Nr. 2 – Făgăraș - 2024

COORDONATOR
Prof. LILIANA COMANICIU

# Activitățile nonformale– bucuria de a învăța



Făgăraș
2024

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

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

# „Activitățile nonformale – bucuria de a învăța“

***Lucrările Simpozionului Regional***
*din cadrul Proiectului-Concurs de Aplicații IT*
***– ediția a XVI-a, iunie 2024 –***
***Clubul Copiilor Făgăraș***

**Colectivul de redacție:**
Prof. Liliana Comaniciu
Prof. Luminița Negrea
Prof. Vladimir Vărzaru

**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**
**EDUCAȚIA NONFORMALĂ ÎN LABORATORUL DE INFORMATICĂ** ..... **5**
Prof. Balalia Gabriela, Palatul Național al Copiilor București
**MATHABLE - JOC MATEMATIC** ..... **7**
Prof. Beșchiu Anca, Palatul Copiilor Timișoara - jud. Timiș
**ACTIVITĂȚILE NONFORMALE – O BUCURIE PENTRU COPII *CONCURSURILE INTERDISCIPLINARE*** ..... **8**
Prof. Bontea Andreea Floriana, Clubul Copiilor Drăgășani – jud. Vâlcea
**PETRECEREA TIMPULUI LIBER ÎNTR-UN MOD INSTRUCTIV-EDUCATIV PRIN INTERMEDIUL ACTIVITĂȚILOR DIN MENIUL NONFORMAL** ..... **10**
Prof. Both Lidia, Palatul Copiilor Arad
**EXTRAȘCOLAR - 7 DECENII DE BUCURIE** ..... **12**
Prof. Mileva Chircu, Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin - jud. Mehedinți
**ACTIVITĂȚI SUSTENABILE CE ADUC BUCURIE COPIILOR** ..... **15**
Prof. Comaniciu Liliana, Clubul Copiilor Făgăraș - jud. Brașov
**IoT și AI ÎN CONTEXTUL UTILIZĂRII PEDAGOGICE ÎN ȘCOALĂ** ..... **18**
Prof. Dejica Ramona-Monica, Liceul Teoretic „Coriolan Brediceanu“, Lugoj – jud. Timiș
**STORYJUMPER, AVENTURI DIN CĂRȚI** ..... **20**
Prof. Dumitru Laura-Magdalena, Palatul Copiilor Bacău
**METODE DE EVALUARE UTILIZATE ÎN CADRUL PROCESULUI DE ÎNVĂȚĂMÂNT** ..... **23**
Prof. Gabriela Ferenc, Palatul Copiilor Oradea - jud. Bihor
**ERASMUS+ ȘI ROLUL SĂU EDUCATIV** ..... **27**
Prof. Grecu Daniela, Școala Gimnazială „Sf. Dumitru“ Craiova - jud. Dolj
**ACTIVITĂȚI NONFORMALE - ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ** ..... **29**
Prof. Simona Grigorescu, Palatul Copiilor Brașov
**BUCURIA COPIILOR DE A LUA PARTE LA ACTIVITĂȚI NONFORMALE ÎN CADRUL CERCULUI DE INFORMATICĂ DE LA PALATELE COPIILOR** ..... **32**
Prof. informatică Hurubaș Monica, Palatul Copiilor Bacău
**CU ȘTIINȚA NONFORMALĂ... SPRE VIITOR** ..... **33**
Prof. dr. Alina Lazăr, Palatul Copiilor Arad, filiala Clubul Copiilor Pecica
Prof. Lidia Both, Palatul Copiilor Arad
**COPIII ASCULTĂ MUZICA NATURII** ..... **36**
Prof. Paraschiv Cristiana, Școala Gimnazială „Maica Domnului“, București
**JOCURILE DIDACTICE O BUCURIE PENTRU ELEVII CU CES** ..... **37**
Prof. Anna-Maria Pop, Palatul Copiilor Buzău
**BUCURIA ÎNVĂȚĂRII DINCOLO DE BĂNCI: IMPORTANȚA ACTIVITĂȚILOR NONFORMALE PENTRU COPII** ..... **39**
Prof. Pop Constanța, Clubul Copiilor Năsăud - jud. Bistrița-Năsăud
**PREDAREA POVEȘTILOR PRIN METODE MODERNE** ..... **41**
Prof. Rădulescu Claudia, Palatul Copiilor Craiova - jud. Dolj
**ECOSISTEMUL TERESTRU MEDIUL DE SAVANĂ** ..... **43**
Prof. Rotaru Anca Daniela, Palatul Copiilor Bacău, Filiala Onești - jud. Bacău
**EDUCAȚIA NONFORMALĂ** ..... **47**
Prof. Sanda Iuliana-Lucia, Palatul Copiilor Craiova - jud. Dolj
**PROGRAMARE CREATIVĂ** ..... **49**
Prof. Vlad Nița, Clubul Copiilor Sighetu Marmației - jud. Maramureș
**ASPECTS REGARDING THE DESIGN OF COMPUTER NETWORK IN NON-FORMAL EDUCATION** ..... **51**
PhD eng. VALEA PETRE, Club of Sports Students Adjud, Vrancea


**ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419**

*Dedic această publicație*
*celor care cred în educație și*
*luptă pentru valorile ei reale.*

# CUVÂNT ÎNAINTE

Ca profesor coordonator al Cercului Jocuri Logice / Informatică, de la Clubul Copiilor Făgăraș, am reușit să organizez o nouă ediție, cea de-a XVI-a, a Proiectului-Concurs Regional de Aplicații IT „Pe calculator lucrăm, circulație să-nvățăm“, competiție înscrisă în CPEERI, an școlar 2023-2024, la poziția 276.

Alături de cadre didactice dedicate profesiei lor și care doresc colaborare cu alți profesori am elaborat prezenta publicație. Ea reunește lucrările înscrise la Simpozionul Regional ce se desfășoară în cadrul proiectului-concurs.

Simpozionul din anul 2024 s-a desfășurat sub genericul: „Activitățile nonformale – o bucurie pentru copii“.

Se spune că niciodată nu ne oprim din a învăța și a evolua împreună cu elevii noștri.

Poate așa s-a întâmplat, și acum, coordonând copiii participanți la acest concurs. Le mulțumesc profesorilor îndrumători, dar și elevilor. La această ediție au venit nu mai puțin de 50 de echipaje din toată țara. Munca elevilor, competențele digitale dobândite la cursuri, dar și creativitatea lor s-au văzut în lucrările trimise, care au fost apreciate.

Mulțumiri aduc părinților și bunicilor care își susțin copiii și îi încurajează să-și petreacă timpul liber cu folos, la palatele și cluburile copiilor.

De 16 ani acest proiect-concurs trăiește, se dezvoltă, evoluează alături și împreună cu cadre didactice care doresc să scrie povești frumoase alături de elevii lor.

***Inițiator / Coordonator concurs,***
***Prof. Liliana Comaniciu***


**ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419**

# EDUCAȚIA NONFORMALĂ ÎN LABORATORUL DE INFORMATICĂ

***Prof. Balalia Gabriela***
***Palatul Național al Copiilor București***

Educația formală este cea oferită de școală pe măsură ce se parcurg diverse etape - elev, licean, student universitar și mai departe. În fiecare etapă se urmează un curriculum adaptat vârstei pentru a ajuta tinerii să-și dezvolte un set de abilități cheie.

**Caracteristici ale învățării formale sunt:**

- Se face într-un cadru organizat și urmând anumite reguli și reglementări.
- Este planificată și deliberată.
- Profesori calificați predau copilului materia.
- Se urmează un curriculum adaptat fiecărei etape.
- La finalul fiecărei etape de educație, elevul primește o diplomă.

În proiectarea activității didactice, pentru fiecare ora de informatică, s-au introdus elemente specifice artelor cum ar grafica pe calculator, crearea paginilor web, realizarea unor jocuri în limbajul de programare C++, sau crearea unor prezentări PowerPoint. S-au identificat cele mai potrivite activități de învățare care să se coreleze cu subiectul lecției, să faciliteze învățarea, să contribuie la dezvoltarea creativității elevilor și la asigurarea stării lor de bine.

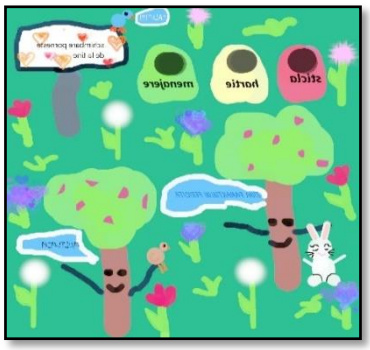
Beneficii:

• profesorii au elaborat o proiectare integrată a învățării, reușind să reducă granițele dintre discipline;

• profesori au început să-și pună întrebări în etapa de proiectare a lecției, care au avut ca efect creșterea eficacității lecțiilor: Cum se pot corela achizițiile referitoare la pictură, și modelaj cu noile deprinderile de grafică pe calculator/ design web/programare?

Exemple de activități:

- **Activități de Ziua Pământului**
  - Creații grafice







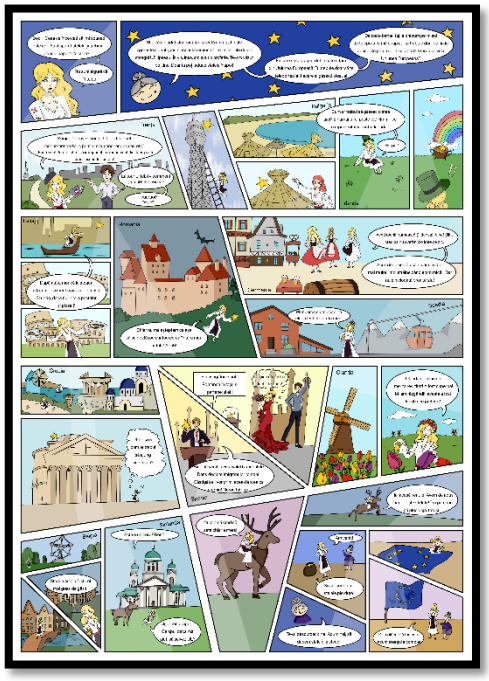


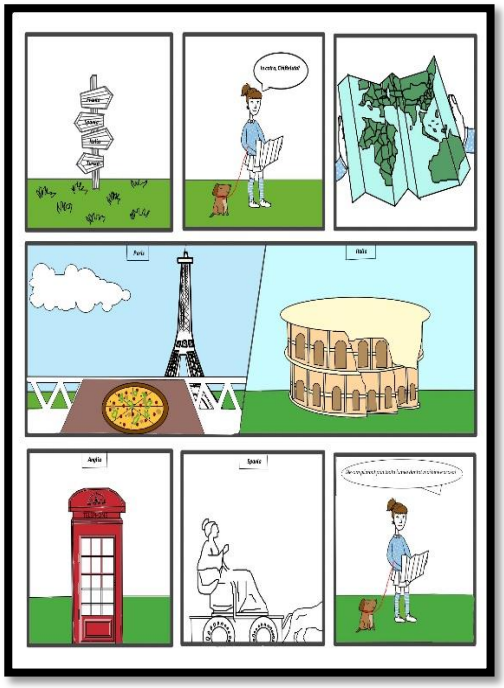

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

- Pagini web

Alex Neagu cls9 Modificari climatice\Modificari climatice.html
Modificari Climatice-Radu Darius -cl6\Modificari Climatice\Modificarile climatice.html

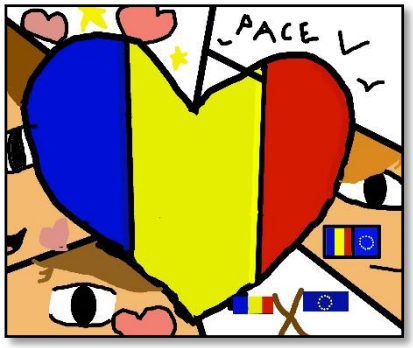
- **Activități de Ziua Europei**
  - Bandă desenată





  - Creații grafice









- Reguli de circulație
  - Creații grafice







ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

- Prezentare Power Point

Pe calculator lucrăm, circulație învățăm- Stanca Maria Teodora.pptx
Pe calculator lucrăm, circulație învățăm - Neacsu Calin.pptx

- Pagini web

Bicicleta-Alessia Gavriluita\bicicleta.html
bicicleta-Constantin Marc Andrei\bicicleta.html
Ana Serban- bicicleta\Bicicleta.html

**Care sunt beneficiile educației nonformale?**

- Poți crea propria programă de educație, centrată pe nevoile și interesele copilului;
- Susține procesul de autocunoaștere care stă la baza dezvoltării armonioase;
- Oferă o înțelegere mai bună asupra societății și a mediului;
- Determină o atitudine activă și participativă;
- Stimulează dezvoltarea de noi abilități și talente;
- Ajută la formarea unui set personal de valori;
- Ajută la dezvoltarea individuală dar și integrarea într-o echipă.

Toate aceste beneficii derivă din faptul că educația nonformală pune individul în centrul procesului de formare și asigură mediul necesar identificării și dezvoltării înclinațiilor, aptitudinilor și abilităților personale.

## MATHABLE - JOC MATEMATIC

***Prof. Beșchiu Anca***
***Palatul Copiilor Timișoara - jud. Timiș***

Efectuarea operațiilor matematice poate să fie o provocare pentru un elev de clasa a II-a, după ce a descoperit înmulțirea și împărțirea. În cadrul activităților desfășurate la cercul de matematică aplicată în tehnică de calcul, am introdus jocul MATHABLE, varianta board game dar și varianta online, pentru a-i îndemna pe elevi să-și antreneze operațiile matematice de bază.



Mathable, este un joc bazat pe ecuații matematice care trebuie formate pe tabla de joc. A fost descris ca fiind un joc de Scrabble, dar folosind numerele. Pentru a face acest lucru, jucătorii folosesc o tablă de joc cu pătrate normale, pătrate cu restricție (pătrate roz) și pătrate cu premiu (pătrate albastru-gri marcate de 2x și pătrate albe marcate de 3x) și 126 de jetoane numerotate. Jucătorul care la sfârșitul jocului a obținut cele mai


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

multe puncte este proclamat câștigător.

Copiii pot exersa folosind adunarea, înmulțirea, împărțirea și scăderea în timp ce joacă Mathable. Copiii învață, de asemenea, cum să aplice cunoștințele lor despre ecuațiile matematice de bază pentru a lua decizii care duc la câștigarea celor mai multe puncte.

În varianta online, disponibilă pentru iPhone și iPad, dar și pentru Android, copiii sau profesorii pot seta durata turei fiecărui jucător de la un minut la cinci minute, în funcție de abilitățile și nivelul de răbdare al copiilor. Elevii care sunt deosebit de pricepuți în operațiuni matematice de bază, pot juca singur împotriva aplicației, pot seta aplicația la nivelul de dificultate „Dificil” și pot duce provocarea la un nivel foarte înalt. Drept urmare, copiii pot alege să gândească rapid sau să petreacă timpul gândindu-se la o multitudine de opțiuni. Deși această aplicație poate fi grea pentru jucătorii care nu au o stăpânire solidă a operațiilor matematice de bază, Mathable este o modalitate eficientă de a combina abilitățile matematice cu gândirea critică într-un joc distractiv pentru copiii pasionați de matematică.




## ACTIVITĂŢILE NONFORMALE – O BUCURIE PENTRU COPII
## *CONCURSURILE INTERDISCIPLINARE*

***Prof. Bontea Andreea Floriana***
***Clubul Copiilor Drăgășani – jud. Vâlcea***

În prezent, suntem în ceea ce mulți specialiști și observatori numesc era digitală sau era informațională. Această perioadă este caracterizată de o serie de trăsături și evoluții care au transformat profund societatea și modul în care trăim și lucrăm. Astfel motivarea copiilor pentru învățare devine o mare provocare. Înțelegerea acestor motive și aplicarea unor strategii eficiente poate transforma procesul de învățare într-o experiență plăcută și stimulativă pentru copii. Iată câteva strategii pentru a le depăși dificultatea în motivarea copiilor să învețe:

1. Fă învățarea relevantă: Leagă materialul de viața lor de zi cu zi sau de interesele lor. De exemplu, dacă un copil este pasionat de sport, explică orice concept matematic folosind statistici sportive.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

2. Utilizează metode interactive: Încorporează jocuri educative, experimente, proiecte și activități practice pentru a face învățarea mai interesantă.

3. Stabilește obiective clare și realizabile: Împarte sarcinile mari în pași mai mici și oferă feedback regulat pentru a menține motivația.

4. Încurajează curiozitatea: Permite copiilor să pună întrebări și să exploreze subiecte care îi interesează. Promovează o cultură a învățării continue.

5. Oferă feedback pozitiv și recunoaștere: Recompensează eforturile și progresul, nu doar rezultatele finale. Laudă-le încercările și perseverența.

6. Creează un mediu de învățare plăcut: Asigură-te că spațiul de învățare este confortabil, bine organizat și fără distrageri.

7. Fii un model pozitiv: Arată-le copiilor că și tu ești interesat de învățare. Povestește-le despre lucrurile noi pe care le înveți și cum îți folosești cunoștințele.

8. Dezvoltă încrederea în sine: Încurajează copiii să își recunoască succesele și să își stabilească obiective realiste. Oferă suport emoțional și sprijin când întâmpină dificultăți.

9. Utilizează tehnologia în mod creativ: Aplicațiile educative, video-urile și resursele online pot face învățarea mai atractivă și accesibilă.

10. Promovează învățarea colaborativă: Activitățile de grup pot spori motivația și învățarea prin cooperare.

Implementarea acestor strategii poate ajuta la crearea unui mediu de învățare mai atractiv și stimulativ, contribuind astfel la motivarea copiilor. Fiecare copil este unic, așa că este important să fii flexibil și să adaptezi abordările în funcție de nevoile și interesele fiecăruia.

O modalitate excelentă de a stimula învățarea și de a dezvolta multiple abilități în rândul copiilor ar fi concursurile interdisciplinare pe secțiuni diversificate. Aceste concursuri integrează mai multe domenii de studiu, oferindu-le copiilor oportunitatea de a-și aplica toate cunoștințele și competențele într-un context competitiv și creativ.

Abordarea interdisciplinară încurajează copiii să efectueze conexiuni între diferite domenii și să găsească soluții inovatoare la probleme complexe. Concursurile permit copiilor să aplice teoretic învățările în contexte practice și reale, consolidându-și astfel cunoștințele. Multe concursuri interdisciplinare implică lucrul în echipă, ceea ce dezvoltă abilitățile de comunicare, cooperare și rezolvare a conflictelor. Participarea la concursuri motivează copiii să își extindă cunoștințele și să exploreze noi domenii de interes. Competițiile oferă copiilor ocazia de a-și demonstra abilitățile și de a-și recunoaște propriile realizări, ceea ce contribuie la creșterea stimei de sine.

Concursurile diversificate fac ca învățarea să fie mai atractivă și mai relevantă, captând atenția și interesul copiilor. Copiii învață să aplice cunoștințele și abilitățile dobândite într-un domeniu în alte contexte, ceea ce este esențial pentru succesul lor viitor. Competițiile oferă o oportunitate de a experimenta succesul și eșecul într-un mod constructiv, învățând lecții valoroase despre perseverență și adaptabilitate. Concursurile pot dezvălui talente și interese ascunse ale copiilor, oferindu-le oportunități de dezvoltare și perfecționare în domeniile respective.

Concursurile interdisciplinare pe secțiuni diversificate sunt o modalitate eficientă de a îmbogăți experiența educațională a copiilor. Acestea nu doar că stimulează învățarea și dezvoltarea abilităților esențiale, dar și transformă procesul educativ într-o aventură captivantă și plină de satisfacții. Implementarea unor astfel de concursuri în cadrul școlar poate aduce beneficii semnificative atât pentru elevi, cât și pentru întregul sistem educațional.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

# PETRECEREA TIMPULUI LIBER ÎNTR-UN MOD INSTRUCTIV-EDUCATIV PRIN INTERMEDIUL ACTIVITĂȚILOR DIN MENIUL NONFORMAL

***Prof. Both Lidia***
***Palatul Copiilor Arad***

Termenul nonformal desemnează o realitate educațională mai puțin formalizată sau neformalizată, dar întotdeauna cu efecte formative. Acțiunile incluse în acest perimetru se caracterizează printr-o mare flexibilitate și vin în întâmpinarea intereselor variate, individuale ale elevilor.

Educația nonformală cuprinde totalitatea influențelor educative ce se derulează în afara clasei sau prin intermediul unor activități opționale sau facultative, activități menite să răspundă unei varietăți de cerințe de învățare, precum cele de educație „complementară“ sau paralelă cu școala, de educație „suplimentară” sau de educația de „substituție“. În mod concret aceste influențe se exercită prin intermediul cercurilor, concursurilor, olimpiadelor școlare și sunt inițiate fie de școală, fie de organizațiile de copii și tineret, de organizațiile de părinți, de organizațiile confesionale etc.

În cele ce urmează sunt prezentate câteva trăsături ale educației nonformale, făcând referire la Palatele și Cluburile Copiilor, organizații în care se desfășoară activități de educație nonformală.

O caracteristică a activității desfășurate în aceste instituții este atractivitatea. Atractivitatea rezidă din faptul că aceste activități țin seama de interesele elevilor, iar aceștia sunt participanți activi și nu doar spectatori. La cercurile existente în cadrul Palatelor și Cluburilor Copiilor se înscriu copii de vârste diferite, astfel încât educatorii trebuie să țină seama de particularitățile de vârstă și de interesele sau înclinațiile copiilor și să realizeze activități menite să îi stimuleze și în care aceștia au un rol activ. În același timp, conținuturile acestor activități sunt deschise spre interdisciplinaritate, contribuind la lărgirea și îmbunătățirea culturii generale a participanților.

În categoria activităților nonformale, relația profesor-elevi este mult mai largă, mai destinsă. Chiar dacă și aici conduce, educatorul se află în poziția colaborării și cooperării cu elevii, precum și a sprijinirii lor pentru a deveni buni organizatori ai propriei lor activități. Este vorba de relații mai apropiate, care implică un grad mai mare de manifestare liberă și nemijlocită a elevilor, iar pe de altă parte o îndrumare pedagogică mai discretă, mai spontană și mai diversă. Educatorii sunt „actorii discreți”, moderatorii activității, care trebuie să știe cum să motiveze atât pe cei mai mici educabili cât și pe cei cu un grad mai mare de înțelegere. Educatorii sunt cei care îi învață pe elevi „să învețe”, educația nonformală fiind centrată pe cel care învață, pe procesul de învățare și nu pe cel de predare. În unele cazuri, copii văd în educator un „prieten mai mare” care îi ajută la nevoie și care îi sprijină în activitățile pe care trebuie să le realizeze.

Evaluarea activităților desfășurate în cadrul educației nonformale este facultativă, neformalizată, fără note sau calificative oficiale. Se operează evaluări doar în limitele nevoii de stimulare și susținere a elevilor. Nefiind supusă unei evaluări riguroase, activitatea devine nestresantă și participanții sunt mai relaxați în îndeplinirea sarcinilor. Rezultatul unei activități este supus autoevaluării, atunci când elevul are ocazia să își compare lucrarea cu cele realizate de colegii săi, acest lucru putând să îl motiveze să realizeze lucrări mai bune, dar și unei evaluări obiective atunci când este vorba de participarea la concursuri.

Educația nonformală oferă un set de experiențe sociale necesare, utile pentru fiecare copil sau tânăr, fiind într-un raport de complementaritate cu educația formală, atât sub


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

aspectul conținutului cât și sub aspectul modalităților și formelor de realizare. Prin înscrierea la cercurile existente în Palatele sau Cluburile Copiilor, acești copii își valorifică timpul liber din punct de vedere educațional, participă la activități care îi ajută să își dezvolte capacitățile organizatorice, capacitățile de management al timpului, de gândire critică și au un cadru în care își pot manifesta talentele de artă, cultură, muzică, pictură, IT etc.

Deși instituțiile specializate în realizarea educației nonformale oferă un cadru în care copiii pot să-și dezvolte abilitățile și înclinațiile spre un anumit domeniu, desfășurarea procesului instructiv-educativ întâmpină și anumite dificultăți. Deoarece profesorul este mai mult un moderator, iar copiii se manifestă „mai liber” decât în cadrul educației formale, apar probleme atunci când elevii devin indisciplinați. Profesorul nu dispune de instrumente coercitive precum lucrări neanunțate, ascultări sau note mici, astfel că sprijinul este reprezentat de propria sa capacitate de a manageria colectivul de elevi și eventual de prezentarea problemelor părinților. De altfel, colaborarea profesor-părinți este o altă caracteristică a educației nonformale din cadrul Palatelor și Cluburilor Copiilor. Părinții sunt cei care se interesează de oferta educativă a cercurilor, cei care înscriu copiii și sunt interesați în permanență de progresul acestora. Cu ajutorul părinților se realizează activități mai complexe precum concursurile, fie ele regionale, naționale sau internaționale, sau activități distractive în care părinții și copiii sunt o echipă ce trebuie să îndeplinească un obiectiv.

Din dorința de a menține interesul publicului, informațiile prezentate educabililor trebuie să fie actualizate, să țină cont de progresul tehnico-științific și să valorifice oportunitățile oferite de internet sau calculatoare. Accesul la noile tehnologii nu este întotdeauna posibil atunci când nu se dispune de mijloacele didactice corespunzătoare, astfel că lipsa acestora poate fi un impediment în desfășurarea procesului instructiv-educativ în cadrul cercurilor existente la palatele sau cluburile copiilor.

Educația nonformală prin obiectivele specifice propuse își dorește să răspundă adecvat la necesitățile concrete de acțiune, să ofere un prim moment de abstractizare prin extragerea de cunoștințe din practică, să faciliteze contactul cu informațiile primite plecând de la nevoile resimțite de educați și să demitizeze funcția de predare.

**Bibliografie:**

1. Cucoș Constantin, 2006, Pedagogie. Ediția a II-a revăzută și adăugită, Editura Polirom
2. Potolea Dan, Neacșu Ioan, Iucu Romiță, Pânișoară Ion-Ovidiu (coordonatori), 2008, Pregătirea psihopedagogică. Manual pentru definitivat și gradul didactic II, Editura Polirom
3. www.psihopedagogie.blogspot.com


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

# EXTRAȘCOLAR - 7 DECENII DE BUCURIE

***Prof. Mileva Chircu***
***Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin - jud. Mehedinți***

*„Pasiunea elevilor, poate deveni misiunea profesorilor!”*

Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin a sărbătorit în perioada 28 mai - 01 iunie 2024, 70 de ani de activitate extrașcolară.

Am proiectat alături de colegi o paletă diversificată de activități în care s-au regăsit: concursuri, spectacol aniversar, simpozion, premierea directorilor palatului, a cadrelor didactice din palat dar și a partenerilor/colaboratorilor palatului, oferta extrașcolară 2024-2025, premierea elevilor, ateliere de lucru.

Evenimentele organizate au fost structurate pe parcursul mai multor zile deoarece fiecare eveniment a fost gândit să celebreze activități care s-au adresat copiilor, părinților, partenerilor, colaboratorilor, cadrelor didactice care au desfășurat de-a lungul carierei activitate extrașcolară.

Simpozionul organizat în cadrul acestor evenimente a fost gândit ca o modalitate de diseminare și dinamizare a colaborării între instituţiile locale, unități de învățământ preuniversitar, cadre didactice din unitățile de învățământ preuniversitar, cadre didactice din Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin.

- **P** arteneriat
- **A** bilități
- **L** oialitate
- **A** ltruism
- **T** oleranță
- **U** nicitate
- **L** ibertate de exprimare

- **C** redință
- **O** riginalitate
- **P** olitețe
- **I** ngeniozitate
- **I** novație
- **L** ibertate
- **O** riginalitate
- **R** esponsabilitate

Se pune întrebarea de ce să alegem Palatul Copiilor?

Dascălii din Palatul Copiilor ţin cont de potenţialul şi interesele fiecărui elev, acordându-le tuturor copiilor şi tinerilor şanse egale, formându-le deprinderi de muncă intelectuală şi ajutându-i să-și dezvolte abilitățile și potențialul creativ.

Activităţile extracurriculare sunt diverse, iar elevii se implică în mare măsură în realizarea acestora. De asemenea, ei sunt implicaţi în proiecte şi parteneriate educative.

În ultimii ani şcolari, am avut numeroase premii obţinute la concursurile cuprinse în Calendarul de Activități Educative Naționale, Regionale/Interjudețene avizat de Ministerul Educației, elevii și cadrele didactice fiind premiați de comunitate și Inspectoratul Școlar Județean Mehedinți.

Activităţile extracurriculare sunt diverse, iar elevii se implică în mare măsură în realizarea acestora. De asemenea, ei sunt implicaţi în proiecte şi parteneriate educative. Marketingul educaţional promovat de şcoală vizează conştientizarea şi motivarea autorităţilor pentru asigurarea unor condiţii ambientale propice desfăşurării activităţii instructiv-educative la nivelul cerinţelor mileniului III.

Contextul european actual oferă o serie de documente de referinţă, cu rol important în regândirea, reorganizarea şi armonizarea sistemelor de învăţământ, din perspectiva asigurării calităţii educaţiei şi a mobilităţii profesionale şi de studiu.


**ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419**

Recomandarea Parlamentului European şi a Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie din perspectiva învăţării pe parcursul întregii vieţi conturează un *„profil de formare european*” structurat pe domenii de competenţă.

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 învăţarea să se producă eficient, este necesar să se determine şi condiţiile de realizare ale procesului educaţional, ele sunt cele care mai întâi preced, iar apoi însoţesc învăţarea.

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.

Directorii moderni ai unităților de învățământ trebuie să-și asume o serie de roluri de conducere, inclusiv definirea obiectivelor unității de învățământ. 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.

Un manager de școală, mai mult ca oricând, trebuie să creeze o cultură organizațională puternică și un climat favorabil activității grupului și fiecărui individ în parte, pentru stabilirea echilibrului uman prin armonizarea sarcinilor şi obiectivelor organizației, cu relațiile umane.

**Leadership-ul** are la bază cultura organizației fiind axat pe dezvoltarea resursei umane, *viziune, valori, direcție de acțiune, bazându-se pe cultura organizațională*.

Existența unui obiectiv comun este ceea ce-i reunește pe oameni în sânul unei echipe, managerului îi revine sarcina de a menține echipa unită. El trebuie să cunoască motivația fiecărui membru, să comunice cu fiecare, să schițeze misiunea echipei-a fiecărui membru al echipei, să creeze o identitate a echipei.

Dezvoltarea liderului presupune și acumularea unor competențe bazate pe cunoștințe temeinice, dar și abilități de gândire critică, de rezolvare a problemelor și abilități sociale. Ele pot fi înnăscute, dar și formate din experiență.

**Coaching-ul** este o metodă nouă și specială de formare și dezvoltare personală, care urmărește ridicarea nivelului calitativ al performanțelor și al capacității de învățare a liderului, un proces psihologic ce duce la schimbare comportamentală.

*Digitalizarea este viitorul!* Chiar dacă opiniile despre beneficiile digitalizării sunt diferite, realitatea dovedește că noile inovații în domeniul tehnologiei digitale duc la progres.

Educația digitală trebuie să fie o prioritate majoră de aceea și noi, extrașcolarul, Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, prin oportunitatea de a accesa prin **PNRR - componenta C15: Educație** - cereri de finanțare pentru a accesa resurse care să ne ajute să facem față erei digitale, am depus proiecte, iar rezultatul a fost, ADMIS pentru cele două proiecte, respectiv:


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

*- dotare cu laboratoare inteligente a unităților de învățământ secundar superior, a palatelor și a cluburilor copiilor: F-PNRR-SmartLabs-2023-0915 – ADMIS, în acest moment ne ocupăm de achiziții;*

*- dotarea cu mobilier, materiale didactice și echipamente digitale a unităților de învățământ preuniversitar și a unităților conexe: F-PNRR-Dotări-2023-2643 – ADMIS.*

Digitalizarea este viitorul! Chiar dacă opiniile despre beneficiile digitalizării sunt diferite, realitatea dovedește că noile inovații în domeniul tehnologiei digitale duc la progres.

Cele 8 domenii de competențe cheie ce determină profilul de formare al elevului includ și competențele digitale, accesarea de fonduri se justifică deoarece proiectul vizează următorul scop:

- Creșterea accesului la mijloace moderne de învățare pentru elevi;
- Consolidarea competențelor digitale în utilizarea instrumentelor de tip „laborator“ inteligent pentru cadrele didactice;
- Dezvoltarea unor competențe comune și specifice care să conducă la adaptarea și integrarea cu succes a absolvenților pe piața muncii și în viața socială;
- Creșterea accesului la educație pentru grupurile vulnerabile și combaterea excluziunii sociale;
- Prevenirea și reducerea absenteismului și abandonului școlar.

Da! Palatul Copiilor formează aripi pentru viitor copiilor prezenți la activitățile extrașcolare deoarece competențele/abilitățile sunt obținute prin aplicații și proiecte educative practice. Fiecare abilitate/competență cognitivă, socială, antreprenorială, financiară este dobândită în funcție de ceea ce le face plăcere copiilor astfel încât să poată face față meseriilor viitorului.

Copiii Palatului Copiilor sunt pregătiți pentru viitor și sunt încrezători în aripile lor astfel încât să poată zbura liber către viitor.

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

Acesta este Palatul Copiilor, acesta este extrașcolarul, educație cu dragoste, educație pentru viitor, aripi de zbor pentru copiii prezenți la activitățile extrașcolare.

**Bibliografie:**

Cerghit, Ioan (coord.): Perfecționarea lecției în școala modernă, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1983.

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


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

# ACTIVITĂȚI SUSTENABILE CE ADUC BUCURIE COPIILOR

***Prof. Comaniciu Liliana***
***Clubul Copiilor Făgăraș - jud. Brașov***

*„Oamenii trec pe lângă frumusețea naturii fără s-o observe prea des.*
*Suntem ocupați în lumea noastră de griji și preocupări, uitând că*
*fiecare răsărit de soare, fiecare picătură de ploaie și fiecare bătaie a vântului*
*ne aduc daruri pe care nu le putem cumpăra cu bani.”* – Ralph Waldo Emerson

Învățându-i pe copii să apere natura îi învățăm de fapt să apere viața, îi învățăm să trăiască frumos, să fie sănătoși, să se bucure de tot ceea ce îi înconjoară. Nu trebuie să fii medic pentru a realiza cât de bine ne simțim când suntem afară, în natură.

În ultimul timp se vorbește tot mai mult despre schimbările climatice și efectele negative pe care le au asupra mediului înconjurător și al omului.

Copiii, încă de la vârste foarte mici, trebuie să fie prieteni ai naturii, să se joace în natură, să o prețuiască și să o respecte. Se știe că toate ființele vii și elementele mediului sunt interconectate. Copilul trebuie să înțeleagă că este dator să protejeze tot ceea ce îl înconjoară. Totodată, el trebuie încurajat să trăiască în armonie cu pădurea, muntele, câmpul, râul și animalele.

Consider că gesturile mici duc la realizări mari, importante și educația copiilor pentru mediu are ca scop îmbunătățirea calității vieții. Mai mult, dacă ai informații corecte ești motivat în a acorda mediului îngrijirea cuvenită.

Astăzi, mai mult ca oricând, este important ca dascălii, cei care formează caractere, să facă tot ceea ce pot pentru ca toți copiii și adolescenții să iubească natura și să o ocrotească.

Ca profesori putem crea evenimente sau activități ce au ca scop formarea comportamentului ecologic. De asemenea, este important ca tinerii să cunoască faptul că fiecare dintre noi are rolul său în crearea unei lumi mai bune și a unui mediu mai sănătos.

Ținând cont că foarte mulți oameni ai planetei caută încă soluții pentru protejarea mediului înconjurător de distrugerea continuă pe care o provoacă tot oamenii, se naște întrebarea: „Ce pot face niște copii pentru salvarea naturii?“ Dacă îi întrebăm pe copii, ei vin imediat cu răspunsuri simple și adecvate. Pornind de la acestea, iată câteva exemple de activități în care copiii, mai mici sau mai mari, s-au implicat cu bucurie.

„*Târg de economie circulară*“. Conceptul vine cu o abordare ce diferă total de modelul economic tradițional, bazat pe principiul „folosim-producem-consumăm-aruncăm“.

Se știe că refolosirea și reciclarea produselor va încetini epuizarea resurselor naturale, va reduce impactul asupra peisajelor și habitatelor naturale și va ajuta la limitarea pierderii biodiversității.

Într-o economie circulară, consumatorii beneficiază și de produse mai durabile și inovatoare, care le sporesc calitatea vieții și le vor aduce economii pe termen lung. Astfel, o trecere la produse mai fiabile care pot fi reutilizate, modernizate și reparate va reduce cantitatea de deșeuri. Economia circulară presupune un model de producție și consum, ce vizează recondiționarea și reciclarea materialelor și produselor existente, pentru a crește ciclul de viață.

În practică, presupune reducerea la minimum a deșeurilor. Când un produs ajunge la sfârșitul ciclului său de viață, materialele din care este fabricat sunt păstrate în economie pe cât de mult posibil prin reciclare. Ele pot fi utilizate în producție încă o dată și încă o dată, creând și mai multă valoare adăugată.

O altă latură a economiei circulare, pe care am aplicat-o cu copiii, vizează donarea obiectelor pe care nu le mai folosesc. Adolescenților li s-a explicat conceptul și ei au adus


**ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419**

lucruri de care nu mai au nevoie. Li s-a precizat că nu este vorba despre second-hand și nici despre schimb pe schimb. Toate obiectele au fost noi sau cu urme ușoare de utilizare. Cele mai multe au fost tastaturi, mouse-uri, căști, veioze, mingi, dar și căciuli, tricouri, brățări, cercei, jocuri și jucării. Bunurile care nu au fost dorite de alți tineri au rămas în cutii, s-a întocmit o listă care a fost afișată astfel încât cei care au nevoie de respectivele obiecte să le poată lua. Scopul activității a fost de a conștientiza faptul că multe lucruri bune blochează dulapurile, după care ajung la gunoi și asta în timp ce alte persoane se pot bucura de acestea.

Și risipa alimentară este o temă ce poate fi abordată cu elevii. Faptul că foarte multă mâncare ajunge în containerele de gunoi reprezintă o poluare. De asemenea, și aspectul social este de luat în calcul: surplusul de mâncare poate asigura hrana multor persoane cu venituri mai modeste.

Sunt și persoane ce refuză stilul de viaţă impus de societatea de consum şi îşi dezvoltă strategii de trai alternativ, recuperând ceea ce alţii aruncă. Ei caută prin pubele mai degrabă din motive de protest, decât de nevoie.

Numit generic „freeganism", noul stil de viaţă s-a dezvoltat în jurul refuzului categoric de a risipi resursele planetei. Cei care aderă la această mişcare socială vor să dovedească un lucru deja ştiut: în occident se poate trăi confortabil folosind numai ceea ce alţii aruncă şi gestionând eficient venituri financiare infime. Adepţii mişcării „freegan“ sunt convinşi că oamenii au datoria morală de a proteja planeta şi restul fiinţelor vii, animalele şi plantele. Ei dispreţuiesc obiceiul de a ucide animale pentru hrană şi consideră că plantele sunt fiinţe pe care nu le respectăm destul. Orice risipă de alimente este, spun ei, o risipă de fiinţe vii, care sunt ucise degeaba.



O altă activitate este cea pe care am numit-o generic „*Mai curat, mai verde, mai sănătos!“* Este vorba despre igienizarea unor zone precum curtea instituției și părculețul de joacă al copiilor. Ce presupune acest proiect? Câțiva pași: stabilirea spațiilor în care se va desfășura acțiunea; popularizarea activității; asigurarea echipamentului (mănuși, saci, pungi, șervețele umede și uscate, soluție dezinfectantă); prelucrarea unor măsuri și norme de siguranță și activitatea propriu-zisă. La toate acestea se mai adaugă bucuria de a fi util și de a da o mână de ajutor în menținerea curățeniei în comunitate. Participanții au aflat despre modul de sortare al deșeurilor pe două categorii: reciclabile (aluminiu, plastic, sticlă, hârtie, resturi de textile uscate) și nereciclabile. De asemenea, au aflat și despre o categorie de deșeuri care nu trebuie colectate. Este vorba despre deșeurile de construcții, resturile de mâncare, mobila, electrocasnicele, deșeurile din sticlă spartă/ geamuri, deșeuri medicale, explozibile nedetonate, obiecte ce reprezintă un pericol.

Astfel de acțiuni încurajează copiii să participe și la alte activități de voluntariat. O inițiativă reușită azi poate fi un exemplu de inițiativă mâine. În plus, copiii văd adevărul: oameni de lângă noi aruncă pe stradă tot felul de ambalaje, sticle, pet-uri, hârtii și asta în timp ce peste tot sunt coșuri de gunoi. Prin implicarea în igienizări, copiii și tinerii devin mai responsabili și se vor feri să polueze mediul.



„*Pro natura!*“ este o activitate prin care elevii au realizat materiale informative cu privire la importanța grijii față de mediul înconjurător. Ei au realizat flyere, desene, postere, afișe cu mesaje ecologice. Copiii din clasele primare au confecționat chiar coifuri pe care au scris mesaje ecologice.

„*Nimic nu se aruncă, totul se transformă*“ este o altă activitate ce dezvoltă la copii atât creativitatea cât și manualitatea. În plus este o


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

provocare în a găsi diverse soluții pentru a confecționa obiecte. Din materiale reciclabile, copiii confecționează obiecte decorative, bijuterii și jucării. Este o reală bucurie pentru toți. Ideile sunt care mai de care mai interesante și năstrușnice. Nu întotdeauna obiectul final este unul valoros, dar reușita constă în munca și ingeniozitatea realizatorului. Totodată, elevii văd că pot transforma lucrurile și sunt adevărați creatori.

„*Carnavalul Eco*“ este întâlnirea celor care confecționează costume din materiale reciclabile. Copiii și adolescenții își pun imaginația la bătaie și creează îmbrăcăminte ce-i transformă în personaje din povești și jocuri îndrăgite. Revistele supermarket-urilor ce invadează cutiile poștale s-au transformat în fuste lungi, iar cutiile de carton i-au ajutat pe băieți să devină roboței sau muschetari. Și sacii sau pungile de plastic au avut rol important: au servit la confecționarea de rochițe de prințesă sau tot felul de bijuterii.



„*Gesturi simple pentru mediul înconjurător*“. Comportamentul responsabil față de natură se învață și se aplică oriunde am fi. Activitatea vizează cunoașterea câtorva norme de bază ce au ca scop protejarea naturii atunci când copiii și adolescenții sunt în vacanță. Împreună am întocmit un ghid Eco-vacanța. S-au prezentat și identificat reguli ce trebuie respectate în vacanțele de la munte, de la mare, din oraș sau de la țară. Iată câteva: evit risipa de apă și energie în orice spațiu de cazare; arunc gunoiul doar în locurile special amenajate; aprind focul în mediul înconjurător doar în spațiile special destinate; păstrez curățenia pe plajă; protejez speciile de viețuitoare marine; când vizitez un oraș, respect spațiile naturale, obiceiurile, cultura și locuitorii; nu rup copacii etc.

După ce au fost identificate și explicate regulile simple de comportament responsabil față de mediul înconjurător, acestea au fost trecute pe bucăți colorate de hârtie și s-a realizat un panou. El a fost amplasat pe holul principal al instituției pentru a fi ghid tuturor copiilor.

Exemplele pot continua și, cu siguranță, efortul tuturor pentru ocrotirea mediului înconjurător trebuie să fie permanent, iar în timp respectul față de natură trebuie să devină o obișnuință, chiar un fapt banal.

Pot spune că, în general, copiii sunt mai atenți, mai conștienți și sancționează comportamentele distructive asupra mediului. Ei sunt mai prietenoși cu tot ceea ce este verde. Rămâne ca și adulții care au uitat de mirosul pajiștii și al aerului curat al dimineților să redevină „copiii“ de altădată și să ocrotească plantele, animalele, apele, pământul...

În final, se naște întrebarea: care este impactul tuturor activităților pe care le-am proiectat și realizat? Am observat implicare, responsabilitate și bucurie. Totuși, adevăratul răspuns îl vom afla după... 20 de ani.

**Webgrafie**:

https://letsdoitromania.ro/ghid-de-organizare-a-unei-actiuni-de-ecologizare-in-interiorul-orasului/

https://www.ekoloji.com/ro/ekoloji/ekoloji-prensipleri/

https://www.europarl.europa.eu/news/ro/headlines/priorities/schimbarile-climatice

https://www.europarl.europa.eu/news/ro/headlines/economy/20151201STO05603/economia-circulara-definitie-importanta-si-beneficii

https://www.europarl.europa.eu/pdfs/news/expert/2018/4/story/20151201STO05603/20151201STO05603_ro.pdf

https://adevarul.ro/stiri-interne/societate/freegans-cei-care-mananca-din-gunoaie-951044.html

https://www.cjmures.ro/Documente/Ghidul_Eco_Turistului.pdf


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

# IoT și AI
# ÎN CONTEXTUL UTILIZĂRII PEDAGOGICE ÎN ŞCOALĂ

***Prof. Dejica Ramona-Monica***
***Liceul Teoretic „Coriolan Brediceanu“, Lugoj – jud. Timiş***

Integrarea Internetului lucrurilor (IoT) și a inteligenței artificiale (AI) în educație are potențialul de a revoluționa metodele și mediile tradiționale de învățare. Iată o prezentare cuprinzătoare a modului în care IoT și AI pot transforma educația:

## Internet if things (IoT)

Internet if things (IoT) în educație înseamnă:

1. *Săli de clasă inteligente,* ce presupun:
   - **Dispozitive conectate**: IoT permite conectarea diferitelor dispozitive, cum ar fi table inteligente, proiectoare, tablete și chiar sisteme de iluminat. Aceste dispozitive pot comunica între ele pentru a crea un mediu de învățare interactiv care se poate adapta nevoilor elevilor
   - **Colectarea datelor**: dispozitivele IoT pot colecta date despre implicarea elevilor, prezența și performanța în timp real, permițând educatorilor să își ajusteze strategiile de predare în consecință.
2. *Învățare personalizată:*
   - **Sisteme de învățare adaptate**: IoT poate lucra cu AI pentru a crea sisteme de învățare care adaptează conținutul educațional la nevoile individuale ale elevilor, în funcție de ritmul de învățare, punctele forte și punctele slabe ale acestora.
   - **Tehnologie portabilă**: Dispozitive precum ceasurile inteligente și trackerele de fitness pot monitoriza bunăstarea fizică a elevilor, care este legată de capacitățile lor de învățare și de performanța generală.
3. *Siguranță și securitate îmbunătățite:*
   - **Sisteme de supraveghere**: Camerele și senzorii compatibile IoT pot spori siguranța instituțiilor de învățământ prin monitorizarea accesului neautorizat și a altor amenințări de securitate.
   - **Alerte de urgență**: Sistemele IoT pot trimite alerte în timp real elevilor și personalului în timpul situațiilor de urgență, asigurând un răspuns mai rapid și mai organizat.
4. *Managementul resurselor*:
   - **Eficiență energetică**: Sistemele inteligente de iluminat, încălzire și răcire pot optimiza utilizarea energiei în unitățile de învățământ, ceea ce duce la economii de costuri și la o amprentă de carbon redusă.
   - **Gestionarea resurselor educaţionale**: IoT poate ajuta la urmărirea resurselor educaționale, cum ar fi cărțile bibliotecii, echipamentele de laborator și alte resurse, asigurându-se că acestea sunt utilizate în mod eficient.

## Inteligența artificială – AI, în educație

1. *Sisteme inteligente de instruire:*


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

- **Instruirea personalizată**, bazată pe inteligență artificială, poate oferi elevilor instrucțiuni personalizate și feedback, ajutându-i să înțeleagă concepte complexe în ritm propriu.
- **Învățare interactivă**: AI poate crea simulări interactive și laboratoare virtuale în care elevii pot experimenta și învăța într-un mod practic.

2. *Notare și evaluare automată:*

- **Evaluare eficientă**: AI poate automatiza notarea temelor și a examenelor, oferind feedback instantaneu elevilor uşurând în acelaşi timp munca profesorilor, aceştia putându-se concentra pe predare.
- **Analiza datelor**: algoritmii AI pot analiza datele ce ţin de performanța elevilor pentru a identifica tipare și pentru a oferi perspective asupra domeniilor în care studenții ar putea avea nevoie de sprijin suplimentar, sau pentru consiliere în ceea ce priveşte cariera

3. *Materiale de învățare îmbunătățite:*

- **Crearea de conținut**: AI poate ajuta la crearea și actualizarea materialelor de învățare, asigurându-se că acestea sunt actuale și relevante. Aceasta include generarea de chestionare, teste de practică și alte conținuturi educaționale.
- **Traducerea lingvistică**: instrumentele de traducere bazate pe inteligență artificială pot ajuta persoanele care nu sunt vorbitori nativi să acceseze materiale de învățare în limba lor preferată, promovând incluziunea și diversitatea.

*4. Eficiență administrativă:*

- **Automatizarea proceselor**: AI poate automatiza sarcinile administrative, cum ar fi programarea, înscrierea și păstrarea înregistrărilor, reducând volumul de muncă al personalului auxiliar.
- **Analitica predictivă**: AI poate folosi analiza predictivă pentru a prognoza estimative parcursul educaţional, ratele de succes ale elevilor, ajutând în planificarea strategică și luarea deciziilor.

Desigur, ambele strategii, presupun luarea în calcul a unor provocări, în ceea ce priveşte:

*1. Confidențialitatea și securitatea datelor:*

- Asigurarea confidențialității și securității datelor elevilor colectate de dispozitivele IoT și sistemele AI este esențială. Instituțiile trebuie să implementeze măsuri solide de securitate cibernetică și să respecte reglementările privind protecția datelor.

*2. Echitate și acces:*

- Există riscul măririi decalajului digital dacă, nu toți studenții au acces egal la tehnologia necesară pentru educația IoT și AI. Este necesar să asigurăm accesul pentru toți elevii.

*3. Formarea profesorilor:*

- Profesorii au nevoie de o pregătire adecvată pentru a integra eficient tehnologiile IoT și AI în metodele lor de predare. Ar trebui implementate programe de dezvoltare profesională pentru a ajuta profesorii să se adapteze la aceste noi instrumente.

*4. Considerații etice:*

- Utilizarea AI în educație ridică întrebări etice cu privire la utilizarea algoritmilor, impactul automatizării în predare și rolul educatorilor umani. Aceste probleme necesită o analiză atentă și un dialog permanent.

În concluzie, integrarea IoT și AI în educație are un potențial extraordinar de a îmbunătăți experiențele de învățare, de a îmbunătăți rezultatele educaționale și de a


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

eficientiza procesele administrative. Cu toate acestea, prezintă și provocări care trebuie abordate printr-o implementare atentă, sprijin continuu și accent pe echitate și etică. Valorificând puterea acestor tehnologii, sectorul educațional poate crea medii de învățare mai antrenante, mai eficiente și personalizate pentru elevi.

Resurse: https://www.youtube.com/watch?v=UrwbeOIlc68

**Webografie**:

- https://www.ludoreng.com/ANDCOM/M1.pdf
-https://www.audio.ro/stiatica/iot-in-educatie-5-motive-pentru-care-iot-merita-un-loc-in-clasa/
-https://andcom.erasmus.site/ro/courses/module-1-internet-of-things-in-the-context-of-pedagogical-use-in-adult-teaching/lessons/new-educators-skills-needed-for-iot-implementation-in-smart-education/

## STORYJUMPER, AVENTURI DIN CĂRŢI

***Prof. Dumitru Laura-Magdalena***
***Palatul Copiilor Bacău***

- **Grupa și disciplina:** clase primare / Cercul Sanitarii pricepuți (*Aplicația ***storyjumper.com*** se poate folosi cu succes cu elevii din toate ciclurile de învățământ și se poate adapta la orice disciplină de studiu).
- **Activitatea** Aventuri din cărți
- **Prezentare generală a activității:**

Elevii din clasele primare , în Săptămâna Altfel au avut de adus cea mai plăcută carte citită. Așa cum precizează titlul copiii au povestit cartea citită și au realizat un desen reprezentativ. Prin folosirea aplicației Storyjumper, a fost creat un cont pe site-ul http://www.storyjumper.com, care este gratuit, am ales o parolă și am pus bazele primei cărți, Aventuri din cărți. Acestea pot fi accesate de la școală și de acasă de toți elevii clasei și profesorul coordonator. În timpul realizării acestei cărți elevii au trecut prin mai multe etape, după ce am explicat și exemplificat fiecare pas. Astfel, în redactarea acesteia au contribuit prin:

- Realizarea copertei;
- Alegerea unui titlu specific temei;
- Au stabilit împreună autorul cărții;
- Au realizat fotografii în timpul realizării desenelor specifice cărţii alese;
- Au sintetizat informațiile pentru a surprinde esențialul;
- Au realizat un speech pentru fiecare carte citită;
- S-au înregistrat pe fiecare pagină;
- Au așezat elementele pe pagină pentru o îmbinare estetică a fotografiilor cu informațiile.

**• Obiective:**

La finalul acestei activități, elevii au fost capabili să:

1. manifeste o atitudine pozitivă față de scriere/exprimare scrisă și orală;


**ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419**

2. dobândească abilități de tehnoredactare prin construirea unei cărți ilustrate pe site-ul www.storyjumper.com;

3. evalueze critic poveștilor colegilor lor, utilizând criteriile de evaluare propuse de profesor.

**• De ce Story Jumper?**

A crea o carte personală on-line, cu posibilitatea de a o cumpăra cu o sumă mică, este un produs de care toți elevii pot fi mândri și acest lucru ar putea contribui la creșterea încrederii în sine și la dezvoltarea personală.

Pe de o parte, această aplicație este concepută pentru a oferi profesorului o interfață pentru gestionarea și revizuirea muncii elevilor și, pe de altă parte, menține controlul strict de confidențialitate asupra informațiilor elevilor. Mai mult decât atât, acest webtools (instrument) este destul de ușor de utilizat, intuitiv, iar instrucțiunile despre crearea unor cărți cu povestiri digitale sunt expuse clar și pas cu pas de administratorii site-ului; de exemplu, **Story Creator** le arată elevilor cum să folosească personajele și obiectele (elemente de recuzită), scene (fundaluri), fotografii și text. Acestea sunt în partea stângă a aplicației: Text, scene, photos. Nu în ultimul rând, putem afirmă că această unealtă inspiră și motivează copiii și adolescenții, folosindu-se de creativitate și dar și modul de a lucra independent.

**• Cum permite tehnologia ca elevii să realizeze obiectivele declarate?**

StoryJumper este un site web care permite tuturor să-și construiască propriile cărți. Ei pot crea cu ușurință pagini de acoperire, pot adăuga text, încărca desene sau fotografii pentru a-și ilustra povestea și pot folosi și galeria de clipuri StoryJumper. Când au terminat, pot să comande propria lor carte de cărți tipărite profesional!

Pentru a face lucrurile mai clare, iată câteva instrucțiuni luate de pe site: "Următoarea secțiune vă va arăta cum să construiți o nouă poveste online, cum să o distribuiți altora și cum să o publicați. De asemenea, vă vom oferi câteva sfaturi pentru editarea povestirii dvs. și pentru îmbunătățirea acesteia:

- Pentru a începe, vizitați mai întâi site-ul **StoryJumper** (www.storyjumper.com).
- Dacă este prima dată când accesați site-ul, dați clic în partea dreaptă sus pentru a crea un cont. Este rapid, sigur și gratuit.
- Important! Dacă aveți sub vârsta de 13 ani, utilizați adresa de e-mail a părinților dvs. sau a tutorelui, astfel încât să ne informeze că este bine să utilizați site-ul.
- De asemenea, vă rugăm să nu utilizați numele dvs. real. **StoryJumper** are o grămadă de artă distractivă (recuzită) pe care o puteți folosi pentru a vă ilustra povestea.
- Mai întâi vă vom arăta cum să găsiți elemente de recuzită, apoi cum să le utilizați. StoryJumper are, de asemenea, fundaluri sau scene pe care le puteți utiliza pentru a vă ilustra povestea. Veți găsi fila scenelor chiar sub fila props. La fel ca elementele de recuzită, puteți căuta scene, dând clic pe butonul cu scene și căutând fundalul de care aveți nevoie. Cu toate acestea, spre deosebire de elementele de recuzită, scenele nu pot fi redimensionate, rotite sau mutate.

**• Ce provocări aduce utilizarea tehnologiei?**

De-a lungul activității, având la îndemână un instrument instructiv pe care îl pot folosi cu ușurință și cu pasiune, vom observa o îmbunătățire evidentă a exprimării în scris dar și a exprimării orale.

- Prezentarea proiectelor se va face la finalul anului, în ultima activitate de curs în care, fiecare echipă, își va prezenta cartea de pe calculatorul din clasă care va fi proiectată pe retroproiector.
- La rândul meu, ca profesor, folosesc aceste cărți digitale drept model sau suport pentru alte activități în alte clase de elevi, ceea ce este și mai atrăgător, deoarece elevii se cunosc între ei (elevii care urmează să lucreze la acest proiect devin mai


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

motivați, iar elevii mai mari - scriitorii – obțin feedback nou). Folosesc această aplicație în atât în predare cât și în evaluare.

În acest articol vă descriu experiența mea în folosirea acestui instrument StoryJumper, foarte util în realizarea unor cărți cu propriile povești, personaje și fotografii pe care am descoperit-o prin participarea într-un proiect Erasmus.

Aplicația StoryJumper este o aplicație complexă de experimentat atât de elevi cât și de profesori ce poate fi folosită în orice moment al lecției, la orice disciplină de studiu. Se pot realiza activități care să fie mai atractive pentru elevi prin rezumate ale unor istorioare sau cărți, eseuri foto sau eseuri digitale, rezumate sau rapoarte pe o anumită temă, descrieri ale unor personaje sau viețuitoare. De asemenea pe platformă veți găsi sute de cărți ce pot fi folosite în desfășurarea activităților.

Produsul nostru se găsește pe link-ul:

1. https://www.storyjumper.com/book/read/167302521/658ebc8ed1794

sau folosind codul QR

Coperta cărţii:





ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

# METODE DE EVALUARE UTILIZATE ÎN CADRUL PROCESULUI DE ÎNVĂȚĂMÂNT

***Prof. Gabriela Ferenc***
***Palatul Copiilor Oradea - jud. Bihor***

**1. Etapele, metodele şi funcţiile evaluării**

În cadrul procesului de învăţământ, activităţile de predare, învăţare şi evaluare constituie elemente importante care se află într-o strânsă legătură. Orice schimbare produsă la nivelul uneia dintre aceste activităţi influenţează modalităţile de realizare a celorlalte, generând o reacţie în lanţ, care impune revenirile şi revizuirile necesare. De aceea, predarea-învăţarea-evaluarea trebuie proiectate în acelaşi timp.

Evaluarea, ca activitate în sine, cuprinde trei etape principale:

- **măsurarea** rezultatelor şcolare prin procedee specifice, utilizând instrumente adecvate scopului urmărit (probe scrise/orale/practice, proiecte, portofolii);
- **aprecierea** acestor rezultate pe baza unor criterii unitare (bareme de corectare şi notare, descriptori de performanţă etc);
- **formularea** concluziilor desprinse în urma interpretării rezultatelor obţinute în vederea adoptării deciziei educaţionale adecvate.

Metodele tradiţionale de evaluare sunt denumite astfel datorită consacrării lor în timp ca fiind cele mai des utilizate. Din această categorie fac parte :

- probele orale;
- probele scrise;
- probele practice;

Dacă aceste metode tradiţionale sunt foarte cunoscute şi aplicate de toţi dascălii, în schimb **metodele complementare de evaluare**, au un potenţial formativ ce susţine individualizarea actului educaţional prin sprijinul acordat elevului, fiind mai puţin cunoscute. Dintre acestea amintim:

- observarea sistematică a activităţii şi a comportamentului elevilor;
- investigaţia;
- proiectul;
- portofoliul;
- autoevaluarea.

Trebuie să subliniem faptul că metoda este cea care conturează întregul demers de proiectare şi realizare a acţiunii evaluative, de la stabilirea obiectivelor de evaluare şi până la construirea şi aplicarea instrumentului de evaluare prin care intenţionăm să obţinem informaţiile necesare şi relevante pentru scopurile propuse. Din această perspectivă, instrumentul de evaluare este parte integrantă a metodei, fiind cel care concretizează la nivel de produs opţiunea metodologică a profesorului pentru măsurarea şi aprecierea cunoştinţelor şi competenţelor elevului într-o situaţie educaţională bine definită.

**2. Calităţile instrumentelor de evaluare**

Utilizarea testelor ca principal instrument de evaluare (aplicaţia multimedia realizată se bazează pe aceste teste) în practica şcolară curentă sau în situaţie de examen poate include un potenţial risc în momentul în care în proiectarea acestora nu se ţine cont de calităţile acestuia, calităţi indispensabile în condiţiile în care se doreşte realizarea de consistenţe a măsurării în evaluare. Tocmai de aceea, este relativ dificil ca testele elaborate de profesori să satisfacă toate aceste calităţi tehnice în condiţii optime, dar acest lucru putând fi înlăturat în momentul în care testele sunt produse de o instituţie specializată în acest sens.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Principalele calităţi ale unui instrument de evaluare, pe care îl vom numi în continuare test (pentru simplitate) sunt : validitatea, fidelitatea, obiectivitatea şi aplicabilitatea.

Validitatea unui test este exprimată de *acurateţea cu care testul respectiv măsoară ceea ce intenţionează să măsoare*. În consecinţă, a aprecia dacă un test măsoară ceea ce si-a propus să măsoare, nu se poate face decât în relaţie cu scopul testului respectiv. Prima întrebare la care trebuie să răspundă autorul testului este: ce intenţionez să măsor prin intermediul acestui instrument? Prima constatare pe care o poate face este aceea că trebuie să se raporteze la ceea ce este capabil să măsoare în momentul respectiv, motiv pentru care, de regulă, prin proiectarea unui test se cere elevilor să răspundă la anumite cerinţe şi sarcini de lucru care li se dau de rezolvat.

Fidelitatea reprezintă calitatea unui test de a produce rezultate constante în urma aplicării sale repetate. Un test caracterizat printr-un grad ridicat de fidelitate, aplicat în condiţii identice, aceluiaşi grup de elevi, dar în diferite ocazii, trebuie să conducă la obţinerea aceloraşi rezultate (sau cu diferenţe minime).

Fidelitatea unui test are legătură directă cu modul în care se asigură consistenţa măsurării, din perspectiva unei consistenţe peste timp, de la o persoană la altă persoană, dintr-un loc în altul.

**3. Tipuri de itemi folosiţi pentru evaluarea cunoştinţelor dobândite**

Un lucru foarte important, mai ales din perspectiva realizării testelor grilă care se pretează la aplicaţiile multimedia, este acela al alegerii tipurilor de itemi care vor forma testul. Teoria şi practica evaluării evidenţiază mai multe criterii pe baza cărora pot fi clasificaţi itemii. Unul din criteriile cel mai des utilizate este acela al gradului de obiectivitate oferit în corectare. În funcţie de acest criteriu, itemii pot fi clasificaţi în trei mari categorii:

- itemi obiectivi;
- itemi semiobiectivi;
- itemi subiectivi (cu răspuns direct).

**3.1. Itemi obiectivi**

Itemii obiectivi asigură un grad de obiectivitate ridicat în măsurarea rezultatelor şcolare şi testează un număr mare de elemente de conţinut într-un interval de timp relativ scurt. Răspunsul aşteptat este bine determinat, ca şi modalitatea de notare a acestuia.

Fie că este vorba de activităţi de proiectare şi programare, fie că este vorba de activităţi de utilizare şi combinare a instrumentelor informatice, lucrul cu computerul implică formulări standardizate, lipsite de echivoc, itemii obiectivi şi cei semiobiectivi reprezentând instrumente de evaluare frecvent folosite la disciplina Informatică.

Itemii cu alegere multiplă sunt cele mai utilizate tipuri de itemi, în special în testele standardizate ( bacalaureat, admitere etc.).

Un item cu alegere multiplă este format dintr-un enunţ numit premisă sau bază şi un număr de opţiuni din care elevul trebuie să aleagă un singur răspuns numit cheie. Celelalte răspunsuri, neconforme cu cerinţa, dar plauzibile poartă numele de distractori.

Prin intermediul itemilor de tip pereche capacitatea elevului de a identifica:

- definiţii şi notaţii;
- instrumentul adecvat unei prelucrări;
- secvenţe de program care realizează o anumită prelucrare;
- expresii cu o valoare dată;
- termeni şi expresii de specialitate;
- metode de rezolvare şi tehnici de implementare.

Itemii de acest tip permit abordarea unui volum mare de informaţie într-un interval de timp relativ redus, deşi nu pot măsura capacitatea elevului de a-şi organiza şi exprima ideile. Sunt forme de testare cu un grad mare de fidelitate, iar factorul de discriminare este mai mare decât în cazul celorlalţi itemi obiectivi. Abilitatea profesorului de a elabora distractori


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

cât mai plauzibili, care să construiască toate alternativele posibile de a greşi, contribuie la reuşita aplicării testelor cu alegere multiplă. Erorile comise de elevi oferă profesorului informaţii suplimentare necesare în autoreglarea procesului de învăţământ.

**3.2. Itemi semiobiectivi**

Itemii semiobiectivi formează o categorie de instrumente de evaluare ce solicită construirea parţială sau totală a unui răspuns pe baza unei sarcini definite.

Itemii semiobiectivi sunt caracterizaţi prin:

- posibilitatea de a testa o gamă mai largă de capacităţi intelectuale şi rezultate ale învăţării;
- crearea de situaţii cognitive de nivel mai ridicat prin solicitarea de elaborare a răspunsului şi nu de alegere a lui dintr-o mulţime prestabilită, ca în cazul itemilor obiectivi;
- raportarea parţial subiectivă a profesorului în raport cu răspunsul formulat (răspunsul poate fi scris mai ordonat sau mai dezordonat, formularea poate fi mai clară sau mai neclară, termenii folosiţi se pot încadra în nişte standarde ştiinţifice sau pot fi variante particulare ale acestora, etc.);
- posibilitatea asocierii unui sistem de notare în care pot să intervină situaţii neprevăzute ( răspunsuri neaşteptate, care comportă raportări noi la barem).

Din cadrul acestor itemi se recomandă folosirea itemilor cu răspuns scurt, deoarece aceştia solicită ca elevul să formuleze un răspuns scurt sau să completeze o afirmaţie astfel încât aceasta să capete sens sau să aibă valoare de adevăr.

Se pot verifica prin intermediul itemilor cu răspuns scurt şi de completare:

- cunoaşterea unor noţiuni, termeni sau expresii de specialitate, simboluri, notaţii, etc.;
- recunoaşterea şi nominalizarea unor elemente vizuale specifice unui anumit mediu de lucru;
- capacitatea de integrare a unor elemente necesare din punct de vedere sintactic sau semantic într-un context dat;
- schimbarea unor elemente dintr-un context dat astfel încât să se realizeze o finalitate precizată.

Itemii cu răspuns scurt se prezintă cel mai des sub forma unor întrebări. Ei solicită un răspuns sub formă restrânsă ( un număr, un simbol, un cuvânt, o expresie, o propoziţie).

Itemii de completare se prezintă sub forma unui enunţ, unei afirmaţii incomplete. Ei solicită găsirea cuvântului sau sintagmei care completează şi dă sens enunţului respectiv.

**3.3. Itemi subiectivi**

Itemii subiectivi formează o categorie de instrumente de evaluare ce vizează creativitatea elevului, originalitatea şi caracterul personal al răspunsului. Deşi sunt uşor de formulat, itemii subiectivi ridică probleme privind obiectivitatea evaluării.

Itemii subiectivi sunt caracterizaţi prin

- abordarea globală a unei sarcini asociate unui obiectiv ce nu poate fi evaluat prin intermediul itemilor obiectivi;
- crearea unor situaţii cognitive de nivel foarte ridicat prin solicitarea de a realiza interacţiuni reale şi complexe între cunoştinţe, abilităţi şi deprinderi.
- raportarea subiectivă a profesorului în raport cu răspunsul formulat;
- necesitatea predefinirii de criterii privind baremul de corectare şi notare, criterii clare, judicioase şi puternic anticipative.

În cazul informaticii se pot elabora itemi subiectivi de tip eseu (structurat sau liber) şi itemi de tip problemă (care necesită proiectare, redactare şi uneori implementare a rezolvării), însă în cadrul capitolului dezbătut se foloseşte doar itemul de tip problemă.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Rezolvarea unei probleme presupune soluţionarea unei situaţii conflictuale generată de neconcordanţe ivite între sistemul de achiziţii şi situaţiile concrete descrise de un enunț. Aceste neconcordanţe sunt generate uneori de nepotrivirea între contextul general al cunoştinţelor şi situaţiile particulare în care acestea trebuie să fie aplicate.

Rezolvarea de probleme este o activitate specifică şi des utilizată la disciplina **Informatică**, elementele gândirii algoritmice, metodele de rezolvare şi tehnicile de implementare fiind supuse unui tir sistematic de probleme prin care acestea să formeze competenţe reale de programare.

Capacităţile cognitive superioare legate de aplicarea creativă, gândirea divergentă, descoperirea condiţiilor interne, alegerea modelului adecvat, etc, sunt verificate prin itemii de acest tip.

Cerinţe suplimentare asociate unei probleme pot pune în evidenţă capacitatea elevului de a estima eficienţa unei rezolvări, de a construi un algoritm conform unor criterii ( limită de memorie, număr de instrucţiuni).

Se pot formula probleme în care se furnizează algoritmul şi se cere un enunţ de problemă care se rezolvă prin intermediul algoritmului respectiv. Aceste tip de item impune o analiză atentă a algoritmului şi asocierea lui cu una dintre problemele sau prelucrările numerice întâlnite la matematică, fizică sau alte domenii, o formulare a enunţului care să se caracterizeze prin coerenţă.

Se pot verifica prin intermediul itemilor de rezolvare de probleme:

- concepţia unor algoritmi de rezolvare a problemelor elementare;
- capacitatea de a înţelege un algoritm general prin adaptarea acestuia astfel încât să rezolve o problemă particulară;
- capacitatea de a alege structurile de program şi de date adecvate pentru rezolvarea unei probleme.
- abilitatea de a implementa programul, de a-l depana , de a-l testa şi, în funcţie de erorile apărute, de a reconsidera elementele de sintaxă ale programului, strategiile de structurare a datelor sau însuşi algoritmul de rezolvare ( în partea practică a probei);
- discernământul în a alege un algoritm mai eficient.

### 3.4. Proiectul

Proiectul este o activitate care presupune ca lucrul să se întindă pe parcursul mai multor zile chiar, cu/fără consultarea profesorului. Lucrat în grup sau individual, proiectul se finalizează cu prezentarea unui raport în faţa clasei. Proiectul le permite profesorilor să constate la ce nivel şi-au format şi dezvoltat elevii anumite deprinderi practice, capacitatea de „a face“ (nu doar de „a şti“).

Practic la informatică proiectul se îmbină cu proba practică, deoarece elevii trebuie să demonstreze că pot transpune în practică cunoştinţele dobândite.

Activităţile practice oferă posibilitatea elevului de a-şi dezvolta atât competenţele generale (comunicare, analiză, sinteză, evaluare), cât şi pe cele specifice, aplicative (utilizarea datelor, a instrumentelor de lucru, interpretarea rezultatelor).

Evaluarea proiectului se face în funcţie de două categorii de criterii:

- criterii care vizează calitatea proiectului (calitatea produsului);
- criterii care vizează calitatea activităţii elevului (calitatea procesului).

### 3.5. Portofoliul

Portofoliul este un instrument de evaluare prin care elevul prezintă activitatea sa şi produse ale activităţii sale într-o perioadă mai lungă de timp (două săptămâni, o lună, două luni etc.). Portofoliul oglindeşte atât evoluţia elevilor, cât şi performanţele principale şi opţiunile acestora. Un portofoliu poate include şi dovezi ale rezultatelor cursanţilor


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

consemnate prin alte metode sau instrumente de evaluare (de exemplu: autoevaluare, proiecte, teste).

Portofoliul elevilor va conține toate problemele și aplicațiile practice realizate pe calculator pe parcursul anului școlar.

# ERASMUS+ ȘI ROLUL SĂU EDUCATIV

Diseminare a proiectului de acreditare școlară Erasmus+
2023-1-RO01-KA121-SCH-000128042

***Prof. Grecu Daniela***
***Școala Gimnazială „Sf. Dumitru“ Craiova - jud. Dolj***

Co-funded by the European Union

Programul Erasmus+ oferă o gamă largă de oportunități pentru instituțiile de învățământ din România, incluzând școlile. Un instrument important în acest sens este Acreditarea Erasmus+, care permite școlilor să acceseze finanțare simplificată și flexibilă pentru proiecte de mobilitate pe termen lung.

Acreditarea se obține prin depunerea unui plan strategic de dezvoltare, denumit Plan Erasmus, care demonstrează capacitatea școlii de a implementa proiecte de mobilitate de înaltă calitate. Odată obținută acreditarea, școala poate participa la apeluri anuale de finanțare, beneficiind de un proces simplificat de aplicare și o rată de succes sporită.

Acreditarea Erasmus+ oferă școlilor o multitudine de beneficii, contribuind la:

- Îmbunătățirea calității educației: prin expunerea elevilor și profesorilor la diferite sisteme de învățământ și culturi.
- Dezvoltarea competențelor transversale: elevii dobândesc competențe precum comunicarea inter interculturală, adaptabilitatea și spiritul de echipă.
- Creșterea gradului de incluziune: prin implicarea elevilor provenind din medii defavorizate sau cu nevoi speciale.
- Modernizarea practicilor pedagogice: prin schimbul de experiență cu profesori din alte țări.
- Promovarea cooperării europene: prin construirea de rețele și parteneriate durabile cu școli din alte state membre ale UE.

Școala Gimnazială “Sf. Dumitru” din Craiova beneficiază de o acreditare Erasmus+ cu codul 2021-1-RO01-KA120-SCH-000045692, și în anul școlar 2023- 2024 implementează proiectului cu numărul **2023-1-RO01-KA121-SCH-000128042.** Astfel, 13 elevi și 4 cadre didactice însoțitoare au participat în perioada ***25 – 29 martie 2024*** la o mobilitate în spațiul european, mai exact la școala gazdă ***O.U. Dr. Vladimir Polezinoski Kicevo, Macedonia de Nord.*** Activitățile la care au luat parte elevii și profesorii, au inclus: ceremonia de bun venit cu dansuri și cântece tradiționale macedonene, prezentarea reciprocă a țărilor, orașelor și școlilor de către elevii români și macedoneni, participarea la ateliere interactive pentru cunoașterea reciprocă și interacțiune prin jocuri și exerciții distractive, lecții de științe și experimente practice, cum ar fi recunoașterea fenomenului aurorelor boreale și înțelegerea formării acestora, ateliere pentru identificarea știrilor false, educație digitală și siguranță online, explorarea lumii codării prin intermediul dispozitivului Micro:Bit, provocare sub


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

forma unei escape room pe tema siguranței pe Internet, lecții despre stereotipuri, jocuri sportive în curtea școlii, vizite culturale la biserica Sf. Naum și turul orașului Ohrid, a capitalei Skopie, savurarea bucătăriei locale și multe altele.



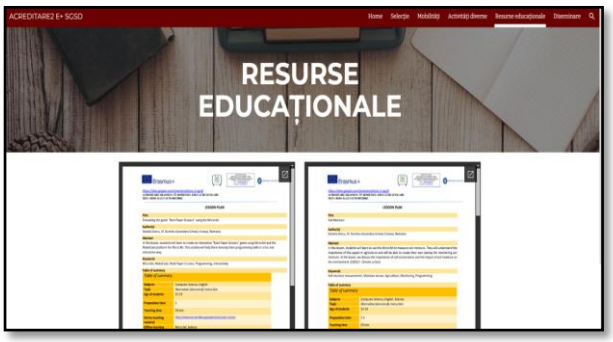




Ca urmare a acestei mobilități au fost desfășurate activități de diseminare de către elevii participanți. Prin intermediul unor activități creative, interactive, precum măsurarea umidității solului sau simularea jocului "Piatra, foarfeca, hârtie" cu ajutorul Micro:bit-ului, elevii și-au demonstrat abilitățile dobândite și au împărtășit cu entuziasm informațiile dobândite cu colegii lor. Astfel, nu doar că și-au consolidat cunoștințele dobândite, dar au și promovat învățarea și colaborarea între elevi în cadrul comunității școlare.

Micro:Bit-ul este un dispozitiv hardware compact și versatil, proiectat special pentru educație și învățarea programării. Echipat cu leduri, butoane, senzori de mișcare (accelerometru și compas), Micro:Bit oferă o platformă interactivă și captivantă pentru elevi să exploreze concepte precum programarea, electronica și ingineria. Cu ajutorul său, elevii pot crea diverse proiecte, de la afișarea mesajelor și semnelor până la generarea de sunete și codarea unor jocuri simple sau chiar a unor dispozitive IoT (Internet of Things). De asemenea, Micro:Bit este un instrument ideal pentru a dezvolta gândirea computațională și abilitățile de rezolvare a problemelor, încurajând creativitatea și inovația în procesul de învățare.

Rolul său educativ este de a oferi elevilor o experiență practică și interactivă în domeniul tehnologiei și programării, permițându-le să-și pună în aplicare cunoștințele într-un mod tangibil și relevant. Prin intermediul Micro:Bit-ului, elevii devin familiarizați cu conceptele de bază ale programării și ingineriei, dezvoltând abilități precum rezolvarea de probleme, colaborarea și gândirea critică. De asemenea, acest dispozitiv îi încurajează să exploreze domenii tehnologice emergente și să-și descopere pasiunea pentru STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică), pregătindu-i pentru oportunitățile viitoare într-o lume digitalizată și interconectată.




https://sites.google.com/view/acreditare-2-sgsd/


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419





În concluzie, programul Erasmus+ reprezintă o modalitate inovatoare și eficientă de a îmbunătăți calitatea educației și de a promova învățarea și schimbul intercultural în rândul elevilor și profesorilor din întreaga Europă. Prin participarea la mobilități și prin activitățile de diseminare desfășurate ulterior, aceștia devin agenți activi în promovarea cunoașterii și a înțelegerii reciproce, contribuind la construirea unei societăți mai unite și mai incluzive.

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP).
Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi ținute răspunzătoare pentru acestea.

# ACTIVITĂȚI NONFORMALE - ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ

***Prof. Simona Grigorescu***
***Palatul Copiilor Brașov***

Plecând de la premisa că esența educației non-formale este: **ÎNVĂȚĂM FĂCÂND,** David Kolb a colectat teoriile lui John Dewey , Jean Piaget și Kurt Lewin și a conturat teoria învățării experiențiale. În această teoria, Kolb a oferit experienței concrete și observației reflexive rolul central în procesul de învățare.

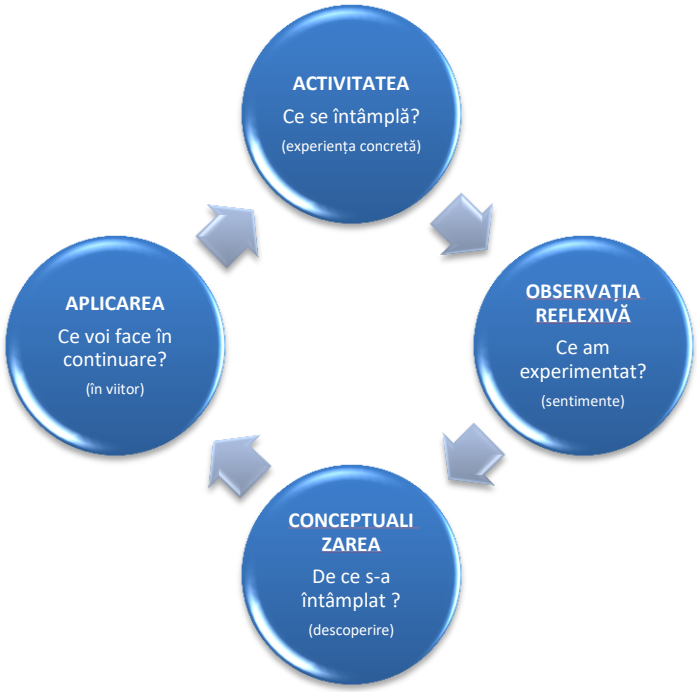



Învățarea experiențială este învățarea care are loc în urma reflecției asupra a ceea ce se face,


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

ceea ce se află în contradicție cu învățatul "pe de rost" sau învățarea didactică. Învățarea experiențială este înrudită cu educația experiențială, învățarea prin acțiune, prin aventură, prin liberul arbitru, prin cooperare.

Ciclul de învățare experențială conține patru faze:




*Activitatea* și experiența concretă presupune ca elevii să interacționeze și să experimenteze efectiv. Aici ei trebuie să fie în mijlocul acțiunii, unde lucrurile se întâmplă.

*Reflecția* constă în a observa ceea ce s-a întâmplat, a identifica punctele importante și erorile. Simpla participare la o experiență nu are ca rezultat o învățare la parametrii optimi - învățarea este eficientă când elevii au timp să reflecteze la evenimente, au capacitatea de a-și pune cât mai multe întrebări.

*Conceptualizarea abstractă* reprezintă efortul de extragere a unei teorii pe baza a ceea ce au observat, a alcatui o "lecție" din concluziile aferente stadiilor precedente. Experiența se transforma în informație structurată.

*Experimentarea activă* se referă la schimbările pe care le pot introduce astfel încât să genereze un rezultat mai bun.

Un exemplu de învățare experiențială este mersul pe bicicletă. Conform acestui exemplu, în stadiul *experienței concrete*, cel care învață are contact fizic cu bicicleta, experimentând „aici și acum“. Această experiență creează bazele pentru *observație și reflecție*, iar elevul are posibilitatea de a lua în considerare ce funcționează și ce nu (observarea reflexivă) și să se gândească la metode de îmbunătățire pe care să le aplice la următoarea încercare (conceptualizarea abstractă). Fiecare nouă încercare de a merge cu bicicletă este influențată de modelul ciclic alcătuit din experiența anterioară, gândire și reflecție (experimentarea activă).

**Tipuri de activități în care putem aplica elementele teoriei lui Kolb**

**1. Activitate pe grupe**

**Fiecare grup** primește 7 caracteristici ale activității non-formale (de exemplu: centrată pe elev, flexibilă, voluntară) și 7 foi A4.

**Sarcină:** Folosind imagini din reviste și foile A4, creați 7 colaje, câte unul pentru fiecare caracteristică; fiecare colaj trebuie să conțină imagini ce descriu caracteristica corespunzătoare. De asemenea se pot adăuga cuvinte cheie.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

**La final** se afișează colajele realizate și fiecare grup trebuie să ghicească despre ce caracteristică este vorba. Profesorul ghidează copiii prin cele 3 etape ale teoriei lui Kolb (Observarea reflexivă, Conceptualizarea și Aplicarea).

**2. Activitate - Desen**

Se împart participanții în grupuri de 4-6 persoane.

**Sarcină:** Gândiți-vă la un animal care descrie cel mai bine școala (clasa) dvs. Desenați animalul!

**La final** se afișează desenele realizate și fiecare grup încercă să ghicească de ce grupele vecine au ales animal desenat! În încheiere fiecare grup explică motivele pentru care văd școala (clasa) ca acel animal.

**3. Conectori forțați**

1. Notați pe 2 cartonașe roșii cuvinte aleatorii, câte unul pe fiecare cartonaș (să fie obiecte / elemente concrete și nu concepte abstracte). *De exemplu:* vânt, ou, câine.

Cartonașele sunt strânse într-un bol în care se adaugă cartonașe verzi (deja scrise) pe care sunt trecute concepte, gen prietenie, educație, etc. .

2. În perechi, extrageți 4 cartonașe roșii și 2 cartonașe verzi.

3. Combinați 1 concept de pe cartonașul verde cu numele a 2 obiecte scrise pe cartonașele roșii, găsind elemente de legătură între cartonașul verde și cartonașele roșii. Apoi fiecare grup citește frazele scrise.

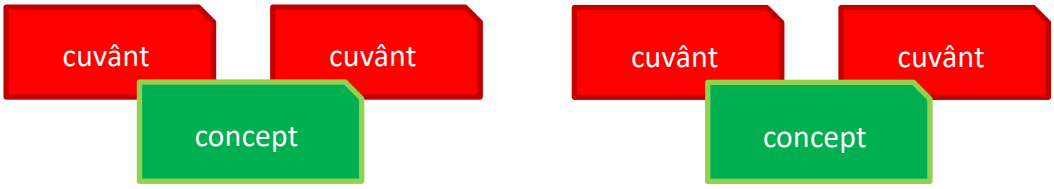
4. Notați 4 metafore noi (una pentru fiecare cartonaș roșu) folosind următoarea construcție:

[Conceptul – cuvântul de pe cartonașul verde] este ca [Cuvântul de pe cartonașul roșu] pentru că...

*De exemplu:*

Prietenia este ca o piatră pentru că poate fi foarte puternică și poate dura mult timp.

Educația este ca o portocală. Ambele pot fi acre, dar dacă alegi portocala potrivită, ea este foarte dulce și foarte bună pentru sănătate. În mod similar, dacă găsești un profesor care face educația distractivă, înțelegi cât de benefică este educația pentru viața ta.




În final profesorul formulează câteva întrebări de genul: Această activitate a deschis noi linii de gândire? Cum ne poate ajuta observarea și forțarea conexiunilor să dezvoltăm idei creative?

Ca și concluzie finală putem afirma că activitățile experiențiale sunt printre cele mai eficiente instrumente de predare și de învățare. Învățarea experiențială necesită inițiativă din partea elevului, o "intenție de a învăța" și o "fază activă a învățării".

**Bibliografie:**

https://ro.wikipedia.org/wiki/%C3%8Env%C4%83%C8%9Bare_experien%C8%9Bial%C4%83

*Învățarea experiențială: experiența ca sursă de învățare și dezvoltare* di A. Kolb, Englewood Cliffs, NJ, Prentice Hall, 1984

Cursuri Erasmus Learning Academy - https://www.erasmustrainingcourses.com/


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

# BUCURIA COPIILOR DE A LUA PARTE LA ACTIVITĂȚI NONFORMALE ÎN CADRUL CERCULUI DE INFORMATICĂ DE LA PALATELE COPIILOR

***Prof. informatică Hurubaș Monica***
***Palatul Copiilor Bacău***

Principalul obiectiv al educației nonformale este de a oferi elevilor posibilități de învățare într-un mediu relaxat și interactiv, în care ei pot explora, experimenta și învăța din experiențe practice. Deși educația nonformală nu conferă diplome sau calificări formale, ea contribuie la dezvoltarea abilităților sociale, emoționale, cognitive și practice a elevilor, completând și întărind procesul de învățare formal.

Beneficiile educației nonformale pentru copii includ impactul pozitiv asupra dezvoltării lor fizice, cognitive, sociale și emoționale, cum ar fi:

a) Dezvoltare fizică sănătoasă: Prin participarea la activități nonformale precum jocuri în aer liber, sporturi sau alte activități fizice, copiii își pot îmbunătăți coordonarea motorie, rezistența și sănătatea fizică în general.
b) Dezvoltare cognitivă: Educația nonformală oferă copiilor oportunități de a-și dezvolta gândirea critică, abilitățile de rezolvare a problemelor și capacitatea de a lua decizii într-un mediu interactiv și stimulant.
c) Dezvoltarea abilităților sociale: Participarea la activități nonformale îi ajută pe copii să-și dezvolte abilitățile sociale, precum comunicarea, colaborarea, empatia și lucrul în echipă, contribuind la formarea relațiilor sănătoase cu ceilalți.
d) Stimularea creativității și a imaginației: Atelierele creative, jocurile de rol sau alte activități nonformale îi încurajează pe copii să-și exploreze și să-și exprime creativitatea și imaginația, dezvoltându-și astfel abilitățile artistice și inventive.
e) Îmbunătățirea stimei de sine și a încrederii: Reușitele și experiențele pozitive în cadrul activităților nonformale contribuie la întărirea stimei de sine și a încrederii copiilor în propria lor capacitate de a face față provocărilor și de a reuși în diverse situații.
f) Învățare prin experiență: Educația nonformală oferă copiilor oportunitatea de a învăța prin experiență directă, explorând, experimentând și descoperind lumea din jurul lor într-un mod activ și implicat.

Activitățile nonformale implică învățarea într-un mod mai flexibil, mai interactiv și mai liber, fără a fi restricționate de structuri sau programe academice rigide.

Educația nonformală poate fi facilitată de Palatele Copiilor, Cluburile Copiilor, ele oferind elevilor programe și activități educaționale variate, care pot include ateliere practice, tabere, evenimente culturale, proiecte de voluntariat, cursuri de dezvoltare personală sau excursii educaționale.

Activitățile nonformale pot avea un impact semnificativ asupra învățării și dezvoltării copiilor, oferindu-le oportunități valoroase de explorare, exprimare și învățare într-un mediu interactiv și stimulant.

În cadrul cercului de informatică de la Palatul Copiilor Bacău, cunoștințele dobândite de elevi joacă un rol semnificativ în educația nonformală a copiilor, oferindu-le oportunități valoroase de învățare și dezvoltare în domenii fundamentale pentru progresul societății contemporane. Iată câteva roluri importante pe care disciplina Informatică le joacă în educația nonformală a copiilor:


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

1) Stimularea interesului pentru știință și tehnologie. Prin activități nonformale precum experimente practice, demonstrații interactive, copiii sunt expuși la fenomene științifice și tehnologice fascinante, care îi încurajează să-și dezvolte pasiunea pentru aceste calculatoare.
2) Dezvoltarea abilităților practice și creativitatea. Activitățile nonformale din domeniul informaticii oferă copiilor oportunități de a experimenta și de a-și aplica cunoștințele într-un mod practic și creativ, stimulându-le astfel imaginația și inovația.
3) Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor. Educația nonformală în domeniul TIC_INFO îi încurajează pe copii să-și dezvolte abilitățile de gândire critică, de analiză și de rezolvare a problemelor, oferindu-le oportunități de a aborda provocări complexe și de a căuta soluții inovatoare.
4) Promovarea colaborării și lucrului în echipă. Activitățile nonformale din domeniul STEM implică adesea proiecte de grup și colaborare între participanți, ceea ce îi ajută pe copii să-și dezvolte abilitățile de comunicare, colaborare și lucrul în echipă.
5) Pregătirea pentru viitorul digital. Educația nonformală în domeniul Informaticii îi pregătește pe copii pentru societatea digitală și tehnologică din ce în ce mai complexă, oferindu-le competențe și cunoștințe relevante pentru viitorul lor profesional și personal.

# CU ȘTIINȚA NONFORMALĂ... SPRE VIITOR

***Prof. dr. Alina Lazăr***
***Palatul Copiilor Arad, filiala Clubul Copiilor Pecica***
***Prof. Lidia Both***
***Palatul Copiilor Arad***

„Educaţia nu înseamnă cât de mult ai reţinut, şi nici măcar cât de multe cunoşti. Este capacitatea de a diferenţia între ceea ce ştii şi ceea ce nu ştii.“ (Anatole France)

UNESCO definește educația nonformală ca fiind constituită din „orice activităţi educaţionale organizate şi susţinute care nu corespund exact cu ceea ce numim educaţie formală“. Termenul nonformal desemnează o realitate educațională mai puțin formalizată sau neformalizată, dar întotdeauna cu efecte formative. Acțiunile incluse în acest perimetru se caracterizează printr-o mare flexibilitate și vin în întâmpinarea intereselor variate, individuale ale indivizilor.

Situată între „acțiunile educative“ desfășurate în cadrul instituțiilor de învățământ de tip formal și „influențele educative” de tip spontan sau incidental, educația nonformală are rolul de a oferi o modalitate organizată de petrecere a timpului liber, de a satisface nevoile și aspirațiile participanților și de a le lărgi orizontul cultural, fiind o completare a educației formale.

Experții în științele educației definesc ca trăsături principale ale educației nonformale, desfășurată în instituții specializate precum palatele și cluburile copiilor, dar și în instituții de cultură precum muzee, teatre sau biblioteci, următoarele: „varietatea conținuturilor, flexibilitatea în abordarea acestor conținuturi, caracterul opțional sau facultativ și implicarea


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

mai profundă a elevului“, la care se pot adăuga caracterul organizat, fiind urmărite anumite obiective operaționale, dar și bazarea pe interesele și aptitudinile individului.

Valorizarea educaţiei nonformale apare ca urmare a faptului că sistemul educaţional formal se adaptează într-un ritm prea lent la schimbările socioeconomice şi culturale ale lumii în care trăim. De aceea, sunt întrevăzute şi alte posibilităţi de a-i pregăti pe copii/ tineri să răspundă adecvat la schimbările societăţii. Aceste ocazii de învăţare pot proveni nu doar din învăţământul formal, ci şi din domeniul mai larg al societăţii sau din anumite sectoare ale acesteia. Este foarte importantă implicarea directă a celor care învaţă în planificarea şi organizarea conţinuturilor curriculare, pe baza principiului „de jos în sus” într-un context social dat şi asupra căruia aceştia pot exercita ulterior influenţă şi pot genera schimbarea.

O caracteristică a activității desfășurate în aceste instituții este atractivitatea. Atractivitatea rezidă din faptul că aceste activități țin seama de interesele elevilor, iar aceștia sunt participanți activi și nu doar spectatori. La cercurile existente în cadrul Palatelor și Cluburilor Copiilor se înscriu copii de vârste diferite, astfel încât educatorii trebuie să țină seama de particularitățile de vârstă și de interesele sau înclinațiile copiilor și să realizeze activități menite să îi stimuleze și în care aceștia au un rol activ. În același timp, conținuturile acestor activități sunt deschise spre interdisciplinaritate, contribuind la lărgirea și îmbunătățirea culturii generale a participanților. Abilitățile însușite sunt transformate în aptitudini ce devin foarte utile în diverse domenii profesionale, îmbogățind nivelul personal de competențe și de abilități de viață. Educația nonformală acoperă o orientare firească a tinerilor de a se implica în activități practice, de a se simți activi în mediul în care trăiesc, de a produce schimbări.

În categoria activităților nonformale, relația profesor-elevi este mult mai largă, mai destinsă. Chiar dacă și aici conduce, educatorul se află în poziția colaborării și cooperării cu elevii, precum și a sprijinirii lor pentru a deveni buni organizatori ai propriei lor activități. Este vorba de relații mai apropiate, care implică un grad mai mare de manifestare liberă și nemijlocită a elevilor, iar pe de altă parte o îndrumare pedagogică mai discretă, mai spontană și mai diversă. Educatorii sunt „actorii discreți”, moderatorii activității, care trebuie să știe cum să motiveze atât pe cei mai mici educabili cât și pe cei cu un grad mai mare de înțelegere. Educatorii sunt cei care îi învață pe elevi „să învețe”, educația nonformală fiind centrată pe cel care învață, pe procesul de învățare și nu pe cel de predare. În unele cazuri, copii văd în educator un „prieten mai mare” care îi ajută la nevoie și care îi sprijină în activitățile pe care trebuie să le realizeze.

Evaluarea activităților desfășurate în cadrul educației nonformale este facultativă, neformalizată, fără note sau calificative oficiale. Se operează evaluări decât în limitele nevoii de stimulare și susținere a elevilor. Nefiind supusă unei evaluări riguroase, activitatea devine nestresantă și participanții sunt mai relaxați în îndeplinirea sarcinilor. Rezultatul unei activități este supus autoevaluării, atunci când elevul are ocazia să își compare lucrarea cu cele realizate de colegii săi, acest lucru putând să îl motiveze să realizeze lucrări mai bune, dar și unei evaluări obiective atunci când este vorba de participarea la concursuri.

Educația nonformală oferă un set de experiențe sociale necesare, utile pentru fiecare copil sau tânăr. Prin înscrierea la cercurile existente în Palatele sau Cluburile Copiilor, acești copii își valorifică timpul liber din punct de vedere educațional, participă la activități care îi ajută să își dezvolte capacitățile organizatorice, capacitățile de management al timpului, de gândire critică și au un cadru în care își pot manifesta talentele de artă, cultură, muzică, pictură, IT, etc. De aceea, instituția noastră dezvoltă parteneriate educaționale cu instituții specializate în diverse domenii de activitate (mediu, ape, cultură, Crucea Roșie, I.G.S.U., Poliția Română, universități tehnice, ONG-uri), derulate pe parcursul mai multor ani, scopul acestora fiind orientarea tinerilor către o carieră în domeniile prezentate de specialiști.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Plăcerea copiilor care frecventează cercurile de a aborda teme, tematici specifice științelor ne obligă cumva să dezvoltăm mai mult paleta activităților specifice, în cadrul instituției prin reechilibrarea balanței cercurilor în profil tehnico-științific, beneficiind și de un suport logistic din partea unor parteneri de proiecte cărora le surâde ideea de a se juca alături de noi și de copiii care ne frecventează activitățile. Putem aminti aici workshop-ul aplicativ – Construiește-ți viitorul, în parteneriat cu Facultatea de Construcții din cadrul Universității Politehnica Timișoara. La activitate au participat copii de la diverse cercuri din instituție, dar și din școli din Arad, s-au prezentat lucrări specifice domeniilor în care activează coordonatorii acțiunii, produsul final fiind construcția unui pod după un proiect prezentat. Distracția a fost maximă, iar podul care a rezistat cel mai mult șocului mecanic a fost declarat câștigător.

Pornind de la domeniul specific cercurilor noastre (științe: informatică, geologie) ne dorim o popularizare mai largă a meseriilor care au început să dispară din interesul tinerilor: inginerie mecanică și electronică, tehnologia și designul materialelor textile și pielăriei, știința și ingineria alimentelor, geofizică, topografie, geolog, aeronautică, robotică etc, prin realizarea de workshop-uri cu specialiști din domeniile vizate. Informații specifice domeniilor respective găsiți pe: www.ugal.ro, https://dima.tuiasi.ro/, www.unibuc.ro, www.uaic.ro, www.ubbcluj.ro, www.upt.ro, www.aero.pub.ro, www.ifa-mg.ro .

Interesul nostru, al cadrelor didactice pentru știință se poate observa foarte ușor în dezvoltarea concursului, care a ajuns la ediția a VII-a , Știința ca o joacă, unde avem participanți pe toate secțiunile, din toată țara și mai nou și din Republica Moldova, ceea ce ne bucură nespus de mult, deoarece copiii doresc să-și ocupe cât mai util timpul liber și, de ce nu, să-și găsească o carieră viitoare.

Educația nonformală specifică instituțiilor de învățământ – palate și cluburi, este centrată pe beneficiar, pe nevoile sale, activitățile fiind diverse și atractive. Ele facilitează toleranța, îmbogățesc fondul cultural și explorează capacități, stimulează dezvoltarea de abilități și talente. Are un cadru flexibil de spațiu și timp, dar cu obiective clar definite. Toate programele de educație nonformală invită la reflecție, la auto-analiză, procese prin care se dezvăluie calitățile personale, toate acestea prin socializare, interacțiune și împărtășirea cunoștințelor. Un tânăr care experimentează educația nonformală capătă o perspectivă pozitivă, activă și participativă, beneficiind de o deschidere și de o înțelegere mai amplă asupra mediului său.

**Bibliografie:**

1. Cucoș Constantin , 2006, Pedagogie. Ediția a II-a revăzută și adăugită, Editura Polirom.
2. Potolea Dan, Neacșu Ioan, Iucu Romiță, Pânișoară Ion-Ovidiu (coordonatori), 2008, Pregătirea psihopedagogică. Manual pentru definitivat și gradul didactic II, Editura Polirom.
3. Nicolescu, B., Transdisciplinaritatea. Manifest, Ed. Polirom, Iaşi, 1999
4. Zaman, Gh.; Goschin, Z., Multidisciplinaritate, interdisciplinaritate şi transdisciplinaritate: abordări teoretice şi implicaţii pentru strategia dezvoltării durabile postcriză, în: Economie teoretică şi aplicată, Volumul XVII (2010), No. 12(553), pp. 3-20, http://store.ectap. ro/articole/532_ro.pdf (accesat în 5 februarie, 2012)

- www.psihopedagogie.blogspot.com
- https://vechiumihaela.wordpress.com/educatie-nonformala/
- https://www.nonformalsepoate.ro/index.php/educatia-nonformala/ce-este-educatia-nonformala
- Abordarea transdisciplinară – tendinţă actuală în învăţarea geografiei - Maria Eliza Dulamă.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

# COPIII ASCULTĂ MUZICA NATURII

***Prof. Paraschiv Cristiana***
***Școala Gimnazială „Maica Domnului“, București***

*„Pe copil îl educă tot ce îl înconjoară: câmpul, pădurea, râul, marea, munţii, rândunelele, cucul. Faceţi tot posibilul ca şi copiii dumneavoastră să iubească tot ce-i înconjoară, pentru că fără dragostea faţă de natură şi animale omul nu poate să simtă din plin,ceea ce numim, cu cel mai minunat dintre cuvinte – VIAŢA.“ (C. Mihăiescu)*

Scopul esenţial al educaţiei privind protecţia mediului înconjurător este de a oferi fiecărui elev posibilitatea de a-şi manifesta o atitudine personală responsabilă faţă de natură , caracterizată prin dragoste, consideraţie, respect şi ocrotire. Am încercat să realizez diferite proiecte şi să le aduc la cunoştinţă copiilor problemele mediului înconjurător. Prin participarea la acestea elevii își descoperă pasiuni, își dezvoltă abilități. Rezultatele școlare se îmbunătățesc pentru că elevii își dezvoltă abilitățile de organizare, gestionare a timpului și concentrare. Activităţile extracurriculare au urmărit ca elevii să-şi dezvolte capacitatea de a analiza şi de a sintetiza informaţiile în legătură cu problemele ecologice.

Prin tratarea interdisciplinara a problemelor privind protecţia mediului, contribuim la formarea unui comportament ecologic fată de mediul înconjurător. De asemenea, elevii au îngrijit spațiile verzi din clasă și grădina școlii.





Copiii dispun de un mare potenţial de creativitate, sunt talentați, iar noi suntem responsabili de dezvoltarea simțului estetic, imaginației. Pe baza cunoștințelor acumulate, elevii pot găsi soluții, pot realiza ceva nou și vor fi motivați pentru a învăța. Pentru a crea ceva nou, este nevoie de răbdare, perseverență și voință. Fără muncă, numeroase încercări și încredere în sine copiii nu pot gândi independent și nu pot avea curajul de a fi originali.

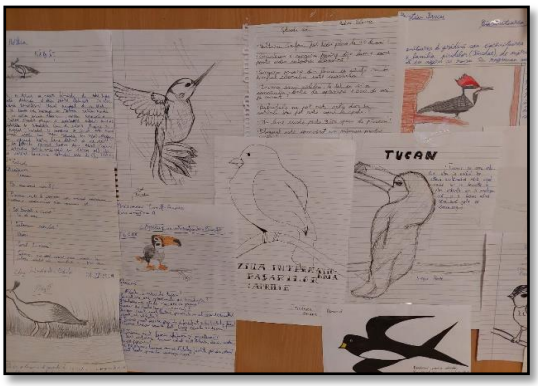


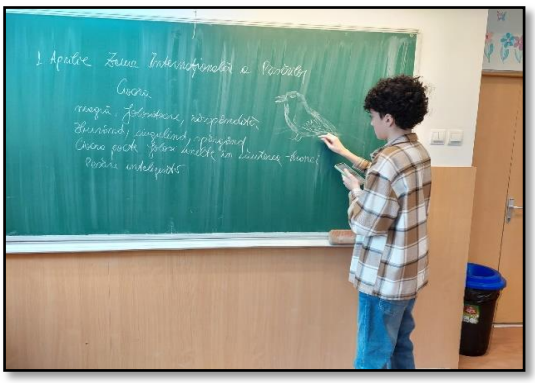

22 Martie, Ziua Apei



Parcul Herăstrău


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419





1 Aprilie, Ziua Internațională a Păsărilor

În Săptămâna Verde am vizitat Parcul Natural Văcărești și am discutat despre Păsările migratoare și sedentare.




Plimbările prin parc, excursiile în mai multe medii din natură,observările spontane în natură, expoziţiile, jocurile, desfăşurate în sectoarele de activitate au deprins pe copii să fie interesaţi de mediul în care trăiesc, de protecţia şi grija faţă de mediu.

Natura ne aparține dacă dorim s-o cunoaștem și avem voința s-o prețuim. Avem datoria să-i învățăm pe copii că natura are nevoie de noi iar viața noastră depinde de NATURĂ. Natura îi învață pe copii să fie puternici, curajoși, harnici, sensibili și le stimulează interesul pentru cunoaștere.

## JOCURILE DIDACTICE O BUCURIE PENTRU ELEVII CU CES

***Prof. Anna-Maria Pop***
***Palatul Copiilor Buzău***

Cerințele educaționale speciale ale persoanelor cu deficiențe de intelect sunt de o vastă diversitate. Aceste persoane trebuie să dobândească informații și abilități necesare în societatea în care trăiesc. Pe de altă parte, ele au nevoi suplimentare (adesea menționate ca nevoi educaționale speciale), cauzate de limitările care le afectează capacitatea de a accesa metode standard de instruire și care, prin urmare, împiedică progresul educațional. În acest context, aplicarea tehnologiilor informaționale și de comunicare joacă un rol esențial în


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

furnizarea unei experienţe educative de înaltă calitate pentru elevii cu dizabilităţi. Tehnologiile informaționale și de comunicare au fost introduse în procesul de predare - învățare în încercarea de îmbunătățire a calității actului educativ-terapeutic-compensator, pentru a sprijini schimbările curriculare și a promova experienţe noi de învățare. În acest fel este posibilă satisfacerea nevoilor speciale de învățare ale diferitelor grupuri de elevi, inclusiv cei cu dizabilităţi.

De la an la an numărul elevilor cu CES care frecventează cursurile cercului de informatică din cadrul Palatului Copiilor este în creștere. Unul dintre obiectivele pe care le avem ca specialiști este acela de a integra copiii cu CES în învățământul de masă. Scopul nostru este să îi pregătim pentru o viața cât mai normală, să fie autonomi și cu o dependență cât mai redusă față de familie. La cercul de informatică elevii învață să folosească calculatorul pentru scris, desen, diferite lecții interactive, dar și cum pot avea acces la internet și numeroase jocuri didactice (adunări, scăderi, găsește diferențele, puzzle, îmbrac păpușa, X și 0).

**Jocul didactic** este „un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învățare“. Termenul „didactic“ asociat jocului accentuează componenta instructivă a activității și evidențiază că acesta este organizat în vederea obținerii unor finalități de natura informativă și formativă specifice procesului de învățământ.

Jocul didactic prezintă ca notă definitorie îmbinarea armonioasă a elementului instructiv cu elementul distractiv, asigurând o unitate deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc.

Adresele de internet de unde elevii mei folosesc jocurile didactice online gratuite sunt următoarele: https://www.pomu.ro/, https://www.freegames.com/, www.y8.com

Unele jocuri didactice ajută la:

**1. Stimularea memoriei și a concentrării**

***Obiective*:**

- Să crească abilităţile de concentrare prin recunoaşterea obiectelor;
- Să testăm memoria de scurtă durată.

***1. Sarcina didactică:***

- Elevii vor observa 20 de obiecte micuţe pe ecran ( radiera, creionul, bile, baloane etc.) timp de 1 minut.
- După 1 minut, elevii vor minimiza fereastra cu obiecte și vor scrie într-un editor de text toate obiectele pe care şi le amintesc.
- Timp de lucru - 5 minute.

*2. Sarcina didactică:*

- Elevii vor privi individual 2 imagini si vor observa diferențele dintre imagini. Jocul are diferite grade de dificultate

**2. Stimularea învățării matematicii și a alfabetului**

Obiective:

- să numere corect în concentrul 0-100;
- să recunoască vecinii cifrelor;
- să recunoască literele și cifrele;
- să recunoască vocalele, consoanele.

*Sarcina didactică:*

- Elevii vor juca jocuri didactice cu adunări, cifre, litere care îi vor ajuta la învățarea matematicii si la învățarea literelor din alfabet

**Avantajele jocului didactic**

- Elevii sunt motivaţi să îşi atingă obiectivele. Pentru aceasta trebuie să devină activi.
- Atât sarcina de învăţare cât şi provocarea cerută de joc necesită întreaga lor atenţie.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

- Jocul cu succes cât şi învăţarea cu rezultate bune presupun un grad anume de efort şi abilitatea de a rezolva problemele apărute.
- Succesele înregistrate îi oferă elevului un sentiment de utilitate.
- Complexitatea sarcinii de îndeplinit sau a provocării creşte odată cu avansarea în joc sau învăţare.
- Elevii primesc un feedback cu privire la ceea ce au realizat. Prin aceasta se observă imediat progresul.

**Bibliografie:**

Ruxandra Foloștină & Elena Simion, „*Învățarea digitală la copiii cu nevoi educaționale de suport*“, Editura Universitară.

https://www.teachtoday.de/ro/Oferite/Informare/Jocuri_digitale/2526_nv_area_prin_joc.htm

https://www.academia.edu/36650611/JOCUL_DIDACTIC_IN_PROCESUL_INSTRUCTIV_EDUCATIV

# BUCURIA ÎNVĂȚĂRII DINCOLO DE BĂNCI: IMPORTANȚA ACTIVITĂȚILOR NONFORMALE PENTRU COPII

***Prof. Pop Constanța***
***Clubul Copiilor Năsăud - jud. Bistrița-Năsăud***

În lumea modernă, educația nu se limitează doar la ceea ce se învață în clasă. Activitățile nonformale oferă copiilor oportunități unice de a învăța prin experiențe practice și interactive. Aceste activități se desfășoară într-un mediu relaxat și distractiv, promovând dezvoltarea personală și socială a copiilor. În acest referat, vom explora de ce activitățile nonformale sunt esențiale, vom oferi exemple concrete de astfel de activități și vom concluziona asupra impactului lor pozitiv asupra dezvoltării copiilor.

**Importanța activităților nonformale**

Activitățile nonformale sunt esențiale pentru o educație holistică, care include dezvoltarea emoțională, socială și cognitivă a copiilor. Aceste activități oferă un mediu diferit față de învățământul tradițional, în care copiii pot învăța prin experiență și colaborare. De exemplu, prin participarea la jocuri de echipă, copiii învață să colaboreze, să comunice eficient și să își dezvolte abilitățile de leadership.

Un alt aspect important este faptul că activitățile nonformale permit copiilor să își exploreze interesele și pasiunile. Într-un mediu nonformal, copiii au libertatea de a alege activități care le plac, ceea ce le stimulează curiozitatea și dorința de a învăța. De asemenea, aceste activități contribuie la dezvoltarea încrederii în sine și a abilităților de rezolvare a problemelor.

**Exemple de activități nonformale**

1. Ateliere de artă și creație: Acestea oferă copiilor oportunitatea de a-și exprima creativitatea și de a dezvolta abilități artistice. De exemplu, atelierele de pictură, sculptură sau origami le permit copiilor să experimenteze diferite tehnici artistice și să își dezvolte abilitățile motorii fine.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

2. Jocuri educative: Jocurile de logică și puzzle-urile sunt excelente pentru dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor. Jocurile de rol, cum ar fi teatrul pentru copii, îi ajută să își dezvolte abilitățile de comunicare și să își înțeleagă emoțiile.

3. Activități sportive: Sportul nu doar că îmbunătățește sănătatea fizică, dar și încurajează spiritul de echipă și disciplina. Activități precum fotbalul, baschetul, dansul sau artele marțiale sunt modalități excelente de a învăța valori importante precum respectul, fair-play-ul și perseverența.

4. Tabere și excursii educative: Acestea oferă copiilor șansa de a învăța într-un mediu natural și de a descoperi lucruri noi despre lume. De exemplu, o tabără de vară în natură le poate învăța pe copii despre ecologie și importanța protejării mediului, în timp ce o excursie la un muzeu de științe poate stimula interesul pentru știință și tehnologie.

Un alt aspect important este faptul că activitățile nonformale permit copiilor să își exploreze interesele și pasiunile. Într-un mediu nonformal, copiii au libertatea de a alege activități care le plac, ceea ce le stimulează curiozitatea și dorința de a învăța. De asemenea, aceste activități contribuie la dezvoltarea încrederii în sine și a abilităților de rezolvare a problemelor.

**Avantajele activităților nonformale**

- Dezvoltarea abilităților sociale și emoționale: Activitățile nonformale încurajează colaborarea, empatia și comunicarea între copii, contribuind la formarea unor relații sănătoase și la dezvoltarea inteligenței emoționale.

- Stimularea creativității și a gândirii critice: Activitățile de artă și jocurile educative promovează creativitatea și capacitatea de a gândi critic. Copiii sunt încurajați să își exprime ideile și să găsească soluții inovatoare la probleme.

- Învățarea prin experiență: Participarea la excursii, tabere și proiecte practice le oferă copiilor oportunități de a învăța prin experiență directă, ceea ce poate fi mai memorabil și mai semnificativ decât învățarea teoretică.

- Promovarea sănătății fizice: Activitățile sportive sunt esențiale pentru menținerea unei stări bune de sănătate fizică. Sporturile dezvoltă coordonarea, forța și rezistența fizică, în timp ce încurajează disciplina și spiritul de echipă.

- Flexibilitate și adaptabilitate: Activitățile nonformale sunt mai flexibile și pot fi adaptate pentru a răspunde nevoilor și intereselor individuale ale copiilor. Aceasta le permite copiilor să învețe în propriul ritm și să exploreze diverse domenii de interes.

**Dezavantajele activităților nonformale**

- Lipsa de structură: Unele activități nonformale pot fi percepute ca fiind mai puțin structurate decât cele formale, ceea ce poate duce la lipsa de organizare și obiective clare.

- Resurse limitate: Organizațiile care oferă activități nonformale pot avea resurse limitate în ceea ce privește finanțele, materialele și personalul calificat, ceea ce poate afecta calitatea și diversitatea activităților disponibile.

Accesibilitate inegală: Nu toți copiii au acces la activități nonformale din cauza barierelor financiare, geografice sau culturale. Aceasta poate duce la inegalități în oportunitățile educaționale și de dezvoltare.

- Supravegherea insuficientă: În unele cazuri, activitățile nonformale pot fi supravegheate insuficient, ceea ce poate prezenta riscuri pentru siguranța copiilor, mai ales în activitățile care implică deplasări sau utilizarea de echipamente.

- Rezultate dificil de măsurat: Efectele pozitive ale activităților nonformale, cum ar fi dezvoltarea abilităților sociale și emoționale, pot fi mai greu de măsurat și de demonstrat comparativ cu rezultatele academice tradiționale.

**Concluzii**

Activitățile nonformale sunt un element vital al educației moderne, oferind copiilor experiențe de învățare valoroase și diversificate. Aceste activități nu numai că fac învățarea


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

mai plăcută, dar și contribuie la dezvoltarea unor abilități esențiale pentru viață. Cu toate acestea, este important să se recunoască și să se abordeze dezavantajele potențiale pentru a asigura că toți copiii beneficiază de aceste oportunități. Prin implicarea atentă și susținută a părinților și educatorilor, activitățile nonformale pot continua să fie o sursă inepuizabilă de bucurie și dezvoltare pentru copii.

**Bibliografie**

1. Cojocariu, V. M. (2012). Educația nonformală – repere teoretice și metodologice. Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza“.
2. Dumitru, I. (2008). Activități extracurriculare și educația nonformală. Editura Polirom.
3. Popescu, C. (2015). Impactul educației nonformale asupra dezvoltării copiilor. Revista de Pedagogie, 63(3), 45-57.
4. Zlate, M. (2004). Psihologia educației. Editura Polirom.
5. Ministerul Educației și Cercetării Științifice. (2010). Ghid pentru organizarea și desfășurarea activităților educative nonformale. București: Editura Didactică și Pedagogică.

## PREDAREA POVEȘTILOR PRIN METODE MODERNE

***Prof. Rădulescu Claudia***
***Palatul Copiilor Craiova - jud. Dolj***

Proiectul nostru propune o temă principală care fascinează orice copil ***storytelling*** - vorbind despre povești - și prin aceasta tema elevii noștri își vor extinde punctele culturale și vor putea promova patrimoniul național, devenind mai conștient de identitatea națională.

Cinci țări europene fac parte din proiectul **European Year of Cultural Heritage 2018**: Italia, Spania, România, Turcia și Polonia, care sunt parteneri timp de doi ani și care au în mod specific activități legate de dezvoltarea abilităților de comunicare a elevilor, îmbunătățirea incluziunii sociale, a competențelor digitale, lingvistice și a gândirii creative și active.

Fiecare țară implicată în acest proiect a făcut o analiză Swot și după compararea datelor identificate am stabilit că trebuie să ne încurajăm elevii încă de la vârste fragede în căutarea unor lumi magice specifice, aducând mereu imaginație în viața lor prin intermediul personajelor din basme și povești.

Am utilizat modelul lui Fleming de învățare a elevilor vizual, auditiv, kinestezic începând de la basme și povesti.

Tema proiectului este Storytelling Together, fiecare țară creând până acum trei povești cu rădăcini din folclorul național, plecând de la momentele principale ale subiectului, extinzându-le în întreaga poveste, fiind de asemenea redate prin imagini și ulterior elevii cu vârste între 7 și 11 ani redându-le în timpul unei scenete.

Ideea de bază a proiectului este aceea de a transmite și promova propriile tradiții, obiceiuri și valori, astfel împărtășindu-le cu alți elevi din diferite culturi, în cadrul unui context european.

Ideea principală a proiectului este de a dezvolta abilitățile de comunicare ale elevilor implicați în proiect și de a îmbunătăți cooperarea între școlile partenere europene.


**ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419**

Prin crearea de materiale adaptate pentru diversele stiluri de învățare, proiectul nostru îi face pe toți participanții să fie mai conștienți de abilitatea specifică de a învăța a fiecărui individ, dar și mai capabili să identifice fiecare stil de învățare dominant și să gestioneze procesul de învățare pentru a obține cele mai bune rezultate în ceea ce privește educația copiilor.

O alta idee a proiectului, în ceea ce privește profesorii, este de a-și schimba metodele de predare tradiționale, folosind metode noi și interactive pentru a motiva și stimula elevii cât de mult posibil.

Prin activitățile noastre din proiect, elevii vor acționa ca cetățeni activi și interesați, ca mesageri culturali din regiunile lor, datorită implicării lor active în elaborarea instrumentelor finale ale proiectului. Folosind prezentări și povești, vor dezvolta abilitățile de analiză, sintetizare a informațiilor, vor face activități de cercetare care le vor îmbunătăți și abilitățile de descoperire.

Fiecare poveste sau basm are eroi buni sau răi, dar și un final fericit, unde binele triumfă mereu așa că elevii noștri vor vrea să devină mai încrezători în căutarea viselor lor și vor deveni mai ales mai pozitivi și motivați în lupta pentru dorințele lor.

În proiectul nostru am implicat și elevi din familii cu experiență imigrantă, deoarece ei se confruntă cu provocări culturale. Alți elevi implicați în proiect au obstacole economice sau chiar am implicat elevi cu dificultăți de învățare într-o anumită perioadă de timp, care și-au pierdut interesul pentru studii, încercând prin acest proiect să-i punem față în față cu un subiect familiar cum sunt basmele și cu tehnologiile moderne și activitățile interactive sperând astfel să-și îmbunătățească motivația pentru învățare.

Proiectul promovează, de asemenea, incluziunea socială, prin intermediul său activitățile elevilor care sunt foarte talentați vor putea să lucreze împreună cu elevi care se pot confrunta uneori cu anumite probleme de sănătate, împreună reușind să construiască instrumentele proiectului.

Ne propunem să abordăm proiectul nostru către toate stilurile de învățare și către toți elevii iubitori de povești, teatru, pictură și limbi străine crezând cu tărie în potențialul fiecărui copil.

Activitățile proiectului nostru încurajează educația de la egal la egal la nivel de școală și, de asemenea, la nivel de școală la nivel internațional.

Și pentru că al nostru proiect se apropie cu pași repezi de final, vă prezentăm mai jos câteva rezultate ale noastre în acest proiect, și anume o poveste colaborativă - The Story of the Blind Emperor - pe care noi am realizat-o plecând de la câte un personaj din fiecare țară implicată în proiect, luând-ul pe King Arthur din Italia, pe Nastraddin Hoca din Turcia, un om foarte talentat și amuzant, iubit de toată lumea, apoi pe fiica lui Maese Perez din Spania, un organist a cărui pasiune era să imite cei mai mari muzicieni și pe Syrenka, frumoasa sirenă din Polonia, redând povestea prin imagini și în final punând-o în scenă de elevii noștri cu vârste cuprinse între 7 și 11 ani.

Acestea sunt imaginile realizate de elevii noștri la atelierul de pictură, imagini care redau povestea în limba engleză.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

# ECOSISTEMUL TERESTRU
# MEDIUL DE SAVANĂ

***Prof. Rotaru Anca Daniela***
***Palatul Copiilor Bacău, Filiala Onești - jud. Bacău***

Educaţia nonformală reprezintă orice activitate educaţională, intenţionată şi sistematică, desfăşurată de obicei în afara şcolii tradiţionale, al cărei conţinut este adaptat nevoilor individului şi situaţiilor speciale, în scopul maximizării învăţării şi cunoaşterii, şi al minimalizării problemelor cu care se confruntă acesta în sistemul formal.

UNESCO definește educaţia nonformală ca fiind constituită din „orice activităţi educaţionale organizate şi susţinute care nu corespund exact a ceea ce numim educaţie formală. Aceasta poate fi realizată în cadrul sau în afara instituţiilor de educaţie şi se adresează persoanelor de toate vârstele. Educaţia nonformală nu urmează un sistem ierarhizat şi poate diferi ca durată, fără a implica în mod obligatoriu certificarea rezultatelor învăţării“.

Educația nonformală presupune o nouă abordare a învățării prin activități interactive, motivante, antrenante și amuzante. Avantajele sale multiple înglobează bifarea tuturor


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

deprinderilor specifice sistemului tradițional de învățământ, cu un aport suplimentar de abilități câștigate în condițiile unei libertăți de exprimare.

Valorizarea educaţiei nonformale apare ca urmare a faptului că sistemul educaţional formal se adaptează într-un ritm prea lent la schimbările socio-economice şi culturale ale lumii în care trăim. De aceea, sunt întrevăzute şi alte posibilităţi de a-i pregăti pe copii/ tineri/ adulţi să răspundă adecvat la schimbările societăţii. Aceste ocazii de învăţare pot proveni nu doar din învăţământul formal, ci şi din domeniul mai larg al societăţii sau din anumite sectoare ale acesteia.

Argumentarea importanţei educaţiei nonformale în contextul educaţional general al educaţiei este interesant realizată de J. Fordham. Autorul adaugă educaţiei nonformale perspectiva economică, dincolo de orice aspecte ce ţin de şcoală, ca şi instituţie. Astfel este adusă în primplan nevoia corelării educaţiei cu piaţa muncii şi dificultatea adaptării sistemului formal de educaţie la schimbările socioeconomice . Un rol important revine altor tipuri de învăţare, cu accent pe educaţia nonformală. Este foarte importantă implicarea directă a grupului ţintă (a celor care învaţă) în planificarea şi organizarea conţinuturilor curriculare, pe baza principiului „de jos în sus” într-un context social dat şi asupra căruia aceştia pot exercita ulterior influenţă şi pot genera schimbarea.

Principiul participativ, care stă la baza filosofiei nonformalului, trebuie înţeles ca şi o participare la propria formare (înţelegerea nevoilor şi găsirea soluţiilor adecvate de instruire în domeniile respective) şi la viaţa comunităţii / a societăţii. Dacă în cazul educaţiei formale, curriculumul este impus, în cazul educaţiei nonformale acesta ar trebui negociat de grupul de cursanţi, astfel încât să răspundă cât mai bine nevoilor acestora.

În continuare propun un exemplu de activitate extrașcolară, desfășurată la Cercul de Protecția mediului/Ecologie pe care îl coordonez și la care elevii participă cu mare bucurie, implicare și dinamism:

## PROIECT DIDACTIC

**CERCUL**: ECOLOGIE SI PROTECTIA MEDIULUI
**GRUPA**: ÎNCEPĂTORI (NIVEL PRIMAR)
**UNITATEA DE ÎNVĂŢARE**: PLANTE ȘI ANIMALE. CARACTERISTICI.
**SUBIECTUL**: VÂNĂTOAREA COMORILOR - SAVANA
**TIPUL LECŢIEI:** Evaluare

**Scopul lecţiei:** indicarea nivelului de pregătire al elevilor, optimizarea activității didactice

**COMPETENŢE SPECIFICE**:

1.1 Să formuleze întrebări referitoare la realitățile observate în mediul înconjurător
2.1 Să observe elementele din mediul înconjurător

**COMPETENŢE DERIVATE:**

COMPETENŢE COGNITIVE

- CD1. Să rezolve corect în echipă cerințele jocurilor didactice propuse de profesor
- CD2. Să se încadreze în timpul alocat

COMPETENŢE PSIHOMOTORII

- CP1.Să utilizeze corect fișele de lucru distribuite
- CP2.Să completeze corect în spațiul destinat fiecărei fișe de lucru și să se încadreze în timp

COMPETENŢE ATITUDINALE (comportamentale si afective)

- CA1. Să coopereze în vederea dezvoltării spiritului de echipă și a randamentului (lucrul pe grupe)
- CA2. Să manifeste disciplină și autocontrol în lucru și în emoții


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

- CA3. Să manifeste inițiativă prin obținerea la nivelul grupei a unor rezultate foarte bune, găsirea unor ieșiri din situații neprevăzute și încurajarea în cadrul grupei
- CA4. Să manifeste spirit de echipă, stăpânire de sine într-o competiție corectă
- CA5. Să-și formeze competențe sociale și de lucru în echipă.

## *DEMERSUL LECȚIEI*

**METODE SI PROCEDEE DIDACTICE:**

1. Conversaţia euristică
2. Explicaţia
3. Expunerea
4. Exercițiul
5. Învățarea prin cooperare
6. Comparația
7. Joc didactic
8. Observație

**MIJLOACE DIDACTICE**

- Pentru activitate frontală: PC, Pachet cărți de joc cu animale
- Pentru activitatea pe grupe: fișe de lucru

**EVALUARE** - fișe de lucru, evaluare formativă, observare sistematică a activității și a comportamentului elevilor

**FORMA DE ACTIVITATE:**

- Activitate frontală combinată cu activitate pe grupe de elevi

**RESURSE** - temporale: 50 minute
- umane : clasa cu 10 elevi
- informaționale:

**Bibliografie**:

Barna,A.; Pop, I. – Suporturi pentru pregătirea examenului de definitivare în învățământ, Ed. Albastra, Cluj-Napoca, 2002

Ligia, S.; Gavrilă R.; Stoicescu, D. - Predarea-învăţarea interactivă centrată pe elev - Ed. a 2-a, rev., Ministerul Educaţiei, Cercetării şi Inovării. Unitatea de Management al Proiectelor cu Finanţare Externă, Bucureşti, 2009

**Surse internet**:

https://colecteazaselectiv.ro;
https://gefex.ro/ro/blog/beneficiile-reciclarii-sticlei-asupra-mediului-inconjurator/;
http://gandeste-verde.blogspot.com o/; http://www.anpcdefp.ro

## PROIECT DIDACTIC

**SUBIECTUL**: VÂNĂTOAREA COMORILOR - SAVANA
**TIPUL LECȚIEI**: evaluare

| CD | Etapele lecției și durata | Conținutul științific al lecției - situații și sarcini de învățare - | | Forme de organizare | Metode și procedee didactice | Mijloace de învățământ | Evaluare |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Activitatea profesorului | Activitatea elevului | | | | |
| | Organizarea clasei (2 min) | Notarea absentelor, stabilirea ordinii, organizarea grupelor de elevi, distribuirea materialelor necesare lecției. | Elevul de serviciu numește absenții. Elevii asculta cu atenție indicațiile | Frontal | Conversație | Fișa de lucru (harta) Anexa 2 | |

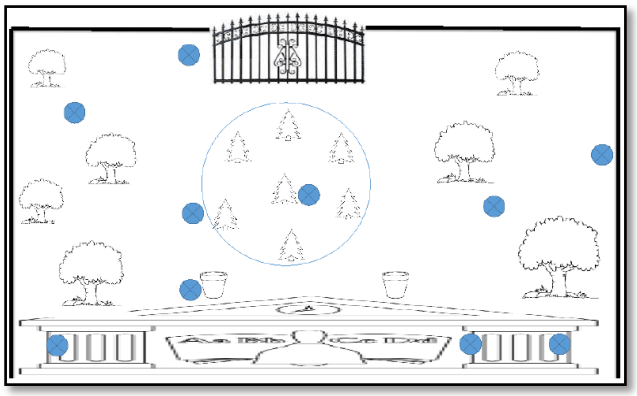

ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | profesorului și se conformează acestora, pregătindu-se pentru desfășurarea lecției. | | | | |
| | Precizarea conținutului ce urmează a fi verificat (3 min) | Profesorul informează elevii că vor participa la un joc didactic denumit „Vânătoarea comorilor”, în care vor trebui sa demonstreze cunoștințele însușite în lecția anterioară.<br><br>Profesorul prezintă competentele derivate într-un limbaj accesibil. | Elevii ascultă cu atenție explicațiile profesorului. | Frontal | Conversație<br>Expunere<br>Explicație | | |
| CD 1-2, CP 1-2, CA 1-5 | Verificarea conținuturilor însușite (40 min) | Profesorul explică elevilor modalitatea de desfășurare a jocului didactic în 3 etape:<br>1. Găsirea indiciilor si rezolvarea ghicitorilor<br><br>2. Rezolvarea Word Search Puzzle https://www.educaplay.com/learning-resources/18079368-van_toarea_comorilor.html<br><br>3. Selectarea imaginilor cu prădători/neprădători<br><br>Profesorul verifica cunoștințele dobândite de elevi prin jocul didactic. | 1.Elevii, ajutați de harta, vor porni intr-o cursa de găsire a indiciilor în curtea scolii.<br><br>Elevii rezolvă ghicitorile de pe biletele.<br><br>2.Elevii rezolva sarcina jocului didactic, apelând la răspunsurile de pe fisele de lucru cu ghicitori.<br><br>3.Elevii selectează imaginile conform cerinței.<br><br>Elevii se autoevaluează, sunt atenți la explicațiile profesorului. | Pe grupe<br>Frontal | Explicația<br><br>Joc didactic<br><br>Învățarea prin cooperare<br><br>Exercițiul<br><br>Comparație<br><br>Observație | PC<br>Fise de lucru (Ghicitori) Anexa 1<br><br>Fisa de lucru (Harta) Anexa 2<br><br>Pachet cărți de joc cu animale | Evaluare formativa<br>Observare sistematică<br>Autoevaluare |
| | Aprecierea rezultatelor (2 min) | Profesorul apreciază rezultatele elevilor, premiind elevii cu cele mai bune răspunsuri. | Elevii primesc diplome. | Frontal | Conversația | Diplome | |
| | Precizări pentru corectarea greșelilor și completarea lacunelor (3 min) | Profesorul corectează greșelile observate la elevi și completează eventualele lacune ale acestora. | Elevi sunt atenți la explicațiile profesorului. | Frontal | Explicație<br>Conversație euristică | | |


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

ANEXA 1 – GHICITORI
https://drive.google.com/file/d/11HwMSHe6xJdBan8-5iWDdTq-ZDuNl7OL/view?usp=sharing

ANEXA 2 – HARTA



**Webografie:**

https://www.nonformalsepoate.ro/index.php/educatia-nonformala/ce-este-educatia-nonformala
https://iteach.ro

# EDUCAŢIA NONFORMALĂ

***Prof. Sanda Iuliana-Lucia***
***Palatul Copiilor Craiova - jud. Dolj***

*Omul poate deveni om numai prin educaţie. El nu e nimic decât ceea ce face educaţia din el.*
*Immanuel Kant*

Educația nonformală, educația cu dragoste, este cea mai nouă abordare a învățării prin activități plăcute și motivante. Avantajele sale sunt multiple și înglobează bifarea tuturor deprinderilor specifice sistemului tradițional de învățământ, adăugând abilități câștigate în condițiile unei libertăți de exprimare maxime.

Educația nonformală reprezintă orice acțiune organizată în afara sistemului școlar (educația informală), prin care se formează o punte între cunoștințele predate de profesori și punerea lor în practică. Avantajul acestui tip de instruire constă în eliminarea stresul notelor din catalog, al disciplinelor impuse prin curriculum și al temelor obligatorii. Înseamnă plăcerea de a cunoaște și de a te dezvolta, de a-ți crea abilități, de a te dezvolta frumos.

Valorizarea educaţiei nonformale apare ca urmare a faptului că sistemul educaţional formal se adaptează într-un ritm prea lent la schimbările socioeconomice şi culturale ale lumii în care trăim. De aceea, sunt întrevăzute şi alte posibilităţi de a-i pregăti pe copii/ tineri/ adulţi să răspundă adecvat la schimbările societăţii. Aceste ocazii de învăţare pot proveni nu doar din învăţământul formal, ci şi din domeniul mai larg al societăţii sau din anumite sectoare ale acesteia.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

**Obiectivele educației non-formale**

Acest tip de educație nu urmărește să excludă educația informală, ci să completeze instruirea pur teoretică realizată de aceasta prin activitati atractive, adaptate nivelului și ritmului fiecăruia la care să aibă acces un număr cât mai mare de tineri. Obiectivele educației nonformale sunt:

- crearea de condiții pentru formarea profesională;
- sprijinul alfabetizării grupurilor sociale defavorizate;
- completarea orizontului de cultură din diverse domenii;
- asigurarea unui mediu propice exersării și cultivării diferitelor înclinații, aptitudini și capacități.

**Caracteristicile educației non-formale**

Specific educației nonformale este locația în care ea se desfășoară: într-un cadru instituționalizat, dar în afara școlii. Caracteristice acestui tip de educație sunt activitățile care contribuie la *perfecționarea individuală*.

Educatorul nonformal trebuie să dețină mai multă flexibilitate, adaptabilitate și rapiditate, dar și entuziasm pe care să-l insufle și elevilor. Acțiunile corespund strict intereselor, aptitudinilor dar și dorințelor participanților.

În plus, doritorii nu sunt obligați să se alăture programului și nu primesc calificative oficiale. Totuși, în funcție de formele de instruire nonformală, există și situații în care sunt acordate d*iplome și certificate de absolvire*.

Ce este special la acest tip de educație este faptul că indivizii, participanții sunt actorii activ implicați în procesul de învățământ/învățare. Metodele care sunt utilizate oferă tinerilor instrumentele necesare pentru a dezvolta în continuare abilități și atitudini (învățare prin practică). Educația "non-formală" nu este nestructurată, procesul de învățare non-formală este proiectat în așa fel încât creează un mediu în care cursantul este propriul arhitect în dezvoltarea competențelor sale. Metodele utilizate sunt foarte diferite de pedagogia utilizată în educaţia formală. În cazul educației nonformale accentul este pus pe învăţarea prin acţiune, învăţarea de la egali şi activitatea de voluntariat.

**Metodele vor fi centrate pe:**

- Participare (tinerii să participe în mod activ în cadrul activităților);
- Acțiune-orientată (există întotdeauna o idee centrală);
- Învățarea experiențială ( întotdeauna se trece printr-o experiență);
- Centrare pe elev (activitatea se bazează pe experiențele anterioare și cunoștințele tânărului);
- Cooperare în învățare (un grup de tineri își îndeplinește sarcinile necesare în colaborare);
- Munca în echipă (grupul este o sursă de învățare; membrii grupului să învețe unii de la alții);
- Rezolvarea problemelor (de multe ori există sarcini dificile);
- Rezolvarea conflictelor (rezolvarea conflictelor în cadrul grupului este o sarcină frecventă și o sursă valoroasă de învățare).

**Tipurile de educație nonformală**

În funcție de tipurile de activități desfășurate în cadrul educației non-formale avem:

- activități extradidactice: cercuri de discipline, ansambluri sportive și artistice, concursuri, olimpiade;
- activități extrașcolare: proiecte de ecologie și formare civică, excursii, acțiuni social-culturale (în clubul elevilor, la muzeu, la teatru, în biblioteci).

Educația nonformală le oferă tinerilor posibilitatea de a dezvolta valorile lor, abilitățile și competențele, altele decât cele dezvoltate în cadrul educației formale. Aceste


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

competențe (numite “soft skills"), includ o gamă largă de competențe interpersonale, cum ar fi: spirit de echipă, de organizare și de gestionare a conflictelor, conștientizare interculturală, leadership, planificarea, organizarea, coordonarea și rezolvarea problemelor practice, abilitățile, munca în echipă, încrederea în sine, disciplina și responsabilitatea. Întrucât aceste competenţe au relevanţă crescută în dezvoltarea personală a individului, contribuind deopotrivă la participarea activă în societate şi pe piața muncii, acestea sunt complementare celor achiziţionate prin educaţia formală.

Efectele educației nonformale sunt cele mai de lungă durată, informația fiind reținută fără stres și printr-o metodă distractivă pentru copil. Educația nonformală însoțește cu succes formarea educațională a tinerilor și rămâne una dintre variantele optime pentru susținerea placerii de cunoaștere și de afirmare profesională.

*„Jocul este cea mai bună forma de învățare!“*
Jean Piaget

**Bibliografie**

1. Joiţa Elena, V. Ilie, M. Vlad, E. Frăsineanu, Pedagogie şi elemente de psihologie şcolară, Editura Arves, 2003.
2. Cucoş C., Pedagogie, Editura Polirom, Iaşi, 2006.
3. Ionescu M., Radu I., Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj Napoca, 1995.
4. https://www.nonformalsepoate.ro/index.php/educatia-nonformala/ce-este-educatia-nonformala.
5. http://www.imparte.ro/Ajutor/Reintegrare-sociala/Educatia-non-formala-si-avantajele-sale-406.html.

## PROGRAMARE CREATIVĂ

***Prof. Vlad Nița***
***Clubul Copiilor Sighetu Marmației - jud. Maramureș***

Participarea la activitățile extrașcolare din cadrul Cluburilor și Palatelor Copiilor are un rol foarte important în suplinirea și întregirea activității curente din cadrul școlilor și nu numai. Activitatea din cadrul Cercului de Operare și programare pe calculator are ca principal obiectiv să stimuleze creativitatea elevilor, să formeze priceperi și deprinderi, bazându-se pe o programă adaptată local, la nivelul grupei și a dotărilor cercului.




ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

Mă străduiesc să fac învățarea programării distractivă, lăsându-i pe copii să-și scrie propriul joc de calculator, bazat pe propriile idei. Am descoperit că susținerea creativității prin codificare oferă copiilor un sentiment de bucurie, libertate și putere pe care nu le pot obține cu adevărat „în viața reală”. Acest lucru creează o curiozitate și o dorință de a afla mai multe.

Folosind învățarea bazată pe proiecte, mă asigur că fiecare copil reușește, în propriul ritm. Apoi, obțin validarea celorlalți, deoarece copiilor le place să-și împărtășească creațiile și se încurajează reciproc să învețe mai multe. Nimic nu se simte mai mult ca o victorie decât aprobarea colegilor pasionați de programare, ceea ce construiește stima de sine, încrederea și persistența în același mod.

Cel mai important lucru pentru succes este să te asiguri că toți copiii se distrează. Acest lucru îi menține pe deplin implicați în propriul lor proiect creativ. Apreciem toate ideile, le adaptăm pentru a putea fi transformate în instrucțiuni pentru calculator, corectăm greșelile din cod și ne încurajăm reciproc. Totul face parte din aventura lor de programare. Dacă se distrează în timp ce creează, îi ajută foarte mult să învețe!

Fiecare copil are propriile idei. Abordăm limbajele de programare pentru copii ca pe o cutie de creioane colorate. Ce de instrumente și câte posibilități de a le îmbina! Ce putem face cu ele? Să încercăm câteva lucruri și să aflăm! Odată ce sunt entuziasmați de ideea lor, îi ajut să scrie codul care să reproducă ceea ce și-au imaginat. Nici o misiune pe care le-am putea-o oferi nu va fi vreodată mai interesantă decât propriile lor idei. Este mai greu să predai în acest fel, dar bucuria copiilor când rulează programele și funcționează codul, face ca tot acest efort să merite.

Încerc să pun întrebări și să ofer sugestii, evitând pe cât posibil răspunsurile directe, astfel încât copiii să învețe procesul de „programare reală”, până când codul funcționează. Este puțin frustrant uneori, unii copii se descurcă bine în câteva săptămâni, alții necesită mai mult timp. Odată ce copiii realizează cu adevărat că pot învăța singuri, întregul univers al limbajelor de codificare le este deschis. Deoarece aceeași metodă pe care au învățat-o să stăpânească programarea în Scratch, va funcționa în C++, Python sau orice alt limbaj nou care apare.

Copiii descoperă că realizarea unui joc este poate cel mai bun instrument pentru a preda cea mai valoroasă abilitate dintre toate: perseverența. Recompensele vizuale sunt atât de grozave când ceva funcționează, iar la început totul merge destul de ușor, dar după câteva linii de cod, își dau seama că programarea este dificilă. Codificarea pentru copii este un ciclu rapid, iterativ al emoțiilor. Copilul va eșua înainte de a reuși – dar se simte incredibil când reușește! Atunci va dori să încerce din nou, un cod puțin mai provocator.

Le ofer elevilor îndrumări în timpul acestui ciclu emoțional și îi ajut să traverseze barierele emoționale. Scopul meu este ca ei să învețe să devină entuziasmați să se confrunte cu o problemă dificilă, să-și dezvolte gustul pentru succes și să asocieze sosirea unei provocări cu sentimentul iminent de reușită care se află chiar de cealaltă parte a acelei provocări. Programarea creativă poate să fie modalitatea perfectă pentru a învăța această abilitate de viață extrem de importantă, iar activitățile non-formale de la Palatele și cluburile copiilor, locul ideal unde se poate întâmpla acest lucru.




ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

# ASPECTS REGARDING THE DESIGN OF COMPUTER NETWORK IN NON-FORMAL EDUCATION

***PhD eng. VALEA PETRE***
***Club of Sports Students Adjud, Vrancea***
*Student Bălan Ion*
*Technical College „Anghel Saligny“’ Bacău*

SYMPOSIUM
FAGARAS CHILDREN’s CLUB
„WE WORK ON THE COMPUTER, CIRCULATION TO LEARN“ 16th edition
JUNE 1-2, 2024

## GOAL OF THE STUDY

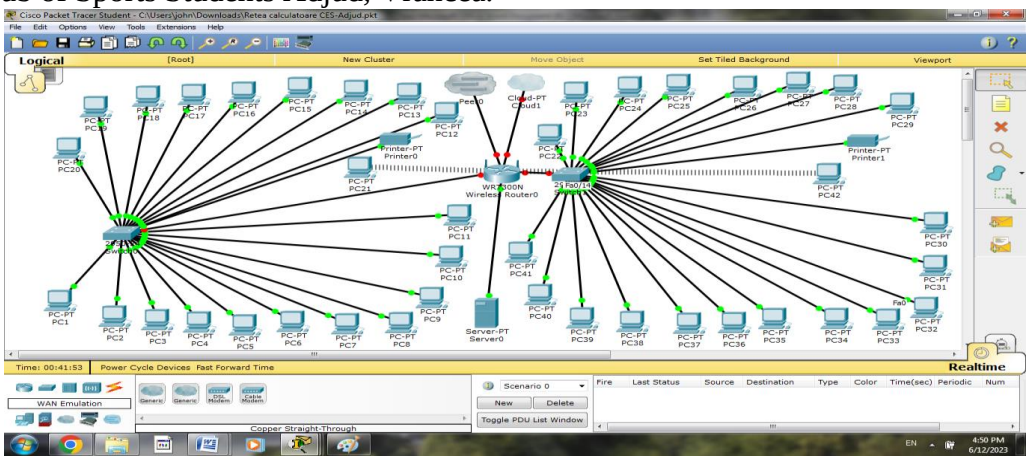
The main purpose of the work is to establish the design stages of a computer network in non-formal education that will contribute to the computer-assisted training of students in the profile circles, karting-road education and environmental protection-ecology.

## METHODOLOGY OF THE INVESTIGATION

In the framework of the research methodology and the design of the computer network *CN*, we used information from specialized literature, web sources and so on. The Cisco Packet Tracer Student package was successfully used to configure the *CN*. The result of the research is the implementation of a computer network at the karting circle - road education from the Club of Sports Students Adjud with extension to the environment protection-ecology circle.

## MAIN RESULTS FROM THE STUDY

- The work involves the design, conception, development of computer network variants that will be implemented at the karting-road education circle and at the environmental protection-ecology circle with the role of completing the computer-assisted training activity of the students.
- As a result of the research carried out on the *CN*, numerous original contributions resulted:
- - a monographic study was carried out regarding the design and implementation of *CN*;
- - a synthetic map of *CN* was created with applicability in various fields of activity;
- - a SWOT analysis specific to *RC* design was carried out;
- - a guide with *CN* design stages was created;
- - a *CN* specific to non-formal activity was designed and implemented for the first time at Club of Sports Students Adjud, Vrancea.





ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419

## CONCLUSIONS

• The contribution consists in proposing recommendations for the implementation of RC in other specialized circles and sections. The RC structure can also be implemented by other established sports circles and sections within the Club of Sports Students Adjud, Vrancea.

The implemented CN manages to satisfy the needs in terms of applications, traffic tests, simulations on karting circuits, data transfer and communication in ecological applications, etc.

## KEY REFERENCES

Computer-assisted training, non-formal education, LAN type network, computer network topologies.

**RO** *Notă: traducerea aparține redacției*

# ASPECTE PRIVIND PROIECTAREA CALCULATORULUI REȚEA ÎN EDUCAȚIA NONFORMALĂ

***dr. ing. Valea Petre***
***Clubul Elevilor Sportivi Adjud – jud. Vrancea***
Student Bălan Ion
Colegiul Tehnic „Anghel Saligny“’ Bacău

SIMPOZION
CLUBUL COPIILOR FĂGĂRAȘ
„PE CALCULATOR LUCRĂM, CIRCULAȚIE SĂ-NVĂȚĂM“ ediția a XVI-a
1-2 IUNIE 2024

## SCOPUL STUDIULUI

Scopul principal al lucrării este stabilirea etapelor de proiectare a unei rețele de calculatoare în educația non-formală care să contribuie la formarea asistată de calculator a elevilor din cercurile de profil, Karting-Educație rutieră și Protecția mediului - Ecologie.

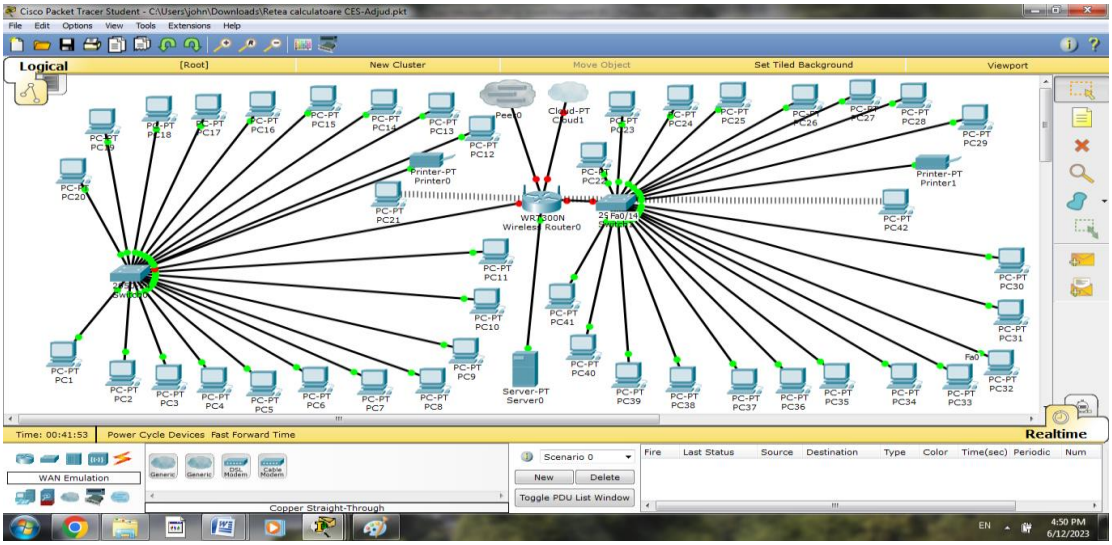
## METODOLOGIA INVESTIGAȚIEI

În cadrul metodologiei de cercetare și al proiectării rețelei de calculatoare CN, am folosit informații din literatura de specialitate, surse web și așa mai departe. Pachetul Cisco Packet Tracer Student a fost utilizat cu succes pentru a configura CN. Rezultatul cercetării este implementarea unei rețele de calculatoare la Cercul de Karting - Educație rutieră, de la Clubul Elevilor Sportivi Adjud, cu extindere la Cercul Protecția mediului - Ecologie.

## PRINCIPALELE REZULTATE DIN STUDIU

• Lucrarea presupune proiectarea, conceperea, dezvoltarea variantelor de rețea de calculatoare care vor fi implementate la Cercul de Karting - Educație rutieră și la Cercul de Protecție a mediului - Ecologie, cu rolul de a finaliza activitatea de formare asistată de calculator a elevilor.
• În urma cercetărilor efectuate asupra CN au rezultat numeroase contribuții originale:
• - a fost realizat un studiu monografic privind proiectarea și implementarea CN;
• - a fost realizată o hartă sintetică a CN cu aplicabilitate în diverse domenii de activitate;
• - a fost efectuată o analiză SWOT specifică proiectării RC;
• - a fost creat un ghid cu etapele de proiectare CN;
• - a fost conceput și implementat în premieră un CN specific activității non-formale la Clubul Elevilor Sportivi Adjud, Vrancea.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419




## CONCLUZII

• Contribuția constă în propunerea de recomandări pentru implementarea CR în alte cercuri și secții de specialitate. Structura CR poate fi implementată și de alte cercuri și secții sportive consacrate din cadrul Clubului Elevilor Sportivi Adjud, Vrancea.

CN implementat reușește să satisfacă nevoile în ceea ce privește aplicațiile, teste de trafic, simulări pe circuite de karting, transfer de date și comunicare în aplicații ecologice etc.

## REFERINȚE CHEIE

Instruire asistată de calculator, educație nonformală, rețea de tip LAN, topologii rețele de calculatoare.


ISSN 3008-3419 ISSN-L 3008-3419