



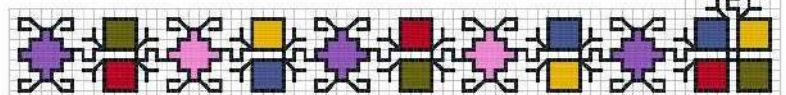
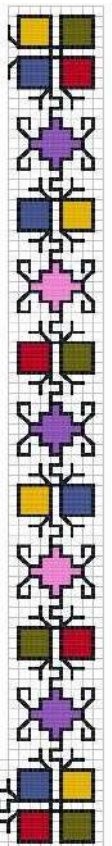
ISSN 2066 - 1347

NR. 17

IUNIE 2025



CASA COPIILĂRIEI





Inspectoratul Școlar Județean Dâmbovița

14.05/19.03.2015

Inspector,
Victoria TOMESCU

Coordonatori:

Prof. Dr. STAN ANA – MARIA
Prof. TORCICĂ GHEORGHİȚA
Prof. HEAȘCĂ CORINA-MIHAELA

Tehnoredactare și Prepress:

Prof. HEAȘCĂ CORINA-MIHAELA
Prof. TORCICĂ GHEORGHİȚA

Colectivul de redacție:

Prof. Dr. STAN ANA-MARIA
Prof. ANGHELACHE – VOICA GEORGIANA – LIVIA
Prof. ARZOIU LEONTINA FILOFTEIA
Prof. COBIANU CRISTINA ELENA
Prof. CURTAȘU PETRUȚA
Prof. DAN FLORENTINA
Prof. DINU MARINELA
Prof. DUȚĂ MARILENA TATIANA
Prof. FRĂȚOIU IONELA
Prof. HEAȘCĂ CORINA-MIHAELA
Prof. IOANA ANCUȚA ELENA
Ed. IONIȚĂ GEORGIANA ELENA
Ed. MITRESCU ELENA
Prof. MOICEANU MEDEEA
Prof. NIȚOI BEATRICE – ANDREEA
Prof. RADU CERASELA
Prof. RUSU ELENA ECATERINA
Prof. SIMION MIHAELA-VALENTINA
Prof. STAN FLORINA
Prof. ȘTEFAN ALINA-MIHAELA
Prof. TACU MARIA – MIRELA
Prof. TORCICĂ GHEORGHİȚA
Ed. VĂTĂMANU ALEXANDRA MIHAELA
Prof. VOLOC JENI – FLORIANA

CUPRINS

De la poveste... la schimbare - Importanța proiectului <i>Fiecare copil merită o poveste</i> în educația timpurie	4
Când copiii devin cercetători: experiențe autentice Reggio Emilia în grădiniță	6
Abordarea Reggio Emilia în grădiniță – un exemplu de bună practică.....	9
„Prietenii lui Pete Motanul” – Îmbunătățirea calității învățării prin asigurarea stării de bine a preșcolarilor	13
La grădi cu AI: joacă, magie și învățare.....	16
<i>Seminarul Internațional eTwinning „Improve education with AI”</i>	16
Diseminare –	16
Profilul de formare al absolventului un mijloc de îmbunătățire	20
a calității procesului instructiv-educativ	20
- exemple de bune practici	20
Abordarea jocului și exercițiului în educarea limbajului la preșcolari	24
Educația pentru comunicare și mass-media.....	27
„Să fim prieteni – Fără Bullying”.....	29
Introducerea educației STEAM în învățământul tradițional românesc	31
Piramida alimentelor – activitate extracurriculară	35
Copilăria – izvorul jocului, al imaginației și al devenirii	37
Modalități de integrare a „noilor educații”	39
în curriculum-ul școlar	39
Jocul – modalitate de exprimare a eului, de socializare, învățare, educare, dezvoltare .	43
Educația STEM în grădiniță.....	49
Rolul poveștilor terapeutice în dezvoltarea socio-emoțională a preșcolarilor.....	54
Rolul activităților extracurriculare în formarea armonioasă a copilului preșcolar	57
Noutăți în predarea din educația timpurie.....	60

De la poveste... la schimbare

Importanța proiectului *Fiecare copil merită o poveste* în educația timpurie

Director,
Prof. Dr. Ana-Maria Stan

Anul școlar 2024-2025 a însemnat pentru județul Dâmbovița un reper important în promovarea literației în educația timpurie prin includerea în cadrul pilotării proiectului *Fiecare copil merită o poveste*, proiect implementat de Asociația OvidiuRO în parteneriat cu Inspectoratul Școlar Județean Dâmbovița.

În lumea din ce în ce mai digitalizată de astăzi, promovarea lecturii în rândul celor mici reprezintă un pilon fundamental pentru dezvoltarea lor cognitivă, emoțională și socială. Proiectul *Fiecare copil merită o poveste* se înscrie în această viziune, având ca scop nu doar încurajarea dragostei pentru lectură, ci și transformarea modului în care educația timpurie este percepută și implementată în grădinițe.



Proiectul își propune să ofere tuturor copiilor oportunitatea de a avea acces la povești, indiferent de mediul socio-economic sau de resursele disponibile. Prin această inițiativă, se urmărește reducerea inegalităților în educație, promovarea culturii cititului și stimularea curiozității și dragostei pentru lectură încă din primii ani. În plus, poveștile devin un instrument valoros pentru dezvoltarea limbajului, a vocabularului și pentru formarea valorilor și a empatiei.

Prin intermediul sesiunilor de formare față-în-față și online, dar, mai ales, prin intermediul materialelor puse la dispoziție, cadrele didactice din educația timpurie dâmbovițeană au organizat activități de promovare a lecturii în grădinițe și în comunitate.

În acest context, Grădinița cu Program Prelungit Nr.14 Târgoviște a desfășurat o serie de activități menite să dezvolte abilitățile lingvistice ale celor mici, dar și pe cele sociale și

emoționale. Când copiii sunt expuși regulat la povești, vocabularul lor se îmbogățește, iar capacitatea de exprimare și înțelegere crește semnificativ. În plus, poveștile pot fi folosite pentru a discuta despre valori precum respectul, responsabilitatea sau perseverența, contribuind la formarea caracterului.

În primii ani de viață, fiecare copil traversează o etapă esențială în dezvoltarea sa cognitivă, emoțională și socială. Proiectul *Fiecare copil merită o poveste* reprezintă o inițiativă valoroasă, menită să încurajeze lectura și să ofere fiecărui micuț oportunitatea de a descoperi lumea prin povești.



Acest proiect a fost lansat cu scopul de a implementa activități interactive, ateliere de citire și de a oferi acces la o colecție variată de povești, încurajând atât educatorii, cât și părinții să devină parteneri activi în promovarea lecturii.

Unul dintre cele mai importante rezultate ale proiectului este schimbarea mentalității în privința rolului lecturii în grădinițe. Se pune accent pe abordări interactive, pe povestirea ca metodă de învățare și pe crearea unui mediu favorabil pentru dezvoltarea iubirii pentru carte încă de la vârste mici.

Proiectul *Fiecare copil merită o poveste* subliniază faptul că fiecare copil are dreptul la o poveste, la o experiență magică care să-i stimuleze mintea și sufletul.

Promovarea lecturii în grădiniță nu este doar o metodă de învățare, ci o investiție în viitorul educației și al societății. Cu ajutorul unor astfel de inițiative contribuim la crearea unui mediu educațional incluziv, inovator și orientat spre dezvoltarea fiecărui copil.

Bibliografie

1. Fitzgerald, J. (2012). *The Power of Reading Aloud in Early Childhood*. Early Childhood Education Journal, 40(2), 75-82.
2. Roth, W. M. (2014). *Learning to Read and Reading to Learn in Early Childhood*. Journal of Early Childhood Literacy, 14(3), 317-340.
3. UNICEF (2019). *Dezvoltarea timpurie a copiilor: o cheie pentru transformarea viitorului*. București: UNICEF România.

Când copiii devin cercetători: experiențe autentice Reggio Emilia în grădiniță

Profesor pentru educație timpurie Torcică Gheorghîța
Profesor pentru educație timpurie Heașcă Corina-Mihaela

Într-o dimineață de primăvară, o simplă întrebare a unui copil – „*Cum ar fi dacă am putea planta aici, în clasă?*” – a devenit punctul de plecare pentru o întreagă aventură educațională. Sub semnul abordării Reggio Emilia, fiecare întrebare, fiecare curiozitate și fiecare atingere devine ocazie de învățare profundă, integrată și autentică.

Un spațiu viu, pregătit pentru explorare

Amenajarea clasei a devenit un aliat al procesului educativ. Colțuri tematice, mese de lucru în grupuri mici, acces la materiale diverse – toate acestea au fost gândite pentru a susține autonomia și colaborarea. Fiecare copil a avut ocazia să aleagă, să combine, să imagineze, fără constrângeri formale.

Într-un cadru educațional care susține curiozitatea și inițiativa, copiii au început să planteze. Întâi timid, apoi cu entuziasm: au manipulat solul, au etichetat ghivecele și au vorbit cu seriozitate despre „grădina noastră din clasă”. Activitatea nu a fost doar despre botanică, ci despre responsabilitate, grijă, răbdare și curiozitate.



Materialele – punți spre cunoaștere

Un alt moment de fascinație a fost decorarea stelelor. Folosind capace, pietricele, bucăți de materiale textile sau naturale, copiii au creat colaje personalizate. Nu era doar artă. Era matematică (forme, simetrie), era știință (texturi, greutate), era dezvoltare personală (lucru în echipă, încredere în sine).



În tot acest proces, am văzut „cele 100 de limbaje” în acțiune: limbajul plastic, tactil, vizual, verbal, digital. Fiecare copil a fost liber să se exprime așa cum simțea – unii modelând, alții spunând povești, alții explicând cum și de ce au ales anumite materiale.

Când tehnologia devine instrument de învățare activă

Tabletele nu au fost doar un obiect pasiv de distracție, ci un pretext pentru învățare activă. Copiii au făcut fotografii ale obiectelor vestimentare din sală, au analizat, au discutat, au clasificat. Interacțiunile au devenit mai bogate, iar responsabilitățile – împărțite cu respect și interes. Un copil explica altuia cum să focalizeze imaginea, altul decidea ce poză să păstreze.

A fost o lecție de cooperare, dar și un pas către autonomie digitală – totul într-un cadru sigur și ghidat.



Documentarea: o oglindă a învățării

Documentarea nu a fost realizată doar de educatoare. Și copiii au devenit, la rândul lor, „povestitorii” propriilor experiențe. Au realizat fotografii, le-au analizat, au discutat despre ele și au povestit ce se întâmplă în fiecare imagine. Împreună am planificat crearea unui panou dedicat grădinii noastre, a unui album digital și a unei expoziții tematice care să reflecte întregul proces de învățare.

Documentarea nu a fost doar pentru părinți sau pentru portofoliu. A fost un proces de reflecție, asumare și exprimare. A fost o ocazie pentru copii să vadă cât au crescut, nu doar plantele din ghivece.



Concluzii

Folosind principiile Reggio Emilia, am descoperit că un copil învață cu bucurie atunci când spațiul îi oferă libertate, când materialele îi provoacă curiozitatea, când adultul devine partener și când fiecare întrebare e luată în serios.

Nu e nevoie de echipamente sofisticate. E nevoie de atenție la detalii, de timp real petrecut împreună și de încredere în capacitatea copiilor de a construi învățarea.

Iar când un copil spune: „*Planta mea e fericită pentru că am avut grijă de ea*”, știi că învățarea a avut loc la nivel profund – emoțional, cognitiv, social.

Bibliografie

1. Grădinița Clas. (n.d.). Abordarea Reggio Emilia. <https://gradinitaclas.com/abordarea-reggio-emilia/>
2. Edupedu.ro. (2018, iunie 12). *Abordarea Reggio Emilia și beneficiile ei*. Edupedu.ro. <https://www.edupedu.ro/abordarea-reggio-emilia-si-beneficiile-ei/>

Abordarea Reggio Emilia în grădiniță – un exemplu de bună practică

Profesor pentru educație timpurie Torcică Gheorghîța
Profesor pentru educație timpurie Heașcă Corina-Mihaela

Argument

În contextul dezvoltării unei educații centrate pe copil, abordarea Reggio Emilia s-a dovedit a fi un instrument valoros pentru stimularea învățării active, a exprimării personale și a gândirii critice la preșcolari. Prezentul exemplu de bună practică ilustrează aplicarea acestei abordări în cadrul unor activități desfășurate cu grupa de copii în diferite medii de învățare – natural, educațional și tehnologic.

Axarea învățării pe proces, nu doar pe rezultat

Activitățile propuse au avut ca punct de plecare curiozitatea naturală a copiilor. Vizita la Grădina Zoologică din Târgoviște a fost un catalizator pentru explorarea habitatelor și nevoilor animalelor. Observarea directă, completată cu discuții și descrieri, a activat interesul și capacitatea de reflecție a copiilor. Entuziasmul a fost vizibil mai ales când unii copii au vorbit pentru prima dată despre animale mai puțin cunoscute.



Într-o altă activitate, plantarea semințelor și discuțiile despre părțile plantei și condițiile de creștere au oferit un context ideal pentru înțelegerea ciclului de viață al plantelor. Impactul emoțional pozitiv și dorința de a continua activitatea au fost remarcabile.



Explorarea borcanelor cu lanterne și lightpad-uri a fost o ocazie excelentă pentru observarea detaliilor. Atingerea, jocul cu lumina și comparațiile au adus o dimensiune senzorială valoroasă, demonstrând eficiența abordării Reggio în stimularea învățării multisenzoriale.



Mediul educațional ca partener în învățare

Experiențele în afara sălii de grupă au reprezentat momente cheie pentru consolidarea cunoștințelor. Vizitele tematice și activitățile în natură, precum cele desfășurate în parteneriat cu Atelierul Verde din Lucieni (Dâmbovița), au stimulat gândirea logică și conexiunile între concepte.

Materialele atractive și tehnologia – cum ar fi lightpad-ul – au sporit capacitatea de concentrare și plăcerea descoperirii. Următorul pas va fi introducerea microscopului, pentru a diversifica și mai mult experiențele vizuale și de cercetare.

Cele 100 de limbaje ale copilului

Copiii au fost încurajați să se exprime în multiple moduri: prin desen, imitație, povestire, joc de rol, colaj și modelaj. De exemplu, după vizita la grădina zoologică, au desenat animalul preferat și au imitat sunetele specifice, ceea ce a favorizat exprimarea emoțiilor și dezvoltarea vocabularului. În alte activități, poveștile despre flori, colajele și jocurile de rol cu grădinari au susținut exprimarea creativă și lucrul în echipă. Un moment memorabil a fost desenarea insectelor și dramatizarea rolului de „micii exploratori”, unde fiecare copil a exprimat propria descoperire.

Documentarea pedagogică – reflecție și continuitate

Fotografiile, înregistrările audio și video, jurnalele vizuale și desenele copiilor au fost folosite ca instrumente de reflecție și revizuire. Acestea nu doar că au oferit o imagine completă a progresului, dar au permis și părinților să fie parte activă în procesul educațional. Mini-expozițiile și ideea creării unei cărți digitale cu pașii plantării reprezintă forme autentice de valorizare a învățării.

Componente transversale integrate cu succes

Activitățile au fost completate cu dimensiuni esențiale precum:

- Educația civică: aplicarea regulilor de comportament în spații publice;
- Educația ecologică: îngrijirea plantelor, respectul față de natură;
- Gândirea științifică: formularea de ipoteze, observarea detaliilor, utilizarea tehnologiei.

Copiii și-au exprimat empatia față de animale, au înțeles nevoile plantelor și au colaborat armonios în echipe. Multe întrebări au fost generate în mod natural, ceea ce confirmă dezvoltarea unei atitudini investigative.

Concluzii

Aplicarea abordării Reggio Emilia a demonstrat că învățarea profundă se realizează atunci când copilul este partener activ în descoperire. Activitățile prezentate au integrat armonios explorarea, expresivitatea, colaborarea, tehnologia și natura, într-un cadru educațional viu și autentic.

Reflecția constantă asupra procesului a permis îmbunătățirea continuă și planificarea unor experiențe de învățare și mai bogate în viitor. Această practică poate fi un model valoros pentru orice cadru didactic care dorește să susțină învățarea autentică, personalizată și profund ancorată în realitatea copilului.



Bibliografie

1. Edwards, C. P., Gandini, L., & Forman, G. (2012). *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Experience in Transformation* (3rd ed.). Santa Barbara, CA: Praeger.

„Prietenii lui Pete Motanul” – Îmbunătățirea calității învățării prin asigurarea stării de bine a preșcolarilor

Profesor pentru educație timpurie Nițoi Beatrice - Andreea

În fiecare zi, copiii poartă cu ei la grădiniță, emoțiile, curiozitatea și nevoia de a se simți înțeleși și în siguranță. Un copil care se simte acceptat, ascultat și valorizat este mult mai deschis către învățare, explorare și relaționare. Prin urmare, crearea unui mediu emoțional pozitiv și echilibrat devine o prioritate zilnică în activitatea educațională.

Pornind de la această premisă, am proiectat pentru grupa mare „Ștrumfii”, nivel preșcolar, activitatea cu tema „Prietenii lui Pete Motanul”, știind cât de mult îndrăgesc copiii acest personaj.

Scopul activității a fost consolidarea exprimării orale, prin formularea de propoziții simple și dezvoltate, precum și a deprinderilor de organizare a compoziției plastice prin diferite tehnici de pictură.

Activitățile propuse au fost următoarele:

- **Jocuri și activități didactice alese (etapa I):**

- ☐ **Joc de rol:** „De-a croitorii – nasturii magici” (coaserea nasturilor colorați pe șabloane din lemn cu ajutorul unui șnur)
- ☐ **Joc de masă:** „Culorile lui Pete Motanul” (observarea propagării luminii și a umbrelor prin nasturii colorați, la contactul cu masa luminoasă)



- ☐ **Construcții:** „Un oraș pentru Pete și prietenii săi” (suprapunerea și alăturarea



cuburilor din lemn și a altor materiale în vederea construirii unui oraș)

- **Activități pe domenii experiențiale:**

- ☐ **DLC – Educarea limbajului:**

Tema: „Pete Motanul și aventura cuvintelor”

Mijloc de realizare: *Joc didactic*



- ☐ **DEC – Educație artistico – plastică:**

Subiectul plastic: „Tenișii lui Pete”

Tema plastică: *pata de culoare*





- **Jocuri și activități didactice alese (etapa a II-a):**

- ☐ **Joc de mișcare:** „Pe urmele lui Pete Motanul”
- ☐ **Joc distractiv:** „Pete întreabă”

Activitatea propusă a dovedit că starea de bine a preșcolarilor este un factor important pentru succesul activității educaționale. Copiii care se simt acceptați și încurajați învață cu mai multă plăcere și mai multă eficiență.

Bibliografie:

- Breben, S., Goncea, E., Ruiu, G., Fulga, M., *Metode interactive de grup*, Editura Arves București, 2006.
- Ezechil, L., Lăzărescu, Păiși, M., *Laborator preșcolar, Ghid metodologic*, Editura V&I Integral, București, 2001.
- Mitu, F., Antonovici, Ș., *Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolar*, Editura Humanitas, 2005.
- ****Curriculum pentru educația timpurie* – Ministerul Educației Naționale, 2019.

Resurse educaționale deschise: <https://wordwall.net/ro/resource/88339170>

La grădi cu AI: joacă, magie și învățare
Seminarul Internațional eTwinning „Improve education with AI”
Diseminare –

Profesor pentru educație timpurie Stan Florina

Într-o eră dominată de tehnologie, educația nu mai este doar o chestiune de manuale și prelegeri frontale. Inteligența Artificială (IA) își face tot mai mult simțită prezența în grădinițe, școli, universități și platforme online, redefinind metodele de predare și învățare.

Scopul acestei prezentări este de a explora rolul inteligenței artificiale în educație, beneficiile acesteia, dar și posibilele riscuri, oferind totodată câteva exemple concrete de aplicare. Lucrarea de față a fost realizată în urma participării la Seminarul Internațional "Improve Education with AI", desfășurat în Tunisia în perioada 5–7 mai 2025. Experiența oferită de acest curs m-a ajutat să înțeleg mai profund cum poate fi folosită Inteligența Artificială pentru a îmbunătăți experiențele de învățare, adaptate la învățământul preșcolar. Prin ateliere interactive, exemple practice și discuții interdisciplinare, am descoperit potențialul real pe care IA îl are în sprijinirea copiilor, educatorilor și a întregului sistem educațional. În cele ce urmează, voi explora câteva dintre aplicațiile posibile ale inteligenței artificiale în grădinițe, alături de exemple concrete și idei de bună practică.



Dar mai întâi... Ce este IA? În loc de definiție, putem afirma că Inteligența Artificială este o ramură a informaticii care se ocupă cu dezvoltarea sistemelor capabile să îndeplinească

sarcini ce necesită, în mod obișnuit, inteligență umană. Printre acestea se numără recunoașterea vorbirii, luarea deciziilor, traducerea automată sau învățarea adaptivă.

Inteligența artificială poate fi un aliat valoros în grădiniță, sprijinind atât educatoarele, cât și copiii, prin activități interactive, personalizate și adaptate vârstei lor. De exemplu, aplicațiile bazate pe IA pot recunoaște vocea și răspunsurile copiilor, oferindu-le feedback instant în timpul jocurilor educative sau exercițiilor de pronunție. Asistenții vocali sau roboții educativi (precum Bee-Bot sau Mizou) pot fi folosiți pentru a-i învăța pe cei mici concepte de bază precum culori, forme, numere sau chiar pași simpli de programare. Totodată, IA poate monitoriza progresul individual al fiecărui copil, identificând automat zonele în care acesta întâmpină dificultăți și sugerând activități potrivite pentru a le depăși. Pentru cadrele didactice, platformele inteligente pot genera rapoarte personalizate despre evoluția copiilor și pot sugera activități adaptate nevoilor acestora. Astfel, IA nu înlocuiește educatorul, ci devine un partener care contribuie la crearea unui mediu de învățare mai captivant, mai eficient și mai adaptat fiecărui copil.

Sumarizând, putem extrage câteva avantaje generale ale utilizării IA-ului:

- Învățare personalizată: IA permite crearea unor programe de studiu adaptate nivelului, stilului de învățare și ritmului fiecărui elev.
- Evaluare automată: Testele și exercițiile pot fi corectate rapid și obiectiv.
- Feedback instant: Elevii primesc explicații imediate atunci când greșesc, ceea ce accelerează procesul de învățare.
- Accesibilitate crescută: Elevii cu dizabilități pot beneficia de soluții personalizate pentru învățare asistată.
- Reducerea sarcinilor administrative: Profesorii sunt ajutați de IA în organizarea materialelor, evidența notelor sau analiza progresului elevilor.

În urma participării la Seminarul Internațional Exemple de utilizare a inteligenței artificiale în educație "Improve Education with AI", desfășurat în Tunisia în perioada 5–7 mai 2025, am desprins câteva exemple despre cum poate fi aplicată IA în procesul educational. Mai precis, am alcătuit o listă cu instrumente IT pe care educatorii le pot folosi în desfășurarea activităților:

1. Kahoot – creare de quiz-uri/ joculețe interactive

Kahoot este o platformă distractivă unde copiii pot răspunde la întrebări sub formă de joc. Educatorii pot crea concursuri simple cu imagini și sunete pentru a verifica cunoștințele copiilor într-un mod interactiv.

2. Mizou – crearea unui chatbot personalizat, în stilul Chatgpt

Mizou este un chatbot prietenos care poate vorbi cu copiii și le poate pune întrebări personalizate. Acesta poate fi folosit pentru a exersa conversații simple sau pentru a stimula vocabularul.

3. Suno – generarea de cântece

Cu Suno, educatorii pot crea cântece personalizate despre animale, litere sau obiceiuri de igienă. Cântecele pot fi folosite în timpul orelor de activitate pentru a ajuta copiii să învețe prin muzică.

4. Arloopa – vizionare de animale în mărime naturală/ 3D

Arloopa aduce animalele în sala de clasă prin realitate augmentată, ca și cum ar fi reale. Copiii pot vedea, de exemplu, un elefant în mărime naturală și pot învăța despre el în mod vizual și captivant.

5. Padlet – creare de tabele

Padlet permite organizarea de idei, imagini sau fișe educative în tabele colorate. Educatorii pot folosi această platformă pentru a împărți animale, fructe sau obiecte pe categorii vizuale.

6. Recraft – generare de imagini

Recraft ajută la generarea de imagini personalizate pe baza unor descrieri simple. Educatorii pot crea cu ușurință ilustrații pentru povești sau jocuri educative.

7. Gamma – creare de prezentări

Gamma permite crearea de prezentări interactive și colorate, perfecte pentru vârsta preșcolară. Se pot include imagini, desene și sunete care mențin atenția copiilor.

8. StoryJumper – creare de povești în colaborare cu alți parteneri

StoryJumper permite copiilor să creeze povești împreună, adăugând personaje, imagini și text. Este o activitate excelentă pentru dezvoltarea limbajului și lucrul în echipă.

9. Leonardo.ai – creare de avatare

Cu Leonardo.ai se pot crea avatare digitale care să-i reprezinte pe copii în activități. Aceștia pot personaliza personajele pentru a se regăsi în povești sau jocuri.

10. Sketch Meta Demo Lab – animarea desenelor realizate de copii

Această platformă poate da viață desenelor făcute de copii, transformându-le în personaje animate. Este o modalitate creativă de a-i implica în povestiri interactive.

11. Steve.ai – creare de videoclipuri

Steve.ai generează videoclipuri educative pornind de la texte sau idei simple. Educatorii pot crea filmulețe scurte despre reguli de comportament sau povești cu personaje familiare.

12. Canva – editare de conținut artistic

Canva este o unealtă prietenoasă pentru realizarea de postere, invitații sau cărți ilustrate. Educatorii pot crea materiale vizuale atractive pentru decorarea clasei sau activități tematice.

Deși IA aduce numeroase beneficii, există și provocări:

- Dependența de tehnologie poate reduce interacțiunile umane esențiale în procesul educativ.
- Datele personale ale elevilor pot fi expuse riscurilor de securitate.
- Nu toate cadrele didactice sunt pregătite să utilizeze aceste tehnologii în mod eficient.
- Inegalități în accesul la tehnologie pot accentua decalajele educaționale.

Inteligența artificială are potențialul de a revoluționa educația, aducând inovații care pot îmbunătăți considerabil procesul de predare și învățare. Cu toate acestea, este esențial ca implementarea să fie făcută cu responsabilitate, asigurând echitate, protecția datelor și o integrare echilibrată între tehnologie și factorul uman. Exemplele propuse în acest referat evidențiază modul în care IA poate fi adaptată nevoilor reale din educație.

Bibliografie

1. Edwards, S., Nuttall, J., & Grieshaber, S. (2020). *Young Children and the Digital World: Research, Practice and Policy*.
2. Siraj-Blatchford, J., & Siraj-Blatchford, I. (2022). *Developing the Technology Capabilities of Young Children in Early Childhood Education*.
3. European Commission. (2023). *Ethical guidelines on the use of artificial intelligence (AI) and data in teaching and learning for educators*. <https://education.ec.europa.eu>
– Ghid practic destinat profesorilor, relevant pentru proiectele eTwinning.
4. OECD (2021). *AI and the Future of Skills, Volume 1: Capabilities and Assessments*. <https://www.oecd.org/education/ai-future-of-skills/>
5. UNESCO. (2021). *Artificial Intelligence and Education: Guidance for Policy-makers*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709>

Profilul de formare al absolventului un mijloc de îmbunătățire a calității procesului instructiv-educativ - exemple de bune practici

Profesor pentru educație timpurie Anghelache-Voica Georgiana Livia

În învățământul preșcolar, un aspect fundamental al educației este asigurarea unei dezvoltări armonioase a copiilor, iar acest lucru nu se poate realiza fără o atenție deosebită acordată stării lor de bine. Starea de bine a preșcolarilor este strâns legată de un proces instructiv-educativ de calitate, care să sprijine nu doar dezvoltarea intelectuală, dar și dezvoltarea emoțională, socială și fizică a acestora.

Profilul de formare al absolventului preșcolar reprezintă un cadru esențial care definește competențele pe care un copil trebuie să le dobândească la finalul educației preșcolare. Aceste competențe includ nu doar abilități cognitive, dar și emoționale, sociale și fizice, toate având un impact direct asupra stării de bine a copilului.

În acest context, există mai multe modalități de îmbunătățire a calității procesului educativ, care pun accent pe asigurarea unei stări de bine pentru preșcolari.

Promovarea educației socio-emoționale

Un exemplu de bună practică este integrarea activităților de tipul „Jocurilor de rol”, în care copiii își asumă diverse roluri și învață să își exprime emoțiile și să rezolve conflictele într-un mod pozitiv. De asemenea, încurajează copiii să participe la discuții deschise despre ce înseamnă „prieteniile” și „respectul”, pot contribui la consolidarea abilităților sociale și emoționale ale acestora.



Încurajarea învățării prin joc

La vârsta preșcolară, învățarea prin joc nu este doar o metodă eficientă de învățare, dar și o modalitate excelentă de a stimula starea de bine a copiilor. Jocul nu doar că le permite să învețe concepte noi, dar le oferă și oportunitatea de a se exprima creativ, de a explora și de a se distra, ceea ce are un impact direct asupra stării lor de bine.



Colaborarea strânsă cu părinții

Părinții pot contribui semnificativ la consolidarea unui mediu educativ pozitiv prin implicarea activă în activitățile educaționale ale copiilor și prin sprijinirea învățării acestora acasă.

Organizarea de întâlniri periodice între educatori și părinți, în care să se discute despre progresul copiilor și despre modalitățile prin care părinții pot susține dezvoltarea emoțională și cognitivă a acestora, contribuie la consolidarea relațiilor dintre educatori, părinți și copii și la crearea unui climat de încredere și colaborare.





Asigurarea unui echilibru între activitățile educaționale și timpul de relaxare

În cadrul procesului instructiv-educativ este esențial să se asigure un echilibru între activitățile educaționale și momentele de relaxare. Preșcolarii au nevoie de perioade de timp în care să se poată odihni și să se reîncarce pentru a putea face față provocărilor educaționale.

Pe lângă lecțiile și activitățile educaționale, educatorii ar trebui să integreze și momente de joacă liberă, unde copiii pot alege activitățile care le plac cel mai mult. De asemenea, activitățile de relaxare, cum ar fi citirea unei povești sau practicarea tehnicilor de respirație, contribuie la reducerea stresului și la îmbunătățirea stării de bine a preșcolarilor.



Concluzie

Îmbunătățirea calității procesului instructiv-educativ în învățământul preșcolar este un proces complex, care presupune nu doar învățarea de concepte academice, ci și dezvoltarea competențelor emoționale, sociale și fizice ale copiilor.

Prin crearea unui mediu educativ sigur și stimulat, promovarea educației socio-emoționale, încurajarea învățării prin joc, colaborarea strânsă cu părinții și asigurarea unui echilibru între activitățile educaționale și momentele de relaxare, educația preșcolară poate contribui semnificativ la asigurarea stării de bine a preșcolarilor. Astfel, profilul de formare al preșcolarului se va construi pe o bază solidă, care va sprijini dezvoltarea armonioasă a fiecărui copil.



Bibliografie

1. Otilia Clipa - "Educația preșcolară în România. Strategii de formare continuă".
2. Luminița Olteanu - "Educație și formare continuă. Strategii de intervenție și dezvoltare personală".
3. Viorica Trif - "Metode inovative de predare și învățare în educația timpurie".

Abordarea jocului și exercițiului în educarea limbajului la preșcolari

Profesor pentru educație timpurie Ioana Ancuța Elena

Educator puericultor Ioniță Georgiana Elena

Limbajul este una dintre componentele fundamentale ale sistemului psihic general-uman, calitatea în comunicare condiționând, la rândul ei, întreaga evoluție a copilului de astăzi, adolescentul și adultul din viitor. În măsura în care preșcolarul își creionează competența de a comunica verbal, asimilând un vocabular calitativ și diversificat, atunci se poate afirma faptul că acest copil poate inter-relaționa la nivel optim, eficient, educat.

Este ideal ca educatorul să identifice cele mai eficiente modalități de a-l determina pe preșcolarul să își formeze un limbaj optim. În acest sens, un rol extrem de important revine metodologiei didactice, care, din perspectiva pedagogiei moderne, este de preferat să fie una activ-participativă, centrată exclusiv pe copil și pe interesul educațional al acestuia. Din acest punct de vedere, specific educației timpurii, jocul, cu sub-forma sa exclusiv educativă –jocul didactic, respectiv, exercițiul, dar și simbioza joc-exercițiu constituie metode eficiente în stimularea, formarea, consolidarea și evaluarea limbajului la preșcolari.

Limbajul reprezintă unul dintre factorii psihici esențiali, vitali la nivelul dezvoltării oricărui individ. În cazul copilului de 3-6 ani, educarea limbajului și îndrumarea în sensul unei comunicări corecte din punct de vedere lexical, semantic, morfologic și sintactic reprezintă obiective majore ale educației timpurii, în condițiile în care aceasta, comunicarea, „trebuie percepută mai degrabă ca o necesitate interioară, decât ca un fenomen concret” .

La nivelul educației timpurii, un aspect fundamental pentru cadrul didactic constă în punerea în evidență a raportului de tip complementare dintre limbaj și comunicare; este logic faptul că actul comunicării „se realizează prin intermediul limbajului, dar depășește limitele funcționale ale acestuia prin capacitatea de a găzdui mijloace nelingvistice (...) limbajul reprezintă o formă limpezită și structurată de semne și simboluri prin care indivizii interacționează între ei și cu mediul”. Fundamentat, stimulat și dezvoltat prin metode și mijloace didactice moderne, inovative inedite pentru copil, „limbajul devine un vehicul ce transportă intenții, atitudini, un simplu mijloc de transmitere a informațiilor, care circulă fără

rezistență de la un sistem cognitiv la altul”. Un limbaj consolidat facilitează toate viitoarele asimilări ale preșcolarului, indiferent de disciplina de studiu.

Un aspect deosebit de important pentru preșcolari îl constituie calitatea și căile de asimilare a celor dintâi cunoștințe, în ceea ce privește limbajul și comunicarea. Pentru intervalul 3 - 6 ani, cele mai eficiente și frecvent aplicate metode didactice sunt jocul și exercițiul.

Din momentul venirii pe lume și ulterior perioadei pre-școlarității, principala activitate a copilului este jocul. Diferența apare atunci când preșcolarul face trecerea de la mediul familial, la cel educațional - grădinița și, automat, translatarea de la jocul din casă, haotic, distractiv, fără limite, la activitatea ludică de tip didactic, limitată, logică, desfășurabilă individual sau în echipă, supravegheată de educator. Preșcolarul devine implicat în mod preponderent activ-participativ în jocuri didactice, jocuri logice, jocuri de tip exercițiu care pun accent pe tot ceea ce reprezintă dezvoltarea limbajului și a comunicării.

Dincolo de abordarea individualizată a celor două metode didactice, jocul și exercițiul, se are în vedere, și utilizarea la fel de eficientă a simbiozei joc-exercițiu. Demersurile instructiv-educative bazate pe jocul-exercițiu îl atrag pe preșcolar, stârnindu-i interesul, curiozitatea și dorința de a se implica, de a se autodepăși și de a fi mai bun decât colegul. Educatorul trebuie pledeze pentru modernism și diversificare la nivelul metodologiei, al tipologiei sarcinilor de lucru și al mijloacele didactice: „atractivitatea se obține prin formele noi sub care se prezintă aceeași sarcină, prin folosirea de materiale didactice variate, prin alternarea unor sarcini cu altele de același grad de dificultate” .

Din punct de vedere psihic și al trăsăturilor de personalitate ale preșcolarilor, jocul-exercițiu pune accent pe următoarele aspecte: predarea / asimilarea de cunoștințe și noțiuni pe o bază solidă, consolidată a achizițiilor realizate anterior, fie ele teoretice și/sau practice; aplicarea unui grad de dificultate crescând ușor, neobservabil de către copil, pentru a se evita un nedorit blocaj psihic datorat unei sarcini de lucru care să depășească capacitățile educabilului; motivarea copilului în scopul implicării în activitate și stimularea dorinței de a fi activ.

Tipologia jocurilor - exercițiu este diversificată și ideal aplicabilă ciclului preșcolar de învățământ. Educatorul poate opta pentru orice tip de joc-exercițiu, condiția esențială fiind ca acesta să rezoneze cu tema activității, scop și obiective, nivel de cunoștințe și capacități de

înțelegere și asimilare specifice educabililor. Se poate vorbi despre următoarele tipuri de jocuri – exercițiu – *Figura 1*:



Figura 1: Tipologia jocului-exercițiu aplicabilă în preșcolaritate

Jocul didactic, în general, „asigură îmbinarea și toate tranzițiile spontane posibile între elementele distractive și cele de muncă de învățare, în ideea că, treptat, vor avea câștig de cauză cele din urmă, efortul de studiu realizat cu seriozitate și dus la bun sfârșit” – ceea ce pune în evidență specificul activității didactice în grădiniță. Similar metodei jocului-exercițiu, cel didactic implică și acești factori psihici – atenția, concentrarea, gândirea logică, creativitatea și imaginația, compararea, memoria fiind cei mai importanți în educarea limbajului. Exercițiul, la rândul său, reprezintă o metodă didactică de tip tradițional ca formă, dar adaptată din perspectivă evolutivă la nivelul noilor didactici și abordări metodologice. Eficientă în educarea limbajului, reprezintă „o modalitate de efectuare a unor operații și acțiuni mentale sau motrice, conștient și repetat, în vederea achiziționării sau consolidării unor cunoștințe și abilități”. Exercițiul se bucură de o vastă aplicabilitate în grădiniță, fiind eficient în predare, fixare și evaluare a cunoștințelor, abilităților, deprinderilor; acesta „contribuie la dezvoltarea operațiilor mentale, înțelegerea noțiunilor și teoriilor învățate, la sporirea capacității operatorii a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor”.

Pentru educarea limbajului la copiii preșcolari, trei dintre cele mai eficiente metode didactice frecvent utilizate sunt jocul-exercițiu, jocul didactic și exercițiul – modalități de lucru complexe, care, prin forma și conținutul devin mai mult decât o metodă didactică, și anume – o activitate instructiv-educativă propriu-zisă.

Bibliografie

1. Anton, I. (2015). *Filosofia comunicării*, Arad: Editura Universității „Aurel Vlaicu”.
2. Lovinescu, A.V. (1979). *Jocuri – exercițiu pentru preșcolari*, București: Editura Didactică și Pedagogică.
3. Pânișoară, I.O. (2004). *Comunicarea e eficientă*, Iași: Editura Polirom.

Educația pentru comunicare și mass-media

Profesor pentru educație timpurie Curtașu Petruța



Este deja evident faptul că, în ziua de astăzi, internetul și televizorul sunt două dintre cele mai frecvent utilizate resurse de către copii și adulți, deopotrivă. Mai ales copiii sunt cei care trebuie să aibă capacitatea de a prelua doar aspectele pozitive ale internetului și ale mass-media, în condițiile în care tentațiile sunt numeroase. Tocmai de aceea, educația pentru comunicare și mass-media are rolul de a forma elevilor anumite deprinderi și abilități:

- nu comunicăm cu persoane necunoscute pe rețelele de socializare;
- nu acceptăm cererile de prietenie ale persoanelor pe care nu le cunoaștem, care prezintă diferențe mari de vârstă sau care ni se par a avea un comportament ciudat, de asemenea ale persoanelor care au ca fotografie de profil peisaje, animale, oricare altă imagine derutantă;
- nu oferim nimănui detalii / nu facem postări legate de: adresă, număr de telefon, conturi bancare, date din cartea de identitate, școala unde învățăm, locul de muncă al părinților;
- nu imităm anumite gesturi, atitudini, fapte văzute pe internet sau la televizor (sărituri de la înălțime, acrobații, consumul anumitor substanțe, comportamente violente);
- nu dăm crezare site-urilor cu oferte și discount-uri, introducând date personale, inclusiv datele card-urilor bancare;

- adoptăm un comportament civilizată, un limbaj adecvat în cadrul oricărui tip de comunicare (scrisă sau vorbită), indiferent de modul în care ni se adresează cineva.

Pe această temă, exemplele de bună practică pot fi derulate sub mai multe forme:

❖ „ADEVĂRAT SAU FALS”

Cadrele didactice prezintă elevilor afirmații/negații pe tema dată, iar aceștia trebuie să spună care sunt adevărate și care sunt false. Exemplu: „Oferim adresa și numărul de telefon oricărei persoane care ne solicită acest lucru, pe Facebook” sau „Nu trebuie să fim precauți în a dialoga pe Instagram” - A/F”; răspunsul corect este „F”.

❖ „VIZIONĂM ȘI ÎNVĂȚĂM”

Elevilor li se pot prezenta, având ca sursă internetul, diferite filmări, știri, interviuri, ulterior vizionării aceștia urmând a diferenția părțile pozitive și părțile negative, argumentându-și opțiunile.

Exemplu: profesorul prezintă elevilor o filmare cu intervenția poliției între doi copii mai mari care se bat; de asemenea, copiilor li se poate propune spre vizionare alte știri despre copii în diferite situații și comportamentele lor rele sau bune.

❖ „ATENȚIE, SE FILMEAZĂ!” / „ATENȚIE, SE FOTOGRAFIAZĂ!”

Dat fiind faptul că, în zilele noastre, orice filmare sau fotografie poate fi realizată cu telefonul mobil, elevilor li se cere să realizeze o filmare de maximum 2-3 minute sau o fotografie în care să surprindă o atitudine / o faptă pozitivă, respectiv, una negativă, cele pozitive urmând a fi postate pe rețelele de socializare.

Elevul învață, astfel, să mediatizeze aspectele pozitive, frumoase, binele. Exemplu: aspecte pozitive – ajutorarea unui bătrân să treacă strada, oferire unei pâine unui om al străzii, adunarea unor resturi menajere de pe stradă și punerea lor în coșurile de gunoi; aspecte negative – traversarea pe culoarea roșu a semaforului; bruscarea unei persoane.

❖ „CUM NE COMPORTĂM?”

Sub forma unui joc de rol, cadrele didactice pun elevii în situații comportamentale, neprevăzute (ofense, adresări nu tocmai frumoase, șicane, violențe verbal – până la o limită, desigur) și le cere să răspundă acestor provocări pe un ton calm, civilizată, normal.

Bibliografie

1. Cucuș, C. (2002). *Pedagogie*, Iași, Editura Polirom.

„Să fim prieteni – Fără Bullying”

Profesor pentru educație timpurie Ștefan Mihaela Alina

Profesor pentru educație timpurie Dan Florentina

Într-o lume în care cu toții ne dorim respect, liniște și acceptare, prietenia este puntea care ne leagă unii de ceilalți și care poate opri bullyingul. Fenomenul de bullying – fie că este verbal, fizic sau online – lasă urme adânci asupra celor afectați, distrugând încrederea în sine și bucuria de a merge la grădiniță sau de a fi alături de alți copii.

Este important să înțelegem că fiecare persoană merită să fie tratată cu demnitate, indiferent de cum arată, cum vorbește sau din ce mediu provine. Alegând să fim prieteni, nu doar că oferim sprijin celor vulnerabili, ci și construim o comunitate mai unită, mai sigură și mai empatică. Acolo unde există prietenie sinceră, bullyingul nu are loc. De aceea, trebuie să promovăm înțelegerea, respectul și solidaritatea în toate mediile – fie la grădiniță, fie în familie sau online.

Grădinița este primul loc unde copiii învață să interacționeze cu alți copii, să împartă jucării, să respecte reguli și să-și exprime sentimentele. De aceea, activitățile organizate în grădiniță au un rol foarte important în prevenirea și combaterea bullyingului. Cu ajutorul jocurilor și exercițiilor interactive, copiii învață să fie prietenoși, să înțeleagă ce înseamnă respectul și să recunoască când un comportament nu este corect. Activitățile care promovează empatia îi ajută pe copii să se pună în locul celorlalți și să fie mai atenți la sentimentele colegilor.

Prin implicarea educatoarelor și a părinților în aceste activități, se creează un mediu sigur și cald, în care bullyingul este descurajat încă de la cea mai fragedă vârstă. Astfel, copiilor le crește încrederea în sine, dezvoltându-se armonios, fiind astfel pregătiți să devină persoane respectuoase și responsabile.

Scopul urmărit în activitățile realizate la grupă: Îmbunătățirea lucrului în echipă, concentrarea și încrederea în rândul copiilor.

Activitatea 1 – *Covorașul viu al copiilor*: Toți copiii stau întinși pe jos, pe covor, aproape unul de celălalt, cu brațele întinse deasupra capului. Împreună formează un covor viu. Apoi, lăsăm fiecare copil să se rostogolească încet, întins peste toți ceilalți. Copilul care

se rostogolește ține *Ursulețul prietenos* deasupra capului. Prima data, au încercat această activitate cu ajutorul nostru, după care au continuat jocul până la ultimul participant.

Activitatea 2 – Degetele haioase: Un joc în care copiii se salută cu degetele de la picioare în multe feluri diferite. Toți copiii stau jos, în cerc, cu picioarele întinse spre mijlocul cercului. Acum degetele de la picioare se salută unele pe altele în moduri diferite:

Degete mici	Toți copiii își mișcă degetele de la picioare.
Degete mari	Toți copiii salută legănându-și tălpile.
Degete fericite	Toți copiii sar.
Degete morocănoase	Toți copiii își răsucesc degetele și fac o față morocănoasă.
Degete timide	Degetele încearcă să se ascundă unul în spatele celuilalt.

Activitatea 3 – Zborul în cerc: Toți copiii stau așezați într-un cerc. Trebuie să fie suficientă distanță între ei pentru a-și putea întinde brațele ca aripile. Toți copiii se țin de mâini. Avionul se ridică de pe pistă și toată lumea se înclină pe spate. Odată ce avionul e sus în aer, toți copiii revin la poziția dreaptă și se mișcă dintr-o parte în alta ca un avion care plutește în aer. Pentru a face jocul distractiv, se trag de mâini pentru a face zborul puțin agitat. Putem, de asemenea, să lovim goluri de aer și să facem viraje bruște. Când avionul aterizează, toți preșcolarii se apleacă înainte până ce avionul se oprește și se pot ridica să-l aplaudăm pe căpitan.

Activitatea 4 – Activitate cu părinții: Rugăm părinții să se aranjeze într-o linie, spunându-le că scopul acestei activități este de a se cunoaște mai bine. Atunci când vom citi o afirmație, cei care răspund afirmativ, vor face un pas înainte. După fiecare afirmație, putem discuta mai multe detalii legate de subiect.

Exemple de afirmații: Fac un pas înainte cei care: S-au născut la 29 februarie./Au un câine./Au o pisică./Sunt voluntari într-o organizație./Au publicat un articol în presă. /Le place pizza.

Bibliografie

1. *Să fim prieteni - Free of Bullying, Carte de activități, 3-6 ani*, Fundația Mary și Salvați Copiii Danemarca, 2020.
2. *Să fim prieteni - Free of Bullying, Ghid pentru specialiștii din educație*, Fundația Mary și Salvați Copiii Danemarca, 2020.

Introducerea educației STEAM în învățământul tradițional românesc

Profesor pentru educație timpurie Frățoiu Ionela

Învățământul românesc tradițional reprezintă forma clasică a educației din România, așa cum a fost practică timp de decenii, înaintea reformelor moderne. Acest sistem se caracteriza printr-o structură rigidă, discipline stricte și accent pe transmiterea de cunoștințe teoretice.

Profesorul era figura centrală a clasei, având autoritate absolută și fiind respectat de elevi. Predarea se făcea în mod frontal, de la catedră, iar interacțiunea era limitată. Manualele erau unice și aprobate de stat, ceea ce oferea uniformitate, dar și o lipsă de diversitate în abordare.

Evaluarea elevilor era bazată în principal pe memorare și note, cu examene care aveau un rol decisiv. Deși acest tip de educație a oferit o bază solidă multor generații, era mai puțin adaptat nevoilor individuale ale elevilor și schimbărilor sociale rapide.

Așadar, învățământul tradițional românesc a avut rolul său important în formarea intelectuală a tinerilor, dar are limite în raport cu cerințele educației moderne.

Educația STEAM este un model educațional modern care integrează cinci domenii esențiale: Știință (Science), Tehnologie (Technology), Inginerie (Engineering), Artă (Arts) și Matematică (Mathematics). Acest tip de educație încurajează gândirea critică, creativitatea, colaborarea și rezolvarea de probleme, fiind axată pe aplicarea practică a cunoștințelor.

Educația STEAM, acronim pentru Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics, reprezintă un model educațional modern care pune accent pe dezvoltarea competențelor transdisciplinare și a gândirii critice. În ultimii ani, România a început să adopte acest model, urmărind alinierea sistemului educațional la standardele internaționale și la cerințele unei piețe a muncii aflate într-o continuă transformare.

Educația STEAM face parte din educația non-formală, ce își propune să promoveze și utilizeze metode de predare bazate pe știință, investigare și analiză directă. Scopul acestei abordări este de a crea un mediu de învățare în care copiii să își folosească abilitățile din cele 5 domenii mai sus enumerate pentru a rezolva probleme tangibile. Cu alte cuvinte, educația STEAM încurajează copiii să descopere soluții inovative printr-o varietate de opțiuni.

Educația STEAM mai e atrăgătoare și prin faptul că încurajează creativitatea și imaginația și îi plasează pe copii în poziția de cercetători și oameni de știință prin intermediul jocurilor. De aceea, există o mulțime de jocuri STEAM menite să stârnească curiozitatea științifică, tehnologică, inginerescă și matematică.

Prin abordarea STEAM, elevii sunt implicați în proiecte interdisciplinare care le dezvoltă atât competențele tehnice, cât și cele artistice și sociale. De exemplu, un proiect poate îmbina cunoștințe de programare, design grafic și matematică pentru a crea o aplicație interactivă.

Rezultatul acestui mix de știință și artă propune un mediu de învățare atractiv pentru participanții la acest tip de educație, unde se pune accent pe aplicarea metodelor învățate în viața de zi cu zi.

Educația STEAM este tot mai promovată în școli pentru a pregăti elevii pentru profesiile viitorului, într-o lume aflată în continuă schimbare tehnologică și culturală. Este un pas important spre o educație mai dinamică și adaptată realității moderne.

Spre deosebire de educația tradițională, educația STEAM este despre învățare mixtă, ce le demonstrează copiilor cum o teorie științifică poate fi aplicată în viața de zi cu zi.

Un alt aspect ce diferențiază educația STEAM de lecțiile clasice, predate de profesori în sistemul de învățământ clasic, este modul proactiv de desfășurare a activităților. Educația STEAM este o metodă activă, aplicabilă, constructivă, de a învăța prin încercare și contribuție. Observația, adresarea întrebărilor, formularea ideilor și punerea acestora în practică sunt bazele educației STEAM.

În contextul globalizării și al revoluției digitale, autoritățile române și organizațiile non-guvernamentale au realizat nevoia de reformă în sistemul educațional. Primele inițiative concrete privind educația STEM (fără "Arts") au apărut după 2010, prin parteneriate cu universități, companii din IT și ONG-uri. Ulterior, conceptul a evoluat spre STEAM, incluzând componentele artistice și creative, esențiale pentru dezvoltarea unei gândiri inovatoare.

Printre actorii importanți care au susținut introducerea educației STEAM în România se numără:

Ministerul Educației și Cercetării – prin proiecte-pilot și reforme curriculare, Fundații și ONG-uri – precum Teach for Romania, Centrul de Evaluare și Analize Educaționale,

Asociația Techsoup, Companii private – cum ar fi Microsoft, Google sau Orange, care au susținut ateliere, laboratoare digitale și resurse educaționale.

Implementarea educației STEAM s-a realizat treptat, prin mai multe inițiative:

- Programe extracurriculare și opționale: Proiecte precum „Școala Altfel” au fost folosite pentru ateliere STEAM.
- Laboratoare digitale: Unele școli au fost dotate cu imprimante 3D, roboți educaționali și table interactive.
- Formarea profesorilor: Au fost organizate cursuri de perfecționare pentru cadrele didactice, axate pe metode interactive și colaborative.
- Curriculum integrat: În unele școli-pilot, s-au introdus proiecte interdisciplinare care combină științele exacte cu arta și creativitatea.

Implementarea educației STEAM a avut mai multe efecte pozitive asupra procesului educațional: creșterea motivației elevilor – elevii s-au arătat mai interesați de învățare datorită activităților practice și colaborative; îmbunătățirea competențelor digitale și tehnice – abilitățile de programare, gândirea algoritmică și utilizarea tehnologiei au fost dezvoltate încă din ciclul gimnazial; stimularea creativității și gândirii critice – prin îmbinarea artelor cu științele, elevii au învățat să găsească soluții inovatoare la probleme reale; formarea de competențe pentru viitor – elevii sunt mai bine pregătiți pentru meseriile viitorului, multe dintre ele implicând domenii interdisciplinare.

Cu toate beneficiile evidente, introducerea educației STEAM s-a lovit și de obstacole: lipsa resurselor materiale în multe școli, mai ales în mediul rural; rezistența la schimbare din partea unor cadre didactice neobișnuite cu metodele moderne; acces inegal la formare și tehnologie, ceea ce creează discrepanțe între elevi.

Activitățile STEAM nu vor transforma copiii reticenți în oameni de știință, ingineri sau programatori în miniatură, dacă asta va fi unica contribuție în educația sa. Dar, cu siguranță vor reuși să dezvolte copiii abilități precum: gândirea critică, colaborarea, comunicarea, încrederea și creativitatea, ce îl vor ajuta pe tot parcursul academic și chiar mai departe de atât, în joburile viitorului.

Educația se află într-un proces de evoluție continuă și se adaptează zilnic la nevoile copiilor pentru a-i ajuta să devină adulți inteligenți și ușor adaptabili schimbărilor. În acest context, educația STEAM îi ajută pe copii să pună în valoare cunoștințele acumulate la școală și să fie capabili să le utilizeze în folosul lor și a unei lumi mai bune.

Ca o concluzie se poate afirma faptul că educația STEAM reprezintă un pas important în modernizarea învățământului românesc. Prin accentul pus pe interdisciplinaritate, gândire critică și creativitate, acest model oferă elevilor oportunități reale de a se adapta la provocările societății moderne. Deși mai sunt pași de făcut pentru o implementare largă și echitabilă, impactul pozitiv este deja vizibil în școlile care au adoptat această abordare. Educația STEAM este o șansă pentru modernizarea reală a sistemului educațional românesc.

Deși procesul este anevoios și inegal, succesul inițiativelor locale arată că elevii răspund pozitiv la provocări interdisciplinare, dezvoltându-și creativitatea și competențele tehnice necesare pentru viitor.

Bibliografie

1. Ministerul Educației Naționale – *Curriculum național și inițiative privind integrarea noilor tehnologii în educație*, 2018-2023.
2. European Schoolnet – *"The Future of Education: How STEAM is Changing Schools in Europe"*, raport 2022.
3. Programul Erasmus+ România – *Raport anual 2022 privind proiectele educaționale STEAM*.
4. Digitaliada, Fundația Orange România – *"Transformarea educației prin tehnologie în școlile din mediul rural"*, 2021.
5. World Economic Forum – *"Skills of the Future: The Role of STEAM in Education"*, 2020.
6. https://didacto.ro/educatia-steam-10-activitati-de-invatare-inteligenta/#elementor-toc_heading-anchor-1
7. <https://edict.ro/importanta-educatiei-steam-in-gradinita/>
8. <http://www.editura.ubbcluj.ro/bd/ebooks/pdf/4181.pdf>

Piramida alimentelor – activitate extracurriculară

Profesor pentru educație timpurie Duță Marilena Tatiana

Activitățile extracurriculare vizează de regulă acele activități cu rol complementar orelor clasice de predare- învățare. Aria lor e dificil de delimitat. Pot fi excursii și vizite la muzee, cinematografe, teatre, operă, balet, pot fi excursii și vizite la instituții publice sau alte obiective de interes comunitar, pot fi vizite la alte școli, pot fi activități artistice, de hobby, cluburi tematice și echipe sportive, pot fi activități legate de un ziar sau post de radio al școlii, activități legate de protecția mediului.

Activitățile extracurriculare reprezintă un element prioritar în politicile educaționale întrucât au un impact pozitiv asupra dezvoltării personalității copilului, asupra performanțelor școlare și asupra integrării sociale în general.

Domeniul extracurricular acoperă o arie foarte largă de activități, cu o tipologie extrem de variată. Nu se desprinde o definiție comună a acestora sau măcar o operaționalizare, prin indicarea activităților concrete care ar intra în sfera celor extracurriculare. Limitele a ceea ce înseamnă extrașcolar sau se încadrează în sfera activităților extrașcolare nu sunt clare. Această situație are și efecte pozitive – o arie largă de activități, oportunități creative și inovative în acest sens, dar și efecte negative – neexistând o operaționalizare clară, competențele dezvoltate, rezultatele acestor activități devin dificil de măsurat și evaluat.

Indiferent de nivelul de trai, de tipul comunității și orice altă caracteristică, activități extracurriculare trebuie să se facă.

Activitățile extracurriculare ar putea fi clasificate după conținutul lor științific, cultural-artistic, umanitar, ecologic, moral-civic, tehnic-aplicativ, turistic, sportiv, sau caracterul recreativ. Aceste tipuri de conținut se suprapun, nefiind mutual exclusive, prin urmare întâlnim frecvent situații în care o activitate poate fi încadrată în mai multe categorii de conținut. Cele mai plăcute activități și menționate cu mult entuziasm sunt excursiile. Acestea au caracter atât turistic, cât și recreativ, oferă copiilor ocazia de a ieși din perimetrul local și de a cunoaște și alte locuri (există destui copii care „nu au văzut marea, nu au văzut

muntele”). Pot fi, de asemenea, tabere care să conțină la rândul lor alte tipuri de activități extracurriculare.

Cele mai multe dintre acitivitățile extracurriculare sunt activități făcute cu sufletul, mai mult decât pentru că „trebuie” (există presiune de la forurile superioare). Cadrele didactice, ca și copiii sau părinții, trebuie să se bucure de activitățile pe care le organizează sau la care participă.



Copilăria – izvorul jocului, al imaginației și al devenirii

Profesor pentru educație timpurie Moiceanu Medeea Ioana

Profesor pentru educație timpurie Radu Cerasela



Copilăria este perioada cea mai fascinantă din viața omului – un timp magic al descoperirilor, al învățării prin joc, al emoțiilor sincere și al bucuriei de a trăi clipa. În grădiniță, lumea copilului este construită pe temelia jocului, unde fiecare activitate devine o oportunitate de învățare, dezvoltare și formare a personalității.

Jocul, în toate formele sale, este limbajul copilului mic. Prin el, copilul învață să comunice, să relaționeze, să exploreze și să experimenteze. Activitățile educaționale desfășurate în mediul preșcolar valorifică potențialul ludic al copilului și transformă învățarea într-o experiență atractivă, adaptată vârstei și nevoilor sale.

În grădiniță, imaginația este cultivată și încurajată. Copilul este încurajat să viseze, să creeze povești, să deseneze lumi dincolo de realitate și să-și exprime liber gândurile. Acest spațiu al fanteziei nu este doar o evadare, ci un mediu fertil pentru dezvoltarea gândirii, a limbajului și a inteligenței emoționale.

Mediul educațional preșcolar joacă un rol fundamental în dezvoltarea copilului. Este locul în care se formează primele deprinderi sociale, unde se conturează caracterul, unde învățarea are loc prin trăire, implicare și joacă. Prin activități atent planificate, cadrele

didactice modelează comportamente, stimulează curiozitatea și cultivă valori esențiale precum prietenia, respectul, răbdarea sau responsabilitatea.

Copilul are nevoie să fie văzut, ascultat și valorizat. Educatoarea devine o prezență de încredere, un ghid care sprijină dezvoltarea emoțională, cognitivă și socială a copilului. Prin comunicare empatică, prin activități personalizate și prin respectarea ritmului individual de învățare, fiecare copil se simte înțeles și acceptat.

Nu putem vorbi despre copilărie fără a vorbi despre familie. Parteneriatul cu familia este esențial în procesul educațional. Prin implicarea părinților în viața grădiniței, prin colaborare și deschidere, se creează un cadru coerent și echilibrat, în care copilul evoluează în siguranță.

De asemenea, mediul fizic al grădiniței influențează major starea de bine a copilului. Spații luminoase, colorate, cu materiale educative atractive și adaptate nevoilor copiilor stimulează creativitatea, jocul și învățarea. Amenajarea centrelor de interes, prezența colțurilor de lectură, a zonelor de construcție și a spațiilor pentru joc simbolic contribuie la dezvoltarea armonioasă a celor mici.

În concluzie, copilăria este temelia întregii vieți, iar educația timpurie este cheia unei dezvoltări armonioase. Prin joc, imaginație și afecțiune, copilul devine treptat un om încrezător, echilibrat și pregătit să înfrunte lumea. Grădinița este nu doar o instituție educațională, ci un adevărat univers al descoperirii, al formării și al iubirii.

Bibliografie

1. Dewey, J. (2007). *Democrație și educație*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
3. Piaget, J. (2000). *Psihologia copilului*. București: Editura Trei.
4. Siraj-Blatchford, I. & Sylva, K. (2004). *Researching pedagogy in English pre-schools*. *British Educational Research Journal*, 30(5), 713–730.

Modalități de integrare a „noilor educații” în curriculum-ul școlar

Profesor pentru educație timpurie Cobianu Cristina Elena

După cum am observat care sunt „noile educații” ca soluții optime la problemele lumii contemporane, este necesar să analizăm modalitățile prin care acestea pot deveni parte integrantă a curriculum-ului educațional. Trebuie să menționez faptul că aceste „noi educații” este foarte important a se implementa în cadrul curriculum-ului ținându-se cont de ciclul educațional (preșcolar, primar, gimnazial, liceal), dar mai ales de nivelul de înțelegere al copilului.

Trebuie remarcat faptul că metodologia aferentă inserării „noilor educații” în curriculum-ul școlar atinge o paletă extrem de largă de dimensiuni - intelectuale, morale, etice, estetice, fizice, psihice – astfel încât elevul să devină un individ complet și complex din punct de vedere al însușirii cunoștințelor, abilităților și deprinderilor vizate de acestea.

În același timp, specialiștii în educație consideră că acestei „noi educații” sunt mult mai bine acceptate de elev – mai ales de către copiii cu vârste mici – dacă sunt corelate disciplinelor obligatorii prevăzute în curriculum-ul educațional.

De ce? Elevul nu va experimenta sentimentul de suprasolicitare, supraîncărcare și, în același timp, va înțelege și va reține mult mai ușor noile informații în momentul în care face legătura cu o parte dintre cunoștințele pe care deja le deține. Exemplu: educația ecologică asimilată materiei Geografie – ideea de ocrotire a mediului îi este deja cunoscută copilului prin prisma disciplinei de bază pentru că profesorul oricum a punctat în lecția despre pădure importanța protejării acesteia. Astfel, la nivelului procesului educațional, „noile educații” pot deveni parte a programelor școlare ținându-se cont de patru feluri de demersuri, acceptate în cadrul oricărui ciclu de învățământ:

- ❖ **DEMERSUL INFUZIONAL:** Acest prim demers se bazează pe opțiunile personale ale cadrelor didactice care au libertatea de a alege metodologia corespunzătoare, în concordanță cu anul de studiu și cu capacitățile intelectuale ale elevilor.

Concret, demersul în discuție presupune abordarea „noilor educații” în cadrul disciplinelor studiate deja: Abilități practice, *Matematică, Istorie, Geografie, Biologie* etc. Important de remarcat este faptul că demersul infuzional nu perturbă programele școlare în

sensul de a le suprasolicita, acesta putând fi concretizat în baza curriculum-ului și planurilor educaționale deja existente (Cristea, 2009, pp. 53-56).

- ❖ **DEMERSUL MODULAR:** Este a doua modalitate de a introduce „noile educații” în programele școlare. Fiecare „nouă educație” poate deveni un modul de studiu care să fie integrat disciplinei căreia i se potrivește cel mai bine. Spre exemplu: educația ecologică poate constitui un modul de studiu în cadrul disciplinei Geografie, așa cum educația pentru artă poate deveni modul de studiu la orele de Abilități practice sau Educație muzicală (Cristea, 2009, pp. 53-56).

Iată o reprezentare tabelară a disciplinelor în cadrul cărora pot fi abordate „noile educații”, materii care, de altfel, pot insera educațiile noi și sub forma unor module de studiu:

Abordarea infuzională și modulară a „noilor educații”

„Noua educație”	Disciplina/ele care asimilează
Educația pentru sănătate	Psihologie, Biologie, Anatomie, Educație fizică
Educația ecologică	Geografie, Educație civică, Biologie, Fizică, Chimie, Zoologie
Educația pentru comunicare și mass-media	Citire, Comunicare, Limba română, Educație civică, Informatică
Educația pentru timpul liber	Educație civică, Educație fizică și sport, Psihologie, Educație muzicală, Abilități practice, Desen, Religie
Educația nutrițională	Anatomie, Educație fizică și sport, Educație Civică
Educația pentru pace și cooperare	Istorie, Psihologie, Filozofie, Educație Civică
Educația interculturală	Educație Civică, Istorie, Educație muzicală, Desen, limbile străine, Religie
Educația demografică	Educație civică, Anatomie, Religie, Psihologie
Educația economică și casnică modernă	Educație civică, Educație antreprenorială, Economie, Matematică
Educația pentru drepturile omului	Istorie, Educație civică, Filozofie
Educația pentru schimbare și dezvoltare, tehnologie și progres	Informatică, Economie, Educație antreprenorială, Robotică, disciplinele tehnologice
Educația financiară	Matematică, Educație civică, Educație antreprenorială
Educația pentru societate	Educație civică, Istorie, Religie, Psihologie
Educația rutieră	Educație civică, Educație socială
Educația pentru democrație	Istorie, Filozofie, Educație civică

- ❖ **DEMERSUL DISCIPLINAR:** Acest al treilea tip de demers educațional presupune ca fiecare „nouă educație” în parte să devină o disciplină. Astfel, am putea avea:

Convertirea „noilor educații” în discipline de studiu

„Noua educație”	Disciplina aferentă
Educația pentru sănătate	Educație sanitară
Educația ecologică	Ecologie
Educația pentru comunicare și mass media	Socializare și comunicare
Educația pentru timpul liber	Autocunoaștere
Educația nutrițională	Alimentație și nutriție
Educația pentru pace și cooperare	Mediere
Educația interculturală	Interculturalitate
Educația demografică	Demografie
Educația economică și casnică modernă	Gestionarea resurselor
Educația pentru drepturile omului	Etică
Educația pentru schimbare și dezvoltare, tehnologie și progres	Tehnologie
Educația financiară	Educație monetară / Educație financiară
Educația pentru artă	Estetică
Educația pentru societate	Educația socială
Educația rutieră	Circulație
Educația pentru democrație	Democrație

- ❖ **DEMERSUL TRANSDISCIPLINAR:** De data aceasta, este vorba despre abordarea *noilor educații* prin prisma tuturor disciplinelor vizate. Periodic - la nivel semestrial, trimestrial, lunar – școala, chiar și cu participarea altor instituții în baza unor colaborări interinstituționale, poate organiza dezbateri, ateliere, cercuri, concursuri având ca tema una dintre noile educații, cu participarea mai multor cadre didactice, reprezentând disciplinele în care se poate regăsi respectiva nouă educație (Cristea, 2009, pp. 53-56). Spre exemplu: o dezbateră aferentă educației pentru mediu poate reuni profesori de Geografie, Biologie, Fizică, Chimie, Educație Civică.

O altă structurare a modalităților de integrare a „noilor educații” în curriculum-ul școlar, vizează opinia lui George Văideanu care propune următoarea clasificare (pe care, în parte, o regăsim și în varianta lui Sorin Cristea):

- ✓ Includerea „noilor educații” în curriculum sub forma unor recomandări și module didactice de sine stătătoare care, simultan cu predarea în școală, să fie mediatizate și prin intermediul mass-media;
- ✓ Structurarea „noilor educații” în ghiduri, lucrări, îndrumări, în concordanță cu problematica lumii contemporane: economie, sănătate, educație, cultură, inovație, pace, democrație, egalitatea drepturilor etc.

De asemenea, *noile educații* pot fi predate preșcolarilor și elevilor tuturor ciclurilor de învățământ prin inserarea lor în cadrul celor patru forme ale educației:

- ✓ Educația FORMALĂ, în cadru organizat, pe parcursul orelor de studiu, la grădiniță, la școală, respectiv, la liceul, de asemenea, în învățământul superior;
- ✓ Educația NON-FORMALĂ, prin intermediul unor activități extrașcolare: educația ecologică – acțiuni de ecologizarea a zonelor verzi; educația pentru timpul liber/educația pentru sănătate – activități sportive; educația nutrițională – întâlnirea copiilor cu un medic nutriționist etc.
- ✓ Educația INFORMALĂ, prin preluarea unor informații din mediul social, experiențe personale, rețele de socializare, mass-media, cazuri concrete, întâmplări la care elevul poate fi martor. Exemplu: producerea unui accident rutier ca urmare a nerespectării regulilor de circulație este o experiență personală asimilată educației rutiere.
- ✓ AUTOEDUCAȚIA, studiu individual: lecturarea unei cărți despre bunele maniere – educația pentru societate; practicarea unui sport – educația pentru sănătate / educația pentru timpul liber; igienizarea propriei grădini – educația ecologică etc.

Concluzionând, indiferent de modalitatea prin care „noile educații” ajung la preșcolari și la elevi, important este ca acestea să devină parte a procesului instructiv – educativ, pentru ca generațiile actuale de elevi să devină adulții secolului XXI care să contribuie la soluționarea problemelor lumii contemporane.

Bibliografie:

3. Cojocaru, V. M. (2003). *Educație pentru schimbare și creativitate*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Cristea, S (2003). *Educația ecologică*, în Revista Didactica Pro, nr. 6(22)/2003.
5. Cristea, S. (2009). *Noile educații în pedagogia postmodernă*, în Revista Didactica Pro, Nr. 4 (56) /2009.

Jocul – modalitate de exprimare a eului, de socializare, învățare, educare, dezvoltare

Profesor pentru educație timpurie Dinu Marinela

Profesor pentru educație timpurie Tacu Maria Mirela

Jocul reprezintă o activitate deosebită care înflorește în anii copilăriei și îl însoțește pe om pe parcursul întregii sale vieți.

Una dintre cele mai importante forme de manifestare a copilului este jocul.

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operațiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului .

O importanță decisivă pentru dezvoltarea imaginației o constituie jocurile de roluri. În activitatea de joc copii învață a substitui un obiect prin altul, a-și asuma cele mai diverse roluri. Această capacitate și stă la baza dezvoltării imaginației. În jocurile copiilor de vârstă preșcolară superioară obiectele substituente nici nu sunt obligatorii, tot așa cu nu sunt obligatorii nici multe din acțiunile de joc. Ei învață a identifica obiecte și acțiunile cu ele, creând noi situații de joc în imaginație. Jocul în acest caz se poate desfășura în plan intern. Ana (o fetiță de 6 ani) privește fotografia unei fetițe, care și-a sprijinit obrazul în palmă și contemplă păpușa, ce stă lângă mașina de cusut. Ana zice: „fetița se gândește cum păpușa coase”. Prin explicația dată ea își dezvăluie, modul ei personal de a se juca .

În joc copilul pătrunde semnificația specifică a două tipuri de simboluri: simbolurile individual – convenționale, cât și cele iconice își asumă pe parcursul jocului funcția obiectului lipsă, pe care ele îl înlocuiesc. Gradul diferit al apropierii dintre obiectul – simbol (ce înlocuiește obiectul lipsă) și obiectul substituit contribuie la exercitarea funcției simbolice a vorbirii; legătura reciprocă intermediată dintre „obiect – simbol și denumirea lui” îmbogățește latura semantică a cuvântului ca simbol.

Acțiunea de substituire contribuie la dezvoltarea capacităților de a acționa liber cu obiectele, utilizându-le nu numai conform destinației, pe care a însușit-o în primii ani de viață, dar și în alt mod (o băsmăluță poate înlocui o bucată de tifon).

Ca activitate primordială, jocul are o importanță deosebită pentru dezvoltarea gândirii reflexive. Reflexia condiționează comportamentul adecvat al omului printre ceilalți semeni.

Jocul contribuie la dezvoltarea reflexiei, deoarece în cadrul lui apare posibilitatea reală de a controla, cum se execută acțiunea ce face parte din procesul comunicării. Astfel jucându-se de-a spitalul, copilul plânge și suferă aiudoma unui pacient, fiind totodată mulțumit de sine că a executat al rolului pe care și l-a asumat .

În jocul cu roluri apar premisele reflexiei, ca o capacitate pur umană de ași conștientiza și compara propriile acțiuni, necesități și trăiri cu acțiunile, necesitățile și trăirile altor oameni.

Încorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acesteia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și bucurie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictiselii, a oboselii .

Psihologul și filosoful Vund V. la începutul sec. XX afirmă că, : „, jocul este copilul muncii”. Originea jocurilor de copii (conform acestei teorii) nu este doar în necesitatea „arderii” surplusului de energie, deși acest lucru este recunoscut drept condiție necesară educației. Jocurile sunt niște pre-exerciții de inițiere și antrenare, exerciții pregătitoare pentru viața socială de mai târziu. În joc, copilul repetă acțiunile utile pe care le-a îndeplinit ori el, ori le-a văzut la alții. Copilul simulează în joc acțiunile omului. Jocurile copiilor au un caracter social permanent.

Ap. D. Culea în lucrările sale susține că : „ca și orice formă de activitate suspusă evoluției, jocurile se schimbă odată cu obiceiurile, dispar ca să apară altele în conformitate cu noile stări sociale” .

J. Locke a fost unul dintre primii pedagogi care a dezvoltat rolul jocului în educația copilului.

D. V. Elkonin demonstrează că prin joc se asigură dezvoltarea la copii a capacității de orientare în problemele și motivele activității umane și însușesc metode de activitate în comun. El fundamentează ideii importante despre activitatea de joc a copilului ca suport al activității de învățare .

Jocurile facilitează dezvoltarea creativității la copii. Creativitatea este un proces care constă în utilizarea potențialului personal cu scopul de a dezvolta abilitățile de generare a noilor idei și concepte originale și utile, dar și pentru soluționarea problemelor practice.

Vom examina jocurile creative care, reprezintă o formă foarte actuală de auto afirmare a copiilor. Datele obținute prin cercetările experimentale au demonstrat că jocurile de creație se dezvoltă odată cu dezvoltarea psihică generală a preșcolarilor pe măsură ce ei acumulează

o experiență tot mai bogată. Jocurile au particularitățile lor specifice, condiționate de diferite faze ale copilăriei. La vârsta preșcolară mare jocul de creație atinge un nivel superior de dezvoltare în ceea ce privește tematica și conținutul său, modul de transfigurare a realității, structura, relațiile dintre copii, precum și raportul dintre real și imaginar.

Un rol important în desfășurarea organizată a jocului îl are modificarea raportului asumat și regulile care decurg din el.

Stăpânirea unor cunoștințe mai precise și a unor deprinderi adecvate îl ajută pe copil să asigure mai deplin concordanța cu realitatea, aceasta constituind regula de bază a oricărui joc. Existența scopului în joc atrage după sine elaborarea unui plan care se realizează în cadrul discuțiilor și al acțiunilor de organizare a jocului.

Aceste elemente de planificare și organizare influențează structura jocului. Se diferențiază treptat momentele jocului, pregătirea jocului, desfășurarea propriu-zisă și încheierea lui.

Jocurile creative sunt variate și multe. Ele pot fi clasificate în câteva grupe. După conținut sunt jocuri care reflectă munca, traiul celor adulți, reflectă evenimente din viața socială. Deosebim și jocuri după modelul de organizare al lor : jocuri individuale, jocuri în grupe mici și jocuri în colectiv, jocuri-dramatizări (poveste, povestirea), jocuri de construcție sau constructive. Jocurile creative au trăsături comune, copiii aleg singuri tema jocului, ei dezvoltă subiectul jocului, repartizează rolurile, aleg rechizitele necesare.

Jocul creativ este o formă de activitate independentă în care apar și se desfășoară calități creative variate. Componente obligatorii ai jocului creativ sunt : rolul, situația inspirată și subiectul jocului.

Conform acestor componente voi argumenta metodică jocului creativ :

a) Alegerea subiectului acțiunii (tema) în jocul creativ este determinată de scopul educativ.

b) Pregătirea copiilor pentru joc. Comunitatea intereselor de joc este o condiție de promovare a jocului creativ. Este necesar ca toți copiii să fie cointeresați de subiectul jocului care va urma, și să dorească să se joace. Alegerea subiectului depinde de conținutul acelor sarcini educative de gradul cărora se introduce jocul. Copiii trebuie pregătiți pentru aceasta.

c) Distribuirea rolurilor în jocurile creative se face la începutul jocului. Se aplică câteva procedee de împărțire a rolurilor : distribuția liberă de către copii, distribuția rolurilor pe rând.

Cel care organizează jocul urmărește ca în planul jocului să fie introduse situații adecvate de comportare a copiilor. Acesta este o condiție a efectuării pedagogice de aplicare a jocului. În urma cercetărilor efectuate s-a ajuns la concluzia că există necesitatea de a introduce termenul de „Jocul creativ artistic”. Prin așa termen voi menționa acele jocuri, care prin conținutul său sunt legate de dezvoltarea creativității artistice a copilului.

Unele jocuri au luat naștere în anumite localități și circulă doar aici. Dar cele mai multe se întâlnesc în toate satele moldovenești. Jocurile îmbină mai multe elemente: mișcare, poezie, cântec, numărătoare – toate contribuind la dezvoltarea armonioasă a copiilor, rolul lor instructiv-educativ. Din jocuri copiii află lucruri interesante despre lumea vegetală și animală, despre traiul și munca oamenilor.

Multe jocuri conțin lupte competitive. Există aici un scop asupra căruia e concentrată toată atenția jucătorilor. De exemplu, în jocul „Gâștele și lupul” gâștele trebuie să fugă să nu le prindă lupul. Jocurile dezvoltă așa însușiri ca: spiritul de observație, istețimea („Culorile”, „Inelul ascuns”). Un mare efect au căpătat jocurile cu caracter sportiv (jocuri cu împărțire pe echipe): „Podul de piatră.”

Unele jocuri controlează capacitatea copiilor de a cunoaște ușor și exact obiectele, a determina calitățile lor caracteristice (formă, gust, miros, etc.) „Ghici cine e”.

Metodica aplicării și promovării jocului creativ depinde de măiestria pedagogică a pedagogului, de cunoașterea de către el a particularităților de vârstă. Jocul creativ artistic este cea mai bine venită formă de muncă educativă. Metodica promovării acestor jocuri conține câteva etape: Pregătirea pentru joc; Promovarea jocului; Generalizarea jocului.

Pregătirea de joc prevede: procedee anumite de conducere cu jocul; promovarea preventivă a unor activități artistice.

Dirijarea jocurilor poate fi clasificată:

1 - *dirijare directă* – dirijarea directă este participarea nemijlocită a educatorului în joc, explicațiile pe care le dă copiilor, ajutorul, povăța pe parcursul jocului, propunerea unei noi teme de joc.

2 - *dirijarea indirectă* – este efectuată pe calea îmbogățirii cunoștințelor copiilor despre lumea înconjurătoare și formarea noțiunilor în baza acestor cunoștințe .

Victoria Rotaru magistru în psihologie, USEFS, afirmă că jocul copilului nu constituie doar reflectarea lumii înconjurătoare ci și o posibilitate de pătrundere a copilului în viața maturului.

În activitatea de joc putem evidenția două particularități importante ale jocului. În primul rând jocul se distinge prin caracterul său neproductiv, adică este orientat spre procesul jocului și trăirile celui ce se joacă. În al doilea rând în cadrul jocului, planul imaginar predomină asupra celui real .

J. Piaget, în cadrul cercetărilor a stabilit etapele dezvoltării jocului în legătură cu formarea intelectuală. Conform rezultatelor lui J. Piaget, citat de D. Elkonin, 1978, este evidentă deosebirea dintre activitatea intelectuală și cea de joc. Jocul nu se caracterizează prin adaptare, adică această activitate nu servește drept sarcină de adaptare.

Într-un șir de cercetări fenomenul studierii jocului ca formă specifică de activitate a copiilor cuprinde multitudinea problemelor existente în formarea personalității copiilor prin activități de joc și ponderea lor în dezvoltarea proceselor psihice superioare.

Jocul este o școală a sentimentelor pentru copil. Rolul ce și-l atribuie îl antrenează, influențează sentimentele lui. Intrând în rol el se poartă corespunzător: manifestă bunătațe, atenție, gingășie, amabilitate sau cruzime, brutalitate. De aceea e important ca copilul să-și asume roluri pozitive, acumulând astfel experiență morală.



Jocul trebuie să trezească în copil sentimente frumoase. Numai în așa caz el poate să exercite o influență binefăcătoare. Jocurile au pentru preșcolari o importanță excepțională : jocul este pentru copii și învățatură și muncă. Copilul se manifestă în joc așa cum este adevărat : unul poate să arate bun, săritor, disciplinat capabil să accepte părerea majorității; altul, dimpotrivă, se manifestă ca un încăpăținat, pretențios .

Jocurile contribuie și la cultivarea unor norme morale. Îi învață pe copii să fie buni, binevoitori, cinstiți.

Să ne îmbrățișăm! Expriarea emoțiilor și etichetarea corectă a lor. Acest joc se desfășoară cu precădere la începutul grupeii mici când majoritatea copiilor sunt supărați, triști, plâng fiind despărțiți de tot ceea ce le este familiar. Educatoarea îi îndeamnă



pe copii să se îmbrățișeze unul pe celălalt și să rămână așa până simt că le-a trecut supărarea.

Prin acest joc copiii învață să identifice propriile emoții, să cunoască faptul că atunci când au nevoie de ajutor cineva este lângă ei.

Orășelul copiilor - Cooperarea în joc, comportamente prosociale

Materiale: cuburi lego

Obiective:

- să-și dezvolte abilitățile de cooperare
- să exerseze abilitățile de împărțire a jucăriilor, de cerere și oferire a ajutorului, de așteptare a rândului
- să dezvolte relații de prietenie cu ceilalți copii



Copiii sunt împărțiți în grupuri de câte 2-3, pe fiecare măsută se așează un număr destul de mare de cuburi pentru a construi un castel, dar suficient de mic pentru a-i obliga pe copii să coopereze și să-și împartă materialele. Copiii trebuie să construiască împreună un castel din piese lego.

Prin acest joc copiii exersează comportamentele care facilitează stabilirea și menținerea relațiilor de prietenie și învață să dobândească capacitatea de a se implica în jocurile cu ceilalți.

Bibliografie:

1. Albu, Gabriel - *Introducere într-o pedagogie a libertății*, Polirom, Iași, 1998, numărul de pagini : 192.
2. Alois, Ghergut - *Sinteze de psihopedagogie specială. Ghid pentru concursuri și examene de obținere a gradelor didactice*, 2005, Polirom, Iași, numărul de pagini : 424.
3. Axentii. I-A. *Gîndirea pedagogică în Basarabia (1918-1940)*, Chișinău, 2006, numărul de pagini : 160.
4. Barron. Frank, Harrington, David M.. "*Creativity, Intelligence and Personality*." (variantea electronică).
5. de Peretti, Andre. *Educația în schimbare*. S.H. Iași. 1986.

Educația STEM în grădiniță

Profesor pentru educație timpurie Rusu Elena Ecaterina

Profesor pentru educație timpurie Voloc Jeni-Floriana



Educația STEM este o abordare educațională care se axează pe predarea [Științei](#), [Tehnologiei](#), [Ingineriei și Matematicii](#) în mod integrat, acoperind întregul parcurs de dezvoltare, de la copilăria timpurie până la învățământul superior (Bybee, 2010).

Între anii 1980 și 1990, Statele Unite au început să promoveze educația STEM în mod activ, întrucât tehnologia a început să joace un rol tot mai important în economie și în societate. În prezent, educația STEM este o prioritate în multe țări din lume, iar multe organizații și guverne investesc resurse semnificative în educația STEM pentru a pregăti tinerii și a le oferi oportunități de carieră în domeniile STEM.

Integrarea STEM în educație începe de la cele mai fragede vârste, chiar de la grădiniță, prin activități care implică descoperirea, experimentarea și soluționarea problemelor.

Știința este peste tot în jurul nostru, tehnologia evoluează mereu și joacă un rol-cheie în viața de zi cu zi, ingineria oferă principiile directe care stau la baza structurilor,

mașinilor și alte invenții, iar matematica dezvoltă gândirea analitică și ajută la rezolvarea problemelor complexe.

STEM ne conduce apoi un pas mai departe către STEAM, încorporând și Artele în cadrul celor patru discipline. Legătura fundamentală dintre artă și știință este evidențiată în mod sugestiv de Albert Einstein: „*Sunt suficient de artist pentru a desena liber din imaginație. După atingerea unui anumit nivel de abilități tehnice, știința și arta tind să se unească în estetică, plasticitate și formă. Cei mai mari oameni de știință sunt și artiști.*”

Acest referat explorează importanța și beneficiile educației STEAM în grădiniță și impactul acesteia asupra dezvoltării cognitive, motorii, sociale și emoționale a copiilor.

Educația STEAM constituie o parte importantă a experienței educative timpurii pentru că:

- Explorarea are loc în mod natural: educatorii pot perfecționa și pot dezvolta abilități care vor sprijini apoi învățarea pe tot parcursul vieții;
- Copiilor trebuie să li se ofere oportunități de a pune întrebări, de a explora și de a investiga;
- Copiii pot explora în mod direct obiecte și materiale, pot învăța cum să colaboreze cu ceilalți și să folosească tehnologia în moduri autentice;
- Copiii beneficiază de implicarea în activități care dezvoltă abilități de rezolvare a problemelor, gândirea critică și descoperirea.

În acest referat, am ales să prezentăm scenariul unei zile organizate cu ocazia sărbătorilor pascale la grupa mare.

SCENARIUL ZILEI

Rutină și tranziție: Ne pregătim pentru activități. Copiii sunt așezați pe scaune.

Rutină: Întâlnirea de dimineață: „**Bună dimineața, iepurași colorați!**” – preșcolarii extrag din cutiuță ecusoane cu iepurași (metoda „Mâna oarbă”).

Salutul: Se realizează între copii cu ajutorul denumirii culorii iepurașului de pe ecuson, după ce eu îi salut prin cântecul „Bună dimineața”.

Prezența: Copiii vin la panou și își așază propria fotografie pe fluturașul potrivit. Se completează Calendarului naturii, ajutați de întrebările: „În ce anotimp suntem?”, „În ce zi a

săptămânii suntem?”, „Cum este vremea astăzi?”, „În ce lună suntem?”, „În ce zi a lunii suntem?” „În ce an suntem?”

Împărtășirea cu ceilalți: Educatoarea poartă o discuție cu preșcolarii despre ce sărbătoare se apropie. Copiii amintesc și de simbolul Paștelui bine cunoscut de ei – iepurașul.

Noutatea zilei: Preșcolarii vizionează un filmuleț în care iepurașul de Paște le cere ajutorul pentru îndeplinirea tuturor sarcinilor.

Tranziție: „Înfloresc grădinile” - cântec

- **ADE – DLC: Educarea Limbajului**

„Pete Motanul și marea aventură de Paște” – lectura educatoarei

Educatoarea și preșcolarii se așează la centrul „*Biblioteca*”, unde se desfășoară **ADE – Domeniul limbă și comunicare** - aici copiii vor asculta povestea „*Pete Motanul și marea aventură de Paște*” de Kimberly și James Dean - activitatea se va desfășura frontal cu toți copiii.

Pe parcursul povestirii educatoarea va folosi o serie de mijloace prin care va nuanța expunerea în funcție de stările afective pe care textul literar le implică și anume: tonul cald potrivit cu importanța faptelor, modularea vocii pentru a imita vocea personajelor, marcarea pauzelor determinate de punctuație, mimică și gesturi adecvate situațiilor prezentate. Prin toate aceste mijloace educatoarea va încerca să imprime povestirii caracterul plastic - intuitiv.

Pentru fixarea cunoștințelor, la sfârșitul poveștii educatoarea inițiază jocul: „*Adevărat sau fals*”. – <https://wordwall.net/ro/resource/54817176>

Educatoarea solicită copiilor să identifice problema cu care s-a confruntat Pete Motanul. (nu avea ouă colorate pe care să le împartă copiilor).

Ea precizează faptul că preșcolarii îl vor ajuta pe Pete să rezolve această problemă pe parcursul zilei.

Rutină și tranziție: Copiii ies în sala de mese, intonând jocul cu text și cânt „*Iepuraș coconaș*”.

În continuare, copiii se încolonează în șir câte unul și pornesc pe „Urme de iepurași” - joc de mișcare, pentru a descoperi materialele din centre și sarcinile pe care le au de realizat.

Educatoarea prezintă sarcinile de lucru, precum și materialele ce urmează a fi folosite. Se demonstrează modul de lucru în cadrul fiecărui centru.

Se amintește copiilor comportamentul dezirabil în timpul activităților – vorbim în șoaptă pentru a nu-i deranja pe ceilalți, lucrăm îngrijit, utilizăm cu grijă materialele, apreciem și protejăm lucrările făcute de colegi și cooperăm pentru realizarea acestora.

Rutină: Copiii realizează exerciții pentru încălzirea mușchilor mici ai mâinii împreună cu educatoarea.

Tranziție: Fluturașul meu – joc cu text și cânt

S – Știință: *Ouă colorate.* Copiii vor realiza un experiment pentru obținerea unor pigmenți naturali: pentru galben - curcuma, pentru roșu – sfeclă roșie și coji de ceapă, pentru albastru – varză roșie, spanac – pentru verde. Aceștia vor fi folosiți pentru colorarea ouălor de Paște.

T – Bibliotecă: *Felicitare de Paște.* Copiii vor utiliza elemente din natură (petale, frunze, iarbă), precum și litere sau urări pascale cu care își vor personaliza felicitările. La final aceștia vor utiliza un instrument tehnic – laminatorul, pentru a fixa toate elementele.

E – Construcții: *Simboluri pascale* (artă tranzientă). Având la dispoziție un suport din lemn, în forma unui ou de Paște, copiii vor realiza o construcție plană, alăturând materiale din natură și "loose parts" (piese libere), explorând texturile materialelor și creând o geometrie a elementelor.

A- Artă: DEC-EAP: Subiectul: Paștele în culori

Tema plastică: pata de culoare

Tehnica: pictură pe suprafețe neconvenționale (lemn, piatră);

Preșcolarii vor avea la dispoziție bucăți de lemn și pietre pe care le vor picta în tematica pascală. La final acestea vor fi așezate în coșulețul lui Pete Motanul.

M – Joc de rol: De-a cofetarii. Copiii vor măsura masa unor ingrediente pentru rețeta de pască, având la dispoziție diferite instrumente de măsurare: cântar electronic, balanță, cântar mecanic. După cântărire, copiii își vor completa propria rețetă cu cantitățile identificate.

După încheierea activităților de la fiecare centru, educatoarea împreună cu preșcolarii realizează turul galeriei. Sunt prezentate rezultatele muncii copiilor, iar aceștia analizează rezultatele finale ale activității, încercând să găsească unele relații între problema identificată prin intermediul poveștii din prima parte a activității și rezolvarea interactivă a acesteia cu ajutorul aplicațiilor experimentale realizate.

În cadrul momentului *Jocuri și activități didactice alese*, educatoarea propune copiilor să desfășoare jocul distractiv „*Vânătoare de ouă*” și jocul de atenție „*Iepurașii curioși*”

Se fac aprecieri asupra modului de desfășurare a întregii activități și se oferă recompense copiilor.

Tranziție: *Unul după altul, la rând ne așezăm,*

Unul după altul, pe Iepuraș îl așteptăm.

Rutină: Copiii părăsesc sala de grupă și se pregătesc pentru servirea mesei, îndreptându-se mai întâi către baie pentru realizarea igienei.



Bibliografie

1. ****Curriculum pentru educația timpurie*. (2019). Ministerul Educației Naționale.
2. Ashbrook, P. (2010). *Preschool STEM*. NSTA Blog (National Science Teachers Association).
3. Breben, S. (2006). *Metode interactive de grup*, Editura Arves.

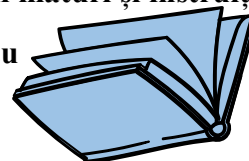
Rolul poveștilor terapeutice în dezvoltarea socio-emoțională a preșcolărilor

Educatoare Vătămanu Alexandra-Mihaela,



„Copilul se naște curios de lume și nerăbdător de a se orienta în ea. Literatura care îi satisface această pornire îl încântă...ca să fie opere de artă, scrierile pentru copii trebuie să intereseze și pe oamenii maturi și instruiți”

George Călinescu



Poveștile au însoțit dintotdeauna copilăria, aducând nu doar fascinație și imaginație, ci și sens, înțelegere și vindecare. În contextul educațional actual, în care dezvoltarea emoțională a copilului devine la fel de importantă ca și dezvoltarea cognitivă, poveștile terapeutice capătă un rol tot mai semnificativ în activitățile desfășurate în grădiniță.

Poveștile terapeutice sunt narațiuni simbolice create special pentru a ajuta copiii să înțeleagă și să gestioneze emoții, conflicte sau dificultăți de viață. Spre deosebire de poveștile clasice, acestea sunt construite cu intenția de a oglindi o problemă emoțională și de a oferi copilului o cale de rezolvare prin intermediul unui personaj cu care se poate identifica. Beneficiile acestor povești sunt multiple: dezvoltă empatia, sporesc încrederea în sine, reduc anxietatea și oferă un limbaj prin care copilul poate exprima ceea ce simte, uneori chiar fără să conștientizeze complet acest lucru.

Printre formele moderne și flexibile de realizare a integrării școlare se numără și utilizarea poveștilor terapeutice, povești cărora trebuie să le acordăm un loc aparte în desfășurarea activităților. Utilizarea poveștilor terapeutice ajută la înțelegerea propriei persoane, a mediului înconjurător, la învățarea din experiența altora sau la



găsirea unor soluții pentru unele probleme.

De asemenea, poveștile terapeutice au întotdeauna un scop bine definit, având ca personaje: oameni, animale, obiecte și abordează teme variate, atât pozitive: vitejia, curajul, înțelepciunea, stăpânirea de sine, devotamentul, prietenia sinceră cât și negative: viclenia, zgârcenia, lăcomia, șiretenia, îngâmfarea, etc.

Poveștile terapeutice reprezintă cheile de la poarta autocunoașterii, fiind eficiente indiferent de vârsta elevilor. Ele sunt considerate o metodă de a transmite modele comportamentale și valori morale, influențând pozitiv caracterul elevilor. De asemenea poveștile focalizează atenția pe aspecte pozitive ale vieții, dar nu minimizează aspectele negative. Aceste povești terapeutice le oferă elevilor soluții sau răspunsuri la anumite întrebări, îi ajută să ia decizii proprii, să facă diferența dintre bine și rău, să-și dezvolte încrederea în forțele proprii, elevii identificându-se cu personajele, accesând sentimente și trăiri specifice acestora.



Profesorul poate crea povești terapeutice după următorii pași: se găsește un personaj (se poate alege un personaj pe care copilul îl place, un animal preferat sau un supererou, etc.), se identifică o problemă cu care se confruntă personajul (care are în vedere situația pe care copilul o întâmpină în viața reală), se identifică ajutoarele personajului (cei care ajută personajul principal), se identifică obstacolele (probele pe care le va depăși personajul), se găsește o soluție pentru personaj (o zână bună care vine să-l ajute să ia decizia corectă, sau un mod în care personajul descoperă singur cum poate depăși obstacolele), încheierea poveștii (finalul poveștii).

Rolurile poveștilor terapeutice:

- ❖ Identificarea și înțelegerea emoțiilor: ajută copiii să recunoască și să numească emoțiile, atât pe ale lor, cât și pe ale altora
- ❖ Dezvoltarea empatiei: încurajează copiii să înțeleagă perspectivele și sentimentele celorlalți

- ❖ Învățarea abilităților sociale: oferă modele de comportament adecvat și strategii de interacțiune socială
- ❖ Gestionarea emoțiilor: ajută copiii să învețe modalități sănătoase de a face față emoțiilor dificile, cum ar fi furia sau frica
- ❖ Creșterea încrederii în sine: oferă exemple de rezolvare a problemelor și de depășire a obstacolelor, contribuind la dezvoltarea stimei de sine
- ❖ Comunicare și exprimare: încurajează copiii să vorbească despre sentimentele lor și să caute sprijin.

În plus, acestea pot fi utilizate pentru abordarea unor teme specifice, cum ar fi bullying-ul, anxietatea, oferind copiilor instrumente pentru a face față acestor experiențe dificile. Ele creează un mediu sigur pentru explorarea emoțiilor și încurajează copiii să caute sprijin și să comunice deschis



Poveștile terapeutice sunt o resursă valoroasă în procesul educațional din grădiniță. Ele nu doar înfrumusețază activitățile zilnice, ci contribuie profund la formarea unor copii echilibrați, conștienți de sine și empatici. Educatoarea devine, astfel, nu doar un transmitător de cunoștințe, ci un însoțitor de drum interior, ghidând copilul cu blândețe spre

înțelegerea propriei lumi lăuntrice.

Bibliografie

1. Cojocaru, D. (2008). *Terapia prin poveste în consilierea educațională. Revista de Asistență Socială.*
2. Munteanu, A. (2015). *Poveștile terapeutice și rolul lor în educația timpurie. Didactica Pro.*
3. Zapata, A., & Larrañaga, E. (2020). *Therapeutic stories and emotional development in early childhood education. Journal of Early Childhood Research.*
4. *** *Curriculum pentru educația timpurie* (2019). Ministerul Educației Naționale, România.

Rolul activităților extracurriculare în formarea armonioasă a copilului preșcolar

Educatoare Mitrescu Elena

Profesor pentru educație timpurie Simion Mihaela-Valentina



Educația timpurie are un rol esențial în dezvoltarea copilului, iar activitățile extracurriculare completează procesul instructiv-educativ desfășurat în grădiniță. Prin intermediul acestor activități, copiii au oportunitatea de a explora noi experiențe, de a-și descoperi interesele și aptitudinile, de a interacționa cu mediul și de a-și

dezvolta abilități sociale, cognitive, artistice și motrice.

Definirea și tipologia activităților extracurriculare

Activitățile extracurriculare sunt acele activități educative desfășurate în afara curriculumului obligatoriu, având un caracter opțional, recreativ, cultural, artistic sau sportiv.

Exemple de astfel de activități:

- Excursii și vizite tematice;
- Participarea la spectacole, festivaluri, târguri educaționale;
- Ateliere de creație (pictură, modelaj, teatru, muzică);
- Activități ecologice și de voluntariat;
- Proiecte de colaborare cu familia și comunitatea locală.

Beneficiile activităților extracurriculare în dezvoltarea copilului preșcolar

1. Dezvoltarea competențelor sociale

Activitățile extracurriculare, precum excursiile, vizitele tematice, activitățile artistice sau sportive, încurajează cooperarea, comunicarea și respectul reciproc între copii.

Interacțiunea cu persoane din afara cercului obișnuit de colegi și educatori favorizează formarea abilităților sociale și învățarea regulilor de comportament în diverse contexte.

2. Stimularea creativității și imaginației

Atelierele de pictură, teatru, muzică sau dans oferă copiilor posibilitatea de a se exprima liber, de a-și exersa imaginația și de a-și descoperi talentele. Prin aceste activități, copilul învață să creeze, să experimenteze și să își exprime emoțiile într-un mod constructiv.

3. Dezvoltarea abilităților motrice

Activitățile fizice – cum ar fi jocurile în aer liber, sporturile sau dansul – contribuie la dezvoltarea motricității grosiere și fine. Ele îmbunătățesc coordonarea, echilibrul și condiția fizică generală, aspecte esențiale în această etapă de creștere rapidă.



4. Stimularea curiozității și a învățării active

Participarea la activități educative în afara grădiniței (vizite la muzee, grădini zoologice, spectacole etc.) trezește interesul copiilor pentru cunoaștere, cultivând curiozitatea și dorința de a învăța. Aceste experiențe reale oferă contexte de învățare autentică, dincolo de mediul formal.

5. Întărirea încrederii în sine și a autonomiei

Implicarea copilului în activități variate, unde poate experimenta succesul, contribuie la creșterea stimei de sine. În plus, învățarea unor sarcini noi și interacțiunea cu un mediu diferit favorizează dezvoltarea autonomiei și a responsabilității personale.

Rolul cadrului didactic

Educatorul are un rol esențial în organizarea și coordonarea activităților extracurriculare, adaptându-le la nevoile și interesele copiilor. Este important ca activitățile să fie bine planificate, sigure și să urmărească obiective educaționale clare. De asemenea,

implicarea familiei în aceste activități contribuie la întărirea legăturii dintre grădiniță și mediul familial.

Concluzie

Activitățile extracurriculare reprezintă o componentă esențială în formarea armonioasă a copilului preșcolar, oferindu-i contexte variate de învățare, descoperire și exprimare. Prin natura lor atractivă și diversificată, acestea contribuie la dezvoltarea globală a copilului: cognitivă, emoțională, socială și motrică. Ele completează procesul educațional formal, susținând autonomia, încrederea în sine, creativitatea și spiritul de colaborare. Implicarea activă a cadrelor didactice și a părinților în organizarea și susținerea acestor activități este esențială pentru a crea un mediu educațional echilibrat și stimulat, care să pregătească copilul pentru următoarele etape ale vieții.

Bibliografie

1. Cucos, C. (2006). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
2. Munteanu, A. (2012). *Activități extracurriculare și extrașcolare*. Timișoara: Editura Eurostampa.
3. Ministerul Educației. (2020). *Curriculum pentru educație timpurie (3–6/7 ani)*. București: MEC.



Noutăți în predarea din educația timpurie

Profesor pentru educație timpurie Arzoiu Leontina – Filofteia

Introducere

Educația timpurie reprezintă fundamentul dezvoltării cognitive, emoționale și sociale a copiilor. În ultimii ani, predarea în această etapă esențială a evoluat semnificativ, integrând metode și tehnologii noi care au ca scop îmbunătățirea procesului educațional și adaptarea la nevoile diverse ale copiilor. Lucrarea de față își propune să prezinte cele mai importante noutăți în predarea din educația timpurie, evidențiind metodele interactive, utilizarea tehnologiei și abordările centrate pe copil.

Metode interactive

Una dintre cele mai semnificative schimbări în educația timpurie este trecerea de la metodele tradiționale, bazate pe memorare, la metode interactive. Învățarea prin joc rămâne principalul mijloc prin care copiii descoperă lumea, iar educatorii folosesc tot mai mult tehnici precum jocul de rol, explorarea senzorială și activitățile practice. Studiile arată că aceste metode ajută la dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a abilităților sociale.

Tehnologia în educația timpurie

Introducerea tehnologiei digitale în grădinițe reprezintă o altă inovație importantă. Tabletele, aplicațiile educaționale și platformele interactive sunt folosite cu moderație și sub supravegherea atentă a educatorilor, pentru a stimula interesul copiilor față de învățare. Aceste instrumente permit personalizarea învățării și oferă feedback imediat, contribuind la progresul individual al fiecărui copil. Totuși, este esențial ca tehnologia să fie integrată echilibrat, alături de activități fizice și sociale.

Abordarea centrată pe copil

Noutatea majoră în educația timpurie constă în schimbarea perspectivei: educatorul nu mai este doar un simplu transmitător de informații, ci un facilitator al învățării, care respectă ritmul și stilul fiecărui copil. Curriculum-ul modern este flexibil și personalizat, iar

deciziile educaționale se bazează pe observații și evaluări continue. Astfel, copiii sunt încurajați să își exprime curiozitatea și să exploreze în mod autonom, iar educatorii creează un mediu sigur și stimulat.

Importanța dezvoltării emoționale și sociale

În paralel cu dezvoltarea cognitivă, grija pentru sănătatea emoțională și socială a copiilor a devenit o prioritate în educația timpurie. Programele educaționale includ activități care sprijină empatia, gestionarea emoțiilor și comunicarea. Educația socio-emoțională ajută copiii să dezvolte relații sănătoase și să se adapteze mai ușor în grup.

Concluzii

Noutățile în predarea din educația timpurie reflectă o înțelegere mai profundă a nevoilor copilului și o adaptare continuă a practicilor educaționale la realitățile actuale. Prin integrarea metodelor interactive, tehnologiei adecvate și a unei abordări centrate pe copil, educația timpurie devine mai eficientă, mai atractivă și mai relevantă pentru dezvoltarea armonioasă a fiecărui copil.

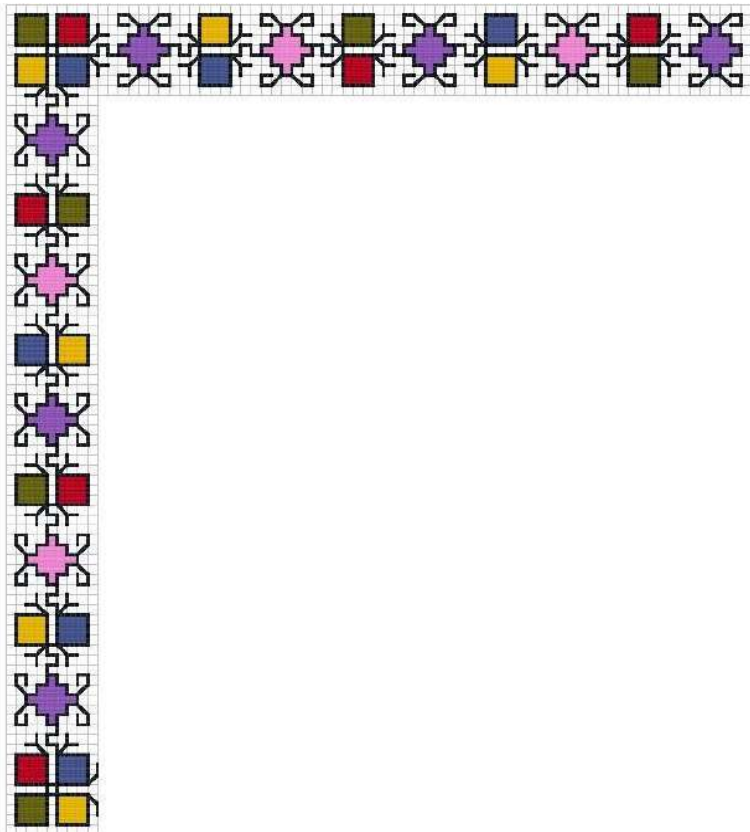
Bibliografie

1. Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. Random House.
2. Epstein, A. S. (2009). *Me, You, Us: Social-Emotional Learning in Preschool*. HighScope Press.
3. Siraj-Blatchford, I. & Manni, L. (2007). *Effective Leadership in the Early Years Sector: The ELEYS Study*. University of Cambridge.
4. National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2020). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. NAEYC.
5. OECD. (2017). *Starting Strong 2017: Key OECD Indicators on Early Childhood Education and Care*. OECD Publishing.

*ACTIVITĂȚI DIN GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 14
TÂRGOVIȘTE*







ISSN 2066 – 1347

