



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Școala Gimnazială „Ion Ghica Iași”

GHID DE EDUCAȚIE OUTDOOR.

BUNE PRACTICI CU ELEVII

Recomandări de realizare a activităților din mediul formal folosind metode
din domeniul educației nonformale

Exemple de activități practice, creative și ludice, sugestii și argumente



CICLUL PRIMAR



Activitatea „Perimetrul”

MATEMATICĂ

Modul de abordare: formal prin non-formal

Grup țintă: clasa a III-a

Disciplina: Matematică

Tema: Perimetrul

Competențe:

C1. explorarea caracteristicilor geometrice ale unor obiecte localizate în mediul apropiat;

C2. utilizarea terminologiei specifice și a unor simboluri matematice în rezolvarea de probleme cu raționamente simple;

C3. transpunerea teoriei în practică/ aplicarea de strategii proprii în situații reale;

Obiective:

O1- să observe obiecte ale căror suprafețe au formă plană de pătrat, dreptunghi, triunghi;

O2- să denumească caracteristicile formelor geometrice plane;

O3- să măsoare lungimea și lățimea, utilizând instrumente de măsură;

O4- să exprime măsurătorile în unități de măsură potrivite;

O5- să aplice formulele de calcul al perimetrului în rezolvarea de probleme simple;

Metode și procedee: conversația, observația, explicația, demonstrația, învățarea prin descoperire, exercițiul, elemente de problematizare;

Resurse: ruleta, metrul de tâmplărie, metrul de croitorie, rigla, caietul de lucru, fișe de lucru

Forme de organizare: frontal, individual, în grupuri mici;

Locul desfășurării: sala de clasă, curtea școlii (indoor/ outdoor)

Durata: 90 minute

Manieră de implementare

1. Sensing

Experiența/ explorarea

Elevii au pe bănci colajele realizate la ora de AVAP. Li se adresează întrebarea:

- Dacă ați vrea să puneți un șnur colorat de jur împrejurul lucrării voastre, cum ați proceda?
- Cum ați ști de cât șnur aveți nevoie (lungimea șnurului) pentru a decora lucrarea?

Obsevarea reflexivă

Elevii observă forma colajului (pătrat, dreptunghi) și descoperă că pentru a afla lungimea șnurului trebuie să măsoare fiecare latură în parte, apoi să adune rezultatele măsurării.

- Ce instrumente de măsură veți folosi? (rigla)
- În ce unități de măsură vor fi exprimate rezultatele măsurării? (centimetri)

Elevii măsoară laturile și adună rezultatele, aflând astfel lungimea șnurului.

2. Integrating

- Ce înseamnă aceste rezultate? La ce au condus?

Anunțarea temei și a obiectivelor

Se explică elevilor că rezultatul final a condus la aflarea perimetrului unui poligon (pătrat, dreptunghi), noțiune despre care vor învăța în această activitate de matematică. Se informează elevii despre faptul că activitatea urmează să se desfășoare atât în clasă, cât și în curtea școlii. Li se anunță obiectivele activității pe înțelesul lor, faptul că vor aplica în practică cunoștințele însușite la orele de matematică despre poligoane, instrumente și unități de măsură, aflarea perimetrului.

Se pregătesc instrumentele de măsură necesare, caietele și fișele de lucru.

Comunicarea noilor cunoștințe

Facilitarea înțelegerii cuvintelor- cheie:

- Care este/ce este perimetrul? (Perimetrul măsoară distanța în jurul unei forme bidimensionale)

- Definiția cuvântului „perimetru” (Cuvântul perimetru înseamnă o cale care înconjoară o zonă. Provine din cuvântul grecesc „peri”, care înseamnă în jur, și „metron”, care înseamnă măsură. Prima sa utilizare înregistrată a fost în secolul al XV-lea. În matematică, perimetrul se referă la lungimea totală a laturilor sau marginilor unui poligon, o figură bidimensională cu unghiuri. Când descriem măsurarea în jurul unui cerc, folosim cuvântul circumferință, care este pur și simplu perimetrul unui cerc.

Conceptualizarea abstractă

Se desenează pe tablă un pătrat, apoi un dreptunghi, se definește perimetrul, se abstractizează și se deduc formulele de aflare a perimetrului pătratului și al dreptunghiului:

P pătratului = $l + l + l + l = 4 \times l$, iar P dreptunghiului = $L + L + l + l = 2 \times L + 2 \times l = 2 \times (L + l)$

3. Acting

Experimentarea activă

În sala de clasă, elevii observă obiecte care au suprafețe plane de pătrat, dreptunghi, triunghi: tabla, banca, ușa, catedra, dulapul, panoul de afișaj etc.

- Ce formă are fiecare obiect în parte?
- Dați exemple și de alte obiecte care au aceste forme!
- Cum sunt laturile pătratului? Dar ale dreptunghiului?
- Ce instrumente de măsură veți folosi pentru măsurarea laturilor? (metrul de tâmplărie, metrul de croitorie, ruleta)
- În ce unități de măsură vor fi exprimate? (metri, centimetri)
- Ce este perimetrul? Cum aflăm perimetrul pătratului? Dar al dreptunghiului?

Elevii vor măsura cu ajutorul instrumentelor de măsură laturile diferitelor suprafețe și vor calcula perimetrul lor, completând fișele de lucru.

În curtea școlii, elevii vor observa forma porții, a ușii de la intrarea în școală, a stratului de flori, a gardului, a unor poligoane deja trasate pe terenul de sport etc. Se vor grupa câte trei: doi copii vor măsura, iar al treilea va nota și va calcula perimetrul obiectelor cu suprafețe de poligon. Rolurile se vor schimba pe măsură ce vor trece de la un obiect la altul.

4. Embedding

La finalul activității practice, se vor confrunta rezultatele obținute de fiecare grupă. Se fac aprecieri colective și individuale.

- De ce trebuie să știm ce este perimetrul și cum se află?
- În ce alte situații practice trebuie să calculăm perimetrul unui poligon? (pentru a împrejmuji cu gard/ sârmă un teren, pentru a înrăma un tablou, pentru a coase dantelă pe marginile unei fețe de masă, pentru a pune bordură în jurul unei parcele cu flori, achiziționarea unui chenar decorativ pentru marginile superioare ale pereților unei camere etc.)

Se concluzionează că este necesar să aplicăm în practică ceea ce învățăm și că noțiunile teoretice matematice au aplicabilitate în viața de zi cu zi.

Tema de lucru pentru acasă

- Calculați perimetrul mesei de lucru la care vă efectuați temele acasă!

- **Aplicabilitate**

- în viața de zi cu zi, în diverse situații (exemple menționate mai sus);
- alte teme din programa școlară ce pot fi predate asemănător: figuri și forme geometrice, aflarea ariei unor suprafețe, unități și instrumente de măsură, organizarea datelor în tabele etc;

- **Limite și provocări**

- implicarea activă a elevilor în a pune întrebări, în a experimenta, în a rezolva probleme;
- învățarea ar putea fi limitată de lipsa competențelor de comunicare, reflecție, munca în echipă, rezolvarea unor situații - problemă;
- crearea și orchestrarea oportunităților adecvate, pentru ca învățarea experiențială să aibă loc.

- **Observații**

- în abordarea unei astfel de lecție de predare- învățare, profesorul se angajează în mod intenționat cu elevii în experiență directă și reflecție concentrată;
- procesele de învățare sunt mai eficiente atunci când pornesc din experiențe, rezultând direct din propriile acțiuni;
- învățarea este personală;
- competențele sunt dobândite în afara clasice ore de clasă.

Activitatea „Oglinda personală - Cine sunt eu?”

Formal prin non - formal - Dezvoltare personală

Grup țintă: 10 copii cu vârste între 9 și 10 ani

Disciplină: Dezvoltare personală

Tema: Autocunoașterea

Denumirea activității: „*Oglinda personală - Cine sunt eu?*”

Competențe:

C1. exersarea reflecției privind propria persoană

C2. conștientizarea imaginii despre sine

Obiective:

O1- să identifice 3 puncte forte personale și 2 aspecte de îmbunătățit ;

O2- să aleagă imagini sugestive pentru ilustrarea oglinzii personale ;

O3- să prezinte oral propria oglindă personală ;

O5- să observe activitatea colegilor ;

Metode și procedee: conversația, explicația, jocul didactic;

Forme de organizare: frontal, individual, în grup

Resurse: coli de hârtie, instrumente de scris, laptop, videoproiector, creioane colorate, carioci

Durata: 100 minute

Manieră de implementare

1. Sensing (Înțeleg de ce!)

Experiența/ Explorarea- Ce înseamnă “oglindea personală”?

Copiii sunt invitați să se așeze în cerc. Coordonatorul activității vine cu o cutie sub formă de comoară înăuntru căreia se află o oglindă.

Creează un moment de suspans, spunându-le copiilor că în această oră vor descoperi una din comorile cele mai importante din viața lor. Le spune că această cutie va trece pe la fiecare. Că trebuie să o deschidă, să privească înăuntru, să nu spună nimic despre ce văd, urmând a continua “povestea mai departe” după ce comoara trece pe la toți.



Observarea reflexivă

Fiecare copil primește “comoara”. Privește înăuntru. Reacțiile sunt diferite. După ce termină fiecare, coordonatorul ghidează o discuție:

- *Ce ați descoperit in interiorul comorii?*
- *Pe cine ați întâlnit?*
- *Cum v-ați simțit când v-ați privit?*
- *Care credeți că este mesajul care trebuie să ajungă la voi?*
- *Dacă ar fi să oferiți un compliment “persoanei” întâlnite in interiorul comorii ce i-ați spune?*
- *Ce ai descoperit din această experiență?*

2. Integrating (Înțeleg conținutul!)

După discuția anterioară, coordonatorul face trecerea de la abstract la concret. Le spune că scopul activității este de a se apropia cât mai mult de ei înșiși. Explică că oglinda din comoară, în care s-au privit, este un simbol și un prilej pentru a-i invita să se gândească la cum se văd ei pe sine.

- *Cum sunt eu?*

- *Cât de bine mă cunosc?*

- *Care sunt calitățile mele, super - puterile mele?*

- *Care sunt aspectele pe care aș vrea să le îmbunătățesc ?*

Se punctează nevoia de a reveni în mod constant, din când în când cu privirea către noi, de a lua “oglanda” și a ne regăsi, reaminti.

3. Acting (Vreau să văd ce îmi iese și mie!)



În urma discuțiilor, coordonatorul de grup prezintă niște carduri de activități. Acestea conțin imagini sugestive pentru diverse calități umane, ilustrate printr-un desen, alături de care este scris “sunt bun la.....” Explică cum va arăta activitatea: mai întâi se vor organiza în bănci astfel încât să se vadă frontal, unii pe alții dar și pentru a putea împărți ustensile de lucru.

Apoi, fiecare copil va primi un set de carduri cu activități. Le va privi și analiza pe fiecare, apoi va trebui să aleagă 3 carduri pentru super calitățile lor și 2 carduri pentru aspecte de îmbunătățit.

Ulterior, pe o foaie A3 vor lipi cardurile de activități, în jurul propriului portret.



- *Ce a fost provocator la această activitate ?*
- *Cum a fost să alegeți punctele voastre forte?*
- *Cuma fost să identificați aspectele de îmbunătățit?*
- *Cât de dificil v-a fost să vă realizați portretul?*
- *Ce iei mai departe, ca informație despre tine, după exercițiu?*



4. Embedding (Cum transfer mai departe ceea ce am învățat?)

Elevii vor prezenta frontal, fiecare, propria oglindă personală. Totodată, după fiecare prezentare, împreună cu grupul, vom discuta despre cum se vede și de la ceilalți oglinda celui care a prezentat.

- *Cum te simți acum că ai reușit să conturezi oglinda ta personală?*
- *Îl regăsiți pe colegul vostru în oglinda lui personală?*
- *Ce alte super puteri ați găsit în comportamentul lui?*
- *Cu ce vă inspiră colegul?*



- **Limite și provocări**

- una dintre provocări poate fi ca timpul estimat să nu fie suficient, întrucât, în funcție de obișnuințele lor privind reflecția, e posibil să aibă nevoie de mai mult timp; de aceea se recomandă o acomodare flexibilă a timingului

- o altă provocare este să fie total străini de autocunoaștere și să apară tendința să se ia unii după alții în realizarea oglinzii personale

- o provocare mai poate fi traverseze cu prezență și implicare, toate etapele; posibil să oscileze entuziasmul sau să accelereze ultima parte, care are nevoie de la fel de multă atenție

- limita este dată de coeziunea sau absența coeziunii grupului - e nevoie să alegeți acest exercițiu într-un grup în care există spațiu de siguranță

- **Observații:**

- este necesar să existe relația creată între coordonator și grup și activitatea să fie centrată atât individual cât și unitar

- nu este o activitate care se livrează doar tehnic; presupune conținere, implicare obiectivă din partea coordonatorului

Activitatea „Moldova în timpul lui Ștefan cel Mare”

Formal prin non - formal - Dezvoltare personală

Grup țintă: clasa a IV-a

Disciplină: Istorie

Tema: *Moldova în timpul domniei lui Ștefan cel Mare*

Competențe:

C1. localizarea în timp și spațiu a evenimentelor istorice;

C2. recunoașterea preocupării oamenilor pentru raportarea la timp și spațiu;

C3. utilizarea corectă a termenilor istorici accesibili în situații de comunicare orală și scrisă.

Obiective:

O1. să ordoneze cronologic evenimente istorice;

O2. să localizeze pe harta României mănăstirile și cetăți construite în vremea lui Ștefan cel Mare;

O3. să relateze despre evenimentele istorice studiate;

O4. să citească pe roluri textul *Daniil Sihastru de D. Bolintineanu*.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, observația, explicația, demonstrația, învățarea prin descoperire, exercițiul, jocul de rol;

Mijloace de învățământ: laptop, harta istorică a Moldovei, ;

Forme de organizare: frontal, individual;

Forme de evaluare: aprecieri verbale, stimulente, conversația de verificare, observarea sistematică a elevilor;

Resurse umane: 24 elevi;

Durata: 120 minute;

Locul de desfășurare a activității: sala de clasă; Palatul Culturii-Iași Iași (indoor/ outdoor)

Manieră de implementare

1.Sensing

Captarea atenției

Vizionarea unui documentar istoric despre domnitori români;

2.Integrating

-Se prezintă portrete ale domnitorilor români , pe care elevii le recunosc ;

-Se citește o legendă despre viața lui Ștefan cel Mare.

Anunțarea temei și a obiectivelor

Se anunță titlul lecției noi ,, Moldova în timpul domniei lui Ștefan cel Mare”.

Se informează elevii despre faptul că activitatea urmează să se desfășoare atât în clasă, cât și sub forma unei vizite la Muzeu de Istorie de la Palatul Culturii și la statuia lui Ștefan cel Mare. Se anunță obiectivele activității pe înțelesul lor, faptul că vor aplica în practică cunoștințele însușite la orele de istorie.

Se pregătesc cele necesare orei.

Comunicarea noilor cunoștințe

Ștefan cel Mare a urcat pe tronul Moldovei în anul 1457 cu sprijinul lui Vlad Țepeș, domul Țării Românești și a domnit 47 de ani (cea mai lungă domnie). A fost epoca de glorie a Moldovei, fiind o perioadă de stabilitate și prosperitate. Încă de la începutul domniei, Ștefan cel Mare a avut în vedere-încurajarea comerțului, agriculturii și meșteșugurilor, ridicând noi târguri și înfrumusețând așezările vechi;

-organizarea armatei;

-întărirea cetăților.

Ștefan cel Mare a purtat lupte cu: *ungurii* (Baia, 1467); *polonii* (Codrii Cosminului, 1497); *tătarii* (Lipnic, 1469); *turcii* (Vaslui, 1475; Războieni, 1476; Șcheia, 1486). În lupte a

folosit tactica hărțuirii sau pe cea a pârjolirii (locuitorii ardeau totul în calea dușmanului sau otrăveau fântânile).

Domnitorul a ctitorit 44 de mănăstiri și biserici, dintre care amintim: Voroneț, Tazlău , Putna, Neamț, Războieni, Dobrovăț.

El a fost înmormântat la Mănăstirea Putna, ctitoria sa, în anul 1504.

3. Acting

Sistematizarea și fixarea cunoștințelor în situații practice-aplicative

Localizarea pe axa timpului a evenimentelor importante din timpul domniei lui Ștefan:

1457-Urcarea la tron;

1467 -Lupta de la Baia;

1475-Lupta de la Vaslui;

1476- Lupta de la Războieni;

1497- Bătălia de la Războieni;

1504 -Moartea lui Ștefan cel Mare

Se solicită elevilor să descopere pe hartă: 2 denumiri de cetăți, 2 mănăstiri ctitorite de Ștefan cel Mare și două localități unde s-au desfășurat lupte în acea perioadă.

4.Embedding

Citirea pe roluri a textului *Daniil Sihastru de Dimitrie Bolintineanu*

Sub o râpă stearpă, pe un râu în spume,

Unde un sihastru a fugit de lume,

Cu vărsarea serii un străin sosi.

— „Ștefan al Moldovei vine a-ți vorbi!”

— „Ștefan al Moldovei, Daniel îi spune,

Să aștepte-afară! Sunt în rugăciune.”

— „Bunule părinte! Sunt rănit și-nvins;

Însăși a mea mumă astăzi m-a respins!

Viu sa-ți cer povața dacă nu-i mai bine

Turcilor Moldova d-astăzi să se-nchine?”

Daniel Sihastru domnului a zis:

— „Ma înșeală-auzul ori eu am un vis?

Capul ce se pleacă paloșul nu-l taie,

Dar cu umilință lanțu-l încovoae!

Ce e oare traiul, dacă e robit?
Sărbătoare-n care nimeni n-a zâmbit?
Viața și robia nu pot sta-mpreună,
Nu e tot d-odată pace și furtună.
Doamne! tu ai dreptul a schimba-n mormânturi
Pentru neatârnare, oameni și pământuri;
Dar nu ai p-acela ca să-i umilești!
Poți ca să îi sfarâmi; dar nu să-i robești!
Dacă mâna-ți slabă sceptrul ți-o apasă,
Altuia mai harnic locul tău îl lasă!
Căci mai bine este supus lăudat,
Decât cu rușine domn și atârnat!”

Tema de lucru pentru acasă

1. Realizarea unui proiect „O pagină de istorie “
2. La sfârșitul orei de curs vom vizita statuia lui Ștefan cel Mare din fața Palatului și vom merge la Muzeul de Istorie .



- **Aplicabilitate**

- folosirea cunoștințelor dobândite în cadrul vizitei la Muzeul de istorie;

- alte teme din programa școlară ce pot fi predate asemănător: teme ce fac referire la alte epoci din istoria României,

- **Limite și provocări**

- deplasarea fără mijloace de transport până la Palatul Culturii ;
- imposibilitatea de a crea atmosfera specifică acelei epoci , costumele ;
- vremea nefavorabilă.

- **Observații**

- pe tot parcursul activității elevii trebuie încurajați,
- istoria nu doar transmite un volum de cunoștințe, ci cultivă sentimente, creează stări afective.

Activitatea „Vulcanul”

Formal prin non - formal

Grup țintă: clasa I

Disciplină: Matematică și explorarea mediului

Tema: Experiment - Vulcanul

Obiectiv general:

Aflarea informațiilor despre vulcani și dezastrelor naturale pe care le produc;

Competențe:

C1. identificarea unor fenomene/relații/ regularități/structuri din mediul apropiat;

C2. transpunerea teoriei în practică/ aplicarea de strategii proprii în situații reale;

C3. generarea unor explicații simple prin folosirea unor elemente de logică;

Obiective:

O1. să recunoască materialele de lucru necesare;

O2. să respecte etapele de lucru în realizarea experimentelor;

O3. să enumere cel puțin două tipuri de vulcani;

O4. să identifice dezastrelor naturale pe care le pot produce vulcanii;

O5. să enumere două caracteristici specifice ale vulcanilor;

Metode și procedee: conversația, observația, explicația, demonstrația, învățarea prin descoperire, exercițiul, elemente de problematizare;

Resurse: 2 lingurițe detergent de vase, oțet, 3 lingurițe bicarbonat de sodiu, apă, pahar de plastic, colorant alimentar roșu, conul vulcanului (fișă de lucru)

Forme de organizare: frontal, individual;

Locul desfășurării: curtea școlii (outdoor)

Durata: 60 minute

Manieră de implementare

1. Sensing

Experiența/ explorarea

Experiment chimic- Vulcanul

Elevii au pe bănci materialele didactice necesare realizării experimentului chimic propus. Li se adresează întrebarea:

- *Care credeți că sunt efectele erupției vulcanelor? Ce dezastre naturale credeți că produc acestea?*

Obsevarea reflexive

În urma orei desfășurate indoor, unde elevii au aflat cunoștințele teoretice referitoare la tipurile de vulcani și erupția vulcanică, activitatea outdoor vine în completarea și fixarea cunoștințelor și a informațiilor dobândite, printr-o manieră practică și interactivă.

Elevii observă forma vulcanului model (conică) și descoperă că pentru a putea desfășura experimentul propriu-zis, trebuie să respecte câteva reguli/ etape de lucru. Pentru a reuși să desfășoare corect experimentul, elevii vor avea parte de o activitate model, fiind informați asupra materialelor necesare, dar și a etapelor de lucru ce trebuie obligatoriu respectate.

Li se propun elevilor câteva întrebări ce au scopul de a ghida activitatea spre scopul și obiectivul acesteia.

- **Ce instrumente veți folosi?** (*oțet, detergent de vase, bicarbonat de sodiu, colorant alimentar, fișa de lucru*)

- **Ce va face oțetul în experimentul pe care îl vom desfășura?** (*va realiza erupția vulcanului*)

- **Care sunt etapele de lucru care trebuie respectate?** (*1. Decupează și assemblează conul vulcanului; 2. Umple paharul cu apă până la jumătate și adaugă câteva picături de colorant*)

roșu, precum și bicarbonatul de sodiu. Amestecă-le; 3. Adaugă detergentul lichid de vase; 4. Așază conul vulcanului deasupra paharului; 5. Adaugă repede o lingură de oțet în pahar prin crater; 6. Privește erupția. Continuă să adaugi, pe rând, câte o lingură de oțet, până când reacția ia sfârșit.)

2. Integrating

Anunțarea temei și a obiectivelor

Se explică elevilor că astăzi vom realiza un experiment chimic în urma căruia vom descoperi erupția vulcanică. Se anunță obiectivele activității pe înțelesul lor, faptul că vor aplica în practică cunoștințele însușite la orele de matematică și explorarea mediului despre dezastre naturale, tipuri și exemple de vulcani.

Comunicarea noilor cunoștințe

Facilitarea înțelegerii cuvintelor- cheie:

- **Câte tipuri de vulcani există?** (Există patru tipuri de vulcani: 1. Dom Vulcanic - ridicat de erupția lentă a lavei groase, vâscoase; 2. Vulcan- scut- con de mică altitudine; 3. Stratovulcanii- con clasic, abrupt de lavă și de straturi de cenușă; 4. Caldeiră- con prăbușit)

- **Definiția „erupției vulcanice”.** (Erupția vulcanică este una din cele mai cunoscute forme ale vulcanismului, manifestându-se printr-o eliminare în cantități diferite de material provenite din camera sau rezervorul de magmă, a vulcanului.)

3. Acting (Vreau să văd ce îmi iese și mie!)

Experimentarea activă

Fiecare elev are pregătite materialele necesare realizării experimentului chimic. Așadar, în urma informațiilor receptate și a explicațiilor în detaliu a fiecărei etape de lucru, elevii sunt pregătiți să realizeze individual experimentul.

Li se adresează elevilor întrebări pentru fixarea cunoștințelor prezentate:

- 1. Care sunt etapele de lucru?**
- 2. Câte linguri de oțet trebuie puse?**
- 3. Care este elementul care produce erupția?**
- 4. Oferiți două exemple de tipuri de vulcani.**
- 5. Oferiți cel puțin două exemple de dezastre naturale ce pot fi provocate de vulcani. (ex: cutremure, erupții de gaze, cenușă vulcanică, incendii, lavă)**
- 6. Exemplifică cel puțin două efecte pozitive ale vulcanilor. (apariția apelor minerale, fertilizarea solurilor, crearea de noi uscături și noi forme de relief, formarea mineralelor, rocilor și diferitelor minereuri)**

Fiecare elev este numit pentru a răspunde la întrebările propuse.

4. Embedding

La finalul activității practice, se vor evalua rezultatele obținute de către fiecare elev. Se fac aprecieri colective și individuale.

- Se concluzionează că este necesar să aplicăm în practică ceea ce învățăm și că noțiunile teoretice pentru explorarea mediului au aplicabilitate în viața de zi cu zi.

- **Aplicabilitate**

c. în viața de zi cu zi, în diverse situații (exemple menționate mai sus);

d. alte teme din programa școlară ce pot fi predate asemănător: zăpada (experiment), stări de agregare, fenomene ale naturii (ploaie) etc ;

- **Limite și provocări**

- implicarea activă a elevilor în a pune întrebări, în a experimenta, în a rezolva probleme;

- învățarea ar putea fi limitată de lipsa competențelor de comunicare, reflecție, munca în echipă, rezolvarea unor situații- problemă;
- **Observații**
 - în abordarea unei astfel de lecție de predare- învățare, profesorul se angajează în mod intenționat cu elevii în experiență directă și reflecție concentrată;
 - procesele de învățare sunt mai eficiente atunci când pornesc din experiențe, rezultând direct din propriile acțiuni;
 - învățarea este personală;
 - competențele sunt dobândite în afara clasice ore de clasă.

Anexe

Vulcanul


Experiment științific

Instrucțiuni:

1. Decupează și assemblează conul vulcanului.
2. Umple paharul cu apă până la jumătate și adaugă câteva picături de colorant roșu, precum și bicarbonatul de sodiu. Amestecă-le.
3. Adauga detergentul lichid de vase.
4. Așază conul vulcanului deasupra paharului.
5. Adaugă repede o lingură de oțet în pahar prin crater.
6. Privește erupția. Continuă să adaugi, pe rând, câte o lingură de oțet, până când reacția ia sfârșit.

Materiale necesare:

- 2 lingurițe detergent de vase;
- Oțet;
- 3 lingurițe bicarbonat de sodiu;
- Apă;
- Pahar de plastic;
- Colorant roșu;
- Conul vulcanului (cuprins în această resursă)





Activitatea „Efectul de seră”

Formal prin non - formal

Grup țintă: copii cu vârste între 9 și 10 ani

Disciplină: Științe ale naturii

Tema: Denumirea „conceptului de seră” și influența acestuia asupra pământului

Denumirea activității: *Efectul de seră*

Competențe:

C1. Înțelegerea conceptului de „efect de seră”

C2. Identificarea soluțiilor de prevenire a efectului de seră

Obiective:

O1. Să definească fenomenul de „efect de seră” folosind propriile cuvinte;

O2. Să identifice cel puțin trei surse de eliminare a gazelor cu efect de seră;

O3. Să desprindă concluzii în urma experimentului realizat;

O4. Să exemplifice câteva acțiuni pentru diminuarea încălzirii globale;

Metode și procedee: conversația, observația, descrierea, experimentul, explicația

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe

Resurse: planșe ilustrative, instrumente de scris, laptop, prezentare Power Point, 2 termometre, pungă din plastic, jetoane cu imagini

Durata: 120 minute

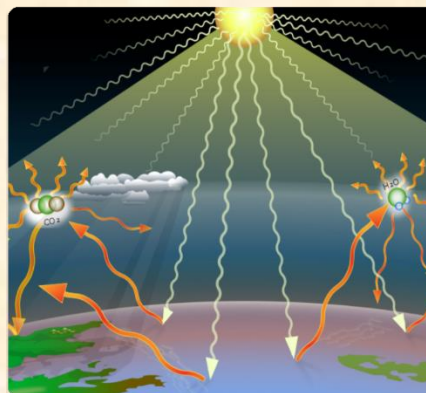
Manieră de implementare

1. **Sensing (Înțeleg de ce!)**

Experiența/ Explorarea- Ce este „efectul de seră”?

Se creează un moment de captare a atenției prin vizionarea unui filmuleț despre efectul de seră

https://youtu.be/i_DAxjw9bS4



Se poartă o discuție și se identifică caracteristicile efectului de seră și rolul pe care acesta l-a avut în dezvoltarea plantelor.

În cazul atmosferei pământului, efectul de seră a fost responsabil de încălzirea suficientă a acesteia pentru a permite dezvoltarea plantelor așa cum le cunoaștem noi astăzi.

Observarea reflexivă

Copiii sunt împărțiți în grupe de câte 4 - 5 elevi. Fiecare grupă va primi câte două termometre și o pungă transparentă de plastic.

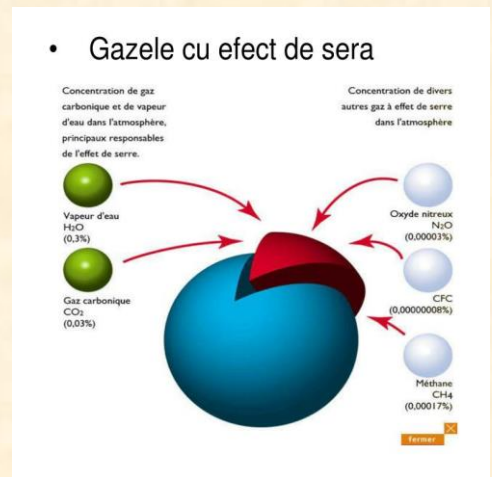
Se explică pașii experimentului: unul dintre termometre va fi pus în punga de plastic și lăsat pe pervaz la soare iar cel de-al doilea termometru va fi lăsat în același loc, doar că fără a fi pus în pungă. Ne asigurăm că în locul în care sunt așezate termometrele ajung razele soarelui. După câteva minute se va citi și compara temperatura afișată pe cele două termometre.

2. **Integrating (Înțeleg conținutul!)**

După ce se citesc termometrele se trag următoarele concluzii:

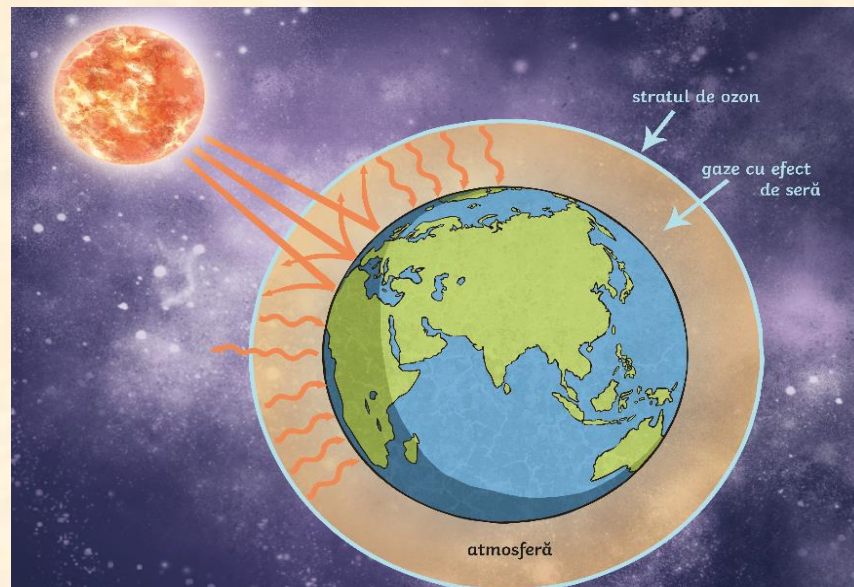
- Razele soarelui trec ușor prin punga de plastic, transformându-se în căldură, care nu mai poate ieși atât de ușor. Prin urmare, temperatura dinăuntru pungii de plastic se ridică. Punga încălzește ca o seră, în care grădinarii cresc plante.

- Razele soarelui trec prin atmosfera terestră în același fel. Și după ce s-au transformat în raze de căldură, ele nu mai pot ieși afară la fel de ușor. Ele sunt absorbite de suprafața Pământului, dar și de moleculele unor gaze care trimit căldura înapoi pe pământ, încălzindu-l ca și cum ar fi o seră imensă.



3. Acting (Vreau să văd ce îmi iese și mie!)

În urma discuțiilor, coordonatorul de grup prezintă imagini în care sunt reprezentate modalități de eliminare a gazelor cu efect de seră. Cu ajutorul lor, se va reface tabloul fenomenului de încălzire a pământului prin efectul de seră.



Temă pentru acasă

Dacă încălzirea globală nu este încetinită, experții atrag atenția asupra unor consecințe foarte serioase pentru planeta noastră.

Tu ce părere ai?

Care ar fi
consecințele
încălzirii
globale?

Sunt luate
destule măsuri în
lume pentru a
combate
încălzirea
globală?

Ce
schimbări ai
vrea să
vezi?

- **Limite și provocări:**

- timpul estimat insuficient, întrucât au fost foarte multe informații noi, de prezentat într-un scurt timp;

- termeni noi, greu de înțeles pentru o parte dintre copii;

- niveluri diferite atât ale cunoștințelor, cât și ale deprinderilor și priceperilor practice ale elevilor, sarcinile activității presupunând îmbinarea acestora;

- **Observații:**

- în cadrul acestei lecții, atât filmulețele cât și pozele informative, ajută destul de mult;

Activitatea „Scrierea, citirea, ordonarea, compararea, estimarea numerelor naturale”

Formal prin non - formal

Grup țintă: clasa a II-a

Disciplină: Matematică

Tema: *Scrierea, citirea, ordonarea, compararea, estimarea numerelor naturale în centrul 0-1000*

Competențe :

C1. Scrierea, citirea și formarea numerelor până la 1000;

C2. Compararea numerelor în centrul 0-1000;

C3. Ordonarea numerelor în centrul 0 -1000, folosind poziționarea pe axa numerelor, estimări, aproximări;

Obiective:

O1. să scrie numerele naturale de la 0-1000;

O2. să citească numerele naturale de la 0-1000;

O3. să ordoneze crescător/descrescător numerele naturale de la 0-1000;

O4. să compare/să estimeze numerele naturale de la 0-1000;

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, jocul didactic, algoritmul;

Mijloace de învățământ: pietricele de râu spălate, etichete, lipici, carioci;

Forme de organizare: frontal, individual;

Forme de evaluare: aprecieri verbale, stimulente, conversația de verificare, probă practică, observarea sistematică a elevilor;

Resurse umane: 21 elevi

Durata: 100 minute

Locul de desfășurare a activității: curtea școlii;

Manieră de implementare

1.Sensing

*Despre ce am discutat ora trecută la matematică? (Despre Scrierea, citirea, ordonarea, estimarea numerelor naturale de la 0-1000)

*Ce sunt numerele naturale?

*Cum pot fi ordonate numere naturale?

*Ce înseamnă a compara două numere naturale?

*Dar a estima?

*Ce materiale am avut de pregătit pentru azi? Pietricele de râu spălate, etichete, lipici, carioci.

2.Integrating

Anunțarea temei și a obiectivelor

*Astăzi vom continua să facem Exerciții de scriere, citire, ordonare, comparare, estimarea cu numerele naturale de la 0-1000, într-un alt mod, cu ajutorul materialelor din natură, pietricelelor.

Vom scrie numerele pe etichete, le vom lipi pe pietricele, pe partea mai netedă, și vom face diferite jocuri matematice.

3.Acting

Experimentarea activă

*Copiii vor fi împărțiți pe grupe. Fiecare grupă de elevi va scrie, cu carioca, numere de la 0-1000, pe etichete.

Exemplu:

Grupa 1-Scrie 20 de numere de la 0-200;

Grupa 2-Scrie numere de la 200-400;

Grupa 3-Scrie numerele de la 400-600;

Grupa 4-Scrie numerele de la 600-800;

Grupa 5 -Scrie numerele de la 800-1000;

*Fiecare grupă va lipi etichetele pe pietricele.

*Se vor scrie pe etichete semnele „mai mic”, „mai mare”, „egal” și se vor lipi pe pietricele.

*Se vor face exerciții de citire a numerelor scrise pe etichete.

-Se vor citi numerele prin rotație, de la o grupă la alta.

*Se vor face exerciții de ordonare crescător/descrescător a numerelor, manipulând pietricelele.

-Grupele se vor verifica între ele.

*Se vor face exerciții de comparare a numerelor scrise, manipulând pietricelele.

-Se vor verifica prin rotație, de la o grupă la alta.

-Elevii se vor ajuta între ei.

*Se vor face exerciții de estimare a numerelor naturale de la 0-1000, utilizând pietricele etichetate.

-Se vor verifica prin rotație, de la o grupă la alta.

4.Embedding

*Se concluzionează că activitatea pe grupe a fost eficientă, fiecare copil a contribuit la efectuarea corectă a exercițiilor de la grupa sa. Este bine să ne ajutăm unii pe alții atunci când situația o impune, să acționăm ca o echipă.

Tema pentru acasă:

*Să facă un râu din pietricele cu numere de la 0-1000, malul stâng cu numerele de la 0-500 în ordine crescătoare, malul drept cu numerele de la 500-1000 cu numerele în ordine descrescătoare.

- **Limite și provocări**

- prin joc, elevul învață cu plăcere;

- jocurile trebuie să fie alese astfel încât să producă învățarea prin adaptarea acestora la temă;

- **Observații**

- învățarea, în acest caz, devine mai eficientă când se face prin propriile acțiuni.



ACTIVITATEA „Principiul zborului: Cum zboară domnul Pescăruș?”

Formal prin non - formal

Grup țintă: copii cu vârste între 9 și 10 ani

Disciplină: Științe ale naturii

Tema: Principiul zborului păsărilor aplicat în construirea unui avion, a unei moriști și a unei elice

Denumirea activității: „Cum zboară domnul Pescăruș?”

Competențe:

C1. Explorarea caracteristicilor unor corpuri, fenomene și procese

C2. Investigarea mediului înconjurător folosind instrumente și procedee specifice

Obiective:

O1. Să formuleze cel puțin 3 enunțuri despre pescăruși, pe baza cunoștințelor anterioare

O2. Să completeze „jurnalul de zbor” cu termeni sau expresii ce fac referire la „principiul zborului”;

O3. Să exemplifice rezolvările întrebărilor date, sintetizând cunoștințele dobândite anterior;

O4. Să construiască obiectele date, descriind forțele care acționează în timpul zborului;

Metode și procedee: conversația, observația, descrierea, lectura explicativă, explicația, exercițiul

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe

Resurse: hârtie colorată, instrumente de scris, laptop, ecran TV, creioane colorate, foarfec, riglă, pai drept de plastic, lipici, piuneză, agrafă

Durata: 120 minute

Manieră de implementare

1. Sensing (Înțeleg de ce!)

Experiența/ Explorarea- Cum zboară domnul Pescăruș?

Copiii sunt invitați să se așeze câte doi sau trei, pe două rânduri de scaune, precum ar călători cu avionul. Pentru a viza biletele, aceștia enumeră componentele corpului unui pescăruș, precum și rolul lor.

Coordonatorul activității, ajutat de domnul Pescăruș (aplicația Chatterpix), amintește măsurile pentru o bună călătorie, zburând spre orașul Nisa, de pe coasta Mării Mediterane.

După decolare, se creează un moment de captare a atenției prin vizionarea unei secvențe din filmul de copii „Manou, aventuri în zbor”.

https://www.youtube.com/watch?v=H3z_mtBXowl

Observarea reflexivă

Fiecare copil primește „jurnalul de zbor”, aceștia completându-l cu informații referitoare la specia și caracteristicile pescărușilor. Pentru a facilita înțelegerea informațiilor, coordonatorul îndrumă discuția pe baza planșelor ilustrative:

- ***Ce ați descoperit urmărind această secvență?***
- ***Care personaj v-a atras atenția?***
- ***Cum v-ați simțit, imaginându-vă în zbor alături de pescăruși?***
- ***Care credeți că este importanța aripilor? Dar a vitezei de zbor?***
- ***Dacă ar fi să pilotați un avion cum ați poziționa aripile înainte de decolare? Dar la aterizare?***
- ***Ce ai descoperit din această experiență?***

2. Integrating (Înteleg conținutul!)

După discuția anterioară, coordonatorul prezintă textul „Domnul pescăruș și principiul zborului”, făcând trecerea de la abstract la concret. Li se spune copiilor că prin această activitate vor descoperi lucruri interesante despre păsări: cum reușesc să zboare, dar și câteva secrete din lumea avioanelor, despre cum reușesc să se îndepărteze de uscat când sunt atât de încărcate. Pentru consolidare sunt adresate întrebări precum:

- ***Care este mediul de viață și grupa din care fac parte personajele filmului?***
- ***Ce caracteristici specifice au acestea?***
- ***Care este modul de hrănire al păsărilor? Dar de înmulțire?***
- ***Care sunt curiozitățile aflate despre aceste viețuitoare?***
- ***Pe ce se bazează principiul zborului lor? De ce sunt retrase flapsurile în timpul zborului de croazieră?***
- ***Ce ți s-a părut interesant la avionul de clasă mică? Dar la aeronava Boeing?***

Se evidențiază legătura dintre un pescăruș, un avion de clasă mică și o aeronavă uimitoare, subliniindu-se asemănările dintre acestea, alături de principiul zborului, valorificându-se și explicându-se informațiile științifice.

3. Acting (Vreau să văd ce îmi iese și mie!)

În urma discuțiilor, coordonatorul de grup prezintă un avion, o morinșcă și o elice, apoi le lansează. Se explică pe rând pașii de lucru pentru cele trei obiecte, apoi elevii se vor reorganiza în bănci astfel încât să lucreze în 3 grupe: fiecare dintre echipe primind fișele activității (materiale, etape de lucru, felicitări, spațiu pentru feedback) și materialele de lucru.

- ***Ce a fost provocator la această activitate?***
- ***După care condiții ați împărțit sarcinile?***

- Cum ați aplanat momentele tensionante?

- Cât de dificil v-a fost să vă refaceți obiectul atunci când el nu s-a lansat?

- Pe ce s-a bazat zborul avionului? Dar al moriștii și al elicei?

- Ce informații din această activitate folosești pentru a explica principiul zborului,?

4. Embedding (Cum transfer mai departe ceea ce am învățat?)

Cele trei grupe vor prezenta frontal, fiecare, propriul obiect realizat. Totodată, după fiecare prezentare, împreună cu grupul, vom aprecia verbal individual și colectiv.

- Cum te simți acum că ai reușit să lansezi propriul obiect zburător?

- Cum apreciez ajutorul colegilor din echipă? Dar intervențiile celorlaltor colegi?

- Există viețuitoare care deși sunt păsări, nu pot zbura? Cum explici acest fapt?

- Ce alte obiecte ai mai putea crea, utilizând principiul zborului?

ECHIPA 1: Construiește un avion!

Materiale necesare:

1. Carton subțire
2. Creion
3. Foarfecă
4. Riglă
5. Un pai drept de plastic
6. Bandă adezivă

Etape de lucru:

1. Desenează pe hârtie două dreptunghiuri cu dimensiunile: 17x2cm și 11x2cm, apoi decupează-le.
2. Curbează fiecare dreptunghi într-o buclă, suprapunând capetele pe 1 cm. Încearcă să faci buclele cât mai rotunde. Lipește-o pe fiecare cu bandă adezivă.
3. Dacă e nevoie, taie paiul până la 20 cm, apoi lipește-l între cele două cercuri folosind 2 cm de bandă dublă adezivă pe interiorul fiecărui cerc.
4. Ai terminat! Acum testează-ți avionul! Cel mai bine zboară în interior, aruncat în sus, ușor înclinat, cu țelul mai mic în față. Dacă vrei să-l testezi și afară, e mai bine să-l lansezi în bătaia vântului ușor.

Felicitări! Poate creația ta nu arată a avion, dar zboară! Cercul funcționează ca niște aripi, producând portanță, iar forma aerodinamică reduce rezistența aerului. În plus pe măsură ce un avion accelerează, portanța crește.

ECHIPA 2: Construiește o morișcă!

Materiale necesare:

1. Un pătrat de hârtie de 18x18cm
2. Un pai
3. Bandă adezivă
4. O piuneză cu măciucile
5. Foarfecă
6. Creion

Etape de lucru:

1. Îndoiaie pătratul în jumătate, pe ambele diagonale, și apoi desfă-l la loc.
2. Pe fiecare diagonală, fă un semn la o treime din distanța dintre centru și colț.
3. Taie pe diagonale până la punctele respective.
4. Adu toate colțurile în centru și prinde-le la un loc.
5. Înfîșe piuneza prin toate straturile de hârtie din centru, ca să le fixezi. Rotește-o de câteva ori ca să lărgi puțin orificiul.
6. Acum înfîșe piuneza în capătul paiului.
7. Răsușește morișca sufînd cu putere.

Felicitări! Morişca e rotită de mișcarea aerului, în timp ce rotoarele unui elicopter se învârtesc ca să miște aerul și să creeze tracțiune în sus.

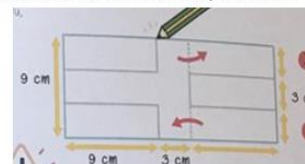
ECHIPA 3: Construiește o elice!

Materiale necesare:

1. Hârtie cartonată
2. Foarfecă
3. Riglă
4. O agrafă de birou
5. Creion

Etape de lucru:

1. Taie hârtia într-un dreptunghi de 21x9 cm.
2. Desenează pe el forma alăturată și decupează-o.



3. Îndoai-o pe liniile punctate. Acesta va fi rotorul.
4. Adaugă agrafa de birou, ca în ilustrație.
5. Lansează-ți elicopterul de la înălțime!

Felicitări! Aripile în „T” se rotesc ca rotoarele unui elicopter!

Temă pentru acasă

1. Realizează trei avioane de hârtie după modelul dat, notând pe aripile acestora ultimele trei lucruri ce te-au făcut nefericit în ultima vreme și a căror soluție nu ai descoperit-o încă. Trasează o linie de start și una de sosire (într-un vas cu apă). Având dreptul la câte două încercări, lansează pe rând avioanele. Răspunde apoi întrebărilor: „Cum te-ai simțit când avionul nu a ajuns în vasul cu apă?”, „Ce strategii ai folosit pentru ca avioanele să zboare până la linia de sosire?”, „Ce crezi că înseamnă ușurarea din timpul dizolvării avioanelor?” „Ce ai face diferit data viitoare pentru a scufunda avioanele din prima încercare?”.

2. Construiește o morișcă din plastic, apoi poziționează-o într-un spațiu exterior. Urmărește și ia notițe pentru fiecare din cazurile: o zi însorită fără vânt, o zi ploioasă cu vânt. Ce observi? Descriind mișcarea acesteia, caută informații despre energia eoliană, apoi notează 3 avantaje și 3 dezavantaje în vederea creării ei în localitatea în care trăiești.

3. Refă împreună cu cei dragi alte elicii, personalizându-le după propriile preferințe. Desenează un cerc de 30 cm diametru pe o foaie și folosește-o drept țintă de aterizare. Creează un joc distractiv cu provocări amuzante!

- **Limite și provocări:**

- timpul estimat insuficient, întrucât pentru răspunsurile la întrebările propuse intervine subiectivitatea elevilor, fiind nevoie de o flexibilitate a timpului pentru a asculta toate intervențiile;
- implicarea activă redusă în prima parte a activității, accentul fiind pe reactualizarea cunoștințelor dobândite anterior;
- niveluri diferite atât ale cunoștințelor, cât și ale deprinderilor și priceperilor practice ale elevilor, sarcinile activității presupunând îmbinarea acestora;
- experiența redusă de lucru în echipă, implicând modalități de gestionare a emoțiilor mai puțin pozitive atunci când activitatea nu se finalizează cu succes;

- **Observații:**

- este necesar să existe relația creată între coordonator și grup și activitatea să fie centrată atât individual, cât și colectiv;

Activitatea „Dezvoltarea vitezei de deplasare, prin jocul de Rugby-tag”

Modul de abordare: Formal prin non-formal

Disciplina: Educație fizică

Grupul țintă: clasele a III-a, a IV-a

Tema: Dezvoltarea vitezei de deplasare, prin jocul de Super-Rugby-tag

Competențe:

C1. Manifestarea unor indici corespunzători ai calităților motrice, în funcție de specificul acțiunilor motrice

C2. Adoptarea unui comportament adecvat în relațiile interpersonale și de grup, bazat pe respect și fair-play în activitățile motrice desfășurate în școală și în afara

Obiective:

O1. Îmbunătățirea indicilor vitezei de deplasare;

O2. Adoptarea unor comportamente echilibrate pe parcursul unor activități motrice și în competiții sportive

O3. Reglarea propriului comportament în situații cu potențial conflictual - încurajarea partenerilor de întrecere

O4. Aprecierea obiectivă în activitățile sportive a valorii partenerilor și adversarilor

Metode și procedee: conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul, elemente de problematizare;

Resurse: mingi, conuri, centuri, taguri si tricouri de departajare

Forme de organizare: frontal, pe siruri, in sah, pe echipe;

Locul desfășurării: terenul de sport

Durata: 90 minute

Manieră de implementare

1. Sensing/ Experiența/ Explorarea

Activitatea se va desfășura la Palas pe iarbă într-o zi din săptămână după terminarea programului (pentru a evita aglomerația)

Elevii sunt așezați în semicerc iar expertul isi pune la mijloc o centura, câte un tag în ambele laterale și poartă pe brațe un balon (o minge de rugby). Apoi îi întreabă pe elevi ce cred ei ca se poate face cu aceste mijloace și dacă a jucat cineva înainte sau a văzut cum se joacă Rugby-tag la alți colegi/prieteni.

Obsevarea reflexivă

Elevii analizează cu atenție felul în care ar trebui să își așeze centura și tagurile, iar unii elevi spun ca au mai jucat sau că au văzut la alți copii și că ar vrea să încerce și ei.

- profesorul le arată terenul și îi întreabă unde cred ei că se pune eseul și în ce fel
- profesorul îi întreabă ce calități motrice cred ei că se dezvoltă în urma practicării acestui sport

Elevii care au mai jucat, dar și cei care au văzut jucând pe alți colegi, îndrumă și oferă demonstrații celor care nu știu regulile jocului.

2. Integrating

- De ce facem acest joc și ce înseamnă aceste reguli? De ce trebuie să le respectăm?

Anunțarea temei și a obiectivelor

Se explică elevilor că rezultatul final al acestui joc conduce la îmbunătățirea indicilor vitezei de deplasare, dar și la o stare generală de bine, iar regulile trebuie respectate pentru a fi într-o permanentă integritate.

Comunicarea noilor cunoștințe

Facilitarea înțelegerii cuvintelor cheie:

Se comunică principalele aspecte din regulament. Pasa trebuie data înapoi, deplasarea cu mingea în mână se face cât de mult se poate spre înainte, eseul se pune în spatele liniei terenului de țintă, având mingea în mână și ambele taguri la mijloc. Un purtător de balon îl vom opri doar smulgându-i un tag. De fiecare dată când smulgem tagul îl ridicăm sus și

strigam „Tag”. Vom arăta o atitudine de prietenie față de colegii care nu au înțeles prea bine ceea ce au de făcut.

La fluier, toată lumea se oprește!

3. Acting

Experimentarea activă

În urma celor demonstrate și explicate se fac două echipe de câte 5 elevi, se poziționează în teren și după o pasă de la arbitru spre un jucător de la o echipa, începe jocul. Elevii sprintează, pasează, fac schimbări de direcție în încercarea de a da un eseu. Ceilalți se apară bine în linie și nu oferă spații de pătrundere. Unii dintre ei parcă joacă de o viață.

Este important să nu punem presiune pe colegi, să reușim să ne deplasăm cât mai drept spre terenul de țintă advers, pentru a dezvolta viteza, dar e necesar să și colaborăm și să dam dovada de fair-play. După 7 minute elevii cer pauza de apă. Au obosit.

În pauza arbitrul îi felicita și îi încurajează pe cei care nu sunt foarte îndrăzneți în teren.

Arbitrul încearcă să nu fragmenteze foarte mult jocul și nu fluieră dacă un elev a călcat un pic marginea, dacă a pasat un pic înainte sau dacă nu a pasat repede după smulgerea tagului.

4. Embedding

Este de preferat să integram activitatea sportivă și în mediul familial angrenându-i și pe ceilalți membri, prin scurte momente care fixează dar și consolidează informațiile și deprinderile dobândite.

Se concluzionează că este util să aratam atitudinea de învingător din jocul sportiv învățat mai sus și în momentele mai grele prin care trecem uneori în viața de zi cu zi, înbinată cu toleranța față de greselile neintentionate ale colegilor de orice natură ar fi ele.

Tema de lucru pentru acasă

- Voi face întreceri cu fratele sau sora mea până la magazin și/sau înapoi pentru a duce cât mai repede cumparaturile acasă;
- O rog pe mama ca atunci când trece pe lângă mine să mă atingă în zona bazinului și să strige „Tag”, iar eu să merg cât mai repede să îmi continui temele.

- **Aplicabilitate**

- a. În viața de zi cu zi, în diverse situații (exemple menționate mai sus);
- b. Alte teme din programa școlară ce pot fi predate asemănător: dezvoltarea vitezei de reacție cu ajutorul jocului sportiv.

- **Limite și provocări**

- Implicarea activă a elevilor în a pune întrebări, în a experimenta fără emoții acțiunile principale de patrundere;
- Învățarea ar putea fi limitată de lipsa de încredere în sine, de lipsa atenției distributive, de capacitatea de a munci în echipă, de inhibarea celor care au capacitatea motrică mai scăzută de către cei cu deprinderi motrice mai bune, anterior formate;
- Prea multe explicații anterior demonstrațiilor

- **Observații**

- În abordarea unei astfel de lecții de predare- învățare, profesorul poate demonstra împreună cu unii colegi mai pricepuți;
- Procesele de învățare sunt mai eficiente atunci când asociem acțiunile sportive cu anumite momente din viața personală;

Ex. Când alergi să dai eseu aleargă cât mai drept, pătrunde printre adversari și nu ocoli, pentru că așa vei ajunge mai repede să îți îndeplinești obiectivul de a înscrie.

Asociem cu:

- când ai de rezolvat o problemă mergi direct să o rezolvi, nu o ocoli pentru că te va stresa și mai mult și dacă nu o rezolvi la timp ai putea avea mai mult de suferit.
- Competențele sunt dobândite prin joc, unul dintre cele mai îndragite moduri de învățare

Activitatea „Karturi vesele”

Modul de abordare: Non-formal

Grupul țintă: clasele a III-a, a IV-a

Disciplina: Educație fizică și sport

Tema: Dezvoltarea abilităților tehnice de conducere a unui kart prin folosirea volanului ,pedalelor și a frânei .

Competențe:

C1. Respectarea unor reguli de circulație impuse pe traseu și recunoașterea semnelor

C2. Adoptarea unui comportament adecvat și civilizat în trafic (traseu), în așa fel încât să existe o fluentă a circulației, fără a exista blocaje

Obiective:

O1. să-și dezvolte calitățile necesare conducerii unui dispozitiv mobil: disciplina, responsabilitatea, concentrarea, siguranța

O2. să-și dezvolte abilitățile motorii grosiere

O3. să adopte un comportament civilizat în relația cu colegii

O4. să-și regleze propriul comportament în situații cu potențial conflictual - încurajarea partenerilor de întrecere

Metode și procedee: conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul

Resurse: karturi, semne de circulație (stop, cedează trecerea, prioritate, trecere de pietoni, atenție elevi), jaloane

Forme de organizare: în coloană

Locul desfășurării: Terenul de sport

Durata: 100 minute

Manieră de implementare

1. Sensing

Experiența/ Explorarea

Am propus desfășurarea acestei activități,, Karturi vesele ,, împreună cu elevii de la clasele a III a și a IVa care au fost extrem de entuziasmați și curioși

Până a stabili cele necesare conducerii , elevii au explorat dispozitivul ,fiecare dintre ei având semne de întrebare cum se conduce.

Obsevarea reflexivă

Expertul împreună cu elevii, studiază dispozitivul, li se aduc la cunoștință noțiunile minime despre folosirea volanului, a frânei de mână și a pedalelor.

Elevii analizează cu atenție felul în care ar trebui să folosească componentele, unii se mai contrazic ca au mai condus și știu despre ce este vorba, alții sunt curioși fiind o premieră pentru ei.

- expertul le arată traseul care trebuie respectat
- expertul pune întrebări referitoare la utilitatea conducerii unui autovehicul
 - unii dintre elevi au informații utile despre componentele și conducerea kartului.

2. Integrating

- De ce ne este necesar în viitor un autovehicul ? De ce trebuie să respectăm regulile ?

Anunțarea temei și a obiectivelor

Expertul explică elevilor că rezultatul final al acestei activități este să dobândească competențe noi de conducere (atât fetele cât și băieții) conducând un utilaj mic dar și la o stare generală de bine, iar regulile de circulație trebuie respectate pentru a fi într-o permanentă siguranță .

Comunicarea noilor cunoștințe

Facilitarea înțelegerii cuvintelor cheie

Pentru începerea activității se comunică clar:

- la plecare ne asigurăm stanga ,dreapta ,la întâlnirea semnelor STOP/CEDEAZĂ TRECEREA /TRECERE DE PIETONI masina se oprește în totalitate prin activarea frânei de mană.

La semnul DRUM CU PRIORITATE elevul va trece fără sa opreasca masina .

La semnul ATENȚIE ELEVI acesta va încetini kartul .

La fiecare curbă elevul va încetini pentru a evita derapajele .

3. Acting

Experimentarea activă

Pe treseul marcat cu jaloane ,pornesc din sens opus primii 2 elevi .Expertul foloseste la start doi elevi experimentați care au mai facut asemenea traseu.Ei arata sigurată în trafic.De la start ,primul conducător întâlnește la 10 m semnul de circulație CEDEAZĂ TRECEREA ,acesta urmând să oprească și să lase să treacă elevul care are semnul DRUM CU PRIORITATE .

Pe treseu mai sunt marcate TRECERI PIETONI, unde sunt obligați să oprească pentru a evita tamponările.

Dupa mai multe încercări ,expertul modifică traseul și elevii vor lua parte la o adevarată simulare în trafic ,făcând față provocarilor de a se descurca întocmai ca în traficul real.

În pauza ,expertul îi încurajează pe cei timizi și neîncrezători,iar pe cei mai grăbiți îi temperează pentru a micșora viteza.

Pentru o mai buna deplasare pe traseu,acesta va folosi fluierul.

4. Embedding

Activitatea poate continua și în viata reală unde elevii își consolidează notiunile de circulație ,transmițând informațiile colegilor noi dar și părinților și fraților .

Ca și concluzie ,putem trage învățăminte utile pentru siguranța noastră în trafic atât ca și viitori conducători auto dar ca și pietoni.Expertul le readuce aminte elevilor ce important este să avem o viteză optimă în trafic , pentru a ne proteja pe noi ,dar și pe cei participanți în trafic , să trecem strada pe marcajele trasate doar după ce masina a oprit roțile.

Tema de lucru pentru acasă

- Elevii sunt rugați să studieze traficul și semnele de circulație ori de câte ori au ocazia ,fiind participanți în trafic ca și pietoni sau și când se afla în mașină cu părinții
- Pentru o mai buna consolidare a cunostintelor aceștia îi vor ruga pe părinți să le arate comenzile simple ale mașinii(pedalele,schimbătorul de viteze,semnalizarea)

- **Aplicabilitate**

5. În viața de zi cu zi, în diverse situații
6. Pentru dezvoltarea vitezei de reacție din diverse situații,dezvoltarea îndemnării mână-ochi-picior

- **Limite și provocări**

- Participarea activă a elevilor în informare dar și participarea pe traseu ca și conducători
- Putem întâlni elevi reticenși la condus din teama de a nu se lovi cu ceilalți sau din slaba înțelegere a informațiilor
- Expertul va evita fluierul excesiv pentru a nu perturba activitatea

- **Observații**

- În abordarea unei astfel de activități expertul va face demonstrația la început
- Învățarea este mai utilă atunci când expertul dă exemple din viața reală

Ex. cand ai viteză în trafic și nu respecti regulile de circulație ,poți provoca accidente foarte grave

Asociem cu:

- Atunci când cedezi trecerea unui coleg ești un participant la trafic ordonat și le dai siguranța și celor din jur

Activitatea „Toți suntem diferiți!”

Modul de abordare: Non-formal

Grup țintă: copii 9- 11 ani

Tema: Abilități sociale- Cunoaștere reciprocă

Denumirea activității: „*Toți suntem diferiți!*”

Competențe:

- C1. explorarea calității de persoană pe care o are orice om;
- C2. identificarea unor trăsături morale definitorii ale persoanei;
- C3. explorarea grupurilor mici și a regulilor grupului;

Obiective:

- O1. să identifice caracteristicile personale pozitive;
- O2. să descopere percepțiile celorlalți despre propria-i persoană;
- O3. să dobândească mai multe informații despre sine și ceilalți;
- O4. să exerseze comunicarea cu ceilalți membri ai grupului.

Metode și procedee: conversația, explicația, jocul didactic;

Forme de organizare: frontal, individual, în grupuri mici;

Resurse: foi de hârtie, instrumente de scris, laptop, videoproiector, coli cartonate, creioane colorate, carioci

Durata: 60 minute

Manieră de implementare

1. Sensing (Înțeleg de ce!)

Experiența/ Explorarea- Jocul „Hai să ne cunoaștem!”

Copiii vor sta în picioare, având în mână o foaie de hârtie și un instrument de scris. Li se cere să meargă și să încerce să cunoască cât mai mulți copii din grup, în decurs de câteva minute. Vor nota numele celorlalți copii, hobby-urile acestora, culoarea, mâncarea, animalul preferat.

Câștigător va fi primul care reușește să pună întrebări tuturor copiilor din grup.

Observarea reflexivă

Se citesc informațiile obținute și se observă că fiecare copil a dat un alt răspuns:

- Cum vi s-a părut jocul? A fost util? De ce?
- De ce credeți că răspunsurile sunt diferite de la un copil la altul?
- Este ceva nou ce ai aflat despre ceilalți copii?
- Ce ai descoperit din această experiență?

2. Integrating (Înțeleg conținutul!)

Se explică faptul că fiecare dintre noi este diferit. Între persoane există asemănări, dar și deosebiri în ceea ce privește aspectul fizic, preocupările, comportamentul.

Se facilitează înțelegerea prin vizionarea povestirii terapeutice „*Suntem cu toții diferiți*”- <https://www.youtube.com/watch?v=XOvYPQPwzSE>

- De ce persoanele din materialul video au avut comportamente diferite?
- Cum a ajutat faptul că au acționat diferit?
- Ce părere aveți despre comportamentele lor?
- Ce trăsături morale caracterizează personajele?

Se reține faptul că gândim și ne comportăm diferit, ceea ce ne face să fim unici.

3. Acting (Vreau să văd ce îmi iese și mie!)

„Jocul unicității”

Se formează grupe de câte 4 copii. În fiecare grup „vor circula” o foaie de hârtie și un instrument de scris. Fiecare copil va nota calitatea personală/ trăsătura care- l face unic, ceea ce îl face pe fiecare deosebit de ceilalți. Trebuie să facă acest lucru singuri și să țină secret ce au scris. Se iau foile de hârtie și se citește, pe rând, fiecare calitate, cerându- le copiilor să ghicească despre ce coleg este vorba.

- Dacă v-a plăcut jocul, ce vi s-a părut mai spectaculos?
- Ce reguli ați respectat?
- V-a fost greu să alegeți o calitate care vă face unici? De ce?
- Cum v- ați simțit când colegii v- au recunoscut?
- Este important să ne cunoaștem calitățile? Ce avantaje avem dacă ne cunoaștem pe noi înșine?
- Dar pe cei din jurul nostru?
- Dați exemple de situații din viața de zi cu zi în care este necesar să cunoaștem atât calitățile noastre, cât și pe cele ale colegilor!

Se concluzionează că a ști că suntem cu toții diferiți ne poate ajuta să înțelegem mai bine emoțiile și comportamentul nostru, dar și al altor oameni.

4. Embedding (Este despre lumea mea! Chiar văd de ce!)

În grupele deja formate, copiii sunt invitați să realizeze un poster pe tema discutată („Toți suntem diferiți”), în care să îmbine elemente grafice, text, culoare, sloganuri etc.

Interevaluare colegială- „Turul galeriei”

• Limite și provocări

- în educația nonformală, jocul devine o modalitate de învățare care îl face pe copil să manifeste interes crescut și să învețe cu plăcere;

-jocurile trebuie alese cu atenție și adaptate temei, grupului țintă, nevoilor individuale ale copiilor etc., pentru ca învățarea să aibă sens;

-reușita jocului depinde de modul în care facilitatorul își programează și organizează activitatea;

- **Observații**

- pe parcursul activității, toți copiii trebuie să fie încurajați, stimulați, lăudați;

- facilitatorul trebuie să manifeste creativitate în formularea întrebărilor, pentru a primi răspunsuri relevante din partea copiilor;

- este indicat a se folosi cât mai mult întrebările deschise, pentru a da copiilor posibilitatea de exprimare a propriilor gânduri , idei, în procesarea experiențelor, în discuțiile generate de diferite situații.

Activitatea - „Eu și ceilalți – Să fim buni unii cu ceilalți: altruismul”

Modul de abordare: Non-formal

Grup țintă: copii cu vârste între 9 și 11 ani

Disciplină: Educație civică

Tema: Să fim buni unii cu alții- Altruismul

Denumirea activității: *Eu și ceilalți – Altruismul*

Competențe:

C1. Aplicarea unor norme de conduită în viața cotidiană

C2. Manifestarea unor deprinderi de comportament moral-civic în contexte de viață din mediul cunoscut

C3. Cooperarea cu ceilalți pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru, manifestând disponibilitate

Obiective:

O1. Să identifice caracteristicile celor două personaje pe baza acțiunii acestora în filmul prezentat;

O2. Să descrie o situație în care poți fi bun cu străinii;

O3. Să argumenteze acțiunea cățelului și egretei din poveste găsind situații asemănătoare în viața de zi cu zi;

O4. Să identifice soluții în situațiile problemă argumentând fapta sa;

O5. Să motiveze altruismul prin exemple din viața lor;

Metode și procedee: conversația, explicația, exersarea;

Forme de organizare: frontal, individual, în grup

Resurse: instrumente de scris, laptop, ecran TV, creioane colorate, hârtie colorată

Durata: 120 minute

Manieră de implementare

1. Sensing (Înteleg de ce!)

Experiența/ Explorarea

Copiii sunt invitați să se așeze în cerc. Pe rând, câte un coleg va veni în centru și va purta pe spate câte o emoție sau o atitudine, iar ceilalți o vor mima. Cel din mijloc va trebui să ghicească emoția, apoi să exemplifice cu un exemplu din viața sa.

Coordonatorul activității va dirija discuția pentru a reaminti norme de comportament din viața de zi cu zi, evidențiind astfel un comportament moral civic adecvat pentru grupurile în care ne aflăm.

După aceasta, copiii vor realiza un puzzle pe platforma Jigsawplanet, descoperind scriitorul Ion Luca Caragiale. Se creează un moment de captare a atenției prin vizionarea unor secvențe de teatru, având la bază schițele sale, spectacole la care au participat copiii în anii anteriori:

<https://www.youtube.com/watch?v=M-y5lmUls2g> – „Di. Goe”,

<https://www.youtube.com/watch?v=VO5ktKINDdw> – „Bubico”

<https://www.youtube.com/watch?v=nbdNXbFHFBs> – „Vizită”

Observarea reflexivă

Pentru anunțarea obiectivelor activității, coordonatorul ghidează conversația prin întrebări precum:

- ***Ce face un copil politicos?***
- ***Cu cine suntem politicoși?***
- ***Cum este un copil politicos? (copil bun)***
- ***Ce face un copil bun? (fapte bune)***
- ***Doar copiii sunt buni?***

2. Integrating (Înteleg continutul!)

După discuția anterioară, coordonatorul face trecerea de la abstract la concret, subliniind că vor discuta despre fapte bune și fapte mai puțin bune, dacă este necesar să fim buni, când putem fi buni sau cum ne dăm seama că am greșit și am fost neînțelegători cu prietenii noștri.

- ***Ce se întâmplă dacă nu se respectă o regulă? Dați exemplu!***
- ***Aceste reguli trebuie respectate și acasă? În ce mod?***
- ***Dați exemplu de o regulă pe care o respectați la școală, iar acasă, nu!***

Copiii vor urmări scurtmetrajul „Joy and Heron”: <https://www.youtube.com/watch?v=1lo-8UWhVcg> , apoi se reia firul epic pentru a vedea ideile înțelese de copii.

Astfel se va organiza discuția filosofică în două seturi de întrebări având ca piloni principali cele două idei: faptele bune realizate prin altruism și faptele mai puțin bune realizate prin furt.

I. **Altruismul** – ajutorul oferit celor nevoiași fără a dori să fii răsplătit:

- *Ce face egreta?*
- *De ce are nevoie de râme?*
- *Ce face cățelul ca să-i ajute pe puii flămânzi?*
- *E bine să ajutăm pe cei flămânzi și săraci?*
- *Ce înseamnă să fii bun?*
- *Cu cine poți fi bun?*
- *Cu oamenii străini poți fi bun? Povestește o situație când ai fost bun cu un străin.*
- *Spune cum te simți dacă ajuți pe cei din jurul tău.*
- *Este de datoria ta să ajuți pe cei săraci?*
- *De ce e bine să te gândești la ceilalți?*
- *Pentru fapta sa, cățelul a fost răsplătit cu pește. Când facem fapte bune așteptăm răsplată?*
- *Pentru cine faci tu fapte bune? De ce?*

II. **Fapte rele- a lua ceva pe furiș (a fura)**

- *Mamele au voie să fure dacă copiii ei sunt flămânzi?*
- *De ce este rău să furi?*
- *Putem îndrepta răul făcut? Cum?*
- *Cum reacționează cățelul când vede că sunt furate râmele?*
- *Voi dacă ați vedea că cineva fură ce ați face?*

- Când a văzut cățelul că egreta fură pentru puii flămânzi ce a făcut?
- Cățelul fură pentru cei flămânzi. Procedează bine?
- Voi ce ați face?
- Când furi pentru cei săraci faci un lucru bun? De ce?
- Dacă ai putea salva viața unui om furând o pâine ai face-o?
- E voie să furi ca să faci o faptă bună?
- Cum te comporti atunci când îți dai seama că ai greșit? -recunoști că ai greșit

-accepti pedeapsa

-refuz să recunosc pentru că nu m-a văzut nimeni

-ascund greșeala

- Spuneți o situație în care poți fura și nu e greșit.

3. **Acting (Vreau să văd ce îmi iese și mie!)**

În urma discuțiilor, coordonatorul de grup solicită elevilor să se împartă în trei grupe. Pe rând aceștia vor prezenta prin joc de rol o situație (la alegere), având tema „Să fim politicoși!”. Celelalte două echipe spectatoare trebuie să recunoască despre locul, personajele și despre ce regulă de comportament moral-civic se desprinde.

4. **Embedding (Cum transfer mai departe ceea ce am învățat?)**

Echipele vor prezenta sursa inspirației pentru jocul de rol ales. Totodată, după fiecare prezentare, împreună cu grupul, vom discuta despre cum putem preveni sau îmbunătăți aceste atitudini și comportament atât în mediul familial, cât și în clasa de elevi.

- **Cum a fost să alegeți o normă din comportamentul moral-civic?**

- **Care a fost modalitatea de împărțire a rolurilor?**

- **În ce situație ai întâlnit în viața de zi cu zi acest comportament? Cum au reacționat adulții din jur pentru a aplana situația?**

- Cum te simți atunci când ești neîndreptățit? Ce poți face pentru a transmite viziunea ta?

Tema pentru acasă:

- Copiii vor avea de realizat scurte mesaje însoțite de desene - portrete pentru cei dragi, continuând enunțurile: „Îți mulțumesc pentru atunci când tu ...”, „Te apreciez pentru ...”, „Sunt recunoscătoare/recunoscător pentru...”.
- Pentru marcarea Sărbătorilor de iarnă ce se apropie, copiii vor confecționa diverse obiecte din materiale AVAP, vor participa la acte caritabile, se vor implica activ în realizarea activităților comune cu alte clase, antrenându-și comportamentele moral-civice.
- **Limite și provocări**

- timpul estimat insuficient, întrucât pentru răspunsurile la întrebările propuse intervine subiectivitatea elevilor, fiind nevoie de o flexibilitate a timpului pentru a asculta toate intervențiile;

- jocurile de rol și replicile realizate de elevi să fie dezirabile pentru aspectele moral-civice ce urmează a fi desprinse;

- reticenta în relatarea situațiilor din propria experiență referitoare la comportamente, atitudini nepotrivite normelor din societate;

- **Observații**

- Reușita activității este direct proporțională cu încrederea din relația coordonator-copil, copil-copil, ținând cont de nevoile individuale ale elevilor;

- Încurajarea permanentă, alături de motivația participării active poate fi stimulată prin relatarea din experiența personală a coordonatorului, surprinzând astfel asumarea nereușitelor în situațiile din viața de zi cu zi;

Activitatea „Atelier restaurare lemn”

Modul de abordare: Non-formal

Grup țintă: Grupa G7 - 10 copii cu vârste între 9 și 10 ani

Disciplină: Arte vizuale și abilități practice

Tema: Restaurarea lemnului

Denumirea activității: „Restaurarea lemnului - prag către durabilitate?”

Competențe:

C1. Sesizarea elementelor de detaliu dintr-o varietate de forme artistice

C2. Realizarea de obiecte/construcții/folosind materiale ușor de prelucrat și tehnici accesibile

C3. Exersarea abilității de șlefuire și pictare

Obiective:

O1. să identifice suprafețele care au nevoie de restaurare ;

O2. să pregătească obiectul pentru șlefuire ;

O3. să verifice obiectul înainte de aplicarea ultimul strat ;

Metode și procedee: conversația, explicația, exersarea;

Forme de organizare: frontal, individual, în grup

Resurse: obiecte de lemn, șmirghel de șlefuit, ulei de in sicativat, penson,

Durata: 100 minut

Manieră de implementare

1.Sensing (Înteleg de ce!)

Experiența/ Explorarea- Ce înseamnă restaurare?

Copiii sunt invitați să ia parte la activitate, inițial așezați în cerc.

Coordonatorul activității le prezintă pe rând, mai mult obiecte de lemn, întrebând ulterior elevii care cred că este scopul acestora la această activitate .



Creează un moment de suspans, provocându-i pe copii să găsească utilitatea șmirghelului.

Și apoi le arată un filmuleț despre prelucrarea inului.

Pentru încheierea momentului de captarea atenției, întrebă ce legătură au toate aceste obiecte.

Observarea reflexivă

Reacțiile sunt diferite. După ce termină fiecare, coordonatorul ghidează o discuție:

- ***La ce folosește acest obiect?***
- ***Ce lemn credeți că este? Ce tipuri de lemn recunoașteți?***
- ***Ce vechime credeți că are acest obiect?***
- ***La ce credeți că folosim astăzi șmirghelul?***
- ***Ce cunoașteți despre in? Ce utilități ale inului știți?***

- Ce legătură credeți că au toate aceste obiecte ?

2. Integrating (Înțeleg conținutul!)

După discuția anterioară, coordonatorul face trecerea de la abstract la concret. Le spune că scopul activității este de a restaura obiectele de lemn. Explică care sunt efectele timpului asupra lemnului, de ce are nevoie de intervenția omului, cum poate fi ajutat în funcție de utilitatea obiectului și concluzionează că de fapt toate acestea sunt etape ale restaurării.

- Care credeți că sunt factorii care afectează lemnul?

- Cum credeți că poate crește durabilitatea unui obiect de lemn în timp?

- De ce este importantă utilitatea lemnului când vorbim despre restaurare?

- Cum credeți că puteți reastaura obiecte de lemn ?

3. Acting (Vreau să văd ce îmi iese și mie!)

În urma discuțiilor, coordonatorul de grup prezintă etapele pe care le vor parcurge.

Apoi împarte la fiecare copil obiectele de care au nevoie:



- obiect de lemn

- un set de mănuși de lucru

- mască pentru eventualele inhalări de praf de rumeguș

- cârpă de bumbac

- eșantioane de șmirghel de diferite dimensiuni



- periuță de dinți

- penson de lucru

Etapa 1: curățarea obiectului. Fiecare copil se asigură că obiectul nu are praf, nu are elemente străine pe el.

Etapa 2: începe șlefuirea lemnului, cu șmirghel de diferite granulații abrazive. Se pornește de la șmirghel cu granulație mare și se scade treptat. Se prezintă mișcarea liniară și circulară, pentru a se adapta la unghiul la care au de șlefuit.

Etapa 3: se curăță de praf, cu o periuță de dinți uscată sau cu un penson. Se insistă cu atenție.

Etapa 4 : se aplică stratul 1 de ulei



- Care credeți că este partea care este cea mai uzată?

- Cum poți șlefui asigurându-te că este uniform peste tot?



- *Cum îți dai seama că e suficient procesul de șlefuire ?*

- *Ce crezi că trebuie să urmărești când aplici uleiul?*

5. Embedding (Cum transfer mai departe ceea ce am învățat?)

Elevii vor prezenta frontal, fiecare, rezultatul final al obiectului lui. Totodată, după fiecare prezentare, împreună cu grupul, vom discuta despre provocări au întâmpinat și ce ar putea face altfel pe viitor.



- *Cum a fost să parcurgi întreg procesul?*

- *Care etapă ți-a adus cele mai multe wow-uri?*

- *Ce provocări ai întâmpinat?*

- *Cum te simți privind rezultatul final?*

- **Limite și provocări**

- una dintre provocări poate fi reticența în fața șlefuirii - pentru unii copii poate fi neplăcut sau să li se pară dificil

- provocarea va fi în privința răbădării

- **Observații:**

- este necesar ca coordonatorul de grup să exerseze înainte pe un al obiect, pentru a nu vorbi doar teoretic, ci să cunoască despre ce e vorba

- e nevoie să evaluezi timpul, în raport cu obiectele pe care le veți alege

Activitatea: Șezătoare literară -„Vacanța de vară”

Modul de abordare: Non-formal

Grup țintă : copii din clasa a IV a – 10-11 ani

Tema: Șezătoare literară -„Vacanța de vară”

Competențe:

- relatarea unei întâmplări imaginare ;
- manifestarea interesului pentru participarea la interacțiuni orale;
- manifestarea interesului pentru lectura literară ;
- realizarea de produse unicat, personalizate și utilizabile, în urma desfășurării unor activități manuale, creative și ludice.

Obiective:

- să răspundă la ghicitori;
- să citească texte despre vară ;
- să povestească cum vor să își petreacă vacanța mare ;
- să monteze un puzzle ;
- să intoneze cântece de vară ;
- să execute jocuri de mișcare în aer liber .

Metode și procedee: conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul,

Resurse: cărți povești și poezii despre vară , puzzle, telefoane,

Forme de organizare: frontal, individual, în grupuri mici;

Locul desfășurării: curtea școlii (outdoor)

Durata: 120 minute

Manieră de implementare

1. Sensing

Captarea atenției , Anunțarea temei și a obiectivelor

Elevilor li se adresează ghicitori despre vara:

De pe cer bătrânul soare,

Arde fără încetare

Ziua-i mare dogoreală

Și noaptea-i înădușeală.

Frumoasă nevoie mare

Și se uită după după soare.

Pe câmp ea este plantată

Care-i floarea căutată?

Spicele înalte și bogate

Pe câmpii stau înălțate,

Iar la munte și la mare

Merg copiii să stea la soare.

Cred că-i ușor de ghicit

Ce anotimp a sosit?

Astazi veti participa la o sezatoare pe tema anotimpului de vară si a vacanței de vară . Vom citi diverse texte , vom povesti , vom cânta , vom construi un puzzle și vom juca diverse jocuri.

2. Integrating

Comunicarea noilor cunoștințe

-Ce texte literare cu întâmplări petrecute vara cunoașteți ? „Povești de vară” -Corina Istrate, „Tilda Soricela- Povești de primăvară și de vară “ Andreas H.Schmachtl , „Cărțile mele despre anotimpuri Bine ai venit vară ! Poveste de vară” -Jill Barklem , „Povești anti-plictiseală de vară “-Corina Istrate, „Plictisitoarea vacanță de vară a fraților Rățoi “-Dan Coman

-Se citesc fragmente din textele respective.

-Elevii își vor pune reciproc întrebări referitoare la textele audiate.

-Se poartă discuții pe baza acestora , scoțând în evidență caracteristici specifice anotimpului menționat .

-Vor căuta pe telefon poezii despre acest anotimp și le vor citi în gând și cu voce tare.

-Fiecare elev va prezenta cum și unde își dorește să petreacă vacanța.

-Se intonează cantece de vară.

3. Acting

Sistematizarea și fixarea cunoștințelor în situații practice -aplicative

-Elevii vor povesti unde și -au petrecut vara trecută ce au vizitat , ce activități au desfășurat și își vor imagina cum va fi vacanța din anul acesta.

-Vor asambla un puzzle ce reprezintă un peisaj de vară.

-In încheierea activității vor juca:„ Intrecere cu spatele” ,, , Găsește- ti locul “ , „Toti în cerc” și alte jocuri în aer liber.

4. Embedding

Se concluzionează că fiecare poveste , poezie, are aplicabilitate în viața de zi cu zi- transformările din natură , comportamentul animalelor, despre plante și nu în ultimul rând despre activitățile omului în această perioadă a anului.

La finalul se fac aprecieri colective și individuale.

Tema de lucru pentru acasă

Redactați o compunere cu titlul,, Vacanța mare “

• Aplicabilitate:

5. în viața de zi cu zi, în diverse situații ; diverse activități și jocuri din vacanță;

6. alte teme din programa școlară ce pot fi predate sub forma unei șezători pe tema anotimpurilor:„ In lumea poveștilor si a peronajelor din povești” , „Tradiții și obiceiuri în diferite perioade ale anului “ , „Prietenia” ;

- **Limite și provocări:**

- implicarea activă a elevilor în a pune întrebări, în a-și imagina vacanța, în a povesti;
- învățarea ar putea fi limitată de lipsa competențelor de comunicare, ;
- insuficiente resurse materiale pentru a se împlini cele propuse pentru vacanță,

- **Observații**

- competențele sunt dobândite în afara orei de clasă ;
- competențele aparțin mai multor discipline CLR, MM ,AVAP;
- expertul se asigură că toți elevii stau comod , se pot vedea și auzi bine între ei.

Activitatea „Prietenia - Ce înseamnă un prieten bun?”

Modul de abordare: Non-formal

Grup țintă: copii 7-9 ani

Tema: Abilități sociale- **Prietenia**

Denumirea activității: „*Ce înseamnă un prieten bun?*”

Competențe:

C1. explorarea calității de persoană pe care o are orice om;

C2. identificarea unor trăsături morale definitorii ale persoanei;

C3. conștientizarea importanței unei prietenii sincere;

Obiective:

O1. să identifice caracteristici personale pozitive ale prietenilor din grup;

O2. să descopere percepțiile celorlalți despre propria persoană;

O3. să dobândească mai multe informații despre sine și ceilalți;

O4. să descopere cel puțin trei calități ale celui mai bun prieten;

O5. să distingă între calități și defecte ale unei relații de prietenie;

Metode și procedee: conversația, explicația, jocul didactic;

Forme de organizare: frontal, individual, în grup

Resurse: coli de hârtie, instrumente de scris, laptop, videoproiector, creioane colorate, carioci

Durata: 60 minute

Manieră de implementare

1. Sensing (Înteleg de ce!)

Experiența/ Explorarea- Jocul „Ce înseamnă să fii prieten bun?”

Copiii vor sta în picioare, formând un cerc. Fiecare dintre ei va oferi câte un exemplu, spunând ce înseamnă prietenia pentru ei. Pe rând, fiecare comunică o altă calitate față de cele spuse anterior. Astfel, fiecare elev contribuie la definiția „prieteniei” cu câte un exemplu personal.

La finalul activității, elevii trebuie să realizeze un portret al celui mai bun prieten din grup, notând cel puțin 3 calități ale acestuia, folosind materialele didactice precizate anterior.



Observarea reflexivă

Se realizează turul galeriei, vizualizând portretele realizate de către elevi. Se observă faptul că fiecare elev a oferit diferite calități în privința celui mai bun prieten din grup.

- **Cum vi s-a activitatea? Ce vi s-a părut cel mai interesant?**
- **De ce credeți că răspunsurile sunt diferite de la un copil la altul?**
- **Cum ai ales cele trei calități ale prietenului tău?**
- **Dacă ar fi să oferiți exemple de calități ale colegului aflat în momentul acesta în stânga voastră, care ar fi acestea?**
- **Ce ai descoperit din această experiență?**

2. Integrating (Înteleg conținutul!)

Se explică faptul că pentru fiecare dintre noi, prietenia îmbrățișează diferite semnificații, diferite calități. Dacă pentru unii dintre noi, *prietenia* înseamnă respect reciproc, înțelegere în situații dificile, suport moral și încredere, pentru alții, *prietenia* poate însemna o îmbrățișare sinceră oferită în cele

Regulile prieteniei

Ne ascultăm reciproc.



Ne jucăm împreună.

Ne așteptăm rândul.



Ne spunem cuvinte amabile.

Ne ajutăm la nevoie.



Ne distrăm împreună.

mai dificile momente, o strângere de mână sau preferințe comune.

Pentru ca informațiile să fie individualizate și înțelese de către fiecare în parte, se propune spre vizionare un scurt videoclip pe tema prieteniei. ([Friends - Friendships - What is a quality friendship and why are friendships important? - YouTube](#))

După vizualizarea videoclipului, se realizează un transfer de informații, atât între coordonator-elev, cât și între elev-elev.

- ***Ce înseamnă să fii prieten bun?***
- ***Care sunt calitățile pe care trebuie să le aibă un prieten?***
- ***Oferiti cel puțin două exemple de activități pe care le pot desfășura prietenii împreună.***
- ***Cum ne putem forma o prietenie de durată?***
- ***Cum ne putem împrieteni cu un nou coleg de clasă?***

Se reține faptul că gândim și ne comportăm diferit și faptul că prietenia poate căpăta diferite forme, bazându-se în mod esențial pe încredere și respect reciproc.

3. Acting (Vreau să văd ce îmi iese și mie!)

În urma discuțiilor libere și a vizionării videoclipului despre prietenie, copiii realizează portretul celui mai bun prieten din grup, notând cel puțin trei calități ale acestuia. După finalizarea portretului, fiecare copil prezintă lucrarea, neprecizând chipul cărui copil este realizat. Restul colegilor sunt atenți la prezentările fiecăruia. Se iau foile de hârtie și se citește, pe rând, fiecare calitate, cerându-le copiilor să ghicească despre ce coleg este vorba. În final, elevilor le este solicitat să aleagă portretul în care se regăsesc, realizat de către ceilalți membri ai grupului. Se precizează încă de la început faptul că fiecare membru va fi ales de către un alt coleg, pentru a fi cu toții implicați în activitatea propusă.

- ***Ce v-a plăcut cel mai mult la acest joc?***
- ***Care au fost cele mai frecvente calități identificate?***
- ***Cum v-ați simțit când colegii v-au recunoscut?***
- ***Cât de dificil v-a fost să vă recunoașteți portretul?***
- ***Cât de important considerați că este să recunoaștem și să apreciem calitățile prietenilor?***

4. Embedding

Elevii vor fi împărțiți în 2 grupe a câte 5 participanți și vor realiza un desen pe tema prieteniei. Elevii vor alege una dintre cele trei idei propuse (*"Prietenia în școală"*, *"Prietenia falsă"*, *"Prietenia la distanță"*), prin tragere la sorți. În realizarea desenului, elevii pot folosi creioane colorate, carioci, dar și îndemnuri scrise, calități ale prieteniei.

Evaluarea se va realiza frontal, apreciindu-se lucrarea fiecărei echipe, precizându-se elementele interesante, inedite. Toate echipele vor fi premiate cu aplauze și aprecieri generale și individuale.

- **Limite și provocări**

- în educația nonformală, jocul devine o modalitate de învățare care îl face pe copil să manifeste interes crescut și să învețe cu plăcere;
- jocurile/ activitățile selectate trebuie să corespundă nivelului de vârstă al elevilor din grupul țintă;
- informațiile alese trebuie să fie prezentate într-o formă interactivă, creativă și jovială, pentru a stârni interesul elevilor în participarea activă;
- reușita jocului depinde de modul în care activitatea este programată și organizată, ținând cont de nevoile individuale ale elevilor;

- **Observații**

- pe întreg parcursul activității, copiii trebuie să fie încurajați, stimulați, apreciați;
- prezentarea materialelor video, viu colorate, sporesc atenția și concentrarea elevilor în desfășurarea activității.

Activitatea „Eu mă comport și tu ghicești”

Modul de abordare: Non-formal

Grup țintă: copii cu vârste între 9 și 11 ani

Disciplină: Dezvoltare personală

Tema: Emoțiile

Denumirea activității: *Eu mă comport și tu ghicești*

Competențe:

C1. Formarea competențelor de recunoaștere și exprimare adecvată a emoțiilor de bază

Obiective:

O1. Să identifice și să denumească emoțiile de bază;

O2. Să exprime și să mimeze emoții diferite;

O3. Să recunoască expresii faciale diferite;

O4. Să descrie o situație trăită în care a simțit o anumită emoție și felul în care a gestionat-o ;

Metode și procedee: conversația, explicația, jocul de rol;

Forme de organizare: frontal, individual

Durata: 120 minute

Manieră de implementare

1. Sensing (Înțeleg de ce!)

Experiența/ Explorarea

Copiii sunt invitați să se așeze în cerc iar coordonatorul activității va lipi o foaie pe spatele fiecăruia dintre ei, pe care va scrie câte o emoție (este de preferat ca acestea să fie pregătite din timp și să existe și câteva în plus).

Rugăm prima persoană să vină în interiorul cercului. Aceasta va face o piruetă, pentru ca toți să vadă ce emoție este scrisă pe spatele acesteia. Toți cei rămași în semicerc se vor comporta cu persoana aflată în mijloc, în același fel în care s-ar comporta ea dacă ar fi simțit emoția care o are lipită pe spate. Persoana din mijloc va trebui să ghicească emoția pe care o are lipită pe spate.



Observarea reflexivă

Coordonatorul activității va citi câte un fragment dintr-o poveste cunoscută sau nu, respectând intonația fragmentului respectiv. Copiii vor deduce emoțiile diferite ale personajelor și le vor numi: „-la fata asta și du-o în adâncul pădurii, că nu rabd să o mai vâd în fața ochilor! Omoar-o!” (furie); „Biata copilă rămăsese singură – singurică în pădurea cea nesfârșită și era atât de înfricoșată...”(frică), etc.

După recunoașterea emoțiilor copiii sunt încurajați de a da exemple de situații când pot întâlni emoțiile exemplificate.

2. Integrating (Înteleg conținutul!)

Pe o planșă cu imagini diferite, dar exprimând aceeași emoție, apare și o imagine care exprimă o altă emoție. Copiii au sarcina de a recunoaște emoțiile și de a identifica intrusul.

3. Acting (Vreau să văd ce îmi iese și mie!)

Câțiva copii vor imita, pe rând, diverse emoții discutate anterior.

Se poate organiza un joc în trei: un elev spune la ureche ce emoția să fie prezentată de colegul lui, acesta mimează, clasa ghicește despre ce este vorba

4. Embedding (Cum transfer mai departe ceea ce am învățat?)

După încheierea jocurilor, se va purta o discuție cu grupul de elevi:

- *Care vi s-a părut cea mai dificilă parte în identificarea emoțiilor?*
- *Care emoție credeți că a fost mai greu de ghicit și care mai ușor?*
- *Cum răspund cei din jur la emoțiile noastre?*

Tema pentru acasă:

- Copiii vor avea de confecționat câte 2 – 3 palete pe care sunt reprezentate chipuri exprimând diverse emoții (paletele pot fi folosite în jocurile viitoare)
- **Limite și provocări**
 - este nevoie de timp pentru pregătirea materialelor;
 - este de preferat să existe câteva fișe în plus cu emoțiile;
- **Observații:**
 - Este permanentă nevoie de încurajare și motivație;



Activitatea „La magazin”

Modul de abordare: Non-formal

Grupul țintă: clasa a II-a

Disciplina: Matematică

Subiectul: „La magazin”

Competențe:

C1. cunoașterea principalei unități de măsură pentru valoare;

C2. utilizarea bancnotelor și monedelor în probleme simple de joc;

Obiective:

Pe parcursul și la sfârșitul activității, elevii vor fi capabili:

O1. să rezolve corect operații de adunare și scădere cu trecere peste ordin în concentrul 0-100;

O2. să realizeze schimburi valorice ale bancnotelor și monedelor;

O3. să estimeze prețul unor obiecte;

O4. să aleagă corect unitățile monetare pentru a plăti și pentru a da rest;

O5. să utilizeze corect formulele de adresare la magazin;

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, expunerea, exercițiul, jocul didactic, algoritmul;

Mijloace de învățământ: monede și bancnote, jucării, diverse obiecte, casă de marcat;

Forme de organizare: frontal, individual;

Forme de evaluare: aprecieri verbale, stimulente, conversația de verificare, probă practică, observarea sistematică a elevilor;

Resurse umane: 21 elevi

Durata: 100 minute

Locul de desfășurare a activității: sala de clasă;

1. Sensing / Experiență/Explorare

*Activitatea se va organiza în sala de clasă.

Se va purta o discuție despre bani monede și bancnote.

*Ce sunt banii?

*Din ce material sunt făcuți banii?

*Cum se numesc banii din metal?

*Dar cei din hârtie?

*Ce este leul?

*Când au apărut banii?

*Cum se făcea schimbul de produse înainte de a avea oamenii bani?

*Unde se face acum schimbul de bani și produse?

*Fiecare copil are bancnote și monede.



2. Integrating

Anunțarea temei și obiectivelor

***După cum am anunțat, azi ne vom juca cu banii, făcând cumpărături. Jocul se numește „La magazin”.**

-Ce obiecte ați adus pentru a fi vândute?

*Fiecare copil a adus obiectele propuse spre vânzare. Se selectează obiectele aduse și se așază pe categorii de produse: jucării, rechizite, cărți, tablouri etc. Acestea vor urma să fie așezate pe un spațiu special amenajat.

- Cum le vom așeza? Pe rafturi, să fie ușor vizibile pentru clienți.



3. Acting

*Se pregătesc toate lucrările care se vor vinde în cadrul expoziției cu vânzare: *tablouri pictate de elevi, plușuri, rechizite, cărți, diverse obiecte* etc. și se așază pe suport.

*Se etichetează fiecare obiect cu prețuri rezonabile (1 leu, 2 lei, 5 lei, 10 lei ...).

*Se așază casa de marcat, obiectul se scanează pe masă, se va folosi o cutie pentru bancnote și o cutie pentru strângerea monedelor.

*Vânzătorii se echipează corespunzător pentru servirea clienților.

*Se va afișa un program al magazinului.

*Clienții își pregătesc bancnotele și monedele, își fac lista de cumpărături.

Explicarea cuvintelor: client și vânzător.

Joc de probă:

*Se exersează o dată model: salutul, formula de adresare, cumpărarea, formula de încheiere, salutul, ieșirea din magazin.

*Cei doi vânzători care să servească clienții, vor socoti prețul produselor, vor lua banii și vor da restul corect.

*Se urmărește ca fiecare elev, când se află în postura de client, să știe cum să se comporte în magazin.

Experimentarea activă

Se va deschide magazinul și clienții vor intra pe rând în magazin.

Fiecare elev, în postura de client, va saluta, va comanda produsele dorite folosind formulele de adresare, va plăti, va mulțumi, va saluta și va pleca din magazin.

Vânzătorii se vor comporta civilizată cu clienții pentru că vor ca aceștia să revină la cumpărături în locația lor.

Calcularea corectă prețurilor obiectelor cumpărate și oferirea restului către client, va fi un alt aspect urmărit.

4. Embedding

La finalul activității vom face o scurtă analiză.

Vom concluziona:

- La ce folosesc banii?
- Cine produce banii? Cine îi fabrică? Putem să fabricăm bani acasă?
- Cum putem avea bani?
- Ce putem cumpăra cu bani?
- Cum fac oamenii comerț azi?
- Cum ne comportăm la magazin în calitate de client? Dar ca vânzător?
- Cum te-ai simțit ca client, în magazin?

- **Tema pentru acasă**

-Exersarea cumpărării unor lucruri în propria gospodărie. Fiecare elev aduce Lista cumpărăturilor făcute, suma avută și restul primit.

- **Aplicabilitate**

-În viața de zi cu zi;

- **Limite și provocări**

-Implicarea activă a elevilor în activitățile gospodărești, mers la cumpărături;

-Învățare experiențială;

-Rezolvarea unor situații-problemă ivite la cumpărături;

- **Observații**

-Învățarea, în acest caz, este personală și aceasta devine mai eficientă când se face prin propriile acțiuni;

- Competențele dobândite de către elevi se învață practic, în afara clasei.