate (urticarie, edem Quinque sau dermatită atopică); respiratorii (rinită, laringită, tuse, dispnee); cardio-vasculare (palpitaţii cardiace, hipotensiune arterială).

Există două tipuri de mecanisme bine definite prin care se dezvoltă alergiile alimentare. Cele mai multe AA sunt mediate de anticorpi cunoscuţi ca imunoglobuline E (IgE) sau G (IgG). Simptomele se dezvoltă rapid (în câteva minute până la 2 ore după ingestie) şi pot produce un şoc anafilactic ce pune viaţa în pericol. Cel de-al doilea mecanism recunoscut este răspunsul întârziat (4-6 ore sau chiar zile), care implică un alt component al sistemului imun, limfocitul T (alergie mediată celular). Cel mai bun exemplu al acestui tip de alergie este boala celiacă, o boală autoimună ce presupune o sensibilitate la proteina din grâu – glutenul – sau la alte

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

proteine înrudite din alte cereale, cum ar fi orzul şi secara, dar reacţiile întârziate pot să apară ocazional ca răspuns la multe alte alimente, inclusiv laptele şi soia. În condiţii normale, copiii mici devin rapid toleranţi la multe proteine cu care au venit în contact în primele luni de viaţă. Unele alergii dispar după 12-24 de luni de viaţă (lapte, ouă), în timp ce altele persistă toată viaţa (arahide, nuci, fructe de mare sau peşti).

Intoleranţa alimentară este o sensibilitate crescută nonimună la o substanţă naturală prezentă în alimente, cantitatea de aliment necesară pentru a declanşa intoleranţa fiind mai mare decât în cazul alergiilor. IA poate fi metabolică, datorată unui deficit enzimatic ereditar sau câştigat (de exemplu, intoleranţa la lactoză sau intoleranţa ereditară la fructoză); farmacologică (de exemplu, sensibilitatea la cafeină, la serotonina din banane şi nuci, la histamina din roşii, vin roşu şi brânzeturi maturate, la glutamat); toxică (la toxina scromboidă) sau datorată unui alt răspuns nedefinit/idiopatic (la sulfiţi).

Spre deosebire de alergii, intoleranţele nu au un risc fatal, dar pot avea un impact asupra sănătăţii şi a calităţii vieţii. Multe dintre simptome sunt nespecifice – balonare, flatulenţă, diaree, durere de stomac – şi greu de atribuit unui aliment anume. Intoleranţa la lactoză (glucidul din lapte) este cauzată de o insuficienţă de lactază, enzima responsabilă de descompunerea lactozei (dizaharid) în cele două monozaharide (glucoză şi galactoză) la nivelul stomacului. În absenţa lactazei, lactoza nedigerată trece în intestin, unde este digerată de bacterii, cu producere de dioxid de carbon (CO2), producând diaree, balonare, crampe, flatulenţă şi disconfort general. Intoleranţa la laptele de vacă poate fi severă în primii ani de viaţă, dar dispare, în mod obişnuit, pe măsură ce copilul creşte. Persoanele cu intoleranţă la lapte pot tolera, în schimb, iaurtul sau alimente preparate cu lapte (griş în lapte sau orez în lapte). Astăzi se găsesc pe piaţă şi produse sărace sau lipsite de lactoză. Intoleranţa la gluten (boala celiacă) este, de obicei, pe viaţă şi necesită o dietă strictă ce exclude glutenul (din făină de grâu, orz şi secară), în timp ce, la unele persoane, boala este uşoară şi rămâne nediagnosticată, astfel că individual nu este conştient de niciun simptom. Pacienţii cu această boală slăbesc, dezvoltă sindroame deficitare (anemie) şi prezintă diaree.

Profilaxia alergiilor şi intoleranţelor alimentare

Cel mai bun mijloc de a evita o AA este de a evita alimentul responsabil de alergie, sub orice formă s-ar prezenta. Uneori regimul de excludere strict este foarte dificil de urmat, dat fiind faptul că, de exemplu, arahidele se pot regăsi în foarte multe alimente şi chiar în unele medicamente. Este foarte important ca anturajul persoanei alergice sau chiar pacientul alergic să posede o trusă de urgenţă cu adrenalină, un corticoid sau un antihistaminic. Adrenalina se găseşte fie gata pentru autoinjectare (în seringă), fie în fiole ce se sparg peste o bucată de zahăr ce se pune sub limbă. Este foarte important, de asemenea, să se citească cu atenţie etichetele pentru a identifica eventualii alergeni.

La copiii cu alergii flora intestinală este alterată cu un număr redus de bifidobacterii şi lactobacili, şi cu un număr crescut de enterobacterii. Alimentaţia bogată în fibre (cereale integrale), fructe şi legume de sezon, produse lactate fermentate, cum ar fi kefirul şi iaurtul natural, furnizează multe microorganism intestinale indispensabile.[1]

[1] Croitoru, C., Ciobanu, E, *Ghid de bune practici: alimentaţie raţională, siguranţa alimentelor şi schimbarea comportamentului alimentar = Guide de bonnes pratiques: Nutrition rationnelle, la sûreté alimentaire et le changement de comportement alimentaire,* Agenţia Universitară Francofonă, Univ. de Stat de Medicină şi Farmacie “Nicolae Testemiţanu”, Tipografia Print-Caro, Chişinău, 2019.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

LISTA DE CONTROL/VERIFICARE

Unitatea de învățare: „ETICHETA – CARTEA DE VIZITĂ A ALIMENTELOR”
Tipul evaluării: continuă
Nume/Prenume elev: 1
Activitatea de învățare : *Nu te lăsa păcălit de etichete*
Descrierea activității (activitate pe echipe)
Realizarea unui afiș comparativ cu ingredientele sucurilor de portocale naturale, procesate, carbogazoase

Lista de control/verificare[2]:

ATITUDINEA FAȚĂ DE SARCINA DE LUCRU	DA	NU
A urmat instrucțiunile	x	
A cerut ajutor		x
A cooperat cu ceilalți elevi	x	
A așteptat sa-i vină rândul pentru a utiliza materialele	x	
A împărțit materialele cu ceilalți		x
A încercat activități noi	x	
A dus activitatea până la capăt	x	
A pus echipamentele la locul lor după utilizare	x	
A făcut curat la locul de muncă	x	

Se notează cu un punct fiecare răspuns afirmativ. Se acordă un punct din oficiu.
FB – 10**;** **B -** 8-9**;** **S -** 6-7**;** **I -** 1-5**.**

REZULTAT: B

***Bibliografie*:**

1. Croitoru, C., Ciobanu, E, *Ghid de bune practici: alimentaţie raţională, siguranţa alimentelor şi schimbarea comportamentului alimentar = Guide de bonnes pratiques: Nutrition rationnelle, la sûreté alimentaire et le changement de comportement alimentaire,* Agenţia Universitară Francofonă, Univ. de Stat de Medicină şi Farmacie „Nicolae Testemiţanu”, Tipografia Print-Caro, Chişinău, 2019.
2. https://www.studocu.com/ro/document/universitatea-de-vest-din-timisoara/pedagogie-1/observarea-sistematica-a-elevului/3719714

[2].https://www.studocu.com/ro/document/universitatea-de-vest-din-timisoara/pedagogie-1/observarea-sistematica-a-elevului/3719714

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

ROLUL ȘI IMPACTUL ACTIVITĂȚILOR NONFORMALE

Prof. Sanda Iuliana-Lucia
Palatul Copiilor Craiova

În contextul educației contemporane, care se confruntă cu provocări din ce în ce mai complexe, activitățile nonformale capătă o importanță din ce în ce mai mare. Acestea completează educația formală, oferind tinerilor oportunități valoroase de dezvoltare personală și profesională într-un cadru flexibil, interactiv și motivant. Într-o lume aflată într-o continuă schimbare, unde competențele transversale sunt esențiale, activitățile nonformale se dovedesc a fi un instrument indispensabil în formarea indivizilor activi, empatici și responsabili.

Educația nonformală reprezintă procesul de învățare organizată care are loc în afara sistemului educațional formal (școli, licee, universități), dar care contribuie esențial la formarea și dezvoltarea individului. Aceasta este planificată, are obiective educaționale clare, dar se bazează pe metode flexibile și interactive, precum jocuri, ateliere, proiecte, voluntariat sau activități de grup.

Conform Consiliului Europei (2001), educația nonformală este „orice activitate educațională organizată și sistematică desfășurată în afara sistemului formal care urmărește dezvoltarea unor competențe și atitudini.“

Caracteristicile educației nonformale

- *Voluntarismul* – Participarea este, de regulă, liber consimțită.
- *Flexibilitatea* – Nu există un curriculum rigid sau o evaluare standardizată.
- *Participare activă* – Accentul se pune pe implicarea activă a participanților.
- *Învățarea prin experiență* – „Learning by doing” este principiul de bază.
- *Recunoașterea informală* – Deși nu se oferă diplome oficiale, competențele dobândite sunt tot mai apreciate de angajatori.

Activitățile nonformale pot lua multiple forme, în funcție de scopul urmărit și de grupul țintă:

- *Proiecte de voluntariat*: ecologizare, acțiuni umanitare, sprijin comunitar.
- *Ateliere creative***:** pictură, teatru, muzică, scriere creativă**.**
- *Cluburi școlare***:** dezbateri, știință, robotică, lectură.
- *Excursii și tabere tematice***:** dezvoltarea spiritului civic și a colaborării.
- *Traininguri:* leadership, comunicare, educație financiară.
- *Simulări educaționale:* Model ONU, Parlamentul Tinerilor.
- *Activități sportive și competiții:* dezvoltarea motricității și a fair-play-ului.

Beneficiile activităților nonformale

1. *Dezvoltarea competențelor personale și sociale*-activitățile nonformale promovează autonomia, empatia, gândirea critică, cooperarea și creativitatea.
2. *Formarea unei atitudini civice active*-tinerii învață să se implice în comunitate, să își asume responsabilități și să contribuie activ la schimbare.
3. *Creșterea motivației pentru învățare*-prin metode interactive și nonconvenționale, învățarea devine mai atractivă și relevantă.
4. *Integrarea socială și incluziunea*-educația nonformală facilitează accesul la oportunități egale pentru grupuri dezavantajate.
5. *Sprijinirea orientării în carieră*-prin participarea la diferite activități, tinerii își pot descoperi interesele și aptitudinile.

Profesorii și facilitatorii educației nonformale trebuie să adopte un rol de ghid și mentor, nu doar de transmițător de informații. Ei creează un mediu sigur și stimulativ, în care

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

participanții pot experimenta, greși și învăța din greșeli. Implicarea cadrelor didactice în activități nonformale duce la o relație mai apropiată cu elevii și la o mai bună cunoaștere a nevoilor acestora.

Activitățile nonformale nu înlocuiesc educația formală, ci o completează în mod esențial. Ele oferă un spațiu ideal pentru dezvoltarea holistică a individului, pregătindu-l pentru viață, nu doar pentru examene. Într-o societate în care adaptabilitatea, colaborarea și creativitatea sunt esențiale, integrarea activităților nonformale în educație devine o necesitate, nu doar o opțiune.

Bibliografie

1. Consiliul Europei (2001). **Compendium of Good Practices in Youth Work.**
2. Salto-Youth (2018). *Non-Formal Learning and Youth Work*.Disponibil la: https://www.salto-youth.net/
3. European Commission (2013). **Youthpass – Recognition through Learning.**
4. UNICEF România. (2020). *Educația non-formală în sprijinul copiilor și tinerilor*.
5. Neacșu, I. (2010). *Educația nonformală și alternativa pedagogică*. Editura Didactică și Pedagogică.
6. Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

FIZICA APLICATĂ – ÎNTRE ȘTIINȚĂ ȘI VIAȚA DE ZI CU ZI

Prof. Stoica Adriana
Liceul Teoretic „Eugen Lovinescu“ București

Trăim într-o lume în care fizica nu este doar o disciplină studiată la școală, ci un limbaj universal care descrie și explică realitatea înconjurătoare. Fiecare fenomen – de la zborul unui avion la funcționarea unui smartphone – își are rădăcinile în legile fizicii.

Prin fizica aplicată, elevii pot descoperi că această știință nu este doar un set de formule, ci o cheie pentru a înțelege și transforma lumea.

Rolul meu ca profesor este să le arăt elevilor că fizica trăiește în jurul nostru. Îi încurajez să observe, să măsoare, să compare și să pună întrebări. De exemplu, atunci când analizăm mișcarea unui biciclist, discutăm despre forțe, frecare și echilibru.

Când vorbim despre electricitate, nu ne limităm la teorie, ci construim circuite simple, măsurăm intensitatea curentului și calculăm consumul energetic.

Un principiu fundamental în activitatea mea este învățarea prin experiment. Experiența directă creează legături mai puternice decât orice explicație teoretică. În laborator, elevii testează ipoteze, greșesc, corectează și găsesc soluții noi. Această abordare îi ajută să înțeleagă nu doar răspunsurile corecte, ci și procesul prin care știința ajunge la concluzii. De asemenea, fizica aplicată are o valoare enormă în formarea competențelor pentru viitor. Când elevii înțeleg principiile care stau la baza energiei regenerabile, a telecomunicațiilor sau a noilor tehnologii medicale, își dau seama că pot contribui și ei la progresul societății. În acest fel, fizica nu mai pare o disciplină abstractă, ci devine o punte între cunoaștere și inovație.

Un alt aspect pe care îl cultiv este interdisciplinaritatea. Colaborarea cu matematica, informatica și chimia deschide orizonturi largi. De pildă, atunci când realizăm un proiect despre energie solară, elevii trebuie să folosească formule matematice pentru calcule, să programeze senzori pentru a colecta date și să aplice concepte chimice pentru a înțelege panourile fotovoltaice. Astfel, învățarea devine integrată și mult mai relevantă pentru viața reală.

Tehnologia modernă completează perfect procesul educațional. Simulările pe calculator, aplicațiile de realitate augmentată și instrumentele digitale îi ajută pe elevi să vizualizeze fenomene complexe precum propagarea luminii sau dinamica fluidelor. În plus, aceste resurse dezvoltă și competențele digitale, atât de necesare în secolul XXI.

Fizica aplicată nu înseamnă doar știință, ci și creativitate. Îi provoc pe elevi să găsească soluții ingenioase pentru probleme practice.

Construim poduri din materiale reciclabile pentru a testa rezistența structurii, realizăm catapulte pentru a înțelege traiectoriile sau analizăm mișcarea dronelor pentru a studia forțele aerodinamice. În aceste momente, fizica se transformă într-un joc serios, în care fiecare descoperire aduce entuziasm și satisfacție.

Scopul final al fizicii aplicate nu este doar acumularea de cunoștințe, ci dezvoltarea unei atitudini științifice: curiozitate, perseverență, gândire critică și deschiderea spre inovație. Într-o lume marcată de schimbări rapide, aceste calități sunt indispensabile.

Fie că vor alege să devină ingineri, medici, cercetători sau artiști, elevii care înțeleg fizica aplicată vor avea un avantaj enorm: capacitatea de a înțelege cum funcționează lumea și cum pot contribui la transformarea ei.

Îmi doresc ca fiecare elev să părăsească sala de clasă cu ochii strălucind de curiozitate, cu încrederea că fizica este un prieten care îi arată cum să pună întrebări și să găsească răspunsuri. Fizica aplicată este, în cele din urmă, o lecție despre viață: despre forțe și echilibru, despre energie și transformare, despre curajul de a explora necunoscutul.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

EDUCAȚIA NONFORMALĂ ÎN CADRUL CLUBULUI COPIILOR ORAȘUL VĂLENII DE MUNTE

Prof. Văcărelu Andreea Ionelia
Clubul Copiilor Orașul Vălenii de Munte

UNESCO definește educația nonformală ca „educație instituționalizată, voluntară și planificată, oferită de un furnizor de educație. Principala caracteristică a educației non-formale este aceea că aceasta constituie un adaos, o alternativă și/sau un complement la educația formală în procesul de învățare pe tot parcursul vieții al indivizilor. Este adesea oferită pentru a garanta dreptul de acces la educație pentru toți. Se adresează persoanelor de toate vârstele, dar nu este neapărat structurată ca o cale continuă; poate fi de scurtă durată și/sau de intensitate redusă și este, în general, oferită sub formă de programe scurte, ateliere sau seminarii”[1, p.85].

În România, conform Legii învățământului preuniversitar nr. 198/2023 art. 152 alin (3) „Învățarea în contexte nonformale se realizează și în centre de îngrijire și protecție a copilului, palate și cluburi ale elevilor sau alte entități prevăzute în legislație.”

În legislația din România elementele care definesc învățarea nonformală sunt prevăzute la art. 182 alin. (2) din Legea învățământului superior nr. 199/2023: „Învățarea realizată în contexte nonformale are un caracter intenționat și se desfășoară în afara sistemului formal de educație și formare, prin intermediul unor activități planificate și în cadrul cărora există o formă de susținere a procesului de învățare, în baza următoarelor caracteristici:

a) se realizează cu participare voluntară;

b) include o formă de suport de curs pentru participanți;

c) se poate desfășura pe baza unui curriculum și a unor obiective educaționale”.

Clubul Copiilor Orașul Vălenii de Munte este o unitate de educație extrașcolară nonformală din sistemul național de învățământ, din județul Prahova. În cadrul Clubului Copiilor, Orașul Vălenii de Munte funcționează șase cercuri:

1. Atelierul fanteziei
2. Creație confecții
3. Cultură și civilizație engleză
4. Matematică aplicată în tehnica de calcul
5. Muzică Vocal – Instrumentală
6. Pictură / Desen.

Activitățile cercului Atelierul fanteziei au ca scop dezvoltarea imaginației, creativității, abilităților practice și plastice. În cadrul cercului elevii învață să modeleze în lut, să picteze folosind diverse tehnici, să lucreze cu diferite materiale și instrumente și să compună lucrări sculpturale. După uscare, formele realizate din lut sunt șlefuite, pictate și arse în cuptor. Modelajul în lut este o activitate minunată pentru copii, dezvoltându-le abilitățile motorii fine și răbdarea.

În cadrul cercului de Creație confecții copiii realizează diverse lucrări practice, însușindu-și diverse tehnici de lucru cum ar fi: colaj, origami, quilling, cusut, împletit, brodat, tricotat, croșetat, etc. Activitățile desfășurate urmăresc dezvoltarea deprinderilor practice, a creativității și a simțului estetic. Prin folosirea obiectelor neconvenționale, cât și refolosirea materialelor vechi de îmbrăcăminte se obțin piese de vestimentație sau obiecte cu o altă întrebuințare, prin tăiere, lipire, împletire, aplicare de ornamente, nasturi, panglici sau alte decorațiuni. Competențele și aptitudinile dezvoltate elevilor în cadrul cercului de Creație

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

confecții includ: competențe interpersonale, capacitatea de lucru în echipă, încrederea în sine, disciplina, responsabilitatea, capacitatea de planificare, coordonare și organizare, capacitatea de a rezolva probleme.

Cercul de Cultura și Civilizație Engleză are ca obiectiv principal maximizarea interesului copiilor pentru cultura și civilizația engleză, respectiv americană. Prin participarea la acest curs, elevii își sistematizează cunoștințele dobândite și asimilează altele noi, care îi ajută să-și dezvolte competențele necesare învățării unei limbi străine. Activitatea din cadrul cercului este organizată pe grupe, în funcție de vârsta copiilor. În timp ce grupele de începători învață preponderent prin jocuri și cântecele, grupele de avansați sunt orientate mai mult spre elemente de cultură și civilizație și probleme de limbă engleză. Se urmărește astfel dezvoltarea competenței interculturale și formarea de valori precum gândire critică, înțelegere, fairplay, prietenie, cooperare.

În cadrul cercului de Matematică aplicată în tehnica de calcul copiii își dezvoltă gândirea algoritmică și capacitatea de a aplica cunoștințe matematice în programare. Cursurile sunt proiectate pe mai multe niveluri, în funcție de vârsta copilului și de cunoștințele pe care acesta deja le deține. Grupele de începători își dezvoltă deprinderile practice de utilizare a computerului și a diferitelor aplicații IT, iar grupele de avansați dezvoltă competențe de implementare a programelor într-un limbaj de programare. Elevii învață utilizând metode activ – participative, rezolvând game cât mai variate de aplicații practice, colaborând și lucrând în echipă.

Cercul de Muzică Vocal – Instrumentală dezvoltă capacitatea de receptare a muzicii, formarea culturii muzicale și oferă posibilitatea de a pătrunde în tainele pianului. Studierea pianului îmbunătățește memoria și inteligența analitică, creativitatea, oferă lărgirea orizontului muzical și contribuie la echilibrul psiho-emoțional și dezvoltarea gândirii pozitive. Este dovedit științific că studiul unui instrument muzical dezvoltă intelectul și înalță sufletul. De aceea, copiii care participă la acest curs cultivă sensibilitate, fantezie, imaginație și creativitate.

Cercul de Pictură/Desen oferă copiilor posibilitatea de a-și dezvolta creativitatea, imaginația, simțul estetic și plastic. Se folosesc tehnici diferite de lucru: de la pictură în tempera și acrilic la tehnici mixte sau colaj, de la grafică în creion, cărbune sau pastel la tehnici de gravură. Copiii învață să se exprime cu ajutorul limbajului plastic și al teoriei culorilor, își valorifică creativitatea și aptitudinile artistice. În cadrul cercului, elevii nu numai că lucrează într-o atmosferă de atelier, ci și învață tainele picturii și se familiarizează cu cei mai celebri artiști și cele mai faimoase lucrări de artă. Cercul este destinat atât micilor artiști care cunosc deja bazele picturii și caută să se perfecționeze, cât și începătorilor care doresc să înțeleagă acest domeniu artistic.

Pe lângă activitățile nonformale cotidiene pe care elevii le desfășoară în cadrul cercurilor, în cadrul clubului copiilor s-au mai desfășurat numeroase alte activități nonformale precum:

- Expoziții cu lucrări realizate în cadrul cercurilor Atelierul fanteziei, Creație confecții, Pictură/Desen, Matematică aplicată în tehnica de calcul (desene în Paint);
- Spectacole, audiții, recitaluri;
- Serbări și festivități tematice;
- Activități inter-cercuri;
- Activități de educație ecologică și protecție a mediului desfășurate în cadrul programului Săptămâna Verde;
- Participări la numeroase competiții și concursuri.

În concluzie, activitățile nonformale reprezintă o metodă complementară de învățare ce pune accent pe dezvoltarea abilităților personale și sociale ale elevilor într-un cadru relaxat și prietenos, oferind totodată experiențe memorabile, relevante și utile în viața cotidiană.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Bibliografie:

1. Institut de statistique de l'UNESCO, Classification Internationale Type de l'Éducation CITE 2011, Montréal, Québec, Canada, 2013, ISBN 978-92-9189-131-3, https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-isced-2011-fr.pdf
2. Legii învățământului preuniversitar nr. 198/2023.
3. Legea învățământului superior nr. 199/2023.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

CIRCUITUL CREATIVITĂȚII: ÎNVĂȚARE PRACTICĂ PRIN SIMULAREA CIRCUITELOR ELECTRONICE ÎN TINKERCAD

Prof. Vlad Nița
Clubul Copiilor Sighetu Marmației

Educația digitală modernă înseamnă mai mult decât a folosi tehnologia – înseamnă a înțelege cum funcționează. Iar una dintre cele mai captivante metode prin care elevii pot descoperi lumea științei și tehnicii este construirea de circuite electronice în medii virtuale, precum Tinkercad Circuits.

În cadrul cercului de operare și programare pe calculator pe care îl coordonez, am propus elevilor explorarea acestei platforme pentru a învăța bazele electronicii, gândirea logică și proiectarea asistată. Activitatea a îmbinat informatica, fizica, matematica și gândirea inginerească, într-un mediu accesibil și prietenos, chiar și pentru copiii de 10–14 ani.

Platforma Tinkercad nu este doar un instrument de creație digitală, ci oferă și funcționalități dedicate profesorilor, care facilitează desfășurarea unor activități bine organizate, cu urmărirea progresului elevilor.

Ca profesor, am posibilitatea de a crea „clase virtuale” în contul meu Tinkercad, în care pot adăuga elevii fără să fie nevoie ca ei să aibă o adresă de e-mail proprie. Aceștia primesc un cod unic sau link de acces și pot începe să lucreze imediat în proiectele alocate. Elevii pot lucra independent sau în echipe, iar eu pot oferi feedback individualizat, pot crea tutoriale direct în platformă, astfel încât elevii să învețe în ritmul lor. Se poate urmări progresul fiecărui elev: dacă a finalizat proiectul, ce modificări a făcut, cât timp a lucrat. Elevii învață să respecte termene, să salveze versiuni, să își prezinte munca într-un mod organizat. Este o platformă sigură, ușor de folosit și care încurajează autonomia elevilor. În tot acest proces, rolul profesorului nu mai este acela de simplu furnizor de informații, ci de ghid, facilitator și antrenor al creativității. Intervin doar când e nevoie, pun întrebări, provoc elevii să găsească singuri soluții și să gândească critic. Este o schimbare de paradigmă: elevul devine autor, iar profesorul devine partener de explorare. Activitățile realizate contribuie direct la dezvoltarea competențelor-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții.

Folosind modulul de circuite din Tinkercad, elevii au învățat:

- cum funcționează un circuit simplu: baterie, LED, rezistor;
- cum să folosească butonul, întrerupătorul, senzorii;
- cum să conecteze componentele pe o placă de test (breadboard);
- cum se scrie cod în limbaj vizual sau Arduino pentru a controla LED-uri sau buzzere.

Pentru copiii mai mici, programarea circuitelor poate fi realizată printr-un limbaj vizual de tip Scratch, disponibil direct în Tinkercad, ceea ce face activitatea accesibilă și atractivă chiar de la primele noțiuni. Elevii mai mari pot trece treptat la cod real în limbaj Arduino, ceea ce le dezvoltă gândirea algoritmică și le oferă o imagine clară despre cum funcționează automatizările în lumea reală.

Lucrul în acest mediu virtual este mai mult decât o simulare: este o inițiere în robotică, un domeniu fascinant pentru majoritatea copiilor. Fără riscuri și fără costuri materiale, elevii pot învăța să controleze LED-uri, buzzere, senzori – exact ca într-un kit de robotică fizic. Astfel, Tinkercad creează o punte naturală către lucrul cu microcontrolere reale și îi pregătește pentru viitoare proiecte cu plăci Arduino, senzori de mișcare, de lumină sau motoare.

Dintre proiectele realizate amintesc: aprinderea unui LED cu un buton și rezistor, simularea unui semnalizator (blink) controlat cu cod, circuite logice: LED aprins doar când

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

două butoane sunt apăsate simultan (AND logic), mini-proiecte creative: „semnal de alarmă”, „sistem de iluminat pentru bicicletă”, „decor de Crăciun cu LED-uri”, „trecerea la semafor”, „creează o melodie”.

Prin aceste activități, elevii au înțeles concepte de curent electric, polaritate, tensiune (fizică), au exersat măsurători și proporții (matematică), au aplicat logică digitală (informatică), și-au dezvoltat atenția, răbdarea și perseverența. Mai mult, i-am încurajat să lucreze în echipe, să se ajute între ei și să își prezinte proiectele în fața colegilor, explicând principiul de funcționare și etapele de construire.

Această experiență de învățare nonformală a fost extrem de apreciată de elevi. Tinkercad le-a oferit un mediu sigur în care să greșească, să testeze, să descopere și, mai ales, să creeze. Prin aceste activități, ei nu doar învață știință și programare, ci înțeleg cum funcționează lumea reală – și capătă încredere că pot deveni micii ingineri ai viitorului. Educația digitală, atunci când este pusă în slujba creativității și a explorării practice, devine o veritabilă punte între teorie și realitate, între logică și imaginație.

Capacitatea Tinkercad de a susține atât creația individuală, cât și coordonarea unei clase întregi, o transformă într-un instrument didactic de excepție. Elevii lucrează cu entuziasm, se simt responsabili de proiectele lor și devin activi în propriul proces de învățare – exact așa cum ar trebui să fie într-o educație digitală modernă.

Având în vedere entuziasmul elevilor, intenționez să dezvolt această activitate prin achiziționarea de kituri de robotică educațională, care să le permită elevilor să transpună în lumea reală ceea ce au învățat în mediul virtual. Simulările din Tinkercad vor deveni astfel punctul de plecare pentru construcții reale: circuite fizice, senzori, microcontrolere și proiecte cu aplicații practice.

Sper ca oferindu-le copiilor această continuitate – de la simulare la creație reală – să îi ajut să își descopere vocația, să înțeleagă lumea din jur cu ochi curioși și să se pregătească pentru meseriile viitorului. Este un pas firesc, dar esențial, pentru o educație digitală autentică, aplicată și ancorată în realitate. Astfel, elevii vor putea înțelege cum funcționează obiectele inteligente care ne înconjoară și vor deveni nu doar consumatori de tehnologie, ci constructori ai ei.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

VALENȚELE EDUCAȚIEI RUTIERE

prof. dr. ing. Petre Valea
Clubul Elevilor Sportivi Adjud

În învățământul formal și nonformal concursurile de karting și de educație rutieră derulate cu genericele: Micul pilot; Cupa Nordului; Așii volanului; Marele Premiu al Vrancei; O secundă pentru viața ta; Educație rutieră – educație pentru viață; Pe calculator lucrăm circulație să-nvățăm aduc o contribuție deosebit de valoroasă la implementarea și dezvoltarea educației rutiere în rândul copiilor și elevilor.

Concursurile de karting și de educație rutieră prin componenta practică, dar și prin cea teoretică (teste de circulație rutieră) contribuie în mod nemijlocit la scăderea numărului de accidente rutiere în care sunt implicați copii și elevii. Prin tot ceea ce realizează cadrele didactice în acțiunile cu tematică rutieră, preșcolarii, școlarii și elevii dobândesc convingeri care îi determină să aleagă cele mai potrivite comportamente în trafic, să cunoască reguli elementare de circulație pe care să le aplice pe drumurile publice.

În general, educația rutieră începe în familie la vârste fragede alături de părinți și este continuată la școală de cadrele didactice. Copiii deprind gesturile și comportamentele părinților, adulților din preajma lor.

Ținând seama de timpul petrecut la școală sau la cercurile nonformale, cadrele didactice îndrumătoare devin exemple de viață și de comportament pentru ei.

Se recomandă ca activitățile de educație rutieră să aibă componente multidimensionale. Alături de aspectele teoretice să fie realizate cu copii jocuri interactive pe teme rutiere, simulări, jocuri de rol (polițistul și pietonul), exerciții în mediul real (trecerea străzii, prezentare de indicatoare în trafic, prezentarea unei cazuistici de accidente în care au fost implicați copii). Toate fiind importante la conștientizarea pericolelor din traficul rutier de zi cu zi.

Scopul concursurilor de karting și de educație rutieră este de a preveni accidentele rutiere cu victime din rândul copiilor și elevilor: prin formarea de competențe, de abilități, de deprinderi, precum și a unui comportament preventiv în trafic și responsabil în calitate de pietoni, bicicliști, ATV-viști, conducători de trotinete electrice, motocicliști și viitori automobiliști participanți la un trafic rutier tot mai dezvoltat și cu tot mai multe pericole generatoare de accidente și incidente rutiere. Totodată prin acțiunile întreprinse se recomandă adoptarea unui stil defensiv a tuturor participanților la traficul rutier în detrimentul stilului ofensiv și agresiv.

Exemplificăm prin acțiunii și proiecte derulate la Clubul Elevilor Sportivi Adjud care au avut un impact major asupra elevilor:

- Editarea revistei KARTUL;
- Concursul „Marele Premiu al Vrancei”;
- O secundă pentru viața ta;
- Brigada de circulație în acțiune;
- Carnet de conducere pentru kart;
- Carnet de circulație pentru elevul pieton.

Toate aceste acțiuni au avut un impact major asupra tinerilor care au frecventat cercurile nonformale orientându-i în cariera profesională.

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419



Fig.1 - Tabloul de indicatoare rutiere



Fig. 2



Fig. 3

Brifing la competiția „Marele Premiu al Vrancei“



Fig. 4



Fig. 5

Rezolvarea de teste de circulație rutieră pe calculator



Fig. 6



Fig. 7

Rezolvarea de teste de circulație rutieră la
Biblioteca Municipală „Elena Lahovary’’ Adjud, pe calculatoarele Biblionet

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419



Fig. 8
Patrula școlară de circulație rutieră rutiere



Fig. 9
La grila de START



Fig. 10



Fig. 11

Pista de karting - autostrada kartiștilor



Fig. 12
La antrenament individual



Fig. 12
Premianții

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

„Activitățile nonformale – bucuria de a învăța“

Clubul Copiilor Făgăraș

- 2025 -