

LIDIA Andronache
CLAUDIA Bîrgăoanu

PROFESOR CREATIV ÎN ERA DIGITALĂ
Ghid de bune practici



Iași, 2024



ISBN 978-973-579-411-8

© Editura "Spiru Haret"

Casa Corpului Didactic "Spiru Haret" Iași
Str. Octav Botez 2 A, Iași, 700116
Telefon: 0232/210424; fax: 0232/210424

E-mail: ccdiasi@gmail.com, edituraspiruharet@ccdis.ro,
Web: www.ccdis.ro

Într-o lume în continuă schimbare, educația rămâne unul dintre pilonii esențiali ai dezvoltării societății. Profesorii, ca arhitecți ai viitorului, au o responsabilitate uriașă nu doar de a transmite cunoștințe, ci și de a forma abilități și valori care să pregătească tinerii pentru provocările și oportunitățile unui viitor imprevizibil. În contextul actual al erei digitale, această responsabilitate capătă noi dimensiuni, iar capacitatea cadrelor didactice de a se adapta și de a inova devine esențială.

Ghidul *Profesor creativ în era digitală*, este rezultatul colaborării intense și dedicate dintre profesori din învățământul preuniversitar și echipa noastră de formatori din cadrul Casei Corpului Didactic. Prin susținerea cursului dedicat profesorilor din diverse discipline, am avut oportunitatea de a explora împreună nu doar noile tehnologii, ci și metode pedagogice moderne, care pun accent pe creativitate, implicare și interacțiune. În calitate de director al Casei Corpului Didactic și expert în educație, am fost martor la transformările pozitive pe care aceste abordări inovatoare le-au adus în practică didactică.

Ghidul de față își propune să ofere sprijin concret cadrelor didactice în integrarea instrumentelor digitale și a metodologiilor moderne în activitatea zilnică. Fiecare capitol este structurat astfel încât să ofere exemple practice, resurse și sfaturi care să încurajeze creativitatea și inovația în sala de clasă. Nu este vorba doar despre utilizarea tehnologiei, ci despre modul în care aceasta poate transforma modul de predare, făcând procesul educațional mai atractiv și mai eficient pentru elevii de astăzi.

Un aspect fundamental al acestui ghid este acela de a reaminti profesorilor că, deși tehnologia este un instrument puternic, factorul uman – empatia, pasiunea pentru educație și abilitatea de a inspira – rămâne cheia succesului. Tehnologia vine să sprijine, să completeze și să ofere noi perspective, dar profesorul creativ rămâne în centrul actului educațional.

Sperăm ca acest ghid să fie o sursă de inspirație și un sprijin real pentru toți profesorii care își doresc să îmbrățișeze era digitală și să își îmbunătățească permanent activitatea didactică. Împreună, putem forma generații pregătite pentru un viitor digitalizat, dar profund uman.

Cu considerație și respect pentru munca fiecărui dascăl,
HRISCU CONSTANTIN
Director, Casa Corpului Didactic IAȘI

PROFESOR CREATIV ÎN ERA DIGITALĂ

În ultimele decenii, dezvoltarea tehnologică rapidă a generat schimbări majore în toate domeniile societății, inclusiv în educație. Acest fenomen a impus o reevaluare a rolului profesorului, care nu mai este doar un simplu furnizor de cunoștințe, ci și un facilitator al învățării, un mentor și un inovator. În acest context, creativitatea devine o competență esențială pentru profesori, permițându-le să se adapteze la noile cerințe și să utilizeze tehnologiile digitale pentru a îmbunătăți procesul de învățare. Modul în care profesorii pot valorifica tehnologia digitală pentru a deveni creativi și inovatori în predare, contribuie astfel la formarea unor elevi pregătiți pentru provocările secolului XXI.

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și nevoilor elevilor. Integrearea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a îmbina inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere. Copiii și tinerii din ziua de azi nu pot să învețe dacă materia le este dictată. Deoarece au o mulțime de informații la o simplă căutare pe internet, nu li se mai pare necesar să învețe tot ce li se predă.

Așadar, educația în era digitală este o sarcină greu de îndeplinit de către cadrul didactic. Profesorii se confruntă cu provocări și oportunități fără precedent, care solicită un nivel ridicat de creativitate și adaptabilitate. Tehnologiile digitale nu sunt doar instrumente auxiliare în educație, ci componente fundamentale care redefinesc modul în care informația este transmisă și asimilată.

Elevii au nevoie de o continuă dinamizare a activității, ei fiind obișnuiți cu tehnologia, care i-a influențat să își dorească mereu altceva. Pentru acest lucru rolul cadrului didactic pentru educația în era digitală este unul imens. Acesta trebuie să adapteze conținutul la nevoile elevilor, dar să se și asigure că aceștia vor învăța tot ce e necesar.

Creativitatea, în contextul educațional, se referă la abilitatea profesorilor de a găsi soluții noi și eficiente pentru a răspunde nevoilor diverse ale elevilor. Aceasta implică nu doar utilizarea unor metode și tehnici inovatoare de predare, ci și dezvoltarea unei abordări pedagogice flexibile, care să permită adaptarea la schimbările rapide din societate și tehnologie. În era digitală, creativitatea nu mai este un atribut opțional pentru profesori, ci o necesitate absolută.

Un profesor creativ nu doar că utilizează tehnologiile digitale, dar le integrează în mod inteligent în procesul educațional, astfel încât să stimuleze gândirea critică, colaborarea și inovarea în rândul elevilor. De exemplu, utilizarea platformelor de învățare online poate transforma sala de clasă într-un spațiu de colaborare globală, unde elevii pot interacționa cu colegi din alte țări, pot lucra la proiecte comune și pot împărtăși idei inovatoare.

Tehnologia digitală a revoluționat modul în care informația este transmisă și accesată în școli și universități. În acest context, profesorii au la dispoziție o gamă largă de instrumente și resurse care pot fi utilizate pentru a îmbunătăți calitatea educației.

Printre cele mai importante tehnologii care au un impact semnificativ asupra procesului de învățare se numără:

- **Platformele de e-learning** care permit accesul la cursuri online, resurse educaționale deschise și materiale didactice interactive. Platformele precum Moodle, Google Classroom și Coursera oferă profesorilor posibilitatea de a crea lecții personalizate, adaptate nevoilor fiecărui elev, și de a monitoriza progresul acestora în timp real.
- **Aplicațiile de colaborare** precum Microsoft Teams și Trello facilitează colaborarea dintre elevi și profesori, permițându-le să lucreze împreună la proiecte, să comunice eficient și să partajeze resurse. Aceste aplicații stimulează învățarea colaborativă și dezvoltarea competențelor de lucru în echipă, esențiale în contextul actual al pieței muncii.
- **Realitatea augmentată (AR) și realitatea virtuală (VR)**, tehnologii emergente care oferă oportunități unice pentru crearea unor experiențe de învățare imersive. Prin utilizarea AR și VR, profesorii pot transforma lecțiile teoretice în experiențe interactive, unde elevii pot explora concepte complexe într-un mod vizual și practic. De exemplu, în predarea științelor, elevii pot folosi AR pentru a vizualiza structuri moleculare sau pentru a explora corpul uman în detaliu.
- **Inteligența artificială (IA) care** începe să fie integrată tot mai mult în educație, oferind soluții personalizate de învățare, adaptate nevoilor individuale ale fiecărui elev. Algoritmii de IA pot analiza progresul elevilor și pot recomanda resurse și activități specifice pentru a îmbunătăți învățarea. De asemenea, chatbotii educaționali pot oferi suport instantaneu elevilor, răspunzând la întrebări și oferind explicații suplimentare atunci când este necesar.

Pentru a deveni creativi în utilizarea tehnologiilor digitale, profesorii trebuie să adopte o abordare proactivă și reflexivă în predare. Acest lucru implică nu doar cunoașterea tehnologiilor disponibile, dar și înțelegerea modului în care acestea pot fi utilizate pentru a îmbunătăți rezultatele învățării. În continuare, sunt prezentate câteva strategii pe care profesorii le pot folosi pentru a integra creativ tehnologiile digitale în procesul de predare:

- **Flipped Classroom (Clasa inversată):** Această metodă implică utilizarea resurselor digitale pentru a oferi elevilor acces la materialele de studiu înainte de lecție, astfel încât timpul petrecut în clasă să fie dedicat discuțiilor, proiectelor de grup și aplicării cunoștințelor. Prin utilizarea videoclipurilor educaționale, podcasturilor și a altor materiale online, profesorii pot transforma lecțiile tradiționale în experiențe de învățare active și colaborative.
- **Gamificarea învățării** Integrarea elementelor de joc în procesul educațional poate crește motivația și implicarea elevilor. Aplicațiile educaționale care utilizează mecanisme de joc, cum ar fi punctele, insignele și clasamentele, pot transforma învățarea într-o activitate competitivă și distractivă. De exemplu, platforme precum Kahoot! și Quizizz permit profesorilor să creeze quiz-uri interactive care fac procesul de învățare mai captivant.
- **Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning, PBL):** Această abordare implică utilizarea tehnologiilor digitale pentru a sprijini dezvoltarea proiectelor de

lungă durată, în care elevii lucrează în echipă pentru a rezolva probleme reale. Profesorii pot utiliza platforme de colaborare online pentru a facilita comunicarea și partajarea resurselor, iar aplicațiile de management al proiectelor pot ajuta elevii să-și organizeze sarcinile și să monitorizeze progresul.

- **Utilizarea rețelelor sociale în educație:** Rețelele sociale pot fi utilizate ca platforme de învățare informală, unde elevii pot partaja idei, resurse și proiecte. De exemplu, grupurile de Facebook sau comunitățile de pe Reddit pot servi drept forumuri pentru discuții academice și schimb de cunoștințe. De asemenea, utilizarea hashtag-urilor pe Twitter sau Instagram poate facilita accesul la resurse relevante și la discuții globale pe teme educaționale.

Deși tehnologiile digitale oferă numeroase oportunități pentru inovare în educație, acestea vin și cu provocări semnificative. Profesorii trebuie să navigheze într-un peisaj tehnologic în continuă schimbare, să își dezvolte competențe digitale avansate și să se asigure că utilizarea tehnologiei nu compromite calitatea interacțiunii umane și a educației.

Într-o lume în care noile tehnologii apar constant, profesorii trebuie să fie dispuși să învețe continuu și să își adapteze metodele de predare. Aceasta poate fi o provocare majoră, mai ales pentru cadrele didactice care nu sunt familiarizate cu noile tehnologii sau care nu au acces la resursele necesare pentru a se forma în acest domeniu.

Deși tehnologia poate îmbunătăți învățarea, există riscul ca utilizarea excesivă a acesteia să ducă la reducerea interacțiunii umane în sala de clasă. Profesorii trebuie să găsească un echilibru între utilizarea tehnologiei și menținerea unui mediu educațional care să încurajeze comunicarea directă, empatia și colaborarea.

Pentru că nu toți elevii au acces la aceleași resurse tehnologice se pot crea inegalități în procesul de învățare. Astfel, profesorii trebuie să fie conștienți de aceste disparități și să caute soluții pentru a asigura accesul egal la resursele educaționale digitale.

Integrarea creativă a tehnologiilor digitale poate necesita mult timp și efort din partea profesorilor, ceea ce poate duce la suprasolicitare. Este important ca profesorii să își gestioneze eficient timpul și să își stabilească prioritățile pentru a evita epuizarea profesională.

Într-o lume în continuă schimbare, dezvoltarea profesională continuă este esențială pentru profesorii care doresc să rămână relevanți și eficienți în predare. Participarea la cursuri de formare, ateliere și conferințe pe teme legate de tehnologia educațională poate ajuta profesorii să își dezvolte competențele digitale și să exploreze noi metode și strategii de predare.

De asemenea, profesorii pot beneficia de învățarea în rețea, participând la comunități de practică online, unde pot împărtăși idei și resurse cu alți colegi din întreaga lume. Aceasta nu doar că îmbunătățește competențele individuale, dar și promovează colaborarea și schimbul de bune practici la nivel global.

În plus, instituțiile educaționale joacă un rol crucial în sprijinirea dezvoltării profesionale a cadrelor didactice. Oferirea de programe de formare continue, accesul la resurse digitale și crearea unui mediu de lucru care să încurajeze inovația sunt esențiale pentru succesul profesorilor în era digitală.

Profesorul creativ în era digitală nu este doar un furnizor de cunoștințe, ci și un facilitator al învățării, un mentor și un inovator. Tehnologiile digitale oferă oportunități extraordinare pentru îmbunătățirea educației, dar succesul în utilizarea acestora depinde de creativitatea și adaptabilitatea profesorilor. Prin integrarea inteligentă a tehnologiilor în procesul de predare, profesorii pot transforma educația într-o experiență interactivă, colaborativă și relevantă pentru elevi. Cu toate acestea, provocările asociate cu utilizarea tehnologiei nu trebuie subestimate, iar dezvoltarea profesională continuă este esențială pentru a face față acestor provocări și pentru a asigura un învățământ de calitate în era digitală.

Resurse digitale din portofoliul unui cadru didactic

Un cadru didactic creativ în era digitală poate transforma experiența de învățare într-una captivantă și inovatoare prin utilizarea unui set divers de resurse digitale. Iată o listă detaliată de resurse digitale care pot fi incluse în portofoliul unui profesor creativ:

1. Instrumente de creare de conținut multimedia

- **Canva:** Oferă unelte ușor de folosit pentru design grafic, inclusiv șabloane pentru prezentări, postere, infografice și materiale pentru social media.
- **Powtoon:** Permite crearea de videoclipuri animate și prezentări dinamice, ideale pentru explicarea conceptelor complexe într-un mod accesibil.
- **WeVideo:** Un editor video online care permite crearea și editarea de videoclipuri direct din browser.

CANVA este o platformă de design grafic care permite utilizatorilor să creeze diverse materiale vizuale, cum ar fi prezentări, postere, documente, postări pe rețelele sociale și multe altele. Canva se deosebește prin interfața sa intuitivă și prin faptul că oferă o alternativă accesibilă la software-ul de design grafic tradițional, precum Adobe Photoshop sau Illustrator. Prezentările și materialele create cu ajutorul Canva sunt atractive și personalizabile, fiind potrivite atât pentru utilizatorii cu experiență, cât și pentru cei fără cunoștințe avansate de design.

Înregistrarea în platformă se poate realiza prin intermediul conturilor de Facebook, Google, Apple sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

- Se accesează site-ul <https://www.canva.com/> și se creează un cont nou prin butonul "Sign Up".
- După ce v-ați creat contul, veți fi automat logat în platformă, unde puteți selecta scopul utilizării Canva (pentru uz personal, educațional, profesional etc.).
- După crearea contului, acesta poate fi accesat prin apăsarea butonului "Log In" folosind datele de autentificare.
- După logare, veți fi redirecționat către pagina principală, unde vor fi afișate toate proiectele create de dvs. în secțiunea "Your Designs".
- Pentru a începe un nou proiect, apăsați butonul "Create a design". Veți putea alege dintr-o gamă variată de șabloane predefinite pentru diferite tipuri de materiale vizuale.
- După selectarea tipului de design dorit, se va deschide o nouă fereastră unde puteți alege un șablon deja existent sau puteți începe de la zero.

- După alegerea unui șablon, începeți editarea acestuia apăsând butonul "Customize this template". Puteți modifica textul, culorile, imaginile și alte elemente grafice din partea stângă a ecranului.
- Pentru a salva proiectul, apăsați pe butonul "File" din bara de meniu și selectați "Save", sau utilizați scurtătura Ctrl+S.
- Proiectele create vor apărea în prima pagină, în secțiunea "Your Designs". De aici, puteți selecta opțiunile de la cele trei puncte din colțul din dreapta jos pentru a distribui, descărca sau prezenta designul creat.

Canva simplifică procesul de design grafic, oferind utilizatorilor posibilitatea de a crea rapid și eficient materiale vizuale de calitate profesională, fie că este vorba de uz personal, educațional sau profesional.

POWTOON este o platformă de creare de videoclipuri animate și prezentări, care permite utilizatorilor să realizeze conținut multimedia interactiv și captivant. Powtoon este o alternativă modernă la prezentările tradiționale și poate fi utilizată pentru diverse scopuri, cum ar fi prezentarea unui proiect, realizarea unui tutorial, explicarea unui concept sau promovarea unui produs. Materialele create cu Powtoon sunt dinamice și atractive, fiind ideale pentru a capta atenția audienței.

Înregistrarea în platformă se poate realiza prin intermediul conturilor de Facebook, Google sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

- Se accesează site-ul <https://www.powtoon.com/> și se creează un cont nou prin butonul "Sign Up".
- După ce v-ați creat contul, veți fi automat logat în platformă, unde puteți selecta tipul de proiect pe care doriți să îl realizați (videoclipuri educaționale, prezentări de afaceri etc.).
- După crearea contului, acesta poate fi accesat prin apăsarea butonului "Log In" folosind datele de autentificare
- După logare, veți fi redirecționat către pagina de "My Powtoons", unde sunt afișate toate proiectele create de dvs.
- Pentru a începe un nou proiect, apăsați butonul "Create a New Powtoon". Veți putea alege dintr-o varietate de șabloane predefinite sau puteți începe un proiect de la zero.
- După selectarea unui șablon, se va deschide editorul Powtoon, unde puteți personaliza fiecare aspect al prezentării sau videoclipului, de la animații la text și efecte sonore.
- În editor, aveți la dispoziție o bară de instrumente care vă permite să adăugați noi cadre, să modificați durata fiecărei scene, să inserați imagini, muzică, naratori și multe altele. Puteți vizualiza oricând proiectul folosind butonul "Preview".
- Pentru a salva proiectul, apăsați butonul "Save" din colțul dreapta sus al editorului. Proiectul va fi automat salvat în secțiunea "My Powtoons".
- Proiectele create vor apărea în pagina "My Powtoons". De aici, puteți selecta opțiunile de la cele trei puncte din colțul din dreapta pentru a descărca, partaja, publica pe rețelele sociale sau exporta prezentarea în diverse formate video.

Powtoon facilitează crearea de conținut animat și interactiv, oferind utilizatorilor posibilitatea de a transforma ideile complexe în prezentări și videoclipuri ușor de înțeles și

atrăgătoare. Indiferent dacă este utilizat pentru educație, afaceri sau divertisment, Powtoon ajută la comunicarea eficientă prin intermediul vizualurilor dinamice.

WEVIDEO este o platformă online de editare video care permite utilizatorilor să creeze și să editeze videoclipuri de înaltă calitate, fără a necesita software avansat sau cunoștințe tehnice complexe. WeVideo este o soluție accesibilă și versatilă, ideală pentru realizarea de videoclipuri educaționale, proiecte de marketing, vloguri, tutoriale și alte tipuri de conținut video. Cu o interfață intuitivă și instrumente puternice de editare, WeVideo este potrivit atât pentru amatori, cât și pentru profesioniști.

Înregistrarea în platformă se poate realiza prin intermediul conturilor de Facebook, Google sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

- Se accesează site-ul <https://www.wevideo.com/> și se creează un cont nou prin butonul "Sign Up".
- După crearea contului, veți fi automat logat în platformă și veți putea selecta tipul de proiect video pe care doriți să îl realizați (pentru educație, afaceri, social media etc.).
- După înregistrare, contul poate fi accesat prin butonul "Log In" utilizând datele de autentificare.
- După logare, veți fi redirecționat către pagina de "Dashboard", unde veți putea vizualiza toate proiectele video create anterior și veți avea opțiuni pentru a începe un nou proiect.
- Pentru a începe un nou videoclip, apăsați butonul "Create New" și selectați tipul de videoclip dorit. WeVideo oferă șabloane predefinite pentru diverse tipuri de conținut sau puteți începe un proiect de la zero.
- După selectarea unui șablon sau a unui proiect nou, se deschide editorul video. Aici, puteți adăuga clipuri video, imagini, text, tranziții, muzică și efecte speciale prin intermediul unei interfețe drag-and-drop. Editorul include o linie temporală unde puteți organiza și ajusta cu precizie elementele video.
- Pentru a salva progresul, apăsați butonul "Save" situat în colțul dreapta sus al editorului. Proiectele salvate vor fi disponibile în secțiunea "My Projects" de pe pagina principală.
- După finalizarea editării, videoclipul poate fi exportat în diverse formate și rezoluții, inclusiv HD și 4K. WeVideo permite și distribuirea directă pe platforme de social media precum YouTube, Facebook sau Twitter, sau descărcarea fișierului video pentru utilizare offline.

WeVideo este o platformă completă de editare video, care oferă o gamă largă de funcții și opțiuni pentru a crea videoclipuri profesionale. De la editare de bază la funcții avansate, WeVideo face ca procesul de creare video să fie accesibil și eficient pentru utilizatori de toate nivelurile.

2. Platforme de storytelling digital

- **Storybird:** Permite crearea de povești ilustrate, încurajând creativitatea și abilitățile de scriere ale elevilor.
- **Book Creator:** O aplicație care permite elevilor să creeze cărți electronice interactive, combinând text, imagini, audio și video.
- **Pixton:** Platformă pentru crearea de benzi desenate, ideală pentru a ilustra povești sau concepte educaționale într-un mod atractiv.

STORYBIRD este o platformă de creație și publicare de povești vizuale care permite utilizatorilor să creeze și să partajeze povești ilustrate, poezii și cărți digitale. Storybird este concepută pentru a inspira creativitatea și a încuraja scrisul atât în rândul copiilor, cât și al adulților, fiind folosită adesea în contexte educaționale pentru a stimula imaginația și abilitățile de scriere. Platforma oferă o colecție vastă de ilustrații de la artiști profesioniști, pe care utilizatorii le pot integra în poveștile lor, transformându-le în opere de artă unice.

Înregistrarea în platformă se poate face prin intermediul conturilor de Google sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

- Se accesează site-ul <https://storybird.com/> și se creează un cont nou prin butonul "Sign Up".
- După crearea contului, utilizatorii pot alege tipul de creație pe care doresc să o realizeze: poveste scurtă, poezie sau carte ilustrată.
- După înregistrare, contul poate fi accesat prin butonul "Log In" folosind datele de autentificare.
- După logare, utilizatorii sunt redirecționați către pagina principală, unde pot vizualiza toate creațiile anterioare și pot începe un nou proiect.
- Pentru a începe o nouă poveste, apăsați butonul "Create". Veți putea alege dintre mii de ilustrații disponibile pe platformă, selectând imaginile care vă inspiră cel mai mult pentru povestea dvs. Apoi, adăugați textul care însoțește ilustrațiile, structurați povestea în capitole sau pagini și personalizați aspectul general.
- După ce ați selectat ilustrațiile și ați scris textul, Storybird vă permite să rearanjați paginile și să ajustați formatul pentru a asigura o curgere naturală a poveștii. Puteți adăuga sau modifica oricând elementele vizuale sau textul.
- Proiectele sunt salvate automat în contul utilizatorului și pot fi accesate și editate oricând din secțiunea "My Stories".
- După finalizarea unei povești, aceasta poate fi publicată pe platformă, unde poate fi vizualizată de alți utilizatori. De asemenea, poveștile pot fi partajate pe rețelele sociale, trimise prietenilor sau chiar tipărite ca cărți fizice prin intermediul serviciilor oferite de Storybird.

Storybird transformă procesul de scriere într-o experiență vizuală și interactivă, oferind o platformă creativă unde utilizatorii pot combina arta vizuală cu narativul. Fie că este utilizată în scop educațional sau personal, Storybird oferă un spațiu unde imaginația prinde viață, facilitând dezvoltarea abilităților de scriere și exprimare creativă.

BOOK CREATOR este o platformă digitală care permite utilizatorilor să creeze, să publice și să partajeze cărți interactive și multimedia. Cu o interfață simplă și intuitivă, Book Creator este utilizat pe scară largă în educație, fiind un instrument valoros pentru profesori și elevi, dar și pentru orice alt utilizator care dorește să își exprime creativitatea prin crearea de

cărți digitale. Platforma suportă diverse formate de conținut, inclusiv text, imagini, videoclipuri, înregistrări audio și desene, permițând crearea de cărți personalizate și captivante.

Înregistrarea în platformă se poate face prin conturile de Google, Microsoft sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

- Se accesează site-ul <https://bookcreator.com/> și se creează un cont nou prin butonul "Sign Up".
- După crearea contului, utilizatorii pot alege să creeze cărți noi sau să exploreze proiecte existente. Platforma oferă și posibilitatea de a colabora cu alți utilizatori în cadrul proiectelor.
- După înregistrare, contul poate fi accesat prin butonul "Log In" folosind datele de autentificare.
- După logare, utilizatorii sunt redirecționați către biblioteca personală ("My Books"), unde sunt afișate toate cărțile create anterior și unde se poate începe un nou proiect.
- Pentru a începe o nouă carte, apăsați butonul "New Book". Veți avea opțiunea de a selecta formatul cărții, inclusiv dimensiuni de pagină și layout-uri prestabilite. Puteți adăuga text, imagini, videoclipuri, fișiere audio și desene, toate integrate într-o singură pagină sau distribuite pe mai multe pagini.
- Book Creator oferă o varietate de instrumente pentru personalizarea conținutului, inclusiv stiluri de fonturi, culori, fundaluri și layout-uri. Utilizatorii pot trasa schițe sau desena direct pe paginile cărții folosind un stylus sau cu degetul pe ecranul tactil.
- Proiectele sunt salvate automat în biblioteca personală și pot fi editate sau completate ulterior. De asemenea, cărțile pot fi descărcate ca fișiere PDF sau EPUB pentru a fi citite pe diverse dispozitive.
- După finalizarea cărții, aceasta poate fi publicată online și partajată prin linkuri directe, pe rețelele sociale sau pe platforme de e-learning. Book Creator permite, de asemenea, integrarea cărților create în alte platforme educaționale sau site-uri web.

Book Creator simplifică procesul de creare a cărților digitale, oferind o platformă accesibilă și versatilă care încurajează creativitatea și învățarea prin intermediul povestirii. Este un instrument ideal pentru proiecte educaționale, prezentări interactive și creații personale, facilitând exprimarea ideilor într-un format modern și atractiv.

PIXTON este o platformă online care permite utilizatorilor să creeze benzi desenate personalizate, fiind un instrument excelent pentru povestirea vizuală și educația creativă. Pixton este utilizat pe scară largă în școli și în mediul profesional pentru a transforma ideile complexe în narațiuni vizuale accesibile. Platforma oferă o gamă largă de personaje, fundaluri, obiecte și expresii faciale, permițând utilizatorilor să construiască rapid benzi desenate captivante, fără a avea nevoie de abilități avansate de desen.

Înregistrarea în platformă se poate face prin conturile de Google, Microsoft sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

- Se accesează site-ul <https://www.pixton.com/> și se creează un cont nou prin butonul "Sign Up".
- După crearea contului, utilizatorii pot alege tipul de proiect pe care doresc să îl realizeze: benzi desenate individuale, proiecte educaționale sau colaborative.
- După înregistrare, contul poate fi accesat prin butonul "Log In" folosind datele de autentificare.

- După logare, utilizatorii sunt redirecționați către pagina de "My Comics", unde sunt afișate toate proiectele create anterior și unde se poate începe un nou proiect.
- Pentru a începe o nouă bandă desenată, apăsați butonul "Create a Comic". Veți putea alege dintr-o varietate de șabloane predefinite sau puteți începe de la zero. Platforma oferă posibilitatea de a personaliza personaje, de a alege fundaluri, de a adăuga obiecte și text în bule de dialog sau narative.
- Pixton permite personalizarea detaliată a fiecărui element din bandă desenată. Puteți ajusta pozițiile personajelor, expresiile faciale, gesturile și interacțiunile dintre acestea. De asemenea, puteți adăuga și edita textul pentru a crea dialoguri și narațiuni care să se potrivească perfect cu imaginile.
- Proiectele sunt salvate automat și pot fi accesate oricând din secțiunea "My Comics". Utilizatorii pot continua editarea sau pot vizualiza și descărca benzile desenate finalizate.
- După finalizarea benzii desenate, aceasta poate fi publicată pe platforma Pixton, partajată pe rețelele sociale sau exportată ca fișier imagine sau PDF. Pixton oferă, de asemenea, opțiuni de imprimare pentru a transforma benzile desenate digitale în versiuni fizice.

Pixton este un instrument puternic și accesibil pentru crearea de benzi desenate, permițând utilizatorilor să exploreze povestirea vizuală într-un mod creativ și intuitiv. Platforma este ideală pentru educație, marketing și divertisment, oferind o modalitate unică de a comunica idei prin intermediul artei secvențiale.

3. Instrumente de colaborare și proiecte interactive

- **Padlet:** Un perete virtual unde elevii și profesorii pot colabora, partaja idei și resurse, și lucra împreună la proiecte.
- **Jamboard:** O tablă interactivă de la Google care permite colaborarea în timp real, ideală pentru brainstorming și activități de grup.
- **Miro:** O tablă interactivă online care suportă colaborarea vizuală, ideală pentru proiecte complexe și mapări de idei.

PADLET este o platformă digitală de colaborare care permite utilizatorilor să creeze și să partajeze panouri virtuale ("wall boards") în care pot adăuga și organiza diverse tipuri de conținut, cum ar fi texte, imagini, videoclipuri, linkuri, documente și multe altele. Padlet este folosit în special în domeniul educațional și în mediul profesional pentru brainstorming, colectarea de idei, organizarea de proiecte, și crearea de portofolii interactive. Platforma este apreciată pentru flexibilitatea sa și pentru ușurința cu care permite colaborarea în timp real între utilizatori.

Înregistrarea în platformă se poate face prin intermediul conturilor de Google, Microsoft sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

- Se accesează site-ul <https://padlet.com/> și se creează un cont nou prin butonul "Sign Up".
- După crearea contului, utilizatorii pot alege dintre diferite șabloane de panouri sau pot crea unul nou de la zero, în funcție de nevoile proiectului.
- După înregistrare, contul poate fi accesat prin butonul "Log In" utilizând datele de autentificare.
- După logare, utilizatorii sunt redirecționați către pagina de "Dashboard", unde sunt afișate toate panourile create anterior și unde se poate începe un nou proiect.
- Pentru a începe un nou panou, apăsați butonul "Make a Padlet". Veți putea selecta un format pentru panou (de exemplu, perete, flux, hartă, cronologie) și personaliza aspectul acestuia,

inclusiv fundalul, culorile și stilul postărilor. După setarea panoului, utilizatorii pot adăuga postări sub formă de text, imagini, videoclipuri, linkuri și alte fișiere.

- Padlet permite o personalizare completă a panourilor, permițând utilizatorilor să organizeze și să rearanjeze postările după cum doresc. De asemenea, utilizatorii pot colabora în timp real, adăugând sau editând conținutul pe același panou, ceea ce face Padlet un instrument ideal pentru proiecte de grup.
- Panourile sunt salvate automat în contul utilizatorului și pot fi accesate oricând pentru editare sau vizualizare ulterioară.
- După finalizarea unui panou, acesta poate fi partajat printr-un link direct, pe rețelele sociale sau integrat într-un site web sau într-o platformă de învățare. De asemenea, Padlet oferă opțiuni de export în formate precum PDF, imagine sau Excel, pentru a salva panoul offline sau pentru a-l tipări.

Padlet este un instrument versatil și intuitiv care facilitează colaborarea și organizarea informațiilor în mod vizual. Este utilizat atât în educație, cât și în afaceri pentru a aduna idei, a planifica proiecte și a crea spații interactive de lucru, oferind o modalitate simplă și eficientă de a colabora și de a comunica în echipe.

JAMBOARD este o platformă digitală de colaborare, dezvoltată de Google, care permite utilizatorilor să creeze și să partajeze panouri interactive în timp real. Cu Jamboard, utilizatorii pot adăuga notițe, desene, imagini, forme și text pe un panou digital, facilitând brainstorming-ul, planificarea și colaborarea de la distanță. Este un instrument versatil și intuitiv, ideal pentru utilizare în educație, întâlniri de afaceri și proiecte de grup.

Înregistrarea în platformă se face automat prin contul de Google al utilizatorului, fără a fi necesară o înregistrare separată.

Utilizare:

- Se accesează <https://jamboard.google.com/> direct prin contul Google sau prin intermediul aplicației disponibile pentru Android și iOS.
- După accesarea platformei, utilizatorii pot crea un nou panou ("Jam") prin apăsarea butonului "Plus" (+) din colțul din dreapta jos al ecranului.
- După deschiderea unui nou Jam, utilizatorii au acces la diverse instrumente de desen și editare, inclusiv pensule, gume de șters, inserare de notițe, imagini și forme geometrice. Interfața simplă și clară face ca utilizarea să fie ușoară, chiar și pentru începători.
- Utilizatorii pot adăuga conținut pe Jamboard prin desenare manuală, scriere de notițe, inserare de imagini sau import de fișiere Google Drive. De asemenea, este posibilă adăugarea de notițe "sticky notes" pentru a evidenția idei importante sau a adăuga comentarii.
- Jamboard permite colaborarea simultană a mai multor utilizatori, care pot edita și adăuga conținut în timp real. Aceștia pot fi invitați să participe prin partajarea unui link sau prin adăugarea de adrese de email.
- Jams-urile sunt salvate automat în Google Drive, permițând utilizatorilor să acceseze și să continue lucrul de pe orice dispozitiv conectat la contul Google.
- După finalizarea unui Jam, acesta poate fi partajat cu alți utilizatori, exportat ca fișier PDF sau imagine, sau integrat în prezentări și documente Google. De asemenea, panourile pot fi prezentate în timp real prin Google Meet, facilitând sesiunile de brainstorming virtuale.

Jamboard este un instrument puternic de colaborare vizuală, oferind o experiență interactivă care încurajează creativitatea și comunicarea eficientă în echipă. Datorită integrării sale cu ecosistemul Google, Jamboard este ușor de utilizat și accesibil, făcându-l ideal pentru activități educaționale, sesiuni de planificare și întâlniri de afaceri.

MIRO este o platformă de colaborare online care oferă o tablă albă digitală infinită, unde utilizatorii pot lucra împreună în timp real pentru a planifica, organiza și vizualiza idei. Este

utilizată pe scară largă în mediul profesional și educațional pentru brainstorming, design de procese, management de proiecte și workshop-uri. Miro suportă o varietate de formate de conținut, inclusiv text, imagini, videoclipuri, documente și diagrame, oferind o gamă largă de instrumente pentru a facilita colaborarea vizuală și productivitatea echipelor.

Înregistrarea în platformă se poate face prin conturile de Google, Microsoft sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

- Se accesează site-ul <https://miro.com/> și se creează un cont nou prin butonul "Sign Up". Utilizatorii pot alege un plan gratuit sau unul premium, în funcție de nevoile lor.
- După crearea contului, utilizatorii sunt redirecționați către un panou de control ("Dashboard"), unde pot începe să creeze noi proiecte sau să acceseze panourile existente.
- După logare, utilizatorii pot crea un nou panou ("Board") prin apăsarea butonului "Create new board". Panoul oferă o suprafață nelimitată unde utilizatorii pot adăuga și organiza diverse elemente, cum ar fi sticky notes, forme, linii de conectare, imagini, documente și multe altele.
- Utilizatorii pot adăuga conținut pe panou prin instrumentele disponibile în bara laterală. Miro permite importul de documente, integrarea cu alte aplicații (cum ar fi Google Drive, Slack, și Jira) și inserarea de cadre pentru a organiza vizual informațiile. De asemenea, platforma oferă șabloane predefinite pentru o varietate de activități, cum ar fi SWOT analize, roadmap-uri și fluxuri de lucru.
- Miro permite colaborarea simultană a echipelor, oferind posibilitatea de a comenta, discuta și lucra împreună în timp real pe același panou. Utilizatorii pot invita colegii să se alăture panoului prin partajarea unui link sau prin adăugarea de adrese de email.
- Panourile create sunt salvate automat în contul utilizatorului și pot fi accesate de pe orice dispozitiv conectat la internet. Proiectele pot fi organizate în foldere și partajate cu alți membri ai echipei.
- După finalizarea unui panou, acesta poate fi exportat în diferite formate (PDF, PNG) sau integrat într-un site web sau o prezentare. Miro permite și funcționalitatea de prezentare, unde utilizatorii pot naviga prin panou ca printr-o prezentare de diapozitive, evidențiind informațiile cheie.

Miro este un instrument extrem de versatil și eficient pentru colaborarea vizuală, facilitând lucrul în echipă și gestionarea proiectelor într-un mod interactiv și vizual. Este ideal pentru echipe distribuite, workshop-uri online, și orice activitate care necesită o planificare creativă și colaborare dinamică.

4. Instrumente pentru realitate augmentată și virtuală

- **CoSpaces Edu:** O platformă care permite elevilor să creeze și să exploreze propriile lor lumi virtuale, dezvoltând abilități de programare și design.
- **Merge Cube:** Un cub fizic care, împreună cu aplicații AR, permite elevilor să interacționeze cu obiecte 3D și să exploreze concepte educaționale într-un mod tangibil.

CoSpaces Edu este o platformă educațională care permite utilizatorilor să creeze, exploreze și să programeze experiențe de realitate virtuală (VR) și realitate augmentată (AR). Concepută special pentru școli și utilizarea în educație, CoSpaces Edu oferă un mediu de învățare interactiv și captivant, unde elevii pot dezvolta competențe digitale esențiale, cum ar fi programarea, gândirea critică și creativitatea. Platforma este ușor de utilizat, fiind accesibilă atât pentru începători, cât și pentru utilizatori avansați, și oferă posibilitatea de a învăța prin crearea de conținut interactiv.

Înregistrarea în platformă se poate face prin conturi de Google, Microsoft, sau direct prin emailul utilizatorului.

Utilizare:

- Accesarea platformei: CoSpaces Edu poate fi accesată prin intermediul site-ului oficial <https://cospaces.io/edu/> , precum și prin aplicații dedicate pentru Android și iOS. Utilizatorii trebuie să se înregistreze sau să se conecteze cu un cont existent pentru a începe.
- După crearea contului, utilizatorii pot alege un plan educațional gratuit sau unul premium, în funcție de necesitățile clasei sau proiectului.
- După logare, utilizatorii sunt direcționați către "Dashboard", unde pot începe un nou proiect. CoSpaces Edu oferă o interfață simplă și intuitivă, cu un spațiu de lucru virtual 3D unde utilizatorii pot adăuga și personaliza obiecte, personaje și scene.
- Utilizatorii pot începe să creeze un spațiu virtual ("CoSpace") alegând dintr-o gamă variată de obiecte 3D, fundaluri, și elemente de interacțiune. Platforma permite inserarea de imagini, videoclipuri și sunete pentru a crea experiențe multimedia bogate. De asemenea, utilizatorii pot anima obiectele și pot adăuga interactivitate prin programare blocuri de cod sau cod JavaScript.
- CoSpaces Edu include un modul de programare vizuală, bazat pe blocuri, care permite utilizatorilor să adauge funcționalități interactive în spațiile lor virtuale. Acest lucru încurajează elevii să învețe bazele programării într-un mod vizual și interactiv.
- Odată create, experiențele CoSpaces pot fi explorate fie în modul VR, folosind un headset VR compatibil, fie în AR, folosind dispozitive mobile. Aceasta permite elevilor să interacționeze direct cu creațiile lor și să vadă rezultatele muncii lor într-un mediu imersiv.
- CoSpaces Edu suportă colaborarea între elevi, permițându-le să lucreze împreună la același proiect. Profesorii pot crea și gestiona clase virtuale, atribuind sarcini și oferind feedback în timp real.
- Proiectele finalizate pot fi publicate și partajate cu alți utilizatori sau integrate în site-uri web și prezentări. De asemenea, CoSpaces Edu permite exportul proiectelor pentru a fi vizualizate pe alte platforme.

CoSpaces Edu este un instrument puternic și versatil care îmbină educația tradițională cu tehnologiile emergente, oferind elevilor o platformă inovatoare pentru a învăța și a crea în moduri noi. Ideal pentru utilizarea în clasă și în proiecte extracurriculare, CoSpaces Edu stimulează creativitatea și încurajează dezvoltarea competențelor digitale prin experiențe de învățare imersive.

MERGE CUBE este un dispozitiv educațional inovator care permite utilizatorilor să interacționeze cu obiecte digitale 3D prin intermediul realității augmentate (AR). Acest cub fizic din spumă moale, acoperit cu simboluri unice, poate fi ținut în mână și utilizat împreună cu aplicații AR pentru a vizualiza și manipula modele 3D ca și cum ar fi în lumea reală. Merge Cube este utilizat pe scară largă în educație, permițând elevilor să exploreze concepte complexe, cum ar fi anatomia, geometria, sau structurile moleculare, într-un mod interactiv și tangibil.

Înregistrarea în platformă nu este necesară pentru utilizarea de bază a Merge Cube, însă accesul la anumite aplicații și conținut suplimentar poate necesita crearea unui cont pe platforma Merge EDU.

Utilizare:

- Merge Cube este utilizat împreună cu diverse aplicații de realitate augmentată disponibile pe dispozitivele mobile Android și iOS. Printre cele mai populare aplicații compatibile se numără Merge Explorer și Object Viewer, care pot fi descărcate din App Store sau Google Play.
- După achiziționarea cubului, utilizatorii trebuie să descarce aplicația dorită pe un dispozitiv mobil. Unele aplicații pot necesita scanarea codului QR de pe Merge Cube pentru a-l sincroniza cu aplicația.

- Odată ce aplicația este activată, utilizatorii pot ține Merge Cube în fața camerei dispozitivului. Aplicația va suprapune obiecte 3D, informații și animații peste cub, permițând utilizatorilor să interacționeze cu acestea prin mișcarea și rotația cubului în mână.
- Merge Cube permite explorarea unei game variate de subiecte educaționale. De exemplu, utilizatorii pot explora un sistem solar în miniatură, pot vizualiza straturi ale Pământului, sau pot explora structura unei celule umane. Aplicațiile disponibile pentru Merge Cube oferă lecții și activități interactive care ajută la aprofundarea înțelegerii conceptelor predate.
- Cu aplicația Merge Object Viewer, utilizatorii pot încărca propriile modele 3D sau pot crea conținut personalizat, pe care să-l vizualizeze pe Merge Cube. Această funcționalitate este deosebit de utilă pentru proiecte de design și prototipare, precum și pentru educația STEM.
- Merge Cube poate fi utilizat într-un cadru de învățare colaborativă, unde mai mulți elevi pot explora simultan același model 3D, discutând și învățând împreună. Profesorii pot utiliza Merge Cube în clasă pentru demonstrații vizuale și lecții interactive.
- Merge Cube este relativ accesibil din punct de vedere al costurilor și nu necesită echipamente suplimentare scumpe. Dispozitivul este compatibil cu majoritatea smartphone-urilor și tabletelor moderne, ceea ce îl face ușor de integrat în activitățile de învățare zilnică.

Merge Cube transformă educația prin aducerea conținutului digital la viață într-un mod interactiv și captivant. Prin utilizarea realității augmentate, Merge Cube oferă o experiență de învățare tangibilă, care ajută elevii să vizualizeze și să înțeleagă concepte complexe într-un mod nou și inovator.

5. Aplicații pentru învățarea programării și roboticii

- **Scratch:** Un limbaj de programare vizual care încurajează creativitatea prin crearea de povești interactive, jocuri și animații.
- **Tynker:** Platformă de învățare a programării pentru copii, care oferă lecții interactive și proiecte creative.
- **Makey Makey:** Un kit de invenții care transformă obiectele comune în tastaturi și mouse-uri, stimulând creativitatea și gândirea inovatoare.

SCRATCH este o platformă online gratuită dezvoltată de MIT Media Lab care permite utilizatorilor să învețe programare prin crearea de jocuri, animații, povești interactive și alte proiecte. Concepută în principal pentru copii și tineri, Scratch folosește o interfață bazată pe blocuri de cod care pot fi ușor manipulate prin drag-and-drop, făcând programarea accesibilă și distractivă. Platforma este utilizată în educație pentru a introduce concepte de bază de programare și gândire computațională într-un mod interactiv și creativ.

Înregistrarea în platformă se face prin crearea unui cont gratuit pe site-ul oficial, ceea ce permite salvarea și partajarea proiectelor, precum și participarea la comunitatea Scratch.

Utilizare:

- Scratch poate fi accesat online prin intermediul site-ului <https://scratch.mit.edu/>, fără a necesita instalarea vreunui software. Există, de asemenea, o aplicație Scratch Offline Editor pentru utilizare fără conexiune la internet.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind adresa de email, ceea ce le permite să salveze proiectele online, să colaboreze cu alți utilizatori și să participe la discuțiile comunității.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu o interfață simplă, compusă dintr-o scenă de lucru, o listă de personaje și decoruri (sprites și backgrounds), și o zonă pentru blocurile de cod. Blocurile de cod sunt grupate pe categorii (mișcare, aspect, sunet, control, senzori etc.) și pot fi trase în zona de programare pentru a crea secvențe de acțiuni.

- Utilizatorii pot începe un nou proiect selectând un sprite sau un background din biblioteca Scratch sau creându-le pe cont propriu. Folosind blocurile de cod, aceștia pot programa mișcări, interacțiuni, sunete și animații, combinând elementele pentru a construi povești interactive, jocuri sau simulări.
- Scratch folosește o abordare vizuală a programării, în care blocurile de cod colorate sunt asamblate ca piesele unui puzzle. Acest lucru face ca programarea să fie ușor de înțeles și accesibilă chiar și pentru utilizatorii fără experiență anterioară în codare. Fiecare bloc reprezintă o funcție specifică, iar blocurile pot fi combinate pentru a crea logica proiectului.
- Proiectele realizate pot fi publicate online pe platforma Scratch, unde alți utilizatori le pot vedea, aprecia și remixa. Scratch încurajează colaborarea și partajarea cunoștințelor prin intermediul comunității sale active, unde utilizatorii pot discuta idei, oferi feedback și învăța unii de la alții.
- Scratch este folosit pe scară largă în educație pentru a introduce elevii în programare și gândire algoritmică. Profesorii pot utiliza Scratch pentru a crea lecții interactive, iar platforma oferă o serie de tutoriale și resurse educaționale care ghidează utilizatorii prin procesele de bază și avansate ale programării.

Scratch este un instrument extrem de valoros pentru învățarea programării și dezvoltarea creativității, oferind o platformă accesibilă și prietenoasă care încurajează experimentarea și inovația. Este ideal pentru elevii de toate vârstele care doresc să își dezvolte abilitățile tehnice într-un mod ludic și interactiv.

TYNKER este o platformă educațională de învățare a programării destinată copiilor și adolescenților, care permite utilizatorilor să învețe să codeze prin intermediul unor jocuri, puzzle-uri, și proiecte interactive. Tynker oferă o varietate de cursuri și resurse, acoperind de la programare vizuală bazată pe blocuri, similară cu Scratch, până la limbaje de programare mai avansate, cum ar fi Python și JavaScript. Platforma este utilizată atât în școli, cât și acasă, și este cunoscută pentru abordarea sa ludică a învățării, care încurajează creativitatea și gândirea critică.

Înregistrarea în platformă se poate face prin crearea unui cont gratuit sau prin alegerea unui plan de abonament, care oferă acces la mai multe cursuri și funcționalități avansate.

Utilizare:

- Tynker poate fi accesat online prin intermediul site-ului oficial <https://www.tynker.com/>
- , precum și prin aplicațiile dedicate pentru Android și iOS.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit sau plătit, folosind o adresă de email. Tynker oferă planuri diferite pentru utilizatorii individuali, profesori sau școli, adaptate nevoilor diferite de învățare.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) personalizat, care le oferă acces la cursurile lor, la proiectele în desfășurare și la resursele disponibile. Interfața este intuitivă și ușor de navigat, fiind concepută pentru a ghida utilizatorii prin procesul de învățare pas cu pas.
- Tynker oferă o gamă largă de cursuri adaptate diferitelor vârste și niveluri de abilități. Acestea includ cursuri de programare vizuală pentru începători, programare cu Minecraft, și cursuri de limbaje de programare avansate. Utilizatorii pot participa la proiecte interactive unde învață să dezvolte jocuri, animații și aplicații, aplicând conceptele învățate.
- Pentru începători, Tynker folosește o abordare de programare vizuală bazată pe blocuri, similară cu Scratch, care permite copiilor să creeze cod prin aranjarea blocurilor logice. Această metodă face învățarea programării accesibilă și distractivă, ajutând utilizatorii să înțeleagă concepte fundamentale fără a fi nevoie să scrie cod complex.
- Pe măsură ce utilizatorii progresaază, Tynker oferă tranziția către programare textuală în limbaje precum Python, JavaScript, și chiar Swift. Acest lucru permite elevilor să își extindă

cunoștințele și să dezvolte abilități care pot fi aplicate în proiecte mai complexe și în carierele viitoare.

- Tynker folosește elemente de gamificare, cum ar fi recompense, trofee și clasamente, pentru a încuraja utilizatorii să progreseze și să își îmbunătățească abilitățile. De asemenea, platforma găzduiește competiții și provocări periodice, unde elevii pot concura cu alții la nivel global.
- Utilizatorii pot partaja proiectele lor cu comunitatea Tynker și pot explora proiectele altor utilizatori pentru inspirație. De asemenea, profesorii pot crea și gestiona clase virtuale, unde pot urmări progresul elevilor, oferi feedback și organiza activități colaborative.
- Tynker oferă o varietate de resurse suplimentare pentru părinți și profesori, inclusiv ghiduri de utilizare, planuri de lecții și tutoriale video, pentru a facilita integrarea platformei în curriculumul educațional.

Tynker este o platformă puternică și versatilă pentru învățarea programării, care combină educația și distracția într-un mod care îi motivează pe elevi să exploreze lumea codării. Ideal pentru utilizare în școli și acasă, Tynker ajută la dezvoltarea abilităților de programare, rezolvare de probleme și gândire critică, pregătind elevii pentru provocările tehnologice ale viitorului.

MAKEY MAKEY este un kit de invenție interactiv care permite utilizatorilor să transforme obiecte și suprafețe comune în componente de intrare pentru computere. Conceput pentru a învăța concepte de bază în electronică și programare, Makey Makey este utilizat pe scară largă în educație pentru a stimula creativitatea și pentru a explora concepte de inginerie într-un mod accesibil și distractiv. Kitul folosește tehnologia de conducție electrică pentru a crea interfețe de utilizator neconvenționale, permițând utilizatorilor să creeze propriile "scurtături" și "butonuri" din materiale de zi cu zi.

Utilizare:

- Makey Makey vine ca un kit hardware care include un circuit imprimat (board), cabluri de conectare, clipuri de crocodil și cabluri USB. Kitul poate fi achiziționat de la furnizori specializați în resurse educaționale sau de pe site-ul oficial <https://makeymakey.com/>.
- Kitul se conectează la un computer printr-un cablu USB. Odată conectat, Makey Makey este recunoscut de computer ca un controler de tastatură standard. Utilizatorii pot începe să creeze conexiuni prin utilizarea cablurilor de conectare și a clipurilor de crocodil pentru a conecta diverse obiecte și suprafețe la intrările de pe board.
- Makey Makey nu necesită software suplimentar pentru funcționare de bază, dar există aplicații și extensii disponibile care permit o programare mai avansată. Utilizatorii pot crea interacțiuni personalizate între obiecte prin conectarea acestora la intrările de pe board, folosind tehnologia de conducție electrică pentru a închide circuitul.
- Utilizatorii pot crea o gamă variată de proiecte cu Makey Makey, inclusiv:
- Transformarea fructelor, legumelor sau altor obiecte conductive în butoane care pot controla jocuri de computer sau aplicații software.
- Crearea de jocuri care combină elemente fizice și digitale, unde utilizatorii pot folosi obiecte fizice pentru a controla caracteristici ale jocului.
- Construcția de instrumente muzicale interactive prin conectarea unor obiecte conductive, cum ar fi banane sau plastilină, pentru a produce sunete diferite.
- Utilizarea Makey Makey pentru a explora concepte de bază în fizică, știință, tehnologie și inginerie, facilitând învățarea prin experimentare și creație.
- Deși Makey Makey este conceput pentru a fi utilizat fără programare complexă, utilizatorii avansați pot folosi software-uri de programare, cum ar fi Scratch sau Python, pentru a crea

interacțiuni și funcționalități suplimentare. De exemplu, utilizatorii pot programa Makey Makey pentru a activa diferite comenzi sau pentru a lansa aplicații pe baza acțiunilor realizate.

- Makey Makey este adesea folosit în proiecte de grup și lecții interactive în școli, unde elevii pot lucra împreună pentru a construi și testa proiecte, învățând despre electronică și programare într-un mod hands-on.
- Makey Makey oferă resurse educaționale pe site-ul său, inclusiv tutoriale, ghiduri de proiect și idei pentru lecții. De asemenea, comunitatea online Makey Makey este activă și oferă suport și inspirație pentru utilizatori.

Makey Makey este un instrument inovator care facilitează învățarea prin experimentare, combinând concepte de electronică și programare într-un mod accesibil și creativ. Este ideal pentru elevi de toate vârstele care doresc să exploreze și să creeze interfețe fizice și digitale, încurajând gândirea critică și soluționarea creativă a problemelor.

6. Resurse pentru arta digitală și muzică

- **Tinkercad:** Un instrument online de modelare 3D, ideal pentru proiecte de design și imprimare 3D.
- **Soundtrap:** O platformă online pentru crearea de muzică și podcasturi, care permite colaborarea între elevi și profesori.
- **Pixlr:** Un editor de imagini online gratuit, care oferă unelte avansate de editare pentru proiecte de artă digitală.

SOUNDTRAP este o platformă de creare și colaborare muzicală bazată pe web, care permite utilizatorilor să compună, să înregistreze, să editeze și să colaboreze la proiecte muzicale online. Destinată atât pentru începători cât și pentru muzicieni avansați, Soundtrap oferă un set complet de instrumente digitale pentru producție muzicală, inclusiv piste multiple, instrumente virtuale, și efecte sonore. Platforma facilitează colaborarea la distanță, permițând utilizatorilor să lucreze împreună în timp real, indiferent de locația lor.

Înregistrarea în platformă se poate face gratuit prin crearea unui cont cu adresa de email, dar oferă și opțiuni de abonament plătit pentru acces la funcționalități avansate.

Utilizare:

- Soundtrap poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://www.soundtrap.com/>, precum și prin aplicațiile dedicate pentru iOS și Android. Utilizatorii trebuie să se înregistreze sau să se conecteze pentru a începe să creeze muzică.
- După accesarea site-ului, utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email, Facebook, Google sau Spotify. Utilizatorii noi beneficiază de o perioadă de încercare gratuită a funcționalităților premium.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) care le permite să acceseze proiectele existente sau să creeze unul nou. Interfața este intuitivă și include un secvențator de melodii, o zonă pentru piste, și un set de instrumente și efecte.
- Utilizatorii pot începe un nou proiect prin selectarea butonului „Create New Project”. Aici, pot adăuga piste audio și MIDI, pot înregistra voci sau instrumente, și pot folosi loop-uri și sample-uri disponibile în biblioteca platformei.
- Soundtrap permite utilizatorilor să înregistreze audio direct din browser, folosind un microfon conectat la computer. De asemenea, oferă instrumente de editare audio avansate, cum ar fi tăierea, lipirea și aplicarea efectelor. Utilizatorii pot adăuga efecte precum reverberare, compresie, și ecou pentru a îmbunătăți calitatea sunetului.

- Platforma include o gamă variată de instrumente virtuale, inclusiv pian, chitară, baterie și sintetizatoare, precum și o bibliotecă de loop-uri și sample-uri care pot fi utilizate pentru a construi piesele. Efectele audio disponibile permit personalizarea și rafinarea sunetului proiectelor.
- Unul dintre cele mai notabile caracteristici ale Soundtrap este posibilitatea de a colabora în timp real cu alți utilizatori. Utilizatorii pot invita colegi să lucreze la același proiect, să adauge comentarii și să facă modificări simultane, facilitând lucrul de echipă și feedback-ul imediat.
- Proiectele realizate pot fi salvate și partajate cu alții prin linkuri directe sau prin export în diverse formate audio (de exemplu, MP3, WAV). De asemenea, utilizatorii pot publica muzica direct pe platforme de streaming sau pot utiliza funcționalitățile de partajare ale platformei pentru a obține feedback din partea comunității.
- Soundtrap oferă resurse educaționale, inclusiv tutoriale video și ghiduri pentru utilizatori de toate nivelurile. Platforma este utilizată pe scară largă în educație pentru a învăța concepte muzicale, producție audio și colaborare digitală.
- Soundtrap oferă mai multe planuri de abonament, inclusiv opțiuni premium care includ acces la o gamă extinsă de instrumente virtuale, efecte audio, și capacități de colaborare avansate. Planurile de abonament pot varia în funcție de nevoile individuale sau de cele ale instituțiilor educaționale.

Soundtrap este o platformă puternică și versatilă pentru crearea muzicii și colaborarea online, oferind instrumente avansate și accesibile pentru utilizatori de toate nivelurile. Este ideală pentru muzicieni, producători și educatori care doresc să exploreze și să dezvolte proiecte muzicale într-un mediu digital, interactiv și colaborativ.

PIXLR este o platformă de editare foto bazată pe web care oferă utilizatorilor instrumentele necesare pentru a modifica, ajusta și crea imagini cu ușurință. Cu o interfață intuitivă și funcționalități avansate, Pixlr este utilizat atât de amatori, cât și de profesioniști pentru sarcini de editare foto, fiind o alternativă populară la software-urile de editare foto mai complexe și costisitoare, cum ar fi Adobe Photoshop. Platforma include două versiuni principale: Pixlr X, care este mai simplă și accesibilă pentru începători, și Pixlr E, care oferă funcționalități avansate pentru utilizatorii mai experimentați.

Utilizare:

- Pixlr poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://pixlr.com/>, și este disponibil atât în versiune web, cât și sub formă de aplicații pentru dispozitive mobile (iOS și Android).
- Utilizatorii pot începe să utilizeze Pixlr fără a crea un cont, dar pentru a salva lucrările în cloud sau pentru a accesa funcționalități suplimentare, se poate crea un cont gratuit folosind adresa de email sau prin conectarea cu conturi de social media precum Facebook sau Google.
- Pixlr oferă o interfață modernă și intuitivă. Utilizatorii sunt întâmpinați cu o zonă de lucru centrală unde pot vizualiza și edita imaginile, o bară de instrumente situată de obicei în partea stângă, și panouri de ajustare și efecte situate de obicei pe partea dreaptă. Interfața este personalizabilă, oferind utilizatorilor posibilitatea de a adapta spațiul de lucru la nevoile lor.
- Utilizatorii pot încărca imagini din computer, pot deschide fișiere din stocarea cloud, sau pot utiliza imagini din biblioteca Pixlr. Pixlr permite editarea simultană a mai multor imagini, facilitând compararea și ajustarea acestora în paralel.
- Pixlr X, versiunea mai simplă a platformei, oferă instrumente esențiale de editare, inclusiv ajustarea luminozității, contrastului, saturației, și clarității imaginii. De asemenea, utilizatorii pot aplica filtre, crop-ui imagini, și îmbunătăți aspectul acestora prin instrumente de retușare.

- Pixlr E, versiunea avansată, include funcționalități mai complexe, precum straturi (layers), măști, și instrumente de selecție avansate. Utilizatorii pot aplica efecte sofisticate, retușa imagini cu precizie, și crea compuneri complexe folosind straturi multiple și ajustări de culoare avansate.
- Pixlr permite adăugarea de text și elemente grafice pe imagini, folosind o gamă variată de fonturi și stiluri. De asemenea, utilizatorii pot folosi instrumente de desen pentru a adăuga forme, linii și alte elemente grafice personalizate.
- După editarea imaginilor, utilizatorii pot salva lucrările într-o varietate de formate de fișiere (JPEG, PNG, TIFF etc.) și pot alege să le stocheze local pe computer sau în cloud. De asemenea, Pixlr permite partajarea directă a imaginilor pe rețelele sociale sau prin generarea de linkuri partajabile.
- Pixlr oferă resurse educaționale, inclusiv tutoriale și ghiduri online pentru a ajuta utilizatorii să înțeleagă și să utilizeze toate funcționalitățile platformei. De asemenea, există o comunitate online activă și forumuri unde utilizatorii pot obține sfaturi și soluții la problemele întâmpinate.
- Pixlr oferă opțiuni gratuite și plătite. Versiunea gratuită include majoritatea funcționalităților de bază, în timp ce versiunea premium (Pixlr Premium) oferă caracteristici suplimentare, cum ar fi accesul la resurse suplimentare, instrumente avansate și suport prioritar. Abonamentele premium sunt disponibile la prețuri accesibile și pot fi achiziționate lunar sau anual.

Pixlr este o soluție versatilă și accesibilă pentru editarea foto, ideală pentru utilizatorii care doresc să modifice și să îmbunătățească imagini fără a investi în software-uri complexe și costisitoare. Cu funcționalități care acoperă atât nevoile de bază cât și cele avansate, Pixlr este o alegere excelentă pentru amatori și profesioniști deopotrivă.

7. Instrumente de evaluare creativă

- **Kahoot!:** Creează chestionare interactive și jocuri de evaluare, făcând procesul de evaluare mai captivant.
- **Quizizz:** Oferă chestionare gamificate care pot fi folosite pentru evaluări formative și sumative.
- **Flipgrid:** Permite elevilor să creeze și să partajeze videoclipuri scurte ca răspuns la întrebările profesorului, promovând exprimarea creativă și comunicarea orală.

KAHOOT! este o platformă educațională bazată pe web care facilitează crearea și desfășurarea de jocuri de tip quiz, sondaje și discuții interactive. Destinată atât pentru educație cât și pentru divertisment, Kahoot! este utilizată pe scară largă în școli, universități, și organizații de formare pentru a angaja elevii și participanții într-un mod interactiv și ludic. Prin intermediul Kahoot!, utilizatorii pot crea sesiuni de învățare captivante care promovează competiția sănătoasă și implicarea activă a participanților.

Utilizare:

- **Kahoot!** poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://kahoot.com/> și prin aplicațiile mobile disponibile pentru iOS și Android. Platforma oferă atât versiuni gratuite, cât și opțiuni de abonament plătite pentru funcționalități avansate.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email, conturi de Google, Microsoft, sau prin integrarea cu platforme educaționale. După crearea contului, utilizatorii pot începe să creeze și să gestioneze jocuri și quiz-uri.

- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) care le permite să acceseze jocurile existente, să creeze altele noi sau să exploreze jocuri populare create de alți utilizatori. Interfața este simplă și intuitivă, cu opțiuni clare pentru crearea și personalizarea conținutului.
- Pentru a crea un nou Kahoot, utilizatorii trebuie să selecteze butonul „Create” și să aleagă între crearea unui quiz, sondaj sau discuție. Utilizatorii pot adăuga întrebări și răspunsuri, pot seta opțiuni de cronometrare și pot personaliza aspectul jocului.
- Utilizatorii pot adăuga întrebări cu opțiuni multiple de răspuns, iar pentru fiecare întrebare, pot stabili care este răspunsul corect. De asemenea, Kahoot! permite adăugarea de imagini și videoclipuri pentru a îmbogăți întrebările.
- Utilizatorii pot personaliza aspectul jocului prin selectarea unui fundal, a unui stil vizual și a unor teme care se potrivesc cu subiectul jocului.
- După crearea unui joc, utilizatorii pot desfășura Kahoot-ul live într-o sesiune de clasă sau întâlnire. Participanții se alătură jocului prin introducerea unui cod PIN pe site-ul Kahoot! de pe dispozitivele lor mobile sau desktop.
- În timpul jocului, întrebările sunt afișate pe ecranul principal, iar participanții răspund de pe dispozitivele lor. Răspunsurile corecte și punctajele sunt afișate în timp real, iar clasamentele sunt actualizate pe parcursul jocului.
- După încheierea sesiunii, utilizatorii pot analiza rezultatele prin intermediul rapoartelor detaliate care oferă informații despre performanța fiecărui participant, timpul de răspuns și gradul de corectitudine. Aceste date sunt utile pentru evaluarea înțelegerii și pentru ajustarea viitoarelor sesiuni.
- Kahoot! oferă resurse educaționale și tutoriale pentru utilizatori, inclusiv ghiduri video și articole de ajutor. De asemenea, există o comunitate activă unde utilizatorii pot împărtăși și explora Kahoot-uri create de alții.
- Kahoot! oferă un plan gratuit care include funcționalitățile de bază, precum crearea și desfășurarea de Kahoot-uri, dar și planuri de abonament plătite care includ funcționalități suplimentare, cum ar fi analize avansate, personalizare extinsă și opțiuni pentru integrarea cu alte platforme educaționale. Planurile plătite sunt disponibile pentru utilizatori individuali, școli și organizații.

Kahoot! este un instrument valoros pentru învățare interactivă, care transformă procesul educațional într-o experiență captivantă și motivantă. Prin crearea de quiz-uri și sondaje interactive, Kahoot! promovează participarea activă și învățarea prin distracție, fiind ideal pentru utilizare în săli de clasă, ateliere de formare și întâlniri de echipă.

QUIZZZ este o platformă educațională bazată pe web care permite utilizatorilor să creeze și să desfășoare quiz-uri interactive, sondaje și jocuri educaționale. Este utilizată în mod frecvent în școli, universități și organizații de formare pentru a angaja elevii și participanții într-un mod ludic și stimulat. Quizizz facilitează învățarea prin joc și este apreciată pentru funcționalitățile sale care permit personalizarea experienței educaționale și evaluarea cunoștințelor într-un mod interactiv.

Utilizare:

- Quizizz poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://quizizz.com/> și prin aplicațiile mobile disponibile pentru iOS și Android. Utilizatorii se pot înregistra gratuit sau pot opta pentru planuri de abonament plătite pentru funcționalități suplimentare.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email, conturi de Google sau Microsoft. După crearea contului, utilizatorii pot începe să creeze quiz-uri și să administreze sesiuni de învățare.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) care le permite să acceseze quiz-urile existente, să creeze noi quiz-uri sau să exploreze quiz-uri populare create de alți utilizatori. Interfața este simplă și intuitivă, oferind acces rapid la toate funcționalitățile importante.
- Pentru a crea un nou quiz, utilizatorii selectează butonul „Create” și aleg opțiunea de a crea un quiz nou. Procesul de creare implică:
- Utilizatorii pot adăuga întrebări cu opțiuni multiple de răspuns, răspunsuri corecte și incorecte. Este posibil să adăugați și imagini sau videoclipuri pentru a face întrebările mai atrăgătoare.
- Utilizatorii pot personaliza setările quiz-ului, inclusiv timpul alocat pentru fiecare întrebare, numărul total de întrebări și opțiunile de feedback pentru răspunsuri.
- Quizizz permite personalizarea temei și aspectului quiz-ului, inclusiv alegerea unui fundal, a unui stil de font și a culorilor pentru a se potrivi cu tema lecției sau preferințele utilizatorului.
- După crearea quiz-ului, utilizatorii pot desfășura quiz-ul într-o sesiune live sau pot partaja un link pentru ca participanții să joace individual.
- În modul live, utilizatorii pot lansa quiz-ul într-o sesiune de clasă sau întâlnire, unde întrebările sunt afișate pe ecranul principal și participanții răspund de pe dispozitivele lor.
- Participanții pot accesa quiz-ul folosind un link unic sau un cod de acces și pot juca într-un ritm propriu, completând quiz-ul la momentul care le convine.
- După finalizarea quiz-ului, utilizatorii pot vizualiza rezultatele în timp real și pot accesa rapoarte detaliate care oferă informații despre performanța fiecărui participant, timpul de răspuns și corectitudinea răspunsurilor. Aceste date sunt utile pentru evaluarea cunoștințelor și ajustarea strategiilor de învățare.
- Quizizz oferă resurse educaționale și tutoriale pentru utilizatori, inclusiv ghiduri video și articole de ajutor. De asemenea, există o comunitate activă și forumuri unde utilizatorii pot obține sfaturi și soluții pentru problemele întâmpinate.
- Quizizz oferă un plan gratuit care include majoritatea funcționalităților de bază, dar și planuri de abonament plătite care includ caracteristici suplimentare, cum ar fi analize avansate, personalizare extinsă și integrarea cu alte platforme educaționale. Abonamentele premium sunt disponibile pentru utilizatori individuali, școli și organizații.

Quizizz este o platformă eficientă pentru crearea și desfășurarea de quiz-uri interactive care promovează învățarea activă și evaluarea cunoștințelor într-un mod captivant. Cu funcționalități care permit personalizarea și analiza detaliată, Quizizz este ideală pentru utilizare în săli de clasă, ateliere de formare și sesiuni de evaluare.

FLIPGRID este o platformă educațională bazată pe web care facilitează crearea și partajarea de videoclipuri interactive, promovând comunicarea și colaborarea între elevi și

educatori. Flipgrid permite utilizatorilor să creeze "gride" (rețele) în care pot posta întrebări și să solicite răspunsuri sub formă de videoclipuri scurte, oferind o metodă inovatoare și dinamică de învățare și evaluare. Este utilizată pe scară largă în educație pentru a stimula gândirea critică, creativitatea și interacțiunea în comunități de învățare.

Utilizare:

- Flipgrid poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://flipgrid.com/> și prin aplicațiile mobile disponibile pentru iOS și Android. Platforma este gratuită pentru utilizatori, iar accesul se face prin crearea unui cont.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email, sau prin integrarea cu conturi de Microsoft sau Google. După crearea contului, utilizatorii pot începe să creeze gride și să gestioneze videoclipurile.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) unde pot vizualiza gridele existente sau pot crea unele noi. Interfața este simplă și intuitivă, oferind opțiuni pentru crearea de întrebări, gestionarea videoclipurilor și vizualizarea feedback-ului.
- Pentru a crea un nou Grid, utilizatorii selectează butonul „Create a Grid” și completează detaliile necesare, inclusiv numele grid-ului și descrierea acestuia. Utilizatorii pot adăuga întrebări și setări personalizate pentru a stimula participarea și răspunsurile.
- Utilizatorii pot adăuga întrebări sau provocări sub formă de text, imagini sau videoclipuri. Întrebările sunt vizibile pentru toți participanții și servesc drept stimul pentru crearea de videoclipuri de răspuns.
- Flipgrid permite personalizarea setărilor grid-ului, inclusiv opțiuni de confidențialitate, permisiuni de partajare și opțiuni de feedback. Utilizatorii pot alege cine poate vizualiza și răspunde la întrebările din grid.
- Participanții pot răspunde la întrebările din grid postând videoclipuri scurte de maximum 10 minute. Aceștia pot înregistra videoclipurile direct din browser sau aplicația mobilă, folosind camera și microfonul dispozitivului.
- Flipgrid oferă opțiuni de editare de bază pentru videoclipuri, inclusiv adăugarea de efecte, text și filtre. Utilizatorii pot vizualiza și revizui videoclipurile înainte de a le trimite.
- După ce videoclipurile sunt postate, utilizatorii pot lăsa comentarii și feedback pentru alți participanți, stimulând discuțiile și colaborarea în cadrul grid-ului.
- Utilizatorii pot vizualiza răspunsurile la întrebările lor în tablou de bord, unde pot analiza videoclipurile și pot vizualiza feedback-ul acordat de alți participanți. Flipgrid oferă opțiuni de sortare și filtrare a răspunsurilor pentru o gestionare eficientă.
- Flipgrid oferă resurse educaționale, inclusiv tutoriale video și ghiduri de utilizare, pentru a ajuta utilizatorii să utilizeze platforma în mod eficient. De asemenea, există o comunitate activă și forumuri unde utilizatorii pot obține sfaturi și soluții la problemele întâmpinate.
- Flipgrid este disponibil gratuit pentru utilizatori, fără opțiuni de abonament plătite. Platforma este susținută de Microsoft și este accesibilă pentru educatori, elevi și organizații educaționale fără costuri suplimentare.

Flipgrid este o platformă inovatoare care transformă modul în care educația este livrată și interacționată. Prin facilitarea creării și partajării de videoclipuri interactive, Flipgrid

promovează învățarea colaborativă și evaluarea creativă, oferind un mediu dinamic și stimulator pentru educatori și elevi de toate vârstele.

8. Platforme pentru cursuri și proiecte interdisciplinare

- **PBLWorks:** Oferă resurse și ghiduri pentru implementarea proiectelor bazate pe învățare (PBL), încurajând colaborarea și aplicarea practică a cunoștințelor.
- **Global SchoolNet:** Conectează clase din întreaga lume pentru a colabora la proiecte educaționale, promovând învățarea interculturală și globală.
- **ePals:** O platformă pentru schimburi educaționale internaționale, care facilitează proiectele de colaborare între școli din diferite țări.

GLOBAL SCHOOLNET este o platformă educațională bazată pe web care facilitează colaborarea și schimbul de resurse între școli, educatori și elevi din întreaga lume. Scopul principal al Global SchoolNet este de a sprijini învățarea globală și de a conecta elevii și profesorii prin proiecte colaborative și resurse educaționale internaționale. Platforma promovează utilizarea tehnologiei pentru a extinde orizonturile educaționale și pentru a stimula gândirea critică și colaborarea interculturală.

Utilizare:

- Global SchoolNet poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://www.globalschoolnet.org/>. Platforma este disponibilă pentru educatori și elevi la nivel global și poate fi utilizată fără necesitatea de a descărca software suplimentar.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email sau pot explora platforma fără a crea un cont, în funcție de funcționalitățile dorite. Conturile sunt utilizate pentru a accesa și gestiona proiectele educaționale și resursele disponibile.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) care oferă acces la diferite secțiuni ale platformei, inclusiv proiecte colaborative, resurse educaționale, și grupuri de discuții. Interfața este organizată pentru a facilita navigarea și colaborarea între utilizatori.
- Global SchoolNet oferă o varietate de proiecte educaționale colaborative la care școlile și educatorii pot participa. Utilizatorii pot căuta și se pot alătura proiectelor existente sau pot iniția propriile proiecte.
- Pentru a iniția un proiect, utilizatorii completează un formular care descrie obiectivele proiectului, activitățile planificate și cerințele pentru participanți. Proiectele pot include sarcini de cercetare, activități de colaborare online și schimburi interculturale.
- Elevii și educatorii din diferite locații colaborează la proiecte prin activități de grup, discuții online și schimb de informații. Global SchoolNet facilitează interacțiunea între participanți prin instrumente de comunicare și resurse educaționale.
- Platforma oferă o gamă variată de resurse educaționale, inclusiv planuri de lecții, activități interactive și materiale de studiu. Utilizatorii pot accesa și descărca aceste resurse pentru a le integra în activitățile educaționale de zi cu zi.
- Global SchoolNet include grupuri de discuții și forumuri unde educatorii și elevii pot discuta subiecte educaționale, pot împărtăși idei și pot colabora la proiecte comune. Aceste forumuri sunt un loc important pentru schimbul de cunoștințe și experiențe.

- Platforma organizează evenimente educaționale și competiții care permit elevilor să își demonstreze abilitățile și să participe la provocări internaționale. Aceste evenimente sunt concepute pentru a stimula creativitatea și colaborarea globală.
- Global SchoolNet este disponibil gratuit pentru utilizatori. Toate funcționalitățile platformei, inclusiv participarea la proiecte și accesul la resurse educaționale, sunt oferite fără costuri suplimentare.

Global SchoolNet reprezintă o resursă valoroasă pentru educația globală, oferind oportunități pentru colaborare internațională și schimb de resurse educaționale. Prin promovarea proiectelor colaborative și interacțiunii interculturale, platforma sprijină dezvoltarea competențelor globale și contribuie la extinderea orizonturilor educaționale ale elevilor și educatorilor din întreaga lume.

9. Instrumente pentru gestionarea timpului și organizare

- **Trello:** Permite organizarea proiectelor și sarcinilor prin tabele Kanban, ideal pentru planificarea proiectelor de clasă.
- **Notion:** Un instrument all-in-one pentru luarea notițelor, gestionarea proiectelor și colaborarea, util pentru organizarea lecțiilor și materialelor.
- **Evernote:** Aplicație de notițe care permite salvarea și organizarea informațiilor în diverse formate, facilitând planificarea și documentarea activităților didactice.

TRELLO este o platformă de gestionare a proiectelor și colaborare bazată pe web, care facilitează organizarea sarcinilor și a fluxurilor de lucru prin utilizarea de tablouri (boards), liste și carduri. Este utilizată de echipe și persoane pentru a coordona și urmări progresul proiectelor, pentru a gestiona sarcini și pentru a colabora eficient. Trello este apreciat pentru interfața sa vizuală și flexibilă, care permite personalizarea în funcție de nevoile utilizatorilor.

Utilizare:

- Trello poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://trello.com/> și prin aplicațiile mobile disponibile pentru iOS și Android. Platforma oferă atât un plan gratuit cu funcționalități de bază, cât și planuri de abonament plătite cu caracteristici suplimentare.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email, conturi de Google sau Microsoft. După crearea contului, utilizatorii pot începe să creeze tablouri și să gestioneze sarcinile.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) care afișează tablourile existente. Interfața este organizată în jurul conceptului de tablouri, liste și carduri, care permit utilizatorilor să vizualizeze și să gestioneze sarcinile într-un mod intuitiv.
- Utilizatorii pot crea un tablou nou selectând butonul „Create new board”. Un tablou reprezintă un proiect sau o temă de lucru și conține liste și carduri care sunt folosite pentru organizarea sarcinilor. Utilizatorii pot personaliza tabloul cu un fundal colorat sau o imagine de fundal.
- Fiecare tablou conține liste care sunt utilizate pentru a organiza sarcinile în categorii. Listele sunt adesea folosite pentru a reprezenta etapele unui proiect sau categorii de sarcini (de exemplu, „De făcut”, „În curs”, „Finalizat”).
- Cardurile sunt unități de bază în Trello, folosite pentru a reprezenta sarcini individuale sau elemente de lucru. Utilizatorii pot adăuga carduri la liste, pot descrie sarcina, adăuga etichete, termene limită, liste de verificare și atașa fișiere.
- Utilizatorii pot invita alți membri să colaboreze la tablouri, oferindu-le acces pentru a vizualiza sau a edita sarcinile. Colaboratorii pot adăuga comentarii și actualiza cardurile.

- Sarcinile pot fi atribuite anumitor membri ai echipei prin adăugarea lor la carduri. Utilizatorii pot vizualiza cine este responsabil pentru fiecare sarcină și pot urmări progresul acestora.
- Utilizatorii pot seta termene limită pentru carduri, iar Trello trimite notificări pentru a reaminti despre sarcinile care se apropie de termenul limită.
- Utilizatorii pot filtra și sorta cardurile în funcție de etichete, termene limită și membri. De asemenea, se pot utiliza funcționalități de căutare pentru a găsi carduri și sarcini specifice.
- Utilizatorii pot adăuga comentarii, fișiere și linkuri la carduri, oferind context suplimentar și informații relevante pentru sarcini.
- Trello se integrează cu o varietate de aplicații și servicii externe, cum ar fi Google Drive, Slack, Dropbox și altele. Aceste integrații permit sincronizarea și partajarea de informații între platforme.
- Cu ajutorul funcționalității „Butler”, utilizatorii pot crea automatizări pentru a simplifica sarcinile repetitive. Butler permite configurarea de reguli și comenzi pentru a automatiza procesele de lucru în Trello.
- Trello oferă resurse educaționale, inclusiv tutoriale video și ghiduri de utilizare, pentru a ajuta utilizatorii să înțeleagă și să utilizeze eficient platforma. De asemenea, există o comunitate activă și forumuri unde utilizatorii pot obține sfaturi și soluții la problemele întâmpinate.
- Trello oferă un plan gratuit care include majoritatea funcționalităților de bază, precum crearea de tablouri, liste și carduri, colaborarea în echipă și integrarea de bază. De asemenea, există planuri de abonament plătite care oferă caracteristici suplimentare, cum ar fi funcționalități avansate de automatizare, integrare extinsă cu aplicații externe și opțiuni avansate de securitate și administrare.

Trello este o platformă extrem de versatilă care facilitează gestionarea eficientă a proiectelor și colaborarea între echipe. Prin intermediul interfeței sale vizuale și a funcționalităților de personalizare, Trello ajută utilizatorii să organizeze sarcinile și să coordoneze proiectele într-un mod transparent și colaborativ.

ALTE PLATFORME UTILE:

PREZI este o platformă de prezentare bazată pe web care permite utilizatorilor să creeze și să partajeze prezentări interactive și vizual atractive. Spre deosebire de aplicațiile tradiționale de prezentare, cum ar fi Microsoft PowerPoint, Prezi oferă o abordare inovatoare prin utilizarea unui spațiu de lucru neliniar, care permite utilizatorilor să navigheze între diferite secțiuni ale prezentării într-un mod dinamic și fluid. Această metodă de prezentare facilitează prezentarea ideilor într-un mod mai captivant și vizual impresionant.

Utilizare:

- Prezi poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://prezi.com/> și prin aplicațiile mobile disponibile pentru iOS și Android. Utilizatorii se pot înregistra gratuit sau pot opta pentru planuri de abonament plătite pentru caracteristici suplimentare.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email, sau pot folosi conturi existente de Facebook, Google, Microsoft sau Apple pentru a se înregistra. După crearea contului, utilizatorii pot începe să creeze prezentări și să acceseze funcționalitățile platformei.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) care afișează toate prezentările create și permite accesul la funcționalitățile de bază ale platformei. Interfața este organizată pentru a facilita navigarea și crearea de prezentări.

- Utilizatorii pot începe să creeze o prezentare nouă prin selectarea opțiunii „Create New Prezi”. Prezi oferă o varietate de șabloane (templates) predefinite care pot fi utilizate pentru a crea o prezentare profesională și atractivă.
- După selectarea opțiunii de a crea un nou proiect, utilizatorii pot alege un șablon din galeria de opțiuni disponibile. Aceste șabloane sunt concepute pentru a se potrivi diferitelor tipuri de prezentări, inclusiv afaceri, educație și evenimente personale.
- Odată ce șablonul a fost selectat, utilizatorii pot începe să adauge și să editeze conținutul. Prezi utilizează un spațiu de lucru neliniar, permițând utilizatorilor să plaseze elemente pe o „hartă” vizuală care poate fi navigată în mod dinamic. Utilizatorii pot adăuga texte, imagini, videoclipuri, grafice și alte elemente vizuale.
- Utilizatorii pot organiza prezentarea folosind „ramuri” și „nodule” care permit navigarea între diferite secțiuni ale prezentării. Aceste ramuri sunt conectate într-un mod care facilitează prezentarea logică a informațiilor.
- Prezi permite personalizarea temelor și stilurilor prezentării, inclusiv alegerea fonturilor, culorilor și efectelor de tranziție. Utilizatorii pot ajusta aspectul și stilul prezentării pentru a se potrivi cu tema sau brandingul dorit.
- După ce prezentarea este completă, utilizatorii pot partaja linkul prezentării cu alții sau pot invita colaboratori să contribuie la proiect. De asemenea, prezentările pot fi exportate și prezentate offline în format PDF sau video.
- Prezi permite prezentarea în timp real prin intermediul platformei. Utilizatorii pot naviga între diferitele secțiuni ale prezentării în timpul unei sesiuni live și pot interacționa cu audiența prin intermediul funcțiilor de prezentare interactivă.
- Prezi oferă resurse educaționale, inclusiv tutoriale video, ghiduri și articole de ajutor pentru a ajuta utilizatorii să utilizeze eficient platforma. De asemenea, există o comunitate activă și forumuri unde utilizatorii pot obține sfaturi și soluții pentru problemele întâmpinate.
- Prezi oferă un plan gratuit cu funcționalități de bază care permite crearea și partajarea prezentărilor. De asemenea, există planuri de abonament plătite care oferă caracteristici suplimentare, cum ar fi opțiuni avansate de personalizare, funcționalități extinse de colaborare și suport prioritar. Planurile premium sunt disponibile pentru utilizatori individuali, echipe și organizații.

Prezi este o platformă inovatoare pentru crearea de prezentări vizuale atractive și interactive, care permite utilizatorilor să prezinte informațiile într-un mod captivant și dinamic. Prin interfața sa neliniară și opțiunile avansate de personalizare, Prezi oferă o alternativă eficientă și creativă la prezentările tradiționale.

GENIALLY este o platformă de creare de conținut vizual interactiv care permite utilizatorilor să dezvolte și să partajeze prezentări, infografice, jocuri, rapoarte și multe altele. Utilizând Genially, utilizatorii pot crea materiale atractive și interactive care facilitează comunicarea și prezentarea informațiilor într-un mod captivant. Genially se remarcă printr-o gamă variată de șabloane și funcționalități care permit personalizarea avansată a conținutului.

Utilizare:

- Genially poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://www.genially.com/> . Platforma este disponibilă pentru utilizatori pe web și prin aplicațiile mobile pentru iOS și Android. Utilizatorii pot începe să creeze conținut fără a descărca software suplimentar.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email sau prin integrarea cu conturi de Google sau Facebook. După crearea contului, utilizatorii pot accesa toate funcționalitățile platformei și pot începe să creeze conținut interactiv.

- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) care afișează proiectele existente și oferă acces la funcționalitățile de bază ale platformei. Interfața este organizată pentru a facilita navigarea și crearea de conținut interactiv.
- Utilizatorii pot începe să creeze un proiect nou selectând butonul „Create Genially”. Platforma oferă o gamă variată de șabloane, inclusiv pentru prezentări, infografice, rapoarte și jocuri interactive.
- După selectarea opțiunii de a crea un nou proiect, utilizatorii pot alege dintr-o galerie de șabloane predefinite. Aceste șabloane sunt concepute pentru a se potrivi diferitelor scopuri și stiluri de prezentare, oferind un punct de plecare pentru crearea de conținut personalizat.
- Utilizatorii pot adăuga și edita conținut folosind instrumentele de design oferite de platformă. Genially permite adăugarea de texte, imagini, videoclipuri, grafice, animații și efecte interactive. Utilizatorii pot personaliza designul și stilul proiectului pentru a se potrivi cu tema dorită.
- Genially permite utilizatorilor să adauge elemente interactive, cum ar fi butoane, linkuri, pop-up-uri și animații. Aceste elemente pot transforma conținutul într-o experiență mai dinamică și captivantă.
- Utilizatorii pot aplica tranziții și animații între paginile și elementele conținutului, creând un flux vizual plăcut și menținând interesul audienței.
- După ce proiectul este complet, utilizatorii pot partaja linkul direct cu alții sau pot încorpora conținutul pe site-uri web și platforme de socializare. De asemenea, Genially permite setarea permisiunilor de vizualizare și editare, oferind control asupra cine poate accesa și modifica proiectul.
- Utilizatorii pot publica proiectul online și pot obține un link public pe care să-l partajeze. Proiectele pot fi accesibile publicului sau restricționate la anumite grupuri de utilizatori.
- Genially oferă resurse educaționale, inclusiv tutoriale video, ghiduri și articole de ajutor pentru a ajuta utilizatorii să înțeleagă și să utilizeze eficient platforma. De asemenea, există o comunitate activă și forumuri unde utilizatorii pot obține sfaturi și soluții pentru problemele întâmpinate.
- Genially oferă un plan gratuit cu funcționalități de bază care permite crearea și partajarea de conținut interactiv. Există, de asemenea, planuri de abonament plătite care oferă caracteristici suplimentare, cum ar fi opțiuni avansate de personalizare, funcționalități extinse de colaborare, analize și suport prioritar.

Genially este o platformă versatilă care permite utilizatorilor să creeze conținut vizual interactiv și captivant, facilitând prezentarea informațiilor într-un mod dinamic și atractiv. Prin intermediul funcționalităților sale avansate de personalizare și interactivitate, Genially sprijină dezvoltarea de materiale educaționale, prezentări de afaceri și alte tipuri de conținut vizual într-un mod inovator și eficient.

CLASSDOJO este o platformă educațională digitală concepută pentru a facilita comunicarea între profesori, elevi și părinți, și pentru a sprijini managementul comportamentului și implicarea elevilor în procesul de învățare. Prin intermediul ClassDojo, educatorii pot urmări progresul elevilor, pot gestiona comportamentele, pot împărtăși realizările și pot colabora cu părinții pentru a îmbunătăți experiența educațională.

Utilizare:

- ClassDojo poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://www.classdojo.com/>
- și prin aplicațiile mobile disponibile pentru iOS și Android. Utilizatorii pot descărca aplicația și pot începe să utilizeze platforma fără a necesita instalarea de software suplimentar.

- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email sau pot înregistra conturi folosind Google sau Facebook. Există opțiuni distincte pentru crearea conturilor de educator, părinți și elevi, fiecare având acces la funcționalități personalizate.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) care oferă acces la diferite secțiuni ale platformei. Interfața este organizată pentru a facilita gestionarea claselor, monitorizarea comportamentului și comunicarea între participanți.
- Educatorii pot crea o nouă clasă introducând informațiile necesare, cum ar fi numele clasei, detalii despre elevi și setări de comportament. După crearea clasei, educatorii pot adăuga elevii și pot personaliza setările clasei.
- Educatorii pot adăuga elevii în clasă prin introducerea numelui acestora sau prin utilizarea codurilor unice de acces generate de platformă. Elevii și părinții primesc invitații pentru a se alătura clasei și pentru a accesa resursele și comunicările.
- ClassDojo utilizează un sistem de puncte pentru a recompensa comportamentele pozitive și pentru a gestiona comportamentele negative. Educatorii pot adăuga puncte elevilor în funcție de realizările și comportamentele acestora.
- Educatorii pot vizualiza rapoarte detaliate despre comportamentele și realizările elevilor, care pot fi utilizate pentru a monitoriza progresul și pentru a planifica intervenții personalizate.
- Educatorii pot trimite mesaje și actualizări părinților prin intermediul platformei, facilitând comunicarea despre performanța elevilor, evenimentele din clasă și alte informații relevante.
- Părinții pot accesa portalul ClassDojo pentru a vizualiza rapoarte despre comportamentele și realizările copiilor lor, pentru a participa la conversații și pentru a rămâne informați despre activitățile din clasă.
- ClassDojo oferă o varietate de activități interactive și resurse educaționale care pot fi utilizate pentru a sprijini învățarea și dezvoltarea elevilor.
- Platforma include povestiri și jocuri educaționale care sunt concepute pentru a face învățarea mai atractivă și pentru a încuraja implicarea elevilor.
- Educatorii pot personaliza aspectul platformei pentru a se potrivi cu tema și stilul clasei, inclusiv alegerea fundalurilor, a icoanelor și a altor elemente vizuale.
- Educatorii pot defini criterii de comportament și pot ajusta setările pentru a reflecta așteptările și obiectivele educaționale ale clasei.
- ClassDojo oferă resurse educaționale, inclusiv tutoriale video, ghiduri și articole de ajutor pentru a ajuta utilizatorii să utilizeze eficient platforma. De asemenea, există o comunitate activă și forumuri unde utilizatorii pot obține sfaturi și soluții pentru problemele întâmpinate.
- ClassDojo este disponibil gratuit pentru utilizatori, oferind majoritatea funcționalităților de bază fără costuri suplimentare. De asemenea, există opțiuni de abonament plătite care oferă caracteristici suplimentare și funcționalități avansate pentru școli și organizații educaționale.

ClassDojo este o platformă valoroasă pentru gestionarea comportamentului, implicarea elevilor și comunicarea cu părinții. Prin intermediul funcționalităților sale interactive și personalizabile, ClassDojo sprijină educatorii în crearea unui mediu de învățare pozitiv și colaborativ, contribuind astfel la îmbunătățirea experienței educaționale pentru elevi, profesori și familii.

ANIMOTO este o platformă de creare de videoclipuri care permite utilizatorilor să transforme rapid imagini și clipuri video în prezentări video atractive și de înaltă calitate. Folosind Animoto, utilizatorii pot crea videoclipuri personalizate pentru o varietate de scopuri, inclusiv marketing, educație, evenimente și multe altele, fără a necesita abilități avansate în editarea video.

Utilizare:

- Animoto poate fi accesat prin intermediul site-ului oficial <https://animoto.com/> . Platforma este disponibilă pe web și prin aplicații mobile pentru iOS și Android. Utilizatorii pot începe să creeze videoclipuri fără a descărca software suplimentar.
- Utilizatorii pot crea un cont gratuit folosind o adresă de email, sau pot opta pentru înregistrarea prin intermediul conturilor de Google sau Facebook. După crearea contului, utilizatorii pot începe să creeze videoclipuri și să exploreze funcționalitățile platformei.
- După logare, utilizatorii sunt întâmpinați cu un tablou de bord (dashboard) care oferă acces la proiectele existente și funcționalitățile de bază ale platformei. Interfața este concepută pentru a facilita crearea și personalizarea videoclipurilor.
- Utilizatorii pot începe să creeze un videoclip nou selectând butonul „Create New Video”. Animoto oferă o gamă variată de șabloane și stiluri predefinite care pot fi utilizate ca punct de plecare pentru crearea videoclipului.
- După selectarea opțiunii de a crea un nou proiect, utilizatorii pot alege dintr-o galerie de șabloane predefinite. Aceste șabloane sunt concepute pentru diferite scopuri, inclusiv videoclipuri de marketing, videoclipuri de eveniment și prezentări de produs.
- Utilizatorii pot încărca imagini și videoclipuri din computerele lor sau din conturile de socializare. Odată încărcat, conținutul poate fi organizat în cadrul videoclipului, adăugându-se secvențe, tranziții și efecte.
- Utilizatorii pot adăuga texte personalizate și titluri, precum și muzică de fundal din biblioteca Animoto sau pot încărca propria muzică. Textul și muzica pot fi ajustate pentru a se potrivi cu tema și mesajul videoclipului.
- Animoto permite aplicarea de stiluri vizuale și tranziții între clipuri, oferind opțiuni pentru personalizarea aspectului videoclipului și pentru a crea un flux vizual plăcut.
- Utilizatorii pot vizualiza un preview al videoclipului înainte de finalizare, pentru a se asigura că toate elementele sunt așa cum își doresc.
- După ce videoclipul este finalizat, utilizatorii pot publica și partaja videoclipul direct pe platformele de socializare, site-uri web sau pot descărca videoclipul pentru utilizare offline. Animoto permite, de asemenea, generarea de linkuri de partajare și integrarea videoclipurilor pe bloguri și site-uri web.
- Animoto oferă resurse educaționale, inclusiv tutoriale video, ghiduri și articole de ajutor pentru a ajuta utilizatorii să utilizeze eficient platforma. De asemenea, există suport tehnic disponibil pentru a răspunde întrebărilor și a rezolva problemele întâmpinate.
- Animoto oferă un plan gratuit care permite utilizarea funcționalităților de bază, dar include limitări precum mărci de apă pe videoclipuri și opțiuni limitate de personalizare. Există, de asemenea, planuri de abonament plătite care oferă caracteristici suplimentare, cum ar fi șabloane avansate, muzică premium, capacitatea de a elimina marca de apă și opțiuni extinse de personalizare și editare.

Animoto este o platformă accesibilă și ușor de utilizat pentru crearea de videoclipuri de înaltă calitate. Cu ajutorul șabloanelor sale predefinite și al opțiunilor de personalizare, Animoto facilitează crearea de videoclipuri atractive pentru diverse scopuri, inclusiv marketing, educație și evenimente, oferind o soluție eficientă pentru utilizatorii care doresc să comunice vizual într-un mod profesional și captivant.

PROIECTE DE ACTIVITATE EXTRACURRICULARĂ-exemple de bună practică

PROIECTUL NUMĂRUL 1

TITLUL: CREATIVITATE PRIN ACTIVITĂȚI NONFORMALE

PROPUNĂTOR : NOVAC MIRELA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „IORDACHE CANTACUZINO” PAȘCANI

ARGUMENT:

Proiectul " **Creativitate prin activități nonformale**" urmărește să îmbogățească experiența educațională a elevilor, să le dezvolte creativitatea și abilitățile sociale, pregătindu-i astfel pentru provocările viitoare într-un mod distractiv și captivant.

Implementarea unui astfel de proiect poate transforma școala într-un mediu mai dinamic și inspirat, contribuind semnificativ la formarea elevilor.

Creativitatea este o competență esențială în secolul XXI. Oferind elevilor oportunitatea de a participa la activități nonformale, cum ar fi atelierele de artă, scriere creativă și teatru de improvizație, muzică și dans proiectul stimulează gândirea originală și inovativă. Elevii învață să-și exprime ideile într-un mod unic și să găsească soluții creative la problemele cu care se confruntă.

Proiectul promovează colaborarea prin activități de grup care necesită cooperare și coordonare. Elevii învață să-și respecte colegii, să-și asume responsabilități și să lucreze împreună pentru atingerea unor obiective comune. Aceste experiențe le oferă abilități de lider și de gestionare a conflictelor.

Participarea la activități nonformale îi ajută pe elevi să-și descopere talentele și pasiunile. Prin implicarea în diverse proiecte creative, elevii își dezvoltă încrederea în sine și își explorează interesele personale. Această autocunoaștere este esențială pentru dezvoltarea unei identități puternice și pentru luarea deciziilor informate în viitor.

SCOP:

Dezvoltarea creativității și a abilităților sociale .

OBIECTIVE:

- Încurajarea gândirii creative și inovative la elevi
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare
- Stimularea cooperării și colaborării în grupuri
- Autocunoaștere și dezvoltare personală

GRUP ȚINTĂ

Elevii claselor primare

RESURSE:

- Materiale de artă (hârtie, culori, pensule, etc.).

- Spații adecvate pentru desfășurarea activităților (săli de clasă, sală de sport, etc.).
- Acces echipament audio.
- Colaborare cu profesori muzică și literatură.

ACTIVITĂȚI:

STEAM-ATELIERE DE ȘTIINȚĂ ȘI ARTĂ CREATIVĂ:

- Desen și pictură pe teme diverse.
- Crearea de colaje și lucrări de artă din materiale reciclabile.

TEATRU ȘI DRAMATIZARE:

- Pregătirea și prezentarea unor piese de teatru scurte.
- Vizionarea unor piese de teatru

<https://www.youtube.com/watch?v=2DeFHvVWEVs>

- Exerciții și jocuri de improvizație teatrală
- Improvizații și jocuri de rol pentru dezvoltarea abilităților de comunicare.

<https://www.youtube.com/watch?v=mz0hyWAOIRM>

MUZICĂ ȘI DANS:

- Dans modern
- Dans popular
- Coregrafii simple și dansuri tradiționale din diferite culturi.

<https://www.facebook.com/100000989533902/videos/pcb.7774073085968932/1891128421298969>

LITERATURĂ ȘI SCRIERE CREATIVĂ:

- Ateliere de scriere de poezii și povești scurte.
- Lecturi publice și discuții pe marginea textelor create de elevi.

ARTĂ ÎN NATURĂ

- Ateliere de artă tranzientă
- Pictură pe piatră/ lemn
- Desene pe asfalt
- Crearea de obiecte utile și decorative din materiale reciclabile.

<https://kindertrips.com/ro/ce-este-arta-tranzienta/>

EVALUARE:

- Feedback periodic de la elevi și profesori.
- Expoziții și prezentări publice ale lucrărilor elevilor.
- Întâlniri de evaluare la finalul fiecărei activități pentru a discuta progresul și impactul proiectului.

<https://padlet.com/angrot2006/coala-de-var-2024-creativitate-prin-activit-i-nonformale-n9bfmj9ehyrr54az>

IMPACT AȘTEPTAT:

- Îmbunătățirea abilităților creative și sociale ale elevilor.
- Crearea unui mediu de învățare mai incluziv și colaborativ.
- Dezvoltarea respectului și aprecierii pentru diversitatea culturală și perspectivele diferite.

PROIECTUL NUMĂRUL 2

TITLUL: CARTEA, CEL MAI BUN PRIETEN

PROPUNĂTOR : MORARU IULIANA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „IORDACHE CANTACUZINO” PAȘCANI

ARGUMENT:

„Nu există prieten mai loial decât cărțile.“ (Ernest Hemingway)

Ritmul tot mai accelerat de evoluție a lumii contemporane și al acumulării progresive de informații a pus amprenta asupra preocupărilor și modului de viață al familiei de azi. „Oamenii ocupați” s-au îndepărtat de lumea cărților, iar televizorul, calculatorul, internetul au devenit pentru ei cele mai importante surse de informație, făcând tot mai rar sau deloc „gestul” de a citi o carte, de a intra într-o bibliotecă, într-o librărie, de a-și construi o bibliotecă proprie.

Proiectul educațional pe care-l propunem, reprezintă o încercare de a repune în drepturi „cartea ” și „biblioteca”, de a le aduce în atenția copiilor și părinților, de a contribui la redescoperirea lecturii ca o plăcere, o relaxare, un izvor de cunoaștere și visare fără de egal!

Proiectul promovează conduita pozitivă a copilului spre literatură.

Lectura are acum rivali redutabili care amăgesc cel mai mult pe cei mici. Televizorul, calculatorul, internetul au devenit repere pereche pentru fiecare generație din ultimii ani. Viața noastră trăită la început de secol XXI este marcată de la mic la mare de amprenta marilor descoperiri științifice care au făcut pași uriași în timp foarte scurt. Aceste trei mijloace de informare rapidă și comodă care oferă elevilor meniul complet în orice domeniu al cunoașterii acoperă deja o plajă substanțială a timpului liber, care rămâne din ce în ce mai puțin. Și atunci se naște întrebarea: mai este cartea "o făgăduință, o bucurie, o călătorie prin suflete, gânduri și frumuseți" cum afirma scriitorul român Tudor Arghezi?

Lectura suplimentară ne devine familiară din anii de școală. Selectarea lecturii suplimentare revine învățătorului, care cunoaște cel mai bine afinitățile sufletești ale elevilor precum și conținutul educativ necesar într-o anumită etapă a dezvoltării lor. Dacă elevul începe a citi din curiozitate și insistă motivat fiind și de aprecierile primite la clasă, el va realiza mari progrese:

- prin informație;
- prin deprinderea cititului coerent, conștient;
- prin implicare afectivă;
- prin însușirea unui vocabular expresiv;
- prin îmbogățirea vocabularului.

Pornind de la această constatare am încercat prin acest proiect să găsim modalități și tehnici care să contribuie la stimularea interesului elevilor pentru lectură. Stârnirea interesului pentru lectură se poate realiza cu mai multă ușurință dacă activitățile desfășurate în acest sens depășesc spațiul sălii de clasă sau al camerei copilului, bibliotecile sau unele case memoriale fiind mediile cele mai potrivite ce oferă posibilitatea familiarizării cu ambientul ce păstrează atmosfera de lucru și parfumul celor care au așternut pe hârtie creațiile lor.

De asemenea, prin schimbul real de experiență dintre participanți, îi vom convinge pe copii de valoarea culturală și spirituală a cărții, să-i determinăm să descopere și să înțeleagă că ele sunt rodul marilor spirite ale omenirii, că pot deveni cei mai fideli prieteni și mentori.

SCOPUL PROIECTULUI:

- Dezvoltarea unor aptitudini speciale, antrenarea elevilor în activități cât mai variate și bogate în conținut, cultivarea interesului pentru lectură, facilitarea integrării în mediul școlar, oferirea de suport pentru reușita școlară în ansamblul ei, fructificarea talentelor personale și corelarea aptitudinilor cu atitudinile caracteriale

OBIECTIVE :

- Stimularea gustului pentru lectură;
- Aproximarea copiilor de carte și de cuvântul scris;
- Formarea unei atitudini de grijă și respect față de carte;
- Îmbunătățirea comunicării orale și stimularea interesului pentru citit - scris;
- Stimularea imaginației și a creativității verbale;
- Împărtășirea experiențelor personale.

Privind cadrele didactice:

- Familiarizarea cadrelor didactice cu metode noi de stimulare a interesului pentru lectură de vârste mici;
- Abilitarea cadrului didactic cu capacitatea de a construi un mediu educațional care să motiveze copilul în procesul de apropiere față de carte și față de cuvântul scris;
- Educarea unei atitudini pozitive față de abordarea metodelor interactive, ca metode de lucru folosite în sprijinul realizării obiectivelor programului.

GRUPUL ȚINTĂ:

Beneficiari:

elevii claselor I- IV

RESURSE:

- **Umane :** elevii claselor IB, IC, a III-a D , învățătorii de la clase
- **Materiale:**
 - Cărți cu povești, imagini cu aspecte și personaje din povești
 - Materiale și ustensile specifice educației plastice
 - Albume, auxiliare, CD-uri, casete audio, retroproiector, diplome pentru cadrele didactice și copii
- **Digitale:**
 - <https://wordwall.net/ro/resource/58252989/recunoa%20te-personajul>
 - <https://learningapps.org/display?v=pndy1496n24>
 - <https://padlet.com/iulianamoraru763/podul-ntreb-rilor-wukm8mryg9zsdgtv>
 - <https://wordwall.net/ro/resource/19383391/clr-comunicare-%20aen-limba-romana/vocale-%20i-consoane>

Activități programate:

Nr. crt.	Activități
1.	<p><i>Recunoaște personajul din poveste!</i></p> <p>https://wordwall.net/ro/resource/58252989/recunoa%C8%99te-personajul</p>
2.	<p><i>Valorile mele</i></p> <p>Se vor evidenția în discuții trăsături pozitive și negative ale personajelor din poveștile menționate.</p> <p>Copiii vor descoperi într-un rebus trăsături pozitive ale unor personaje cunoscute, apoi vor desena aceste personaje.</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pndy1496n24</p>
2.	<p><i>Podul întrebărilor</i></p> <p>Activitatea se va încheia prin completarea de către elevi a unui padlet</p> <p>https://padlet.com/iulianamoraru763/podul-ntreb-rilor-wukm8mryg9zsdgtv</p>

Metode de evaluare:

Expoziție cu lucrările realizate de elevi, portofoliul, diplome

Impact așteptat:

- Dezvoltarea relațiilor de colaborare și împărtășirea experienței pozitive între cadre didactice și între colectivele de copii pe care îi îndrumă;
- Realizarea unor expoziții cu personajele din povești;
- Implicarea activă a cadrelor didactice și a copiilor în activitățile desfășurate în cadrul proiectului;
- Cultivarea disponibilităților practice ale copiilor prin activități extracurriculare;
- Stimularea potențialului artistic - creativ al copiilor;

PROIECTUL NUMĂRUL 3

TITLUL: IUBIM NATURA, O SALVĂM!

PROPUNĂTOR : BOBOC LAURA ELENA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „IORDACHE CANTACUZINO” PAȘCANI

ARGUMENT

„Învățați-i pe copiii voștri, ceea ce i-am învățat noi pe ai noștri: că pământul este mama noastră. Tot ceea ce i se întâmplă pământului, va ajunge să li se întâmple și copiilor acestui pământ. Noi știm cel puțin atât: nu pământul aparține omului, ci omul aparține pământului. Omul este firul care țese drama vieții și ceea ce-i face pământului își face lui însuși.” (Sieux Seattle)

Generațiile viitoare se vor întreba ce am făcut noi pentru „Mama Natură”? Ce moștenire le-am lăsat?

Tema descoperirii tainelor naturii, a identificării acțiunilor negative ale omului asupra mediului și conturării germenilor unui comportament ecologic la o vârstă timpurie a dus la derularea proiectului educativ ”Copiii, prietenii naturii” prilej cu care vom călători imaginar, dar și real, în natură.

SCOP

Formarea și exersarea unor deprinderi de îngrijire și ocrotire a mediului înconjurător, în vederea educării unei atitudini pozitive față de acesta

OBIECTIVE

- ✓ Să descopere categoriile de deșeuri existente prin studiul imaginilor și videoclipurilor;
- ✓ Să identifice reguli și norme față de mediu;
- ✓ Să înțeleagă utilitatea reutilizării obiectelor și impactul pozitiv asupra mediului;
- ✓ Dezvoltarea unui comportament responsabil la cumpărături pentru reducerea risipei alimentare ;
- ✓ Să-și dezvolte deprinderi de lucru (folosirea materialelor pentru realizarea unor lucrari tematice);
- ✓ Să coopereze cu membrii echipei;
- ✓ Să participe activ, îndeplinind sarcinile de lucru menționate

GRUP ȚINTĂ: Clasa I

RESURSE DIGITALE

- <https://www.youtube.com/watch?v=mdh6QguZEV0>
- https://www.youtube.com/watch?v=i_DAxjw9bS4
- <https://www.youtube.com/watch?v=OqHp03RRTDs>
- https://www.youtube.com/watch?v=t7Q7y_xjR5E
- <https://www.youtube.com/watch?v=DnqFEv-XIJk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=v9QDNL-gmSE>
- https://www.youtube.com/watch?v=i_DAxjw9bS4

ACTIVITĂȚI

- Pădurea-căsuța viețuitoarelor!
- Păstrează un mediu sănătos!
- Apa - izvor de viață și mediu de viață!
- Armonie cu natura!

EVALUARE

- fișe de lucru, fotografii, impresii ale elevilor

IMPACT AȘTEPTAT

- Familiarizarea elevilor cu principalele noțiuni de sustenabilitate;
- Stimularea interesului pentru explorarea naturii și formarea unei atitudini pozitive de toleranță, de responsabilitate și de protecție a mediului înconjurător;
- Formarea unor atitudini ecologice responsabile care să permită manifestarea unor conduite adecvate în relația cu mediul

PROIECTUL NUMĂRUL 4

TITLUL: DE CE ESTE IMPORTANTĂ RECICLAREA HÂRTIEI?

PROPUNĂTOR *CATIRU PAULA*

ARGUMENT

Hârtia a devenit în ultima vreme unul dintre cele mai des folosite materiale din întreaga lume, consumul său ajungând la o creștere de 400% în ultimii 40 de ani. Fiind atât de accesibilă, din păcate, este de asemenea și unul dintre materialele care se risipește cel mai mult. Defrișarea devine o problemă tot mai apăsătoare, iar minimul pe care îl putem face noi este să facem apel la spiritul nostru civic și să începem să reciclăm.

SCOP

- Reducerea impactului negativ asupra mediului prin economisirea resurselor naturale, diminuarea cantității de deșeurii și scăderea poluării.

OBIECTIVE

- Să găsească soluții pentru reducerea cantității de deșeurii produse în școală;
- Să colecteze deșeurii în vederea refolosirii lor pentru a se reduce tăierea pădurilor și poluarea agresivă cu plastic;
- Să contribuie la un mediu mai curat și la dezvoltarea unui model sustenabil de consum;
- Să confecționeze costume de carnaval din materiale reciclabile;

GRUP ȚINTĂ 30 elevi, părinți, comunitatea locală

RESURSE

➤ *Materiale didactice și informative*

- ghid despre reciclare și mediu;
- videoclip educativ;

➤ *Echipamente și materiale pentru activități practice*

- coșuri pentru colectare selectivă a hârtiei în clasă sau în școală
- hârtie uzată pentru activități de reciclare practică, cum ar fi confecționarea de costume din hârtie reciclată

- apă, bureți și cârpe absorbante pentru a presa și usca hârtia reciclată.
- cuttere, foarfece, lipici, culori și alte materiale de bricolaj pentru a crea obiecte din hârtie reciclată.

➤ **Spații și infrastructură**

- un laborator sau o clasă amenajată pentru proiectele de reciclare

➤ **Resurse umane**

- coordonator de proiect - profesor
- voluntari sau parteneri din comunitate
- elevi* organizați în echipe, fiecare având responsabilități specifice

➤ **Suport tehnologic**

- calculatoare și acces la internet, proiector, software de design și editare pentru a crea afișe și materiale informative despre reciclare.

➤ **Resurse financiare**

- buget pentru achiziționarea materialelor necesare și pentru eventuale costuri legate de implementarea proiectului.
- posibilitatea de a obține finanțări sau sponsorizări de la companii sau organizații interesate de protecția mediului

ACTIVITĂȚI

Drumul hârtiei.

<https://youtu.be/D1Wzu8TbOUE?si=9018UyxGrlwp2cSs>

[-O scurtă istorie a Hârtiei - Aventurile lui LittleEdu - YouTube](#)

https://youtu.be/KKoVjkW9xUI?si=OE6eK_ILrWWRkwsA

De ce e importantă pădurea?

<https://youtu.be/RVDSvDSHSTY?si=rzrCB71Rt9CjnSSO>

<https://youtu.be/RVDSvDSHSTY?si=rzrCB71Rt9CjnSSO>

Și tu poți fi supererou! Reciclează !

[-Reciclează - Sortare în funcție de grup \(wordwall.net\)](#)

<https://wordwall.net/ro/resource/52540421/recicleaz%c4%83>

Realizarea și prezentarea unor costume din materiale reciclabile.

Copiii vor fi imobilizați ca statui, în îmbrăcămintea obținută din materiale reciclabile; alți elevi vor distribui flyere trecătorilor.

EVALUARE

Parada costumelor ECO

Lucrări practice obținute din hârtie

Diplome, premii

IMPACT AȘTEPTAT

Activitățile educative despre reciclarea hârtiei au un impact semnificativ asupra elevilor, contribuind la formarea unor comportamente ecologice și a unei conștiințe de mediu mai dezvoltate.

Elevii învață despre importanța reciclării hârtiei și despre impactul pozitiv pe care îl are asupra mediului. Aceasta îi ajută să înțeleagă cum pot contribui la reducerea defrișărilor, economisirea resurselor și reducerea deșeurilor.

Prin implicarea în activități practice de reciclare, elevii își formează obiceiuri ecologice, cum ar fi colectarea selectivă a deșeurilor, reutilizarea hârtiei sau reducerea consumului inutil de hârtie.

Elevii învață abilități practice și cognitive, cum ar fi creativitatea în reutilizarea hârtiei, gândirea critică în evaluarea impactului consumului de hârtie, și abilitățile de colaborare prin proiecte comune legate de reciclare.

Elevii pot deveni ambasadori ai reciclării în comunitatea lor, influențând familia, prietenii și vecinii să adopte practici similare. Acest lucru poate crea un efect de propagare, extinzând impactul activităților școlare asupra unui public mai larg. Prin înțelegerea legăturii dintre comportamentele individuale și impactul asupra mediului, elevii dezvoltă un simț al responsabilității sociale.

Ei învață că acțiunile lor pot contribui la protejarea naturii și la construirea unui viitor mai sustenabil. Implicarea în activități practice și relevante, cum sunt cele de reciclare, poate crește interesul și motivația elevilor pentru învățare. De asemenea, teme de mediu pot fi integrate în diferite materii școlare, contribuind la o înțelegere interdisciplinară a subiectului.

În concluzie, activitățile educative despre reciclarea hârtiei au un impact pozitiv și complex asupra elevilor, nu doar în ceea ce privește protejarea mediului, ci și în dezvoltarea personală și socială.

PROIECTUL NUMĂRUL 5

„Și pentru că toate acestea Trebuiau
să poarte un nume, Un singur nume,
Li s-a spus Eminescu.” (Marin Sorescu, „Trebuiau să poarte un nume”)

TITLUL : DOR DE EMINESCU

PROPUNĂTOR: Prof. înv. primar DRĂGUȘANU MARIA

ARGUMENT

Eminescu a fost și va rămâne poetul tuturor românilor. Genialitatea poetului este atributul întregii creații marcată de gânduri înalte, de dorința de a întoarce roata istoriei, de a transforma natura într-un cadru paradisiac, de a cuceri universul prin gândire atotcuprinzătoare.

Expresia latinității românești se transmite atât direcțional, cât și unidirecțional prin inter, trans și pluridisciplinaritate, într-un context formal, dar și nonformal, astfel activizându-se potențialul literar-artistic al elevilor în triada predare-învățare-evaluare.

În fiecare an, elevi, dascăli și părinți organizează diferite manifestări comemorative în cinstea celui care a fost numit „Luceafărul poeziei românești”, prin acestea valorificându-se eposul și etosul universalității, dar și individualității specificului creației eminesciene.

Trecerea intempestivă de la tradițional la modern, de la gândirea emergentă la gândirea critică, de la concret la abstract, a transformat elevul într-o personalitate cu un potențial bio-socio-psiho individual, astfel evoluția acestuia oferindu-i prilejul de a se axa și de a pătrunde în lumea poeziei geniului eminescian, dar și universalității acestuia, adaptându-se contextului contemporan.

Pentru a captiva educabilii, cadrele didactice apelează la instrumente digitale, oferite de diferite platforme și softuri educaționale, creând o multitudine de resurse educaționale deschise, astfel, atât profesorul, cât și elevul devin creativi în era digitală, valorificându-se

creația eminesciană prin prisma propriei lor sensibilități. Și jocul, și joaca contribuie la dezvoltarea creativității, a plămuirii imaginației creatoare a elevului, care prin efort susținut poate pătrunde pe scena ficțională, transfigurând realitatea asemenea marelui Eminescu.

SCOPUL PROIECTULUI

- Organizarea unei activități comune cu grupul țintă, în vederea celebrării nașterii marelui poet și cunoașterii literaturii eminesciene prin realizarea unor legături amicale între elevii claselor primare, folosind diverse metode de comunicare, strategii educaționale atractive în vederea combaterii abandonului școlar.

OBIECTIVELE PROIECTULUI

- Aprofundarea și valorificarea informațiilor dobândite despre viața și activitatea poetului Mihai Eminescu;
- Stimularea creativității elevilor prin activități literar-artistice;
- Promovarea educației democratice pentru șanse egale;
- Socializarea elevilor prin desfășurarea activității pe echipe;
- Petrecerea unui timp de calitate în școală, în vederea prevenirii abandonului școlar;
- Sporirea atenției părinților față de nevoile și așteptările elevilor;
- Inițierea și aplicarea de către cadru didactic a unor metode interactive, inovative, centrate pe elev, în vederea motivării acestora;
- Construirea unui mediu educațional armonios.

GRUP ȚINTĂ

- Elevii claselor a III-a, cadrele didactice de la clasele respective, părinții elevilor

RESURSE

- Umane: elevi, cadre didactice, părinți
- Materiale: volume de poezii, coli de scris, instrumente de scris, creioane colorate, desene, laptop, videoproiector, prezentare power-point, diplome.
- Digitale:
 - <https://wordwall.net/resource/76229206/expresii-frumoase>
 - <https://www.didactic.ro/materiale-didactice/prezentare-mihai-eminescu-2>
 - https://padlet.com/maria_dragusanu/polul-opiniilor-ptsnbf31sl3s97z9
 - <https://learningapps.org/makepublic.php?app=36489126>
 - <https://learningapps.org/display?v=pfpwjimo324>
 - <https://im-a-puzzle.com/share/555df32e771e5bd>

ACTIVITĂȚI

1. *Suntem creativi!*

Elevii au de asociat cuvinte pentru a realiza expresii frumoase.

<https://wordwall.net/resource/76229206/expresii-frumoase>

Expresiile obținute au fost folosite ca material suport în alcătuirea de enunțuri despre personaje întâlnite în creațiile literare. Fiecare din cele zece echipe au de creat câte un enunț alcătuit din 10 cuvinte.

2. Mihai Eminescu, mai aproape de noi

Elevii vizionează un material realizat în Power Point despre viața și opera lui Mihai Eminescu.

<https://www.didactic.ro/materiale-didactice/prezentare-mihai-eminescu-2> Vor fi prezentate mai multe volume cu poezii scrise de marele poet, apoi 3-4 elevi vor citi din poezii.

3. Ce știm despre Mihai Eminescu?

Elevii trebuie să-și exprime opinia în legătura cu afirmațiile date, apoi să găsească răspunsul corect.

https://padlet.com/maria_dragusanu/polul-opiniilor-ptsnb31sl3s97z9

4. Eminescu prin ochi de copil

Elevii au de colorat diferite imagini care redau aspecte din poeziile eminesciene.

5. Stim poezii de-ale marelui poet!

Se completează versurile cu cuvintele care lipsesc, apoi elevii încearcă să memoreze una din strofe.

<https://learningapps.org/display?v=pzcv1of6n24>

6. Echipa ageră

Fiecare grupă va căuta cuvintele cu care trebuie să completeze versurile sau propozițiile lacunare, iar echipa care reușește prima, va primi câte un medalion cu chipul marelui poet.

<https://learningapps.org/display?v=pfpwjimo324>

7. În memoria marelui poet

- Fiecare echipă va obține din piesele unui puzzle imaginea statuiei lui Eminescu din Parcul Copou din Iași.

<https://im-a-puzzle.com/share/555df32e771e5bd>

8. Muzicalitatea versurilor eminesciene

- Activitatea se va încheia cu audiția cântecului „Sara pe deal”, de Mihai Eminescu.

https://www.youtube.com/watch?v=L_hIvpaVVS8

EVALUARE

- observarea sistematică a modului de implicare al elevilor, dar și al părinților
- expoziție cu lucrările realizate de elevi
- acordare de diplome de participare și ecusoane cu chipul poetului

IMPACT AȘTEPTAT

- Prin acest proiect elevii își îmbogățesc cunoștințele despre Eminescu și învață să-i aprecieze opera, învață ce înseamnă un moment omagial și cum trebuie desfășurat, trăiesc momente de bucurie alături de colegi și părinți, apreciază rolul școlii în viața lor.
- Elevii cu nevoi speciale au fost implicați în activitățile din echipe.
- Cadrele didactice au colaborat în realizarea acestei activități, iar elevii au avut o experiență pozitivă care va duce la colaborarea pe mai departe în activități.
- Astfel de activități contribuie la dezvoltarea potențialului artistic – creativ al elevilor.
- Atragerea atenției părinților față de nevoile și așteptările elevilor.

- Implicarea cadrelor didactice în crearea de resurse educaționale deschise care, prin folosirea lor, fac mai atractive activitățile.

PROIECTUL NUMĂRUL 6

TITLUL: POVEȘTEA SFINȚILOR: CREATIVITATE ȘI ÎNVĂȚĂTURĂ PRIN TEHNOLOGIE

PROPUNĂTOR: AMÎRZOEI ALIN-GABRIEL
ARGUMENT

În educația religioasă, integrarea tehnologiei poate oferi noi perspective și poate face învățătura mai accesibilă și captivantă pentru elevi. Utilizarea resurselor digitale permite elevilor să exploreze și să înțeleagă mai profund poveștile și lecțiile din tradiția ortodoxă. Acest proiect vizează dezvoltarea creativității și a înțelegerii prin crearea de materiale interactive și vizuale bazate pe poveștile sfinților ortodocși.

SCOP

Scopul proiectului este de a explora și de a învăța despre viața și faptele sfinților ortodocși într-un mod creativ și interactiv, folosind resurse digitale pentru a dezvolta abilități artistice și tehnice.

OBIECTIVE

- Îmbogățirea cunoștințelor religioase: Elevii vor învăța despre viața și învățăturile sfinților ortodocși.
- Dezvoltarea creativității: Elevii vor crea materiale vizuale și interactive inspirate de poveștile sfinților.
- Îmbunătățirea abilităților digitale: Elevii vor utiliza resurse digitale pentru a crea și a prezenta informații.
- Îmbunătățirea colaborării: Elevii vor lucra în echipe pentru a dezvolta proiecte comune.

GRUP ȚINTĂ

Elevii din clasa a III-a, cu vârsta de 9-10 ani, care studiază religia ortodoxă.

RESURSE

- **Tablete sau laptopuri:** pentru acces la aplicații și software.
- **Aplicații de creație digitală:**
 - **Book Creator:** pentru crearea de cărți digitale.
 - **Canva:** pentru realizarea de afișe și prezentări grafice.
 - **Piktochart:** pentru crearea de infografice despre sfinți.
 - **Storyboard That:** pentru crearea de benzi desenate.
- **Internet:** pentru cercetare și acces la informații despre sfinți.
- **Materiale de suport:** tutoriale video și ghiduri online.

ACTIVITĂȚI

1. **Introducerea proiectului (1 oră):** Prezentarea obiectivelor și a resurselor digitale utilizate, împreună cu o discuție despre importanța sfinților în tradiția ortodoxă.
2. **Cercetare și selecție (2 ore):** Elevii, împărțiți în grupuri, vor cerceta viețile unor sfinți ortodocși și vor alege pe cei care îi inspiră cel mai mult.
3. **Crearea de materiale digitale (3 ore):**
 - **Book Creator:** Crearea unei cărți digitale despre viața unui sfânt ales.
 - **Canva și Piktochart:** Crearea de afișe și infografice care să rezume faptele și lecțiile importante ale sfântului respectiv.
 - **Storyboard That:** Crearea unei benzi desenate care să ilustreze o poveste din viața sfântului.
4. **Prezentarea proiectelor (2 ore):** Fiecare grup va prezenta materialele create colegilor, explicând informațiile și motivele din spatele alegerilor lor.
5. **Reflecție și discuție (1 oră):** Elevii vor discuta despre ce au învățat și cum au folosit tehnologia pentru a explora poveștile sfinților.

EVALUARE

Evaluarea se va face prin:

- **Observația activităților:** Monitorizarea participării și implicării elevilor în timpul creării materialelor și prezentării lor.
- **Evaluarea materialelor create:** Analizarea creativității, acurateței informațiilor și a utilizării resurselor digitale în proiectele prezentate.
- **Feedback de la colegi:** Evaluarea colegială a proiectelor, bazată pe criterii de originalitate și relevanță.
- **Autoevaluare:** Elevii vor completa un scurt chestionar despre ce au învățat și cum au perceput utilizarea tehnologiei în proiect.

IMPACT AȘTEPTAT

- **Îmbogățirea cunoștințelor religioase:** Elevii vor înțelege mai bine viața și lecțiile sfinților ortodocși.
- **Dezvoltarea creativității:** Elevii vor dezvolta abilități creative prin realizarea de materiale digitale.
- **Îmbunătățirea abilităților tehnice:** Elevii vor deveni mai competenți în utilizarea resurselor digitale.
- **Îmbunătățirea colaborării:** Elevii vor învăța să lucreze împreună și să comunice eficient în cadrul echipei.
- **Motivarea învățării religioase:** Elevii vor găsi învățătura religioasă mai captivantă și relevantă prin integrarea tehnologiei.

Acest proiect va contribui la îmbunătățirea experienței educaționale prin combinarea învățării religioase cu tehnologia, oferind elevilor o modalitate interactivă și creativă de a explora tradiția ortodoxă.

PROIECTUL NUMĂRUL 7

TITLUL: TRADIȚII ȘI OBICEIURI DE IARNĂ

PROPUNĂTOR: *IFTIMIA CRISTINA*

ARGUMENT

“În anotimpul însămânțării învățăm, în cel al recoltei oferim lecții, iar în cel al iernii ne bucurăm.” (William Blake)

Nicăieri nu e mai frumos ca în țara mea, mai ales iarna....

Steluțe argintii cad, albinuțe albe roiesc în jur. Zăpada se așterne cu o mantie albă și strălucitoare. Soarele rotund și palid se arată cu frică printre norii cei reci. Vântul șuieră prin crengile copacilor, cu senzația că într-adevăr a venit iarna cea bogată în sărbători. Casele împodobite cu zăpadă cristalină dorm liniștite sub acoperișurile încărcate cu omăt, și aranjate cu ghirlandele de cristaluri. Brazi și pini îmbrăcați cu cojoace grele de zăpadă, crengi acoperite de neaua strălucitoare, copaci ca niște soldați muți și reci, cu zale de gheață, munți ca niște uriași adormiți sub omăt.

Ninge atât de frumos încât nu poți să te abții de la o bulgăreală și să nu te joci cu omătul cel pufos.

Iarna în România sunt cele mai multe sărbători. Începând cu prima zi de decembrie când sărbătorim Ziua Națională a țării noastre, continuând cu Sfântul Nicolae atât de îndrăgit de copii, apoi Crăciunul și Boboteaza. În plus, școala noastră are o sărbătoare specială în luna decembrie, și anume Ziua Școlii, când o sărbătorim pe Sfânta Filoftea, ocrotitoarea Școlii Horea.

Dintre obiceiurile românești, cel care a ajuns să se identifice cu romanul este colindul, practicat în timpul *Sărbătorilor de iarnă*, când aceasta, ca o regina, își întinde mantia albă realizând peisaje de poveste. Pădurile par cercelate, cu flori de nea și se pierd sub cerul cenușiu, râul mormăit este acoperit de glasul vântului, iar copiii, pe când “*Totu-i alb, pe câmp, pe dealuri, împrejur, în depărtare*” se strâng lângă mama ascultând-o cum povestește despre Nașterea lui Isus.

De aceea, prin activitățile cuprinse în acest proiect, ne-am propus să aducem mai aproape de sufletele noastre peisajul mirific al iernii și spiritul *Sărbătorilor de iarnă* spre a ne umple inima de bucurie și a ne înălța sufletul într-o zi sfântă.

SCOPUL :

- dezvoltarea creativității și manifestarea sentimentului patriotic;
- cunoașterea și promovarea obiceiurilor și tradițiilor noastre populare autentice românești în rândul elevilor, contribuind astfel la sensibilizarea copiilor;

OBIECTIVE:

- să asculte cu interes în clasă și la biblioteca școlară informațiile care oglindesc aceste mari evenimente din viața poporului român

- să-și dezvolte creativitatea și imaginația prin crearea de lucrări plastice și literare pe tema țării, Crăciunului;

- să interpreteze cântece patriotice și colinde specifice zonei noastre și altor zone din țara noastră;

- să realizeze lucrări literare și artistice pentru a participa la concursuri;

GRUPURILE ȚINTĂ:

-elevii claselor a II-a , a III-a

LOCUL DESFĂȘURĂRII: sala de clasă, curtea școlii, bibliotecă

PERIOADA DESFĂȘURĂRII: decembrie

ACTIVITĂȚI

1. „ Trăiască România dodoloață“

- copiii frumos îmbrăcați în port popular desfășoară activități deosebite:

- realizarea unor exerciții cu tema dată pe platforme digitale

- vizionarea unui ppt despre Unirea de la 1918;

- alcătuirea unor creații literare despre țară și despre frumusețea ei;

- executarea unor creații plastice cu tema „Hora Unirii”

- învățarea unui cântec patriotic „ Țara mea e-un plai cu flori”

<https://learningapps.org/36495858>

<https://learningapps.org/36495939>

2. „ În așteptarea iernii”

- realizarea unor activități despre iarna pe platforme digitale

<https://padlet.com/iftimiacristina4/padletul-meu-str-lucitor-dat7gfuvu5y4b5ap>

- împodobirea bradului, confecționarea de podoabe de Crăciun;

- ornarea claselor cu decorațiuni realizate de elevi, specifice sărbătorilor de iarnă;

- învățarea unei colinde noi: Veniți astăzi credincioșii!

- primirea cadourilor de la Moș Nicolae;

- realizarea creațiilor literare și plastice

<https://wordwall.net/ro/resource/76518363/copie-a-iarna>

- organizarea unei expoziții cu lucrările selectate;

3. „ Ne pregătim pentru Târgul de Crăciun”

- confecționarea obiectelor de vânzare;

- pregătirea obiectelor pentru târg;

- participarea copiilor cu obiectele la târg;

4. „Primiți colindători?”

- copiii pregătesc un repertoriu de colinde;
- se deplasează apoi să colinde doamnele director și cele de la secretariat și contabilitate, pe doamna bibliotecară;

- ei primesc laude și aprecieri alături de dulciuri;

Se organizează, după caz, mici concerte de colinde cu părinții copiilor, activități de oferire de cadouri „Secret Santa”, activități de relaxare cu pizza și suc, vizionări de filme cu tematică de Crăciun etc.

Modalități de realizare a obiectivelor:

- antrenarea elevilor în activitățile propuse în proiect;
- obținerea de fonduri extrabugetare din partea părinților ;

EVALUARE:

- expoziții de lucrări comune (desene, colaje) ;
- acordarea unor diplome pentru lucrările, desenele și compunerile realizate în cadrul activităților comune;
- analiza activităților independente;
- concerte de colinde;

RESURSE MATERIALE:

- internet, cărți de istorie și literatură din biblioteca școlară, imagini, aparat foto, stegulețe/ ecusoane, poezii, cântece, hărți, demicarton, lipici, ace de siguranță, etc.

RESURSE FINANCIARE:

- sponsorizări din partea părinților .

RESURSE UMANE IMPLICATE:

- director;
- prof. înv. primar de la clasele implicate
- bibliotecara școlii;
- elevi, părinți.

DISEMINAREA:

- expoziții cu lucrările realizate de elevi în timpul activităților comune sau independente ;
- prezentarea cu diferite ocazii (ședințe cu părinții, serbări școlare) a rezultatelor proiectului realizat în Power Point.

Proiectul a fost realizat cu succes, obiectivele acestuia fiind atinse, iar elevii au participat cu interes la toate activitățile propuse.

PROIECTUL NUMĂRUL 8

TITLUL: ECOLOGIȘTII - ARTĂ DIN DEȘEURI

PROPUNĂTOR: *EDU LILIANA*

ARGUMENT

Educația pentru protejarea mediului a devenit o nouă dimensiune a curriculumului, cu scopul de a iniția și promova o atitudine responsabilă față de mediu, de a-i face pe copii să conștientizeze pericolele unei degradări accentuate a acestuia.

Suntem o societate de consum care nu mai știe ce să facă cu deșeurile, iar ceea ce putem realiza cu copiii poate fi un exemplu bun de urmat.

Se poate face artă și din deșeuri, iar soluția este Educația, care nu trebuie să țină doar cât timp ești la școală, ci toată viața.

SCOP : -formarea comportamentului ecologic la școlari prin activitățile propuse

-dezvoltarea gustului estetic și artistic al elevilor;

-dezvoltarea creativității prin realizarea de jucării, cu ajutorul materialelor reciclabile

OBIECTIVE:

- Să conștientizeze rolul fiecăruia dintre noi în realizarea unui mediu mai sănătos
- Să conștientizeze faptul că problemele mediului sunt ale fiecăruia dintre noi
- Să prezinte lucrările realizate acasă, din materiale reciclabile, în colaborare cu părinții;
- Să realizeze o lucrare folosind materiale reciclabile

GRUP ȚINTĂ :clasa pregătitoare

RESURSE: autofinanțare

ACTIVITĂȚI:

- ❖ Audierea poveștii „Monstrul de gunoi”
[Monstrul de gunoi - Școli cu scLIPICI \(noi-orizontaluri.ro\)](http://Monstrul%20de%20gunoi%20-%20Școli%20cu%20scLIPICI%20(noi-orizontaluri.ro))
- ❖ Prezentarea lucrărilor din materiale reciclabile de către elevi, în colaborare cu părinții
- ❖ Realizarea unui suport din materiale reciclabile

EVALUARE: wordwall.net/resource/76535923

IMPACT AȘTEPTAT: Să fim cu toții mai responsabili, mai creativi și să reciclăm pentru a ne înfrumuseța spațiul înconjurător

PROIECTUL NUMĂRUL 9

TITLUL: BUCURIILE TOAMNEI

PROPUNĂTOR: *LUPU CORINA*

ARGUMENT:

Toamna este anotimpul belșugului, al bogăției atât în recoltă cât și în culori. În fiecare an ni se dezvăluie același anotimp dar cu altă haină. Câteodata blândă, cu soare dogoritor și cu parfum de fructe, alteori mai aspră cu miros de brumă și vânt tăios sau cu ploi reci, melancolice, dar întotdeauna colorată cum nici nu ți-ai fi imaginat că se poate. Toată această simfonie de culori ne dă un sentiment ciudat de visare. Atâtea culori atât de diferite și totuși atât de bine combinate, încât aproape că nu-ți poți crede ochilor că ceea ce vezi e aieva.

Încercăm să înțelegem acest festin al culorilor privind cu atenție acest spectacol al naturii, această impresionantă dovadă de sensibilitate și frumos. Ne gândim că uneori ar fi benefic să ne exprimăm gândurile prin intermediul artei.

Să redăm, așadar, bogăția și culorile toamnei prin desen, pictură, colaje, aplicații cu materiale din natură oferind, în același timp, posibilitatea micilor artiști de a da frâu liber imaginației creatoare și artistice prin intermediul culorii și a penelului.

SCOPUL

- cunoașterea frumuseților naturale ale mediului înconjurător;
- educarea capacității de a proteja și respecta natura;

► **OBIECTIVE:**

să observe mediul înconjurător, schimbările din natură în anotimpul toamna;

să se bucure de frumusețile naturale ale mediului înconjurător;

să realizeze lucrări plastice, ilustrând frumusețile toamnei;

să conceapă colaje cu frunze și semințe;

să amenajeze o expoziție cu lucrările realizate;

să participe cu interes la toate activitățile.

► **GRUP ȚINTĂ: Clasa a III-a**

► **RESURSE**

- **UMANE:** cadre didactice (învățători și profesori) ;
- **MATERIALE:** acuarele, creioane colorate, creioane cerate, hârtie / carton A4; materiale naturale (frunze și flori presate, semințe etc.) ;
- **FINANCIARE:** autofinanțare (blocuri de desen, instrumente de desen și pictură etc); sponsorizare din partea școlii (premi, diplome) ;
- **INFORMAȚIONALE:** manuale, enciclopedii, ilustrații, vol. de versuri, internet (<https://wordwall.net/resource/76250023> ,<https://wordwall.net/resource/76250163>).
- **METODOLOGICE:** explicația, lucrul independent, turul galeriei, convorbiri tematice, etc.

► EVALUARE:

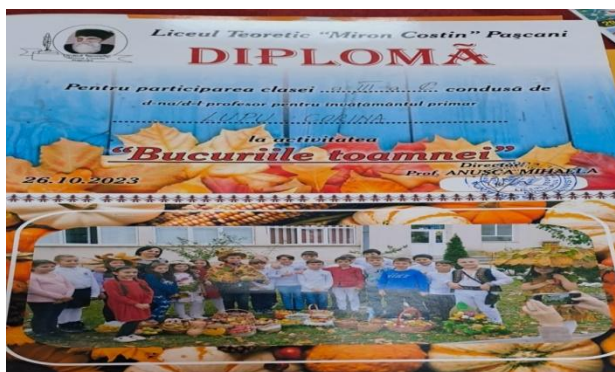
- realizarea unui portofoliu care va cuprinde desene, creații, impresii ale copiilor;
- amenajarea unei expoziții.

ACTIVITĂȚI DESFĂȘURATE

Nr. crt.	Activitatea	Locul desfășurării
1	„A venit, a venit toamna!” ❖ observarea primelor schimbări din natură	Curtea școlii
2.	„Văl de brumă argintie Mi-a împodobit grădina” ❖ memorări de poezii; ❖ învățarea unor cântece adecvate anotimpului;	Sala de clasă
3.	„Miracolul toamnei” ❖ lucrări plastice: fructe și legume de toamnă ❖ colaje cu frunze și semințe, confecționare de costume, pălării, umbrele din frunze și flori de toamnă.	Sala de clasă
4.	„Toamna se numără bobocii” ❖ amenajarea unei expoziții	Sala de clasă
5.	„Frunze ruginii cad pe cărări” ❖ colectare de frunze pentru presat	Drumul spre casă, ajutați de părinți

► IMPACT AȘTEPTAT

- ♣ Cunoașterea bogățiilor, culorilor anotimpului de toamnă; ♣ Redarea prin tehnici de lucru diferite a frumuseților acestui anotimp; ♣ Participarea activă și cu interes a elevilor la activitate;
- ♣ Realizarea expoziției *Toamna*.



PROIECTUL NUMĂRUL 10

Titlul proiectului: COPII ȘI ALIMENTAȚIA SĂNĂTOASĂ

Propunător: *MANTALI MIRELA*

Argument:

„Sănătatea e darul cel mai frumos și mai bogat pe care natura știe să-l facă” spunea filozoful **Michel de Montaigne**. Alimentația joacă un rol foarte important în menținerea sănătății de-a lungul întregii vieți. Cercetările au evidențiat că anumite dezechilibre nutriționale la vârstele mici pot fi incriminate drept cauze ale întârzierilor de dezvoltare intelectuală a copiilor, ale afecțiunilor metabolice și cardiovasculare la vârsta de adult. (Stănescu Popp, 2006).

Educația pentru sănătate este una dintre componentele educației pentru societate ce reprezintă o pârghie importantă de acțiune asupra dezvoltării fizice și psihice optime a școlărilor, starea de sănătate a acestora fiind o garanție a reușitei tuturor demersurilor educative întreprinse în clasele mici.

Pe 16 octombrie, în întreaga lume, se sărbătorește Ziua Mondială a Alimentației. Activitatea are ca scop familiarizarea elevilor cu semnificația zilei de 16 octombrie, evidențierea rolului unei alimentații sănătoase și am dorit să învățăm copiii cât de important este să ne alimentăm corespunzător, cu produse benefice pentru sănătatea noastră.

În aceste vremuri în care oferta pentru hrana este extrem de variată, pericolele legate de boli cauzate de alimentația necorespunzătoare a crescut foarte mult. Obezitatea la copii este în continuă ascensiune, atât din cauza produselor zaharoase consumate de aceștia, cât și cantităților de zaharuri din majoritatea produselor alimentare.

În cadrul acestui proiect am dorit să prezint piramida alimentelor, pentru a observa principalele alimente sănătoase care trebuie să fie consumate de orice copil sau adult, ponderea consumării acestora în decursul unei săptămâni, recunoașterea, observarea, gustarea fructelor și legumelor proaspete, importanța consumării de fructe și legume proaspete.

Scopul proiectului:

Scopul acestui proiect este de a dezvolta mai mult interesul elevilor pentru consumul de fructe, legume și produse lactate, dezvoltarea unor comportamente de menținere a sănătății personale, dar și de a-i educa pe elevi în privința unei alimentații corecte.

Obiectivele proiectului:

- cunoașterea semnificației zilei de 16 octombrie – Ziua mondială a alimentației sănătoase;
- cunoașterea rolului unei alimentații sănătoase în dezvoltarea fizică și psihică;
- îmbogățirea vocabularului propriu utilizând cunoștințele însușite pe parcursul participării la activitățile propuse din cadrul proiectului;
- enumerarea efectelor negative ale sedentarismului și ale unei alimentații neadecvate asupra organismului;
- formarea unui comportament sanitar activ și responsabil;
- deprinderea unor comportamente corecte pentru alimentația copilului în familie;
- încurajarea colaborării eficiente în realizarea unei activități;

- cultivarea spiritului de echipă, valorizarea creativității elevilor și creșterea stimei de sine și a încrederii în propriile forțe;
- dezvoltarea unor abilități practice în realizarea produselor propuse.

Grupul țintă: elevii clasei a II-a B

Resurse

Resurse umane

- elevii clasei a II-a
- cadru didactic
- asistent școlar

Resurse materiale:

- laptop, videoproiector, fructe și legume proaspete, coli de desen, creioane colorate

Descriere

Activitatea a debutat prin captarea atenției elevilor folosind o resursă educațională deschisă, un cântecel despre fructe și legume <https://www.youtube.com/watch?v=aa73ugf9l-8> Aplicarea metodei Știu/Vreau să știu/Am învățat le este foarte dragă copiilor, așa că au fost foarte activi în completarea rubricilor ”Știu” și ”Vreau să știu” ale acesteia.

Prezentarea informațiilor referitoare la importanța unei alimentații sănătoase, folosind metoda expunerii, dar și o altă resursă educațională deschisă <https://www.youtube.com/watch?v=phkI3lgn06w> le-a îmbogățit vocabularul elevilor, aceștia aflând lucruri interesante despre vitamine și beneficiile consumului de fructe și legume. Pentru fixare, elevii au completat și rubrica ”Am învățat” .

Am urmărit și integrarea disciplinei AVAP, elevii realizând un afiș în care încurajează consumul alimentelor sănătoase, ulterior, aplicând informațiile noi în rezolvarea unei fișe de lucru.

Partea cea mai atractivă a activității a fost cea în care am desfășurat jocul de rol ”Magazinul lui Danonino” și am aranjat fructe pe farfurii în moduri cât mai originale. Elevii au dat dovadă de cooperare, spirit de echipă, negociere asupra unor produse

Activități:

- *”Călătorie în lumea alimentelor ”-*
- *Alimentație sănătoasă – discuție liberă despre alimentație și de a mânca sănătos.*
- *Prezentarea unui material în Power Point cu Piramida alimentelor;*
- *Prezentarea și descrierea fructelor și legumelor aduse de elevi*
- *Joc de rol: ”Magazinul lui Danonimo”*

Rezultatele învățării:

Elevii vor dobândi cunoștințe despre:

- Calitățile alimentelor care influențează starea de sănătate;
- Riscurile excesului și deficitului alimentar;

Elevii vor dobândi elemente de gândire critică/luarea unor decizii informate și deprinderi legate de alimentația lor:

- Identificarea unor surse de informație de încredere;
- Modificarea mentalității, consolidarea cunoștințelor referitoare la alimentația sănătoasă.

Elevii vor dezvolta atitudini pozitive privind propria sănătate.

Modalități de evaluare a activității:

- fotografii surprinse în timpul activității - impresiile elevilor - creațiile elevilor.

Impact așteptat:

- reprezintă o oportunitate de învățare care se concretizează prin implicarea activă a elevilor;
- participarea elevilor cu mintea, inima și mâinile în acest demers reprezintă o experiență de natură să-i facă conștienți față de problemele de sănătate și de datoria lor de a deveni activi, implicați și responsabili;
- încurajează inițiativa și creativitatea;
- formează la elevi un sentiment de împlinire, mândrie, autorespect;
- comunitatea școlară va deveni mai unită prin faptul că realizarea acestui proiect presupune colaborarea membrilor ei;
- școala devine mai flexibilă, elevii putând fi capabili să deruleze activități în folosul comunității;
- creșterea gradului de cunoaștere și respectare a drepturilor consumatorilor;
- proiectul oferă grupului țintă șansa modificării mentalității și a consolidării cunoștințelor referitoare la o alimentație sănătoasă .

PROIECTUL NUMĂRUL 11

TITLUL ȘCOALA VERDE- ȘCOLAR FĂRĂ GHIOZDAN

PROPUNĂTOR **COȘAN RODICA**

ARGUMENT

Planeta poate supraviețui fără oameni, însă noi nu putem supraviețui dacă ne distrugem singuri casa. Elevii vor învăța despre primii pași în protejarea mediului înconjurător. Schimbările din prezent vor îmbunătăți viața oamenilor din viitor.

SCOP : implicarea elevilor, a comunității locale și a părinților în acțiuni ecologice, dezvoltarea conștiinței și a conduitei ecologice la elevi bazată pe respectul față de natură și protecția mediului.

OBIECTIVE:

- Să-și dezvolte o conștiința ecologică necesară transpunerii ei în practici ecologice;
- Să participe și să coopereze activ în acțiuni practice de îngrijire și protejare a mediului;
- Să conștientizeze importanța unui aer curat pentru o viață sănătoasă;

- ▪ Să identifice impactul activității omului asupra mediului înconjurător, analizând situații concrete din natură;
- ▪ Să participe activ la acțiuni ce promovează sănătatea mediului, desfășurarea unor activități practice de ecologizare a mediului local.

GRUP ȚINTĂ Clasa I

RESURSE: autofinanțare, sponsorizare

ACTIVITĂȚI

- Arome sănătoase pentru rețete delicioase- Vizită la Coseli SA producător esențe și arome alimentare. Reciclare sticlulețelor
- Vizită la Centrul de Management Integrat al Deșeurilor Țuțora
- Sădește o plantă și te vei bucura de fapta ta!
- Parada Costume ECO! Tomești -Localitate Eco.
- TERRA-pie Verde. Vizită la Grădina Botanică Iași

EVALUARE

<https://wordwall.net/ro/resource/76473072>

IMPACT AȘTEPTAT

Să fim cu toții mai responsabili, să abordăm obiceiuri mai prietenoase mediului pentru a construi un viitor sănătos pentru noi și generațiile următoare.

PROIECTUL NUMĂRUL 12

1. TITLUL: ATELIERUL DE CREAȚIE

2. PROPUNĂTOR: prof *PETRONELA DOROFTEI*

3. ARGUMENT:

În zilele noastre, din ce în ce mai mulți tineri își petrec o parte considerabilă din zi cu telefonul sau tableta în mână. Este o realitate a vremurilor noastre, dar vina ne aparține nouă, celor mai mari, deoarece, de cele mai multe ori, fie suntem prea ocupați, fie considerăm că nu este de datoria noastră să ne documentăm, să învățăm și să-i învățăm tot felul de activități plăcute care să-i motiveze să prețuiască timpul făcând o activitate ale cărei rezultate să fie palpabile. Atelierul de creație literară reușește să-i capteze pe copii și să-i determine să încerce și ei acasă magia scrisului, dând astfel frâu liber imaginației.

4. SCOP: Organizarea de acțiuni în școală și în afara acesteia în vederea implicării copiilor într-o activitate de dezvoltare creativă.

5. OBIECTIVE:

- Realizarea unor versuri cu rimă și a poeziei moderne;
- Dezvoltarea învățării prin cooperare și însușirea de responsabilități și sarcini specifice;
- Dezvoltarea creativității și a spiritului competitive.

6. GRUP ȚINTĂ: elevii claselor a V-a, a VI-a, a VII-a și a VIII-a.

7. RESURSE: creioane colorate, lipici, coli de hârtie, reviste, ziare

<https://wordwall.net/resource/12567887/creaz%C4%83-rime>

<https://wordwall.net/resource/7307523/rime>

<https://wordwall.net/resource/33158658/proverbe/proverbe>

<https://www.liveworksheets.com/w/ro/limba-si-literatura-romana/519378>

<https://wordwall.net/resource/30737145/proverbe>

8. ACTIVITĂȚI:

- Decuparea cuvintelor din reviste și ziare. Elevii vor realiza un text pe baza lor;
- Realizarea de rime pe baza unor cuvinte date. Concurs;
- Crearea de enunțuri folosind doar titluri de opere literare;
- Realizarea unui afiș cu rezultatele obținute.

9. EVALUARE:

Evaluarea va fi de fapt o autoevaluare, profesorul având sarcina de a-i conștientiza pe elevi că pot să-și petreacă timpul liber în mod creativ și constructiv.

10. IMPACT AȘTEPTAT:

- Copiii, prin acest proiect, învață ce presupune arta cuvântului
- Învață o activitate interesantă pe care o pot practica în timpul liber
- Participă la acțiuni educative, trăiesc momente de bucurie, emoție, își manifestă liber sentimentele
- Utilizează cooperarea ca modalitate de bază în atingerea scopurilor individuale și de grup

PROIECTUL NUMĂRUL 13

1. **TITLUL: OBICEIURI SĂNĂTOASE, TRAI DE VIAȚĂ SĂNĂTOS**

2. **PROPUNĂTOR: CAMER RAMONA ELENA**

3. **ARGUMENT:** Încă de la cele mai fagede vârste se formează un stil de viață sănătos, la care se ajunge prin deprinderea unor obiceiuri sănătoase care promovează activitate fizică, hrană sănătoasă și echilibrată o stare emoțională și spirituală echilibrată. Acest proiect își propune să conștientizeze și să mobilizeze elevii în scopul formării unor obiceiuri sănătoase în vederea formării unui stil de viață sănătos.

4. **SCOP:** Formarea unor deprinderi pentru un stil de viață sănătos, dezvoltarea creativității și imaginației le elevi.

5. **OBIECTIVE :** - să numească momentele unei zile;

- să alcătuiască programul zilnic al elevului îmbinând creativitatea cu achizițiile cognitive proprii;

- să argumenteze importanța respectării programului zilnic al elevului și a regulilor de igienă.

6. **GRUP ȚINTĂ:** Elevii Clasei Pregătitoare

7. **RESURSE:**

<https://wordwall.net/ro/resource/14505996/programul-zilnic-al-elevului>

8. **ACTIVITĂȚI**

✓ Se captează atenția elevilor invitându-i să fredoneze și să execute mișcările cântecului-Bună dimineața.

✓ Se discută cu elevii pe marginea versurilor. Care sunt activitățile pe care le fac copiii în cântecel? Ce reguli de igienă recunoașteți? Trebuie să respectăm aceste reguli? Sunt importante aceste activități în viața voastră de elevi? Argumentați.

✓ Se discută cu elevii despre fiecare regulă de igienă (igiena personală, igiena locuinței, igiena alimentației, necesitatea exercițiilor fizice, igiena minții).

✓ Le prezintă un program al elevului. Se fac discuții pe baza acestui program, folosind resursa realizată cu titlul-Programul zilnic al elevului.

9. **EVALUARE:** Elevii realizează un Program zilnic al elevilor realizând sarcina Jocului didactic,, **Învățăm să desenăm versuri**,, activitate ce le dezvoltă creativitatea și imaginația.

10. **IMPACT AȘTEPTAT**

✓ Dezvoltarea interesului cadrelor didactice pentru proiectarea interactivă a lecțiilor cu instrumente TIC.

✓ Dezvoltarea abilităților elevilor prin formarea unor deprinderi pentru un stil de viață sănătos, dezvoltarea creativității și imaginației acestora.

PROIECTUL NUMĂRUL 14

TITLUL: ZIUA LECTURII

PROPUNĂTOR: COJOCARU ADRIANA SIMONA

ARGUMENT :MOTTO:

„Natura ne aseamănă, educația ne deosebește.” Confucius

Pornind de la noul curriculum și datorită unui curs la care am participat am amenajat în grupă o „Insulă a lecturii”, unde în fiecare zi copiii au posibilitatea să aleagă cartea pe care doresc să o citim împreună. În amenajarea insulei de lectură am ținut cont de vârsta copiilor, am aranjat cărțile pe rafturi astfel încât elevii să aibă acces la ele. Poveștile joacă un rol important în dezvoltarea personalității copiilor, de aceea am selectat cu atenție cărțile puse la dispoziția acestora. În cadrul acestui curs am descoperit și cât de important este cititul cu voce tare. Cititul cu voce tare le antrenează memoria și atenția. Când începem să le citim copiilor pentru prima dată cu voce tare ei nu se pot concentra mai mult de câteva minute, dar tot continuând să citim zilnic concentrarea lor se va extinde de la cele câteva minute la o jumătate de oră, poate chiar mai mult. Prin această rutină copilul devine interesat de lectură mult mai mult. „Cititul cu voce tare este o parte esențială a dezvoltării literației timpurii la copii, precum și a abilităților lor cognitive și emoționale.”

GRUP ȚINTĂ:

- Elevi
- Părinți
- Cadre didactice
- Comunitatea locală

SCOPUL PROIECTULUI OBIECTIVE SPECIFICE:

- ✓ Cultivarea respectului pentru educație și profesori, cunoașterea unor norme privind drepturile copilului, în special dreptul la educație, îmbunătățirea relației școală – copii – familie.

OBIECTIVE SPECIFICE:

- ✓ Formarea de abilități și instrumente pentru înțelegerea și promovarea rolului educației și a profesorilor;
- ✓ Stimularea și promovarea capacităților creatoare ale tinerei generații prin organizarea expozițiilor, concursurilor, programelor artistice;
- ✓ Dezvoltarea spiritului de inițiativă a tinerei generații;
- ✓ Valorificarea activității prin organizarea în – mape, albume, panouri, prezentări PPT, film scurt – metraj etc.;
- ✓ Stimularea participării tinerei generații, a familiilor, a cadrelor didactice, a întregii comunități la activități extrașcolare;
- ✓ Realizarea unui schimb de experiență între cadrele didactice, tânăra generație, reprezentanți ai comunității locale;

RESURSE:

- **RESURSE UMANE:**

- ✓ Elevi și cadrele didactice
- ✓ Părinți;
- ✓ Reprezentanți ai comunității;

- **RESURSE TEMPORALE:**

- ✓ Durata proiectului – 1 zi.

- **RESURSE MATERIALE:**

- ✓ Aparat foto, imprimantă, videoproiector și ecran, PC;
- ✓ Hârtie albă A4 (diplome, creații plastice și literare), carton colorat, mape, dosare, folii, panouri;
- ✓ Cărți de poezii, cărți de povești, pliante, materiale PPT;

- **RESURSE FINANCIARE:**

- ✓ Școala, părinți, cadre didactice.

- **RESURSE PROCEDURALE:**

- ✓ Convorbirea
- ✓ Dialogul
- ✓ Observația
- ✓ Lectura

- **MONITORIZARE ȘI EVALUARE:**

- ✓ Valorificarea potențialului creativ al copiilor și al cadrelor didactice;
- ✓ Realizarea unei expoziții la nivelul grădiniței;
- ✓ Facilitarea schimbului de experiență între copii, între cadrele didactice prin participarea la concursuri cu lucrări ale copiilor;
- ✓ Realizarea de fotografii și CD-uri cu imagini din derularea proiectului;

- **DISEMINARE:**

- ✓ Panouri informative
- ✓ Expoziții cu lucrări ale copiilor în școala
- ✓ CD-uri cu imagini din timpul desfășurării proiectului
- ✓ Mediatizarea proiectului pe Facebook și site-ul școlii
- ✓ Desene pe asfalt

- **PRODUSE FINALE:**

- ✓ Expoziții de creații plastice (desene, picture, afișe, postere, colaje, machete)

- ✓ Albume foto
 - ✓ Mape (creații literare și plastic)
- **REZULTATE SCONTATE:**
 - ✓ Obiectivele proiectului să trezească interesul în rândul cadrelor didactice, elevilor, dar și al unor instituții locale și al părinților;
 - ✓ Participarea tuturor elevilor la activitățile desfășurate în această zi;
- **MEDIATIZARE:**
 - ✓ Popularizarea proiectului prin spațiul de afișaj al școlii, pe Facebook și pe site
- **EVALUAREA PROIECTULUI:**
 - ✓ Expoziții de creații artistice – plastic
 - ✓ Stegulețe, baloane cu mesaje adecvate evenimentului
 - ✓ Mape, albume, cd – uri tematice
 - ✓ Diploma tuturor copiilor, cadrelor didactice și coordonatorilor

Activități propuse:

- Realizarea unor semne de carte
- Fiecare copil citește o poveste pe baza imaginilor
- Fiecare copil desenează un personaj dintr-o poveste

PROIECTUL NUMĂRUL 15

1. **TITLUL: ATELIERUL DE BUNE MANIERE**
2. **PROPUNĂTOR: prof UNGUREANU ROXANA**
3. **ARGUMENT:**

„Manners make man”(Comportamentul îl face pe om) – este celebra inscripție gravată pe fațada clădirii de la New College din Oxford, care cuprinde în câteva cuvinte cea mai de preț calitate pe care trebuie să o aibă fiecare om, aceea de a fi manierat. Bunele maniere trebuie să facă parte din programul de educație al oricărui copil. Bunele maniere îl ajută pe copil să-și dezvolte simțul respectului de sine și încrederea în propria persoană. Felul în care folosește cuvintele are efect asupra oricărui gen de relație pe care o are. Pregătit încă de mic în acest sens, el va deveni o persoană adultă manierată, iar gesturile de politețe și respect vor constitui un reflex, vor veni ca ceva firesc în comportamentul cotidian. Manierele sau eticheta reprezintă cartea de vizită a fiecărui individ în societate. Îi percepem pe cei din jurul nostru prin prisma gesturilor lor în diferite situații: la masă, pe stradă, în sălile de spectacol,

acasă, etc. Fiecărei circumstanțe îi corespunde un set de “reguli”. A avea bune maniere înseamnă:

- să avem o ținută și un limbaj impecabile;
- să ne comportăm cuviincios cu cei din jurul nostru;
- să fim politicoși și agreabili;
- să ne respectăm pe noi înșine și pe cei din jurul nostru;
- să fim capabili să ne stăpânim emoțiile și impulsurile;
- să dăm dovadă de încredere și onoare;
- să fim concilianți, să știm să aplanăm conflictele și să le evităm;
- să ne stabilim și să respectăm propriile noastre principii morale;
- să deținem simțul responsabilității;
- să fim diplomați, să știm să acționăm în orice situație;

Elevii sunt determinați să descopere singuri faptul că stăpânesc deja o parte din bunele maniere și să se convingă că restul nu sunt greu de învățat. Învățând bunele maniere prin intermediul acestei activități, ei vor deprinde instrumentele de care au nevoie pentru a se descurca mult mai ușor în împrejurări complicate. Vor afla cum să se comporte într-o mulțime de situații și vor căpăta încredere pentru a face față celor noi.

Tematica acestei activități pornește de la nevoile concrete ale copilului și cu aplicabilitate practică imediată. Nici unul dintre copii nu va rămâne neimplicat: dezvoltarea spiritului de echipă și încurajarea asimilării cunoștințelor prin experimentare, precum și jocul, ca formă de învățare, ocupă un loc primordial.

Pornind de la aceste considerații și de la faptul că educația unui copil nu se limitează doar la a-l învăța să scrie, să citească și să calculeze, ci și la învățarea felului în care trebuie să se comporte cu ceilalți, am ales introducerea unei activități care să pună bazele unui comportament adecvat, adică a bunelor maniere – acestea fiind cheia către succesul social.

4. SCOP: *Acest atelier este un instrument util în bazele unei educații bazate pe stima de sine, deoarece susține integrarea copiilor în societate, le oferă încredere în sine, îi învață cum să construiască relații autentice, facilitează înțelegerea unui comportament manierat*

5. OBIECTIVE:

- clarificarea conceptelor întâlnite în codul bunelor maniere
- exemplificarea situațiilor în care e necesar să fim politicoși
- practicarea unor exerciții specifice de dezvoltare personală
- dezvoltarea gândirii critice și a creativității
- gestionarea într-un mod manierat diferite contexte întâlnite în mediul social

6. GRUP ȚINTĂ: *elevii Școlii Conțești*

7. RESURSE: *interactiveboard, tablă, markere,*

<https://wordwall.net/resource/7366818/bunele-maniere>

<https://wordwall.net/resource/9397235/bunele-maniere>

https://www.youtube.com/watch?v=22Rr75p_exI

<https://wordwall.net/resource/10098191/bunele-maniere>

8. ACTIVITĂȚI:

- *Cuvintele magice:*

- *Salutul*
- *Scuze sau îmi pare rău*
- *Arta conversației*
- *”Cioc, cioc” – întotdeauna batem la ușă*
- *Arta diplomației*
- *Regulile de bune maniere la masă*
- *Bunele maniere pe stradă*

9. **EVALUARE:** *discuții, jocuri de rol, jocuri interactive, album, lecții interactive copii*

10. **IMPACT AȘTEPTAT:**

- *să precizeze consecințele nerespectării bunelor maniere în viața personală,*
- *să își însușească și să folosească formulele de politețe: mulțumesc, te rog, iartă-mă, să cunoască avantajele purtării manierate,*
- *să se comporte civilizată în cadrul unei vizite,*
- *să se poarte adecvat atât pe stradă cât și în mijloacele de transport în comun,*
- *să comenteze câteva situații de comportare civilizată și necivilizată când participă la spectacole,*
- *să recunoască /reșeli-reguli de comportament,*
- *să deprindă tehnica împachetării unui cadou.*

PROIECTUL NUMĂRUL 16

TITLUL PROIECTULUI: ÎMPREUNĂ AȘTEPTĂM CRĂCIUNUL- CALENDARUL NOSTRU ADVENT

PROPUNĂTOR: *VĂRGĂ- CONEAC GABRIELA RALUCA*

PERIOADA: decembrie

PARTICIPANȚI : Elevii clasei a doua

PARTENERI/ INVITAȚI: părinții elevilor

OBIECTIVE URMĂRITE:

- ❖ dezvoltarea competențelor de comunicare verbală și nonverbală;
- ❖ dezvoltarea unei atitudini pozitive, a empatiei și respectului față de colegi;
- ❖ dezvoltarea trăsăturilor pozitive de caracter, a deprinderilor de comportare civilizată,
- ❖ dezvoltarea capacității de organizare și cooperare în vederea realizării unui proiect;



- ❖ dezvoltarea capacității de gestionare a resurselor material, umane și de timp în îndeplinirea unei sarcini comune;
- ❖ creșterea coeziunii grupului;
- ❖ cultivarea și dezvoltarea simțului artistic și estetic;

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII:

În luna decembrie, elevii clasei a doua au dorit să aștepte sărbătoarea Crăciunului într-un mod inedit: și-au creat propriul Calendar Adevent. Astfel, în fiecare zi a lunii decembrie, câte un elev încarcă pe platforma Google Classroom un material despre Crăciun (informații, colinde, tutoriale Arts and Crafts). Au realizat o programare, dar au dorit să păstreze secretă tema aleasă sau modalitatea de prezentare (film, prezentare PPT, fotografii). La finalul cursurilor, în fiecare zi, am vizionat împreună materialele trimise de prezentatorul zilei.

MODALITĂȚI DE REALIZARE: filmulețe, prezentări Power Point, desene

FORME DE EVALUARE: realizarea unei cărți de Crăciun pe platforma Book Creator

PRODUSE ALE ACTIVITĂȚII: Filmulețe, prezentări, desene, fotografii

PROIECTUL NUMĂRUL 17



1. TITLUL: FII K LUMEA

2. PROPUNĂTOR: *PENU IULIANA-IOANA*

3. **ARGUMENT:** În contextul problematicii actuale, la nivel mondial, școala își dorește să deschidă "aripile" învățăceilor săi pentru a putea porni în Lume având cunoștințele, deprinderile, abilitățile necesare adaptării la orice situație. Varietății aspectelor vieții, educația îi răspunde în diferite moduri. Conținuturi, metode, mijloace sunt mereu adaptate pentru a răspunde cerințelor vieții actuale. În acest sens, se propune și acest proiect educativ care aduce provocări pentru educația copiilor pentru democrație, educația pentru mediu, educația interculturală, educația globală, educația pentru sănătate, pregătindu-i pe elevi pentru "Lume", urmărindu-se protejarea ei, păstrarea armoniei și a echilibrului "Eu-Lume", "sănătatea" mediului în care trăiește, siguranța lui.

Preocuparea pentru respectarea "Lumii", cu tot ce include ea, a determinat organisme naționale și internaționale să stabilească anumite date calendaristice la care se sărbătorește un eveniment (Ziua Națională, Ziua Europei, înființarea unei instituții) sau se arage atenția asupra unor aspecte esențiale ale vieții (Ziua Pământului, Ziua

Educației, Ziua Zâmbetului, Ziua Cărților pentru copii, Ziua Familiei, Ziua Convenției pentru drepturile copilului).

Proiectul "Fii K Lumea" își propune să realizeze împreună cu elevii un calendar "cu fotografii de la activitățile prin care se marchează anumite evenimente naționale sau internaționale", responsabilizându-i, în același timp, pentru cunoașterea problemelor cu care se confruntă omenirea, a instituțiilor importante ce asigură siguranța, sănătatea populației, a mediului înconjurător, provocându-i să intre în rolurile vieții. "Fii K Lumea!" e un îndemn la empatizare cu cei din jur, un imperativ pentru protejarea mediului, a sănătății, pentru securitate și siguranță personală, și poate deveni un exemplu de bună practică pentru viitorii cetățeni.

4. **SCOP:** Desfășurarea unor activități educative destinate copiilor în scopul formării lor ca viitori cetățeni activi, implicați în cunoașterea problematicii lumii actuale, în diferite domenii, și găsirea unor soluții potrivite vârstei și posibilităților lor.

OBIECTIVE: - argumentarea importanței alegerii sărbătorilor în Calendarul național și internațional, stabilit de diferite organisme naționale sau internaționale pornind de la problemele cu care se confruntă lumea actuală;

- implicarea activă în grupul de lucru, oferind răspunsuri/soluții la situațiile concrete propuse spre dezbatere în funcție de tema abordată: sănătate, protejarea mediului, serviciul de urgență 112, educație rutieră;

- exersarea, prin simularea unor situații reale, a rolurilor pe care îl au instituțiile statului sau cele private față de copii, dar și responsabilitățile pe care le au copiii față de comunitate, reprezentată de partenerii implicați în proiect;

- expunerea posterelor, a desenelor realizate în legătura cu tema proiectului, ilustrând un sistem de valori centrate pe grija pentru viața personală și a celorlalți din jurul nostru .

5. GRUP ȚINTĂ: 300 copii

6. RESURSE: - umane (echipa de implementare)

- materiale: consumabile (coli de scris, creioane, pixuri, markere), CD-uri cu fotografii de la activități sau filmulețe de prezentare a temei, stegulețe, postere
- aplicații digitale pentru desene tip PAINT, Corel Painter, Sketchbook, Krita

7. ACTIVITĂȚI:

1. *Denumire* "Aniversăm Lumea" – ilustrarea prin desene sau afise, scanate (Sectiunea I) sau realizate pe platforme destinate editării desenelor (Sectiunea a II-a) a temelor activităților dedicate zilelor mondiale realizate în colaborare cu partenerii pe durata anului, în funcție de posibilitățile fiecărei școli participante;

Responsabili: cadrele didactice implicate în proiect, partenerii invitați în activități, potrivit temei activității.

Descrierea activităților: școlile participante își aleg forma de activitate, precum și locul de desfășurare, urmând ca fotografiile, afisele sau desenele sugestive să le trimită pentru activitatea finală

2. *Denumire "Iată Lumea!"* – expoziție-concurs virtual în aplicația Padlet

Responsabili: echipa de proiect, reprezentanți și școlilor participante, parteneri

8. EVALUARE: *Monitorizarea internă* va fi efectuată de inițiatorul de proiect și de direcțiune pe parcursul desfășurării activităților, urmărindu-se coerența scop-obiective – activități – rezultate. Metodele de **evaluare** urmăresc indicatori specifici activităților: număr participanți, număr lucrări desene sau articole trimise pentru publicarea posterului, raportul de autoevaluare de la finalul proiectului. participanți de la activități. Evaluarea lucrărilor va fi efectuată de un juriu de specialitate.

9. IMPACT AȘTEPTAT: În urma derulării proiectului, elevii vor avea un comportament adecvat responsabil în fața principalelor probleme ale societății în care trăiesc.

https://read.bookcreator.com/BVvMWaNmQUNU5hcf1VsJwBVE2q2/olOmyun6RYuf1CKRzxAcAA/XUh9jL_SMmXW3J6Q0NLGw

PROIECTUL NUMĂRUL 18

TITLUL: AMURG DE TOAMNĂ VIOLET

PROPUNĂTOR: *prof IACOB OTILIA MIHAELA*

ARGUMENT:

Frumosul din natură, manifestat în culori și forme sonore, are o influență binefăcătoare asupra copiilor. Trebuie să-i învățăm să observe și să se apropie cu emoție de acest spectacol sublim al naturii, astfel încât rațiunea să armonizeze cu sensibilitatea.

Prin crearea unui mediu estetizant, frumosul pătrunde ca un sentiment binefăcător în cele mai adânci zone ale vieții sufletești, răscolește emotivitatea, sensibilizează, înviorează.

Menirea noastră, a dascălilor este de a forma și dezvolta personalitatea copiilor prin frumosul existent în natură, artă, astfel încât să devină consumatori și creatori de frumos.

SCOP:

- Stimularea imaginației creatoare și consolidarea cunoștințelor elevilor referitoare la caracteristicile anotimpului toamna.
- Sensibilizarea copiilor în fața frumuseților naturii, astfel încât să devină persoane capabile să aprecieze frumosul și viața.

OBIECTIVELE URMĂRITE:

- Formarea simțului și gustului estetic;
- Dezvoltarea aptitudinilor plastice și de lucru manual;
- Conceperea unor lucrări ce implică originalitate, creativitate, imaginație;
- Formarea deprinderilor de a participa la concursuri tematice.

GRUP ȚINTĂ: clasele I-VIII

RESURSE:

umane: elevii claselor aV-a; cadre didactice; părinți

materiale: fructe și legume de toamnă, scobitori, ochi mobili, saci menajeri, plastic, hârtie, cutii de bomboane, semințe de dovleac, boabe de porumb, frunze uscate și presate, flori, aracet.

<https://www.youtube.com/watch?v=2938lCBv7QU>

<https://wordwall.net/ro/resource/11001635/toamna/provoc%C4%83ri-de-toamn%C4%83>

<https://www.youtube.com/watch?v=ci9aLovVSoQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=nyHXY2amfqs>

<https://ro.pinterest.com/ideas/decora%C8%9Biuni-de-toamn%C4%83-pentru-clas%C4%83/916334030177/>

<https://filialatargoviste.wordpress.com/2020/10/15/cele-mai-frumoase-poezii-de-toamna/>

<https://library.livresq.com/details/5f31c252d84f7a354f67eb51>

<https://wordwall.net/ro/resource/5847440/toamna>

<https://www.deajoaca.ro/blog/activitati-de-toamna-pentru-copii.html>

<https://wordwall.net/ro/resource/60201275/logopedie/toamna>

ACTIVITĂȚI:

activități confecționare de decorațiuni specifice anotimpului toamna;
activități de realizare de lucrări plastice despre toamnă;
realizarea expoziției „Culorile toamnei”;

LOCAȚIA: săli de clasă, hol;

EVALUARE:

expoziția lucrărilor
portofoliu cu poze
diplome de participare
diplome de merit.

ETAPELE DERULĂRII PROIECTULUI:

Lansarea proiectului
Confecționarea lucrărilor,
Realizarea expoziției,
Prezentarea expoziției,
Acordarea premiilor de participare și de merit,
Evaluarea și diseminarea proiectului

PROIECTUL NUMĂRUL 19

1. TITLUL: ATELIERUL DE EDUCAȚIE FINANCIARĂ

2. PROPUNĂTOR: *prof NOVAC DANIELA*

3. ARGUMENT:

Educația financiară este un aspect esențial, care vine în completarea setului de abilități necesare pentru viață, cât și pentru a oferi un sprijin practic pentru realizarea oricăror obiective setate. Bani sunt un instrument extrem de util și ușor de înțeles, odată ce ne deschidem mințile să privim din perspective ancorate în realitate și acceptăm că deținem responsabilitatea pentru a ne crea viața financiară dorită, având în vedere și comunitatea din care facem parte.

Pentru a-i ajuta pe copii să navigheze aceste provocări, este vitală introducerea lor în cursuri de educație financiară. Aceste cursuri îi învață despre valoarea banilor, importanța lor în societate, modalitățile de a-i câștiga și de a-i gestiona.

Adulții, având experiența de viață, pot oferi copiilor lecții prețioase despre finanțe. La această vârstă, copiii sunt capabili să înțeleagă concepte financiare complexe, fiind esențial să le oferim acces la activități educative financiare adecvate.

În prag de adolescență banii constituie un element dorit și o sursă de curiozitate, iar tinerii vor deja banii lor și independența, astfel încât să facă ce vor cu ei. Tot la această vârstă apare și presiunea grupului de prieteni, dorința de a ține pasul cu ei și cu cei din jur, iar uneori asta costă bani mulți.

4. SCOP:

- îmbogățirea cunoștințelor despre bani, carduri, rolul și importanța acestora în viața omului;
- stimularea imaginației și a creativității copiilor, a interesului față de educația financiară;
- cultivarea spiritului civic, a sensibilității financiare ;

5. OBIECTIVE:

- Să găsească soluții diverse pentru situații problematice reale sau imaginare întâlnite în viața de zi cu zi
- Să cunoască și să respecte normele necesare integrării în viața socială, precum și reguli de securitate personală
- Să-și adapteze comportamentul propriu la cerințele grupului în care trăiește
- Să aprecieze în situații concrete unele comportamente și atitudini în raport cu norme prestabilite și cunoscute

6. GRUP ȚINTĂ: *elevii Școlii Conțești*

7. RESURSE: *whiteboard, interactivboard, fișe, markere, monede, accesorii pentru jocul de rol*

https://l.instagram.com/?u=https%3A%2F%2Fprimulmilion.com%2F&e=AT2zBUx5prZomMJbIFOnvk9J5WD_RkUZfAtJIIdi5VxrxiABp7HM40jBVcip7zMC-rXJa8UA8Y2YkqfTuE4xxLE532xgYKM

<https://wordwall.net/resource/29401740/educa%28%29bie-social%28%29-83-educa%28%29bie-financiar%28%29-rolul-banilor-%28%29-aen-bugetul>

<https://wordwall.net/resource/17559579/educatie-financiara>

<https://create.kahoot.it/share/european-money-joc-1-educatie-financiara/57f6df9a-b0f1-4b60-8928-a1ea44c7a40a>

<https://www.kidibot.ro/tot-ce-trebuie-sa-stii-despre-bani/>

8. ACTIVITĂȚI:

- *Istoria banilor...Ce sunt banii?*
- *Cheltuieli inteligente*
- *"Daily Planner"*
- *Nevoile familiei*
- *Bugetul familiei*
- *Modalități de economisire și de cheltuială*
- *Banca, dobânzi și credite*

9. **EVALUARE:** rezultatele obținute vor fi popularizate prin expoziții tematice, fotografii, chestionare

10. **IMPACT AȘTEPTAT:** *Această activitate îi învață pe elevi să își însușească deprinderi, abilități și cunoștințe adaptate nivelului lor de vârstă, care să-i pregătească pentru un start financiar în viață, atât de necesar pentru a-și asigura o independență financiară*

PROIECTUL NUMĂRUL 20

1. TITLUL: CREATIVITATE PRIN ORELE DE MATEMATICĂ

2. PROPUNĂTOR : TANASE MIHAELA- DRAGA

3. ARGUMENT:

Prin proiectul educativ „Creativitate prin orele de matematică” urmărim integrarea creativității și a gândirii critice în predarea matematicii, pentru a spori interesul și înțelegerea elevilor față de această disciplină. Prin abordări inovatoare și activități interactive, proiectul urmărește să dezvolte abilitățile cognitive și creativitatea elevilor, în timp ce aceștia își consolidează cunoștințele matematice.

SCOP :

Dezvoltarea creativității și a gândirii critice

OBIECTIVE:

- Stimularea creativității elevilor prin activități matematice neconvenționale.
- Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor.
- Creșterea interesului pentru matematică.

- Utilizarea unor metode de predare inovatoare pentru a face matematica mai atractivă.
- Crearea de legături interdisciplinare pentru a demonstra aplicabilitatea matematicii în viața reală.

ACTIVITĂȚI PROPUSE:

1. **Matematica în artă:**

Proiecte ce implică utilizarea conceptelor matematice pentru crearea de opere de artă (ex. simetrie, fracții, geometrie).

<https://edict.ro/matematica-si-arta/>

2. **Puzzle-uri și jocuri matematice:**

Folosirea puzzle-urilor și a jocurilor de logică pentru a dezvolta gândirea critică.

<https://wordwall.net/ro/resource/30327649/arte-vizuale/culorile-curcubeului>

3. **Proiecte interdisciplinare:**

Colaborarea cu alte discipline (de exemplu, CLR, artele plastice) pentru a realiza proiecte comune care integrează matematica.

4. **Ateliere de invenție matematică:**

Crearea de dispozitive simple sau inventarea de soluții noi pentru probleme reale folosind principiile matematice.

<https://oazatainavie.ro/workshops/atelier-stem-club/>

METODE DE EVALUARE:

1. **Portofoliu creativ:** Elevii vor realiza un portofoliu în care să adune toate proiectele și activitățile realizate pe parcursul proiectului.
2. **Prezentări de grup:** Elevii vor prezenta rezultatele activităților lor colegilor, pentru a-și dezvolta abilitățile de comunicare și lucru în echipă.
3. **Reflecții scrise:** Elevii vor fi încurajați să scrie reflecții despre cum au aplicat creativitatea în rezolvarea problemelor matematice.

RESURSE NECESARE:

- Materiale pentru activități practice (hârtie, culori, rigle, compasuri, etc.).
- Acces la calculatoare și software educațional.
- Materiale didactice diverse (cărți, reviste, fișe de lucru).

IMPACT AȘTEPTAT:

Elevii vor deveni mai încrezători în abilitățile lor matematice și vor începe să perceapă matematica nu doar ca o disciplină strictă și abstractă, ci ca un domeniu care permite exprimarea creativității și a inovației.

PROIECTUL NUMĂRUL 21

1. TITLUL: „ION CREANGĂ – PVESTITORUL COPIILOR”

2. PROPUNĂTOR: *CHIORBEJA ALINA CĂTĂLINA*

3. ARGUMENT:

Neîntrecutul povestitor ION CREANGĂ a prețuit mult comorile folclorice și a nutrit o dragoste caldă și plină de înțelegere pentru copii. Animat de aceste sentimente, a creat un bogat și valoros tezaur de povești care au fermecat copilăria a zeci de generații și vor constitui mereu lectura preferată a copiilor. Citind poveștile lui Ion Creangă, copiii cunosc numeroase figuri din viața satului: oameni și buni și răi, și harnici și leneși, și cinstiți și necinstiți, optimiști, veseli, glumeți, dar hotărâți să lupte pentru o viață mai bună .

Creangă a realizat pentru prima dată în literatura noastră cea mai atractivă și mai accesibilă operă, de o deosebită valoare artistică: „*Amintiri din copilărie*”. Povestirea năzdrăvăniilor din vârsta sa fragedă a fost un prilej de a alcătui o frescă realistă a vieții țaranului din ținuturile de munte ale Moldovei, din prima jumătate a sec. al XIX-lea.

Întreaga operă este presărată cu proverbe, zicători și expresii populare, care îmbogățesc vorbirea copiilor și-i fac să pătrundă în tainele limbii materne și în comorile înțelepciunii populare .

Petrecându-și întreaga viață printre copii, marele povestitor a cunoscut preocupările și preferințele lor și de aceea a reușit să creeze pentru ei povești care să-i atragă, dar, în același timp, să-i educe și să-i instruiască, ajutând și la formarea unei concepții optimiste despre viață.

4. SCOP:

- cunoașterea și prețuirea operei marelui povestitor
- îmbogățirea vocabularului cu expresii populare, proverbe și zicători;
- stimularea creativității și a expresivității prin compunerea de poezii, eseuri, desene;

5. OBIECTIVE:

- să recepteze mesajul educativ din poveștile lui ION CREANGĂ;
- să manifeste interes și dragoste pentru lectură;
- să caute și să înregistreze date biografice referitoare la viața povestitorului;
- să realizeze desene/compoziții literare pe o temă dată;
- să citească din creațiile proprii inspirate de opera marelui scriitor;
- să selecteze proverbele și zicătorile din poveștile citite;
- să desfășoare activități în echipă;

6. GRUP ȚINTĂ: elevii clasei a IV-a

7. RESURSE:

- a) Umane: profesori, copii, părinți, invitați

b) Materiale: cărți cu poveștile lui ION CREANGĂ, portretul scriitorului, fișe de concurs, diplome, reviste, laptop, videoproiector, dicționar de arhaisme, D.E.X., acuarele, coli de hârtie și de desen;

8. ACTIVITĂȚI:

1. *Nică peste timp* – prezentarea și lansarea proiectului;
2. *Prin locurile unde a trăit Ion Creangă* - activitate de documentare;
3. *Lumea poveștilor lui Creangă!* – crearea de desene, compoziții plastice, eseuri, compuneri, poezii.
4. *Creangă, cel mai mare povestitor al copil*

<https://quizlet.com/941130167/ion-creanga-flash-cards/?i=3pqbsn&x=1jqY>

9. EVALUARE:

- fotografiile, documente video, portofoliul proiectului.

10. IMPACT AȘTEPTAT:

Marele povestitor Ion Creangă este foarte îndrăgit de copii. Implicarea va fi pe măsura temei proiectului și activităților propuse. Cu siguranță va fi o încântare pentru toți!

PROIECTUL NUMĂRUL 22

TITLUL PROIECTULUI: VREAU SA FIU ASTRONAUT

PROPUNĂTOR: *NOUR EUGENIA*

ARGUMENT

Tema, atât de iubită de către elevii- „Vreau să fiu astronaut” - poate fi valorificată în activitățile de dezvoltare a competențelor specifice propuse de Programa școlară la Matematică și explorarea mediului/Matematică, Științe, Arte vizuale și abilități practice, Comunicare în limba română/Limba și literatura română, Geografie și chiar Ed. Fizică sau Joc și mișcare.

În cadrul activității *Excursie în Sistemul Solar*, elevii identifică planetele și alte corpuri cerești care fac parte din acest sistem stelar. Pe baza videoclipului educațional vizionat, compară dimensiunile planetelor, recunosc culorile și le ordonează, în funcție de poziția față de Soare, prin intermediul jocului de rol. Experimentează mișcarea de rotație și de revoluție a Lunii. Realizează macheta Sistemului Solar din plastilină. Pentru a investiga Sistemul Solar în cadrul Universului, elevii au la dispoziție numeroase link-uri spre activități suplimentare.

Activitatea *Caracteristici ale lumii vii* oferă elevilor posibilitatea investigării mediului. Elevii realizează experimente simple: își țin respirația (20 sec). Analizează diferența dintre plantele congelate și plantele din ghiveci/grădină. Aduc pătrunjel/leuștean/ orice plantă congelată pentru a fi observat faptul că în condiții de temperatură scăzută planta îngheață și moare. Observă plante care cresc în condiții diferite (dezvoltarea unei plante) -utilizând plantele din ghiveci/grădină. Toate acestea, pentru a stabili care sunt condițiile necesare existenței vieții.

Activitatea *Echipamente în spațiu* dezvoltă creativitatea și abilitățile practice ale elevilor. Pe baza videoclipului educațional vizionat, elevii realizează din material reciclabil un costum de astronaut, cardul de astronaut și o rachetă. Utilizarea materialului reciclabil dezvoltă competențe ce țin de educația ecologică și pentru un mediu sustenabil în rândul elevilor.

Prin ultima activitate, *Antrenamentul astronautului*, elevii realizează experimente simple sub forma unor activități sportive. Identifică dificultăți în ceea ce privește îndeplinirea misiunilor unui astronaut în spațiu. De asemenea, elevii își formează și dezvoltă abilități de colaborare și comunicare în echipă. Prin intermediul activităților sportive, practică un stil de viață sănătos.

Pentru a-și lărgi orizontul de cunoaștere, elevii au la dispoziție numeroase linkuri spre activități suplimentare.

SCOPUL PROIECTULUI:

Scopul proiectului „VREAU SĂ FIU ASTRONAUT” este de a stimula curiozitatea și interesul copiilor pentru explorarea spațiului cosmic, prin activități interactive și integrate, dezvoltând competențe specifice din mai multe arii educative: matematică, arte vizuale și abilități practice, științe, joc și mișcare.

OBIECTIVE:

- Identificarea semnificației și înțelegerii Sistemului Solar, recunoscând planetele și alte componente spațiale, dezvoltând competențele de observare și interpretare vizuală.
- Compararea și ordonarea planetelor, în funcție de distanța față de Soare, contribuind la înțelegerea relațiilor dintre corpurile cerești.
- Realizarea unui model al Sistemului Solar prin utilizarea creativă a materialelor accesibile, consolidând abilitățile practice și artistice.
- Formularea concluziilor în urma realizării activităților experimentale, dezvoltând gândirea critică și capacitatea de a reflecta asupra propriilor observații.
- Participarea la activități integrate care îmbină expresia vizuală, verbală, muzicală și kinestezică, stimulând dezvoltarea multilaterală a copiilor.
- Investigarea mediului înconjurător și aplicarea unor metode științifice, contribuind la formarea gândirii logice și analitice prin experimente.
- Dezvoltarea abilităților motrice prin jocuri și activități dinamice, esențiale pentru dezvoltarea fizică și coordonarea mișcărilor.

ACTIVITĂȚI PLANIFICATE:

1. Excursie în Sistemul Solar

- Elevii identifică planetele, pe baza vizionării videoclipului educațional.
- Compară dimensiunile planetelor și le ordonează, în funcție de poziția lor față de Soare, prin intermediul jocului de rol.
- Experimentează mișcarea de rotație și de revoluție a Lunii.
- Realizează din plastilină o machetă a Sistemului Solar.

2. Caracteristici ale lumii vii

- Elevii realizează experimente simple: își țin respirația (20 sec).

- Analizează diferența dintre plantele congelate și plantele din ghiveci/grădină. aduc pătrunjel/leuștean/ orice plantă congelată pentru a fi observat faptul că în condiții de temperatură scăzută planta îngheață și moare.
- Observă (ating, miros) plante care cresc în condiții diferite (dezvoltarea unei plante) -utilizând plantele din ghiveci/grădină.

3. Echipamente în spațiu

- Elevii poartă discuții legate de explorarea directă a spațiului cosmic)
- Elevii vizionează o parte a videoclipului educațional "Paxi on the ISS: Living in space"- resursă ESA.
- Realizează din material reciclabil un costum de astronaut, cardul de astronaut și o rachetă

4. Antrenamentul astronautului

- Realizează experimente simple sub forma unor activități sportive.

RESURSE NECESARE:

- calculator, videoproiector, internet, eșarfă/hârtie creponată, hârtie igienică
- videoclip educațional „Paxi - Sistemul Solar” – resursă ESA <https://youtu.be/XIBIVNtzymU>
- pătrunjel/leuștean/ orice plantă congelată, plantă în ghiveci
- videoclipului educațional "Paxi on the ISS: Living in space"- resursă ESA <https://www.youtube.com/watch?v=B9EKx519Pv8>
- plastilină, scobitori/bețe de mărimi diferite
- materiale reciclabile (peturi, folie de aluminiu, casca de bicicletă, ochelari de schi/înot, curea, hârtie, carton, material textile, cizme de cauciuc), foarfece, lipici, capsator, capse
- haine foarte groase , piulița, mănuși de schi
- bandă de hârtie (pentru izolație folosită la zugrăvit/vopsit)
- 6 benzi de carton (L=40cm și l=10cm)
- cărți de vizită, carioci/creioane colorate, perforator, șnur;

EVALUARE:

Evaluarea se va face pe baza creativității și originalității poveștilor și ilustrațiilor, precum și a gradului de implicare în activitățile de colaborare. Fiecare elev va primi feedback constructiv din partea colegilor și a profesorului.

IMPACT AȘTEPTAT:

Elevii vor dezvolta abilități creative și digitale, vor învăța să se exprime mai bine atât în scris cât și vizual, și vor experimenta lucrul în echipă, toate acestea într-un mediu de învățare plăcut și stimulativ.

PROIECTUL NUMĂRUL 23

TITLUL: COPIII, PRIETENII NATURII

PROPUNĂTOR: prof. **DRĂGHIȚĂ ADRIANA**

ARGUMENT: „Învățați-i pe copiii voștri, ceea ce i-am învățat noi pe ai noștri: că pământul este mama noastră. Tot ceea ce i se întâmplă pământului, va ajunge să li se întâmple și copiilor acestui pământ. Noi știm cel puțin atât: nu pământul aparține omului, ci omul aparține pământului. Omul este firul care țese drama vieții și ceea ce-i face pământului își face lui însuși.”(*Sieux Seattle*)

Programul „Săptămâna Verde” își propune completarea experiențelor de învățare ale elevilor din cadrul disciplinelor/modulelor de studiu, cu accent pe componeta referitoare la schimbări climatice și protecția mediului, scopul fiind formarea unor compartimente responsabile față de mediul înconjurător.

Generații viitoare se vor întreba ce am făcut noi pentru „Mama Natură”? Ce moștenire le-am lăsat?

Tema descoperirii tainelor naturii, a identificării acțiunilor negative ale omului asupra mediului și conturării germenilor unui comportament ecologic la o vârstă timpurie a dus la derularea proiectului educativ ”Copiii, prietenii naturii” prilej cu care vom călători imaginar, dar și real, în natură.

SCOP

- Formarea și exersarea unor deprinderi de îngrijire și ocrotire a mediului înconjurător, în vederea educării unei atitudini pozitive față de acesta;
- Familiarizarea elevilor cu principalele noțiuni de sustenabilitate;
- Stimularea interesului pentru explorarea naturii și formarea unei atitudini pozitive de toleranță, de responsabilitate și de protecție a mediului înconjurător;
- Formarea unor atitudini ecologice responsabile care să permită manifestarea unor conduite adecvate în relația cu mediul;

OBIECTIVE:

- Să conștientizeze importanța apei pentru toate viețuitoarele;
- Să identifice sursele de poluare a apei;
- Să înțeleagă necesitatea consumului unei ape curate pentru menținerea sănătății;
- Să înființeze o patrulă școlară pentru prevenirea consumului excesiv de apă și depozitarea deșeurilor în tomberoane inadecvate;
- Să colecteze deșeuri în vederea refolosirii lor pentru a se reduce tăierea pădurilor și poluarea agresivă cu plastic;
- Să observe cu interes schimbările aduse de anotimpul primăvara;
- Să numească intervenții negative ale omului asupra naturii, observând la pas, Lunca Siretului;
- Să identifice frumusețea naturii în poeziile lui Vasile Alecsandri;
- Să recite poezii scrise de Vasile Alecsandri;
- Să rețină cât mai multe informații din viața poetului ,prin vizitarea Casei memoriale a acestuia;
- Să participe cu interes la jocurile outdoor propuse;
- Să identifice soluții optime pentru prevenirea și ameliorarea manifestărilor de degregare a mediului prin aruncarea de deșeuri menajere și nu numai, de rupere a florilor, de tăiere a copacilor;
- Să identifice alimente sănătoase;
- Să creeze un meniu echilibrat.
- Să întocmească o listă de cumpărături.

GRUP ȚINTĂ: 30 elevi ai clasei a –II-a C.

RESURSE:

- materiale puse la dispoziție de **Asociația “Viitor plus”**, filmulețe video, planșe, joc cu imagini privind deșeurile reciclabile, imagini tomberoane colorate, ecusoane pentru patrula ecologică
- Materiale reciclabile, foarfece, hârtie glasată
- Documentar-*O scurtă istorie a hârtiei*
<https://www.youtube.com/watch?v=KKoVjkW9xUI>
- recompense
- minge
- cerceaf cu desen
- baloane
- bilețele cu întrebări
- mănuși, semințe, ghivece vechi, stropitori, saci menajeri, laptop conectat la internet
- produse alimentare, imagini, prezentare PPT, liste de cumpărături

ACTIVITĂȚI

Activitatea 1:

- vizionare videoclipuri
- discuții, explicații, observația dirijată a factorilor poluanți asupra apei și a mediului înconjurător
- [România la PET. Insulele de plastic din ”Delta Carpaților”, unde jumătate dintre localnici aruncă gunoiul pe unde apucă - Stirileprotv.ro](#) joc didactic-lipirea deșeurilor pe imagini
- gruparea mesajelor de tipul așa da/așa nu
- vizionare [Circuitul Apei în natură -film didactic - YouTube](#)

Activitatea 2

Confecționarea unor coșuri din materiale reciclabile (cutii smântână, găleți muștar plastic de la restaurante/fast-food) pentru colectarea selectivă a hârtiei, plasticului, gunoiului menajer.

Jocuri în aer liber.

Activitatea 3

- observarea Luncii Siretului
- recunoașterea unor specii de plante cu ajutorul aplicației Google Lens <https://lens.google/>
- vizitarea Casei Memoriale a lui Vasile Alecsandri de la Mircești
- discuții
- recitare poezii
- jocuri outdoor
- jocuri de cultură generală

Joc “Mima”

Activitatea 4

Elevii vor semăna și planta flori alături de părinți, vor realiza diferite desene cu flori de primăvară.

Jocuri în aer liber

Activitatea 5

- Vizită în piața de legume și fructe
- Desenare piramida alimentelor
- Realizarea unui meniu echilibrat (pe o zi)

Pregătirea unui desert sănătos

EVALUARE;

--observație sistematică,joc didactic,gruparea deșeurilor în recipientul corespunzător

- Realizarea unei cărți cu ajutorul aplicației BOOKCREATOR.

<https://bookcreator.com/teachers/>

JOC KAHOOT

<https://create.kahoot.it/details/809c6139-b9c8-4ec0-9e7c-17c349515545>

-observarea sistematică

-wellbeing

-recitare poezii,interpretare cântece

-afișe cu "Așa da/Așa nu

- Portofoliu cu desene, panouri cu păreri-sub formă de desen- ale elevilor

- Expoziție:

Meniul zilei, alimente sănătoase.

IMPACT AȘTEPTAT

Elevii se vor familiariza cu informații vitale referitoare la importanța purității apei,a reciclării,a păstrării unui mediu de viață curat și sănătos.Vor dezvolta abilități de colectare

selectivă,de organizare a mesei,a unui meniu sănătos.Vor întocmi liste de cumpărături, în funcție de un buget dat.Vor utiliza tehnologia atât în momentele de descoperire a informației,cât și de evaluare.Vor lucra în echipe pentru a rezolva variate sarcini de lucru,modalitate ce va duce la conturarea unei atitudini ce încurajează toleranța,creativitatea,comunicarea și stimulează gândirea critică.

PROIECTUL NUMĂRUL 24

TITLUL PROIECTULUI: MAGIA CUVINTELOR ȘI A CULORILOR

PROPUNĂTOR: *BÎRGĂOANU CLAUDIA*

ARGUMENT

În era digitală în care trăim, dezvoltarea creativității și a abilităților de exprimare la copii devine din ce în ce mai importantă. Proiectul "Magia Cuvintelor și a Culorilor" răspunde acestei nevoi, oferind elevilor de clasa a II-a o platformă unică pentru a-și explora și dezvolta potențialul creativ.

Combinăția dintre scriere creativă și artă digitală nu doar că stimulează imaginația copiilor, dar îi și pregătește pentru viitorul digital. Prin utilizarea aplicațiilor interactive, elevii dobândesc competențe tehnologice esențiale, în timp ce își dezvoltă abilitățile de comunicare și exprimare artistică.

Mai mult, acest proiect încurajează colaborarea și învățarea prin feedback, aspecte cruciale pentru dezvoltarea socio-emoțională a copiilor. Lucrând în echipe și împărțind ideile lor creative, elevii învață să aprecieze diversitatea și să-și dezvolte empatia.

În plus, integrarea tehnologiei în procesul creativ face învățarea mai atractivă și mai relevantă pentru generația digitală de astăzi. Acest lucru poate crește motivația elevilor și poate duce la o implicare mai profundă în procesul educațional.

În concluzie, "Magia Cuvintelor și a Culoarelor" nu este doar un proiect extracurricular, ci o investiție în viitorul copiilor, oferindu-le instrumentele și experiențele necesare pentru a deveni creatori și comunicatori eficienți într-o lume din ce în ce mai digitalizată.

SCOPUL PROIECTULUI:

Scopul principal al proiectului "Magia Cuvintelor și a Culoarelor" este de a stimula creativitatea și imaginația elevilor de clasa a II-a prin activități care combină scrierea creativă și arta digitală. Proiectul urmărește să dezvolte abilități esențiale precum scrierea, desenul, colaborarea și utilizarea aplicațiilor digitale într-un mod interactiv și atractiv, contribuind astfel la o învățare holistică și plăcută.

OBIECTIVE:

1. Dezvoltarea creativității și a imaginației elevilor.
2. Îmbunătățirea abilităților de scriere și de exprimare.
3. Dezvoltarea abilităților artistice și digitale.
4. Învățarea colaborării și a lucrului în echipă.

ACTIVITĂȚI PLANIFICATE:

1. Crearea de povești:

- Elevii vor fi încurajați să creeze povești originale, pornind de la teme specifice sau imagini date.
- Utilizarea aplicației Storybird pentru a crea povești interactive: <https://storybird.com/>

2. Ilustrarea poveștilor:

- După scrierea poveștilor, elevii vor ilustra fiecare capitol folosind aplicații de desen digital.
- Utilizarea aplicației Tux Paint pentru ilustrare: <https://tuxpaint.org/>

3. Prezentarea Poveștilor:

- Elevii vor prezenta poveștile și ilustrațiile colegilor și profesorilor, fie în format digital, fie prin imprimare.
- Utilizarea aplicației Canva pentru a crea prezentări atractive: <https://www.canva.com/>

4. Ateliere de Artă:

- Organizarea unor ateliere de artă în care elevii vor învăța tehnici de desen și pictură.
- Utilizarea aplicației Autodesk SketchBook pentru desen digital: <https://www.sketchbook.com/>

5. Colaborare și Feedback:

- Elevii vor lucra în echipe mici pentru a-și împărtăși ideile și a primi feedback.
- Utilizarea aplicației Padlet pentru colaborare și feedback <https://padlet.com/> .

RESURSE NECESARE:

1. Acces la calculatoare sau tablete pentru fiecare elev.
2. Acces la internet pentru utilizarea aplicațiilor digitale.
3. Materiale de artă tradiționale (hârtie, creioane, acuarele) pentru activități offline

EVALUARE:

Evaluarea se va face pe baza creativității și originalității poveștilor și ilustrațiilor, precum și a gradului de implicare în activitățile de colaborare. Fiecare elev va primi feedback constructiv din partea colegilor și a profesorului.

IMPACT AȘTEPTAT:

Elevii vor dezvolta abilități creative și digitale, vor învăța să se exprime mai bine atât în scris cât și vizual, și vor experimenta lucrul în echipă, toate acestea într-un mediu de învățare plăcut și stimulat.

RESURSE DIGITALE

RESURSA DIGITALĂ NR 1

1.TITLUL: RECUNOAȘTE PERSONAJUL

2.PROPUNĂTOR: *MORARU IULIANA*

3.DESCRIERE: Prin această activitate elevii sunt încurajați să găsească cuvintele care denumesc personajele din basme, caracterizate prin câteva însușiri în cerințele jocului. Copiii au la dispoziție câte un minut pentru a descoperi numele personajului, în total 5 minute.

4. TIPUL RESURSEI: Wordwall permite profesorilor să creeze activități personalizate, adaptate nevoilor și nivelului de cunoștințe al fiecărui elev. Astfel, se creează o experiență de învățare individualizată și eficientă.

Activitățile interactive și jocurile oferite de Wordwall stimulează interesul și motivația elevilor pentru învățare. Participarea activă la jocuri și provocări educaționale îi încurajează să-și dezvolte abilitățile și să-și consolideze cunoștințele într-un mod distractiv.

5. NIVELUL: CLASA A II-A

6. COMPETENȚĂ GENERALĂ: Receptarea unei varietăți de mesaje scrise în context de comunicare

7.COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Descoperirea într-un tabel cu litere, a cuvintelor corespunzătoare cerințelor date, într-un timp limitat

8. LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ: <https://wordwall.net/ro/resource/58252989/recunoa%C8%99te-personajul>

[all.net/ro/resource/58252989/recunoa%C8%99te-personajul](https://wordwall.net/ro/resource/58252989/recunoa%C8%99te-personajul)

RESURSA DIGITALĂ NR 2

1.TITLUL: VALORILE MELE

2.PROPUNĂTOR: *MORARU IULIANA*

3.DESCRIERE: Această activitate are ca scop cunoașterea valorilor morale și identificarea acestora pe baza unor definiții. Cu această ocazie elevii își vor fixa cunoștințele despre anumite trăsături morale și le vor complete în rebusul dat.

4. TIPUL RESURSEI: Learningapps este o platformă folosită pentru crearea de mici joculețe care pot fi folosite în consolidarea cunoștințelor prin exerciții la multe discipline. Este foarte atractivă pentru elevi întrucât aceștia pot executa sarcinile atât singuri, cât și în competiție cu alți colegi. La final pot vedea rezultatul.

5. NIVELUL: CLASELE PRIMARE

6. COMPETENȚĂ GENERALĂ: Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine și față de ceilalți

7.COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Identificarea unor trăsături morale și completarea corectă a rebusului

8. LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://learningapps.org/display?v=pndy1496n24>

The screenshot displays a web browser window with the LearningApps.org interface. The page title is 'Valorile mele'. The main content area shows a crossword puzzle grid. A pop-up window displays the question 'Întrebare 1 (vertical): Însușirea de a fi bun' and the solution 'Cuvântul soluție: B U N A T A T E'. The interface includes a search bar, navigation buttons, and a user profile for 'Iuliana Moraru'. The browser's address bar shows the URL 'learningapps.org/display?v=pndy1496n24'. The Windows taskbar at the bottom shows the date and time as 12.08.2024, 20:48.

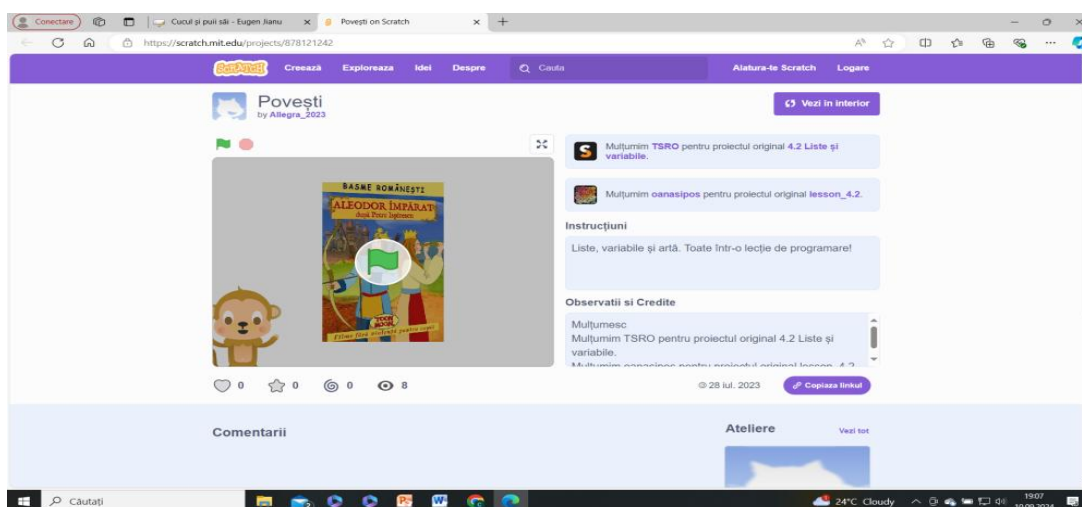
RESURSA DIGITALĂ NR 3

1. **TITLUL : ADEVĂRAT SAU FALS- LECTURĂ SUPLIMENTARĂ**
2. **PROPUNĂTOR: NOVAC MIRELA**
3. **DESCRIERE:** Jocul își propune identificarea informațiilor și mesajelor din lecturile citite.
4. **TIPUL RESURSEI:** JOC DIDACTIC
5. **NIVELUL :** clasa a II-a
6. **COMPETENȚĂ GENERALĂ:**
 - 1.Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
7. **COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:**
 - 1.1 Identificarea semnificației unui mesaj oral din texte accesibile variate
8. **LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:**

<https://view.genially.com/66a86d820e75e01016fa80d0/interactive-content-adevarat-sau-fals>

- 1.**TITLUL : Povești**
- 2.**PROPUNĂTOR: NOVAC MIRELA**
- 3.**DESCRIERE:** Jocul își propune asocierea imaginilor cu titlul poveștii ilustrate.
- 4.**TIPUL RESURSEI:** JOC DIDACTIC
- 5.**NIVELUL :** Clasa pregătitoare
- 6.**COMPETENȚĂ GENERALĂ:**
 - 1.Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
- 7.**COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:**
 - 1.1 Identificarea semnificației unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostite clar și rar
8. **LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:**

<https://scratch.mit.edu/projects/878121242>



RESURSA DIGITALĂ NR 4

1. TITLUL : MĂSURĂTOARE ȘI MĂSURI

2. PROPUNĂTOR: NOVAC MIRELA

3. DESCRIERE:

Jocul se adresează elevilor de clasa a II-a și reprezintă o modalitate plăcută de verificare a cunoștințelor despre unitățile de măsură.

4. TIPUL RESURSEI: JOC DIDACTIC

5. NIVELUL : Clasa a II-a

6. COMPETENȚĂ GENERALĂ:

6. Utilizarea unor etaloane convenționale pentru măsurare și estimări.

7. COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:

6.4. Identificarea și utilizarea unităților de măsură uzuale pentru lungime, capacitate, masă (metrul, centimetrul, litrul, mililitrul, kilogramul, gramul) și a unor instrumente adecvate

8. LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://wordwall.net/ro/resource/76130347>

The screenshot shows a digital game interface with a vertical list of colored buttons on the left: Litrul (blue), Metrul (red), Banii (orange), leul (green), Ceasul (purple), Minutul (dark blue), and Kilogramul (light green). To the right, there are seven text prompts, each followed by a text input field:

- Unitate de măsură de 60 de ori mai mică decât ora.
- Unitatea monetară din România.
- Unitatea principală de măsură pentru lungimi.
- Măsoară valoarea obiectelor.
- Unitatea principală pentru masa corpurilor.
- Un instrument pentru măsurarea timpului.
- Capacitatea vasului se află măsurând cantitatea de lichid care încape în el. Unitatea principală pentru capacitatea unui vas.

At the bottom of the interface, there is a navigation menu icon, a "Trimite răspunsurile" button, a speaker icon, and a "Partajează" button. Below the main content, it displays "MĂSURARE ȘI MĂSURI" by "Mnovac70" for "Clasa 2".

RESURSA DIGITALĂ NR 5

TITLUL: NECESITATEA DE A SPUNE ÎNTOTDEAUNA ADEVĂRUL

PROPUNĂTOR: *AMÎRZOEI ALIN-GABRIEL*

DESCRIERE: „Cursa de cai”. Această activitate își propune să ajute elevii să înțeleagă importanța adevărului în viața creștină, prin completarea unor citate biblice. Elevii vor reflecta asupra valorilor creștine legate de sinceritate și integritate, și vor învăța să aplice aceste principii în viața lor de zi cu zi. În acest joc, elevii vor participa la o cursă virtuală de cai. Elevii trebuie să citească fiecare citat și să aleagă răspunsul corect dintre opțiunile oferite. După ce alege răspunsul, calul va avansa dacă răspunsul este corect. Jocul continuă până când un cal va ajunge la linia de sosire. Jocul se poate juca singur sau cu alți colegi. Vor câștiga cursa cei care vor completa corect citatele biblice.

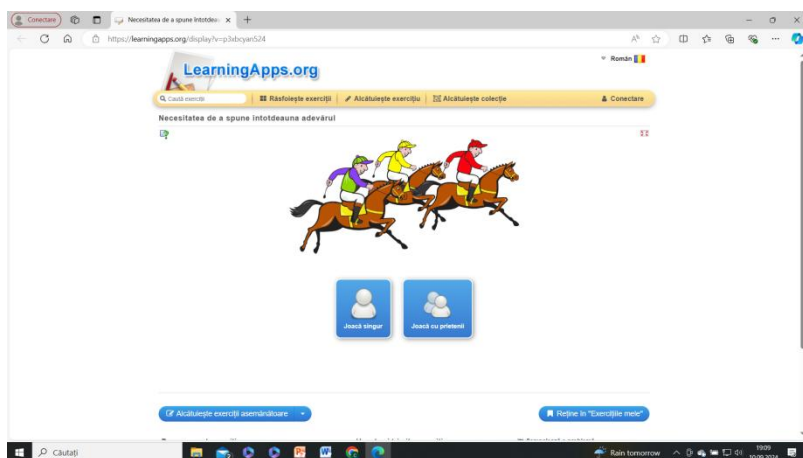
TIPUL RESURSEI: LearninApps.org este o resursă educațională online care permite utilizatorilor să creeze, să partajeze și să utilizeze aplicații interactive pentru învățare.

NIVELUL: Clasa a III-a

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Dezvoltarea capacității de a recunoaște și a valoriza adevărul ca o componentă esențială a vieții creștine, aplicând principiile biblice de sinceritate și integritate în viața de zi cu zi.

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Identificarea și aplicarea adevărului din citatele biblice în situații concrete de viață.

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ: [Necesitatea de a spune întotdeauna adevărul \(learningapps.org\)](https://learningapps.org/display/?p=34b6eyan524)



RESURSA DIGITALĂ NR 6

TITLUL: ASCULTAREA ȘI ÎMPLINIREA SFATURILOR BUNE

PROPUNĂTOR: *AMÎRZOAEI ALIN-GABRIEL*

DESCRIERE: „Jocul Milionarii”. Prin participarea la acest joc, elevii au oportunitatea de a- și verifica și îmbunătăți cunoștințele despre sfaturile bune, aplicând conceptele învățate într- un format interactiv și captivant. Jocul este organizat sub formă de quiz, cu întrebări multiple, fiecare având patru opțiuni de răspuns. Întrebările sunt concepute pentru a verifica cunoștințele elevilor despre importanța și aplicarea sfaturilor bune din perspectiva ortodoxă. Elevii aleg răspunsul pe care îl consideră corect din cele patru opțiuni disponibile pentru fiecare întrebare. Aceste opțiuni sunt formulate pentru a reflecta diferite aspecte ale lecției și pot include opțiuni corecte și incorecte. După ce elevii selectează un răspuns, jocul oferă feedback imediat. Fiecare răspuns corect le aduce elevilor puncte. Scorul total acumulat reflectă nivelul de înțelegere al lecției. Elevii pot vizualiza scorul final la sfârșitul jocului, oferindu-le o evaluare a performanței lor și a cunoștințelor acumulate.

TIPUL RESURSEI: Quiz Interactiv. Acest tip de resursă permite utilizatorilor să răspundă la întrebări multiple, să primească feedback simplu privind corectitudinea răspunsurilor și să obțină un scor bazat pe performanța lor în cadrul exercițiului.

NIVELUL: Clasa a III-a

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Dezvoltarea abilității de a înțelege și aplica sfaturile bune în luarea deciziilor zilnice, prin integrarea învățăturilor ortodoxe despre etică și moralitate.

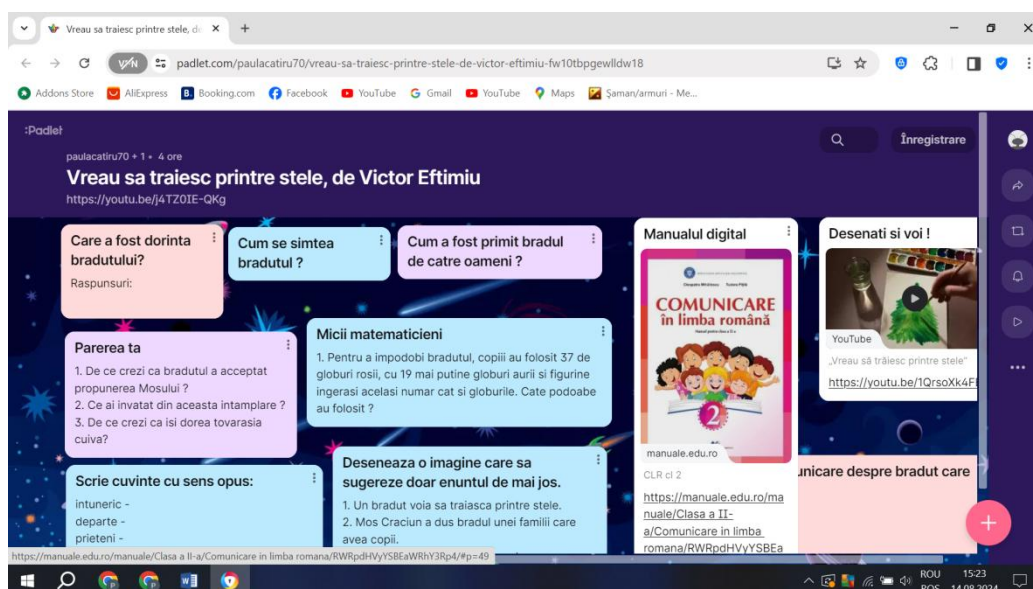
COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Capacitatea de a recunoaște și aplica principii ortodoxe de discernământ și judecată corectă în contextul luării de decizii, demonstrând înțelegerea și utilizarea sfaturilor bune.

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ: [Ascultarea și împlinirea sfaturilor bune \(learningapps.org\)](https://learningapps.org/display?v=p7bq7jx6224)



RESURSA DIGITALĂ NR 7

1. **TITLUL:** Realizarea unei „**Colecții de povești**” individuală sau comună (album cu desene realizate de elevi în urma citirii/ audierii textelor, însoțite de scurte prezentări scrise de mână sau la computer)
2. **PROPUNĂTOR:** *Catiru Paula*
3. **DESCRIERE: text suport:** Vreau sa trăiesc printre stele, de Victor Eftimiu (abordare integrată, învățarea prin colaborare)
4. **TIPUL RESURSEI:** Padlet este o aplicație online care permite utilizatorilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual (wall). Peretele este, de fapt, o pagină web unde utilizatorii publică scurte mesaje conținând text, imagini, clipuri video și / sau legături. Poate fi folosit pentru sesiuni de brainstorming, a posta adrese de Internet utile, cuvinte noi, termeni sau comentarii pe o temă dată. Colaboratorii pot fi invitați prin e-mail sau cu ajutorul URL-ului. Elevii vor completa panoul cu răspunsuri pentru cerințele propuse.
0. **NIVELUL:** Clasa a II-a
0. **COMPETENȚĂ GENERALĂ:** Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute
0. **COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:** Exprimarea în cuvinte proprii a mesajelor redade pe suport vizual sau auditiv, manifestând interes pentru lucrul cu cartea.
0. **LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:**
<https://padlet.com/paulacatiru70/vreau-sa-traiesc-printre-stele-de-victor-eftimiu-fw10tbpgewlldw18>



RESURSA DIGITALĂ NR 8

1. TITLUL: ALCĂTUIM PROPOZIȚII

2. PROPUNĂTOR: *CATIRU PAULA*

3. DESCRIERE: Formularea de enunțuri după ilustrații sau folosind cuvinte date.

4. TIPUL RESURSEI: **Wordwall** - o platformă educațională care permite profesorilor să creeze o varietate de activități interactive, cum ar fi puzzle-uri, jocuri, flashcard-uri, activități de tip trivia și multe altele.

5. NIVELUL: **Clasa a II-a**

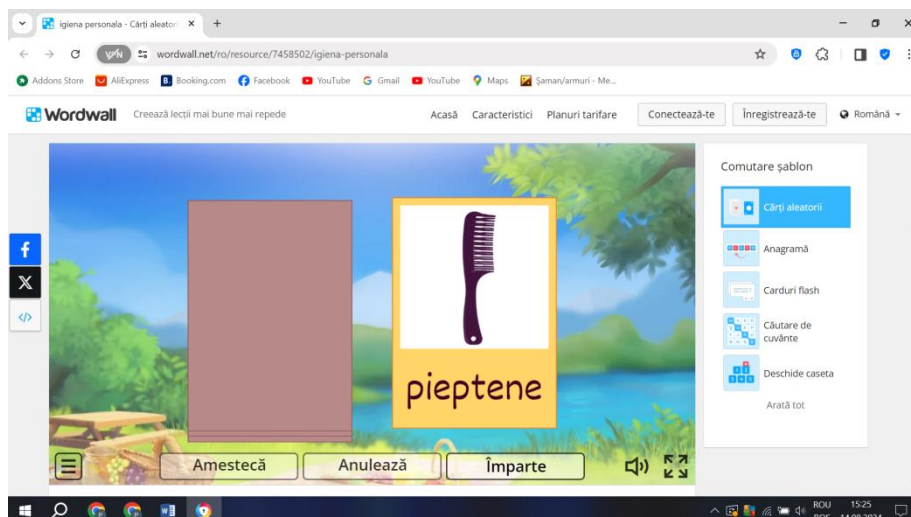
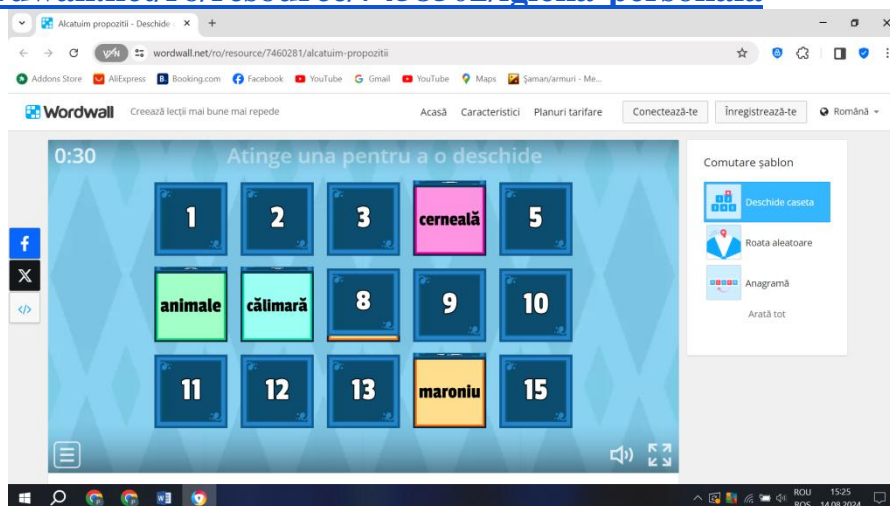
6. COMPETENȚĂ GENERALĂ: Exprimarea de mesaje orale în diverse situații de comunicare

7. COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: . Formularea unor enunțuri proprii în situații concrete de comunicare

8. LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://wordwall.net/ro/resource/7460281/alcatuim-propozitii>

<https://wordwall.net/ro/resource/7458502/igiena-personala>



RESURSA DIGITALĂ NR 9

1. TITLUL:

Atelier de Creație Digitală: "Povestea mea animată"

2. PROPUNĂTOR: Prof. înv. primar *Lupu Corina*

3. DESCRIEREA ACTIVITĂȚII:

1. Introducere în povestirea vizuală:

- Discuție introductivă despre structura unei povești (personaje, acțiuni, deznodământ).
- Prezentarea posibilităților oferite de Wordwall și Prezi pentru crearea de povești animate.

2. Crearea scenariului:

- Elevii își vor concepe propriile povești scurte și vor crea schițe ale personajelor.
- Folosind Wordwall, vor dezvolta jocuri sau activități interactive care reflectă tema poveștii lor.

3. Realizarea poveștii animate în Prezi:

- Elevii vor crea prezentarea poveștii lor utilizând Prezi, introducând elementele vizuale create anterior.
- Vor integra activitățile din Wordwall în prezentare pentru a face povestea mai interactivă.

4. Prezentarea proiectelor:

- Fiecare echipă de elevi își va prezenta povestea animată colegilor și părinților folosind Prezi. Publicul va participa la activitățile interactive create în Wordwall, contribuind la poveste.

4.TIPUL RESURSEI:

- **Wordwall** pentru crearea de jocuri și activități interactive legate de poveste.
- **Prezi** pentru crearea și prezentarea poveștilor animate într-un format vizual captivant.

5. NIVELUL:

Elevi din clasele a III-a și a IV-a

6. COMPETENȚĂ GENERALĂ: dezvoltarea capacității de realizare a unei povești animate utilizând Wordwall și Prezi.

7. COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ: manifestarea interesului pentru scrierea creativă, dezvoltarea capacității de implicare în toate etapele proiectului.

8. LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://prezi.com/view/C48aZb2oeN2GS8erPsLS/>

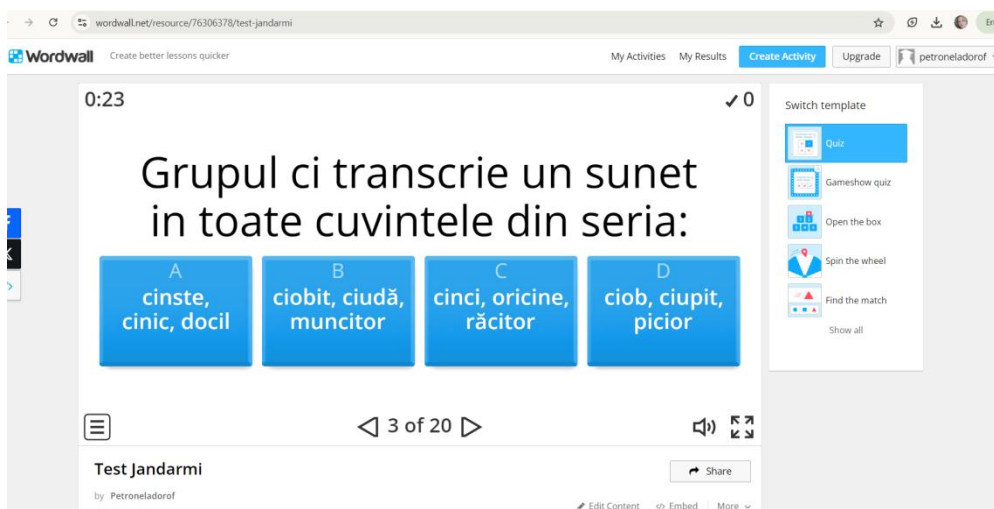
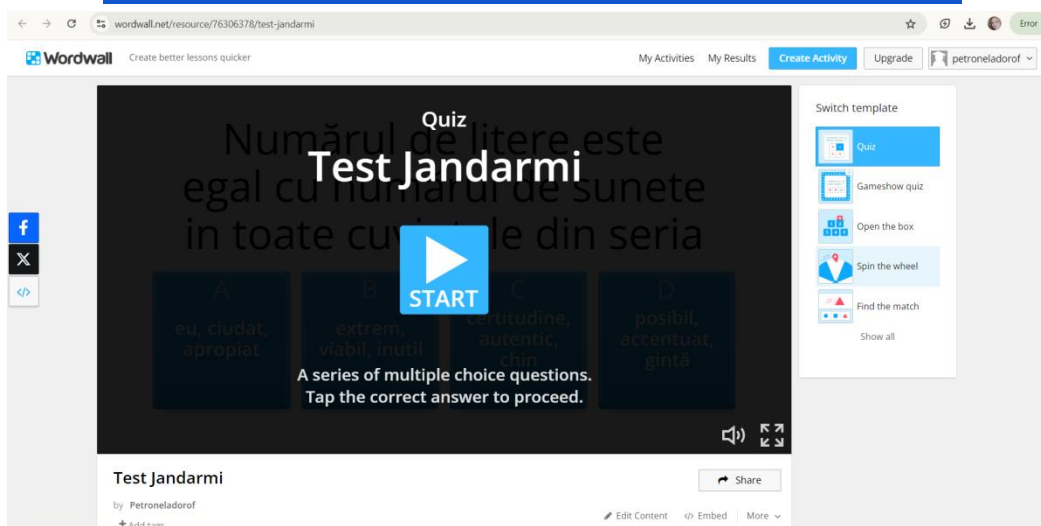
<https://wordwall.net/resource/76409890>

<https://wordwall.net/resource/76410002>

RESURSA DIGITALĂ NR 10

1. **TITLUL: TEST VIITORI JANDARMI**
2. **PROPUNĂTOR: prof Petronela Doroftei**
3. **DESCRIERE:** Viitorii elevi de la Jandarmerie trebuie să aleagă răspunsul corect la unele întrebări grilă din gramatica lb române
4. **TIPUL RESURSEI:** chestionar
5. **NIVELUL:** liceal
6. **COMPETENȚĂ GENERALĂ:** Receptarea de mesaje scrise
7. **COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:** Receptarea unor mesaje scrise
8. **LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:**

<https://wordwall.net/resource/76306378/test-jandarmi>



RESURSA DIGITALĂ NR 11

A. Titlul: Grecii și galii

Propunător: *Edu Liliana*

Descriere: Resursa RED poate fi utilizată în partea de verificare a cunoștințelor, dar și individual, de către elevi, pentru consolidarea cunoștințelor.

Răspunsurile corecte sunt marcate cu V, iar cele greșite cu X.

Tipul resursei: Wordwall

Nivelul: clasa a IV-a

Competența generală: Explorarea surselor relevante pentru a înțelege fapte și evenimente din trecut și din prezent

Competența specifică: 3.2. Utilizarea corectă a termenilor istorici accesibili în situații de comunicare orală și scrisă

Legătura web către resursă:

<https://wordwall.net/ro/resource/38181082/grecii-%c8%99i-galii>



RESURSA DIGITALĂ NR 12

B. Titlul: Grupuri de litere

Propunător: *Edu Liliana*

Descriere: Resursa educațională deschisă este un joc creat pentru consolidarea scrierii și citirii corecte a grupurilor de litere/sunete învățate.

O activitate în completare: să creeze o poveste, frontal, în care personajele să fie elementele identificate în joc.

Se pot găsi nume amuzante, care să conțină sunete/grupuri de litere.

Tipul resursei: Learning Apps

Nivelul: clasa I

Competența generală: Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute

Competența specifică: Identificarea unor sunete, silabe, cuvinte în enunțuri rostite cu claritate

Legătura web către resursă: <https://learningapps.org/36468604>



RESURSA DIGITALĂ NR 13

TITLUL

”Cucul și puii săi” de Eugen Jianu

PROPUNĂTOR:

Prof. înv. primar **BOBOC LAURA ELENA**
Școala Gimnazială ”Iordache Cantacuzino” Pașcani

DESCRIERE:

Rezolvarea corectă a unui rebus referitor la textul “Cucul și puii săi” și descoperirea pe verticala A-B unde răsună cântecul cucului, primăvara.

TIPUL RESURSEI:

Activități și jocuri educative

NIVELUL

Clasa a III-a – *LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ*

COMPETENȚĂ GENERALĂ

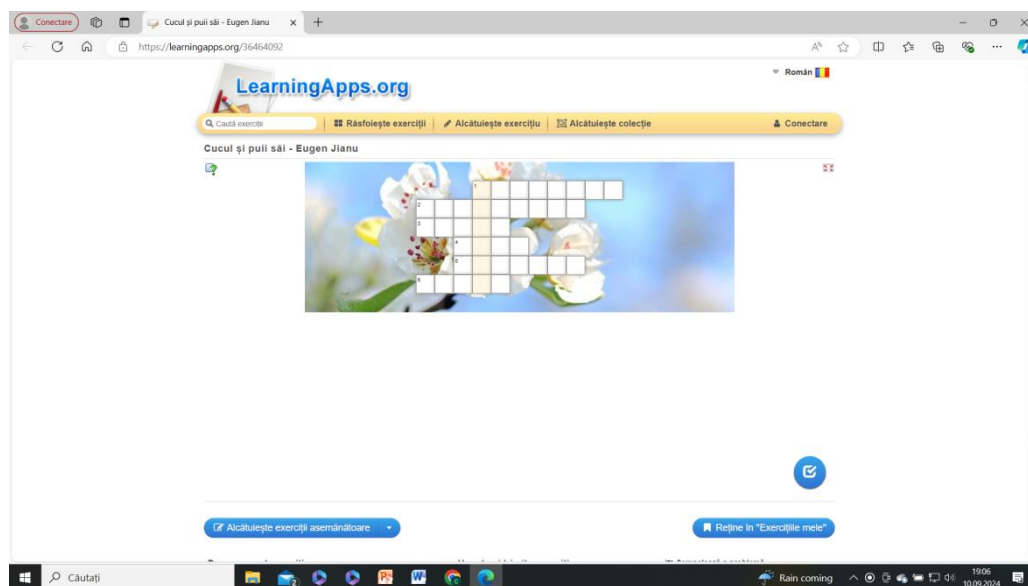
Receptarea de mesaje scrise în diverse contexte de comunicare

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:

Extragerea unor informații de detaliu din texte informative sau literare

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ

[Cucul și puii săi - Eugen Jianu \(learningapps.org\)](https://learningapps.org/36464092)



RESURSA DIGITALĂ NR 14

TITLUL

FORMAREA VOIEVODATULUI TRANSILVANIA

PROPUNĂTOR

Prof. înv. primar *BOBOC LAURA ELENA*

Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani

DESCRIERE

Formarea Voievodatului Transilvania, a luptelor și a domnitorilor care au contribuit la înfăptuirea acestuia.

TIPUL RESURSEI:

prezentări

NIVELUL

Clasa a IV-a - *ISTORIE*

COMPETENȚĂ GENERALĂ

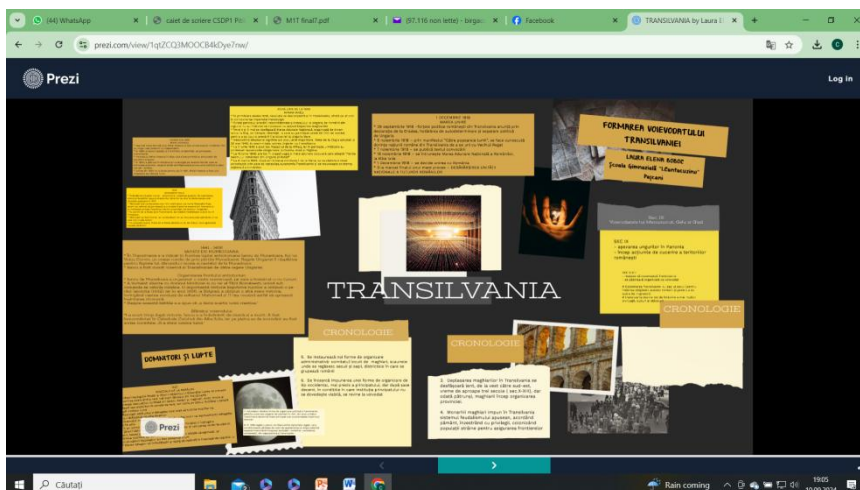
Explorarea surselor relevante pentru a înțelege fapte și evenimente din trecut și din prezent

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR

Identificarea de surse istorice utilizând o varietate de instrumente, inclusiv tehnologiile de informare și comunicare

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ

<https://prezi.com/view/1qtZCQ3MOOCB4kDye7nw/>



RESURSA DIGITALĂ NR 15

1. TITLUL: Ghici unde locuiesc?

2. PROPUNĂTOR: *Chiorbeja Alina Cătălina*

3. DESCRIERE: „Ghici unde locuiesc?” este o activitate ce are în vedere descoperirea și însușirea principalelor unități de relief.

4. TIPUL RESURSEI: platformă web este o resursă educațională online care permite descoperirea unităților majore de relief

5. NIVELUL: clasa a IV-a

6. COMPETENȚĂ GENERALĂ: Dezvoltarea interesului pentru cunoașterea orizontului local, a țării și a lumii contemporane

7. COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Dezvoltarea curiozității de cunoaștere a unităților geografice caracteristice orizontului local, a țării și a lumii contemporane

8. LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

https://geogra.ro/ro/jocuri-geografice/romania/subunitati-de-relief/?srsltid=AfmBOoqPBHTa3KKrAgCQA9Fuou1qRvVnkQBJ-J2ENHj7veZAmTtCOX_Q

QR - CODE



RESURSA DIGITALĂ NR 16

1. TITLUL: Înmulțirea învățăm!

2. PROPUNĂTOR: *Chiorbeja Alina Cătălina*

3. DESCRIERE: „Înmulțirea învățăm!” este o activitate ce permite însușirea înmulțirii pe baza unui joc de tipul întrebare-răspuns.

4. TIPUL RESURSEI: Quizlet este o resursă educațională online care permite însușirea cu ușurință a înmulțirii

5. NIVELUL: clasa a II-a

6. COMPETENȚĂ GENERALĂ: Utilizarea numerelor în calcule elementare

7. COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Efectuarea de înmulțiri

8. LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ: <https://quizlet.com/>


QR – CODE



RESURSA DIGITALĂ NR 17

TITLUL: **Ortografele s-a/sa, sau/s-au**

PROPUNĂTOR *Coșan Rodica*

DESCRIERE: Resursa educațională deschisă este un joc creat pentru antrenamentul sau exersarea ortogramelor s-a/sa, sau/s-au. 16 propoziții apar pe rând, iar elevul trebuie să selecteze ortograma potrivită. Răspunsul corect înseamnă  , iar răspunsul greșit



TIPUL RESURSEI: Learningapps.org

NIVELUL Clasa a II-a, mediu

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Redactarea unor mesaje simple, cu respectarea convențiilor de bază - scrierea cuvintelor prin completare

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://learningapps.org/watch?v=pfmk1u93a24>



RESURSA DIGITALĂ NR 18

TITLUL: **TERMINOLOGIE. RECAPITULARE**

PROPUNĂTOR *Coșan Rodica*

DESCRIERE: Resursa RED apare sub 4 forme: POTRIVEȘTE, GĂSEȘTE PERECHEA, CHESTIONAR, CHESTIONAR CONCURS. Răspunsurile corecte sunt marcate cu **V**, iar răspunsurile greșite cu **X**. Elevii participanți pot nota numele și la finalul activității pot vedea **CLASAMENTUL**.

TIPUL RESURSEI: Wordwall

NIVELUL Clasa a II-a, mediu

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Utilizarea numerelor în calcule elementare
COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, termenii unei sume, diferență, rest, descăzut, scăzător, produs, factorii unui produs, cât, deîmpărțit, împărțitor, $<$, $>$, $=$, $+$, $-$, \cdot , $:$) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme.

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://wordwall.net/ro/resource/76441526>



RESURSA DIGITALĂ NR 19

TITLUL :UNIVERSUL CUVINTELOR

PROPUNĂTOR:*COJOCARU ADRIANA SIMONA*

DESCRIERE:

Elevii vor avea de ordonat logic cuvinte pentru a obține propoziții. Cuvintele vor fi scrise pe diverse planete. După ordonare, acestea vor forma Sistemul Solar. (Anexă 2).

TIPUL RESURSEI: POWER POINT

NIVELUL:clasa a IIa

COMPETENȚĂ GENERALĂ:

3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute
4. Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

1. COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:

- 3.2. Identificarea mesajului unui text în care se relatează întâmplări, fenomene din universul cunoscut;
- 4.1. Scrierea unor mesaje, în diverse contexte de comunicare;
- 4.2. Redactarea unor mesaje simple, cu respectarea convențiilor de bază

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:



RESURSA DIGITALĂ NR 20

Titlul: Medii de viață. Ținuturile polare (Suport vizual)

Autor: *MANTALI MIRELA*

Descriere:

Resursa propusă sprijină elevii în cunoașterea condițiilor specifice de viață de la poli. În afară de imagini 3D și filme scurte, la final conține un test prin care se poate realiza (auto)evaluarea.

Tipul resursei: Suport vizual

Nivelul: Clasa a II-a

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Competență generală: 3. Identificarea unor fenomene/ relații/ regularități /structuri din mediul apropiat

Competența specifică vizată prioritar: 3.2. . Manifestarea grijii pentru comportarea corectă în relație cu mediul natural și social

Legătura web către resursă:

<https://app.nearpod.com/?pin=97D34F5796624D52B8CC7E14987D163>

1-

\

RESURSA DIGITALĂ NR 21

Titlu: *Ninsoarea din vis*, de Eric Carle – *înțelegerea textului*

Autor: *MANTALI MIRELA*

Descriere:

Resursa propusă vine în sprijinul elevilor de clasa I cu o serie de exerciții interactive, sub formă de joc, menite să dezvolte capacitatea de înțelegere a textului citit/ audiat, precum și ariile de conștientizare fonologică și fonemică, decodare și fonetică.

Linkul pentru elevi: <https://learningapps.org/watch?v=p1dob32ea22>

Tipul resursei: Suită de activități

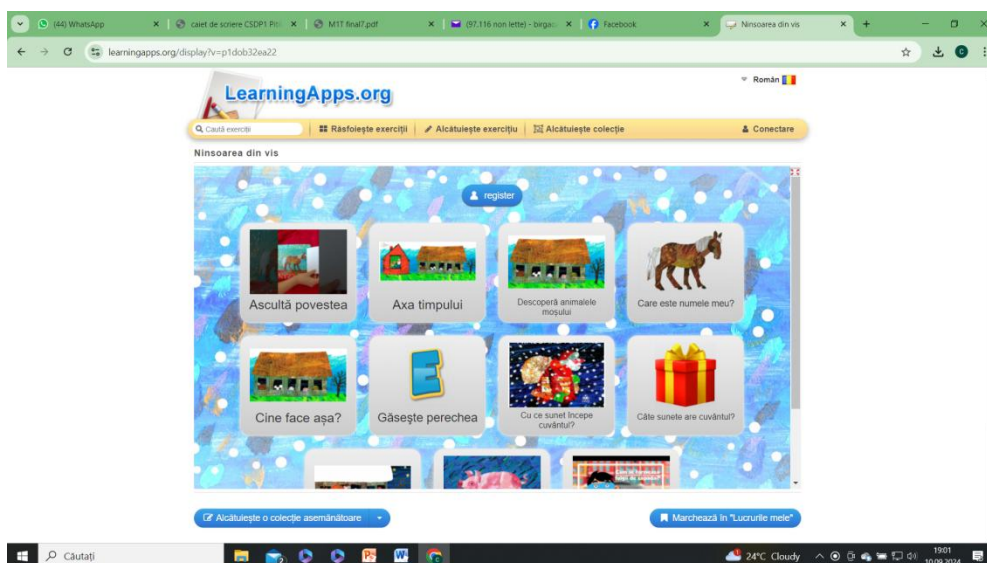
Nivelul: Clasa I

Disciplina: Comunicare în limba română

Competență generală: 3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute

Competența specifică vizată prioritar: 3.2.. Identificarea mesajului unui scurt text care prezintă întâmplări, fenomene, evenimente familiare

Legătura web către resursă: <https://learningapps.org/display?v=p1dob32ea22>



RESURSA DIGITALĂ NR 22

TITLUL: Gradele de comparație

PROPUNĂTOR: prof **UNGUREANU ROXANA**

DESCRIERE: Elevii trebuie să aleagă forma corectă a adjectivului pentru a completa propoziții.

TIPUL RESURSEI: Chestionar

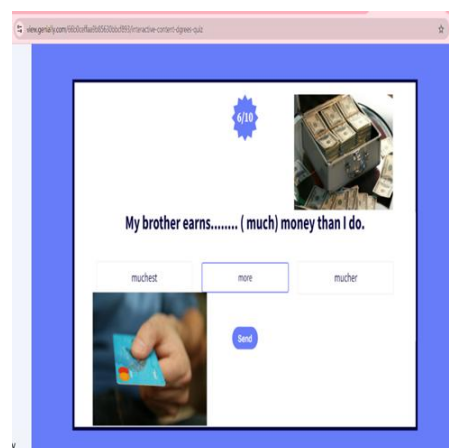
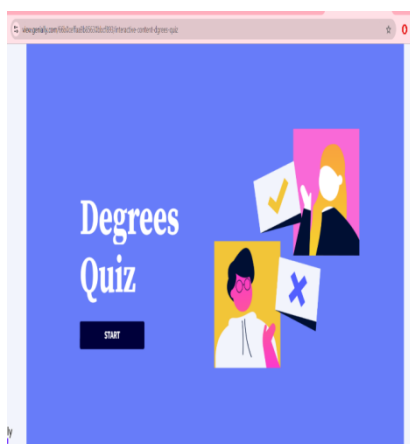
NIVELUL: clasa a VIa

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Receptarea de mesaje scrise in diverse situații de comunicare

COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Exprimarea de mesaje orale liber

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://view.genially.com/66b0ceffaa9b85630bbcf893/interactive-content-dgrees-quiz>



RESURSA DIGITALĂ NR 23

TITLUL: IDIOMS

PROPUNĂTOR: prof **UNGUREANU ROXANA**

DESCRIERE: Elevii trebuie să conceapă mesaje/ propoziții cu expresiile (IDIOMS) primite

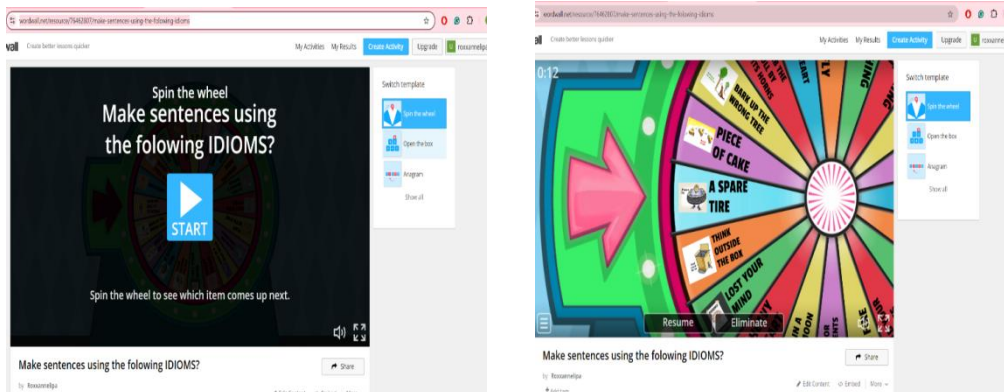
TIPUL RESURSEI: Suport vizual

NIVELUL: clasa a VIIIa

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Exprimarea orală în diverse situații de comunicare

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Exprimarea de mesaje orale
LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://wordwall.net/resource/76462807/make-sentences-using-the-folowing-idioms>



RESURSA DIGITALĂ NR 24

TITLUL: Sarea în bucate, după Petre Ispirescu

PROPUNĂTOR: *Vărgă- Coneac Gabriela Raluca*

DESCRIERE:

În cadrul orelor de Comunicare în limba română elevii au studiat textul „Sarea în bucate” după Petre Ispirescu. Pentru a realiza consolidarea cunoștințelor, am creat un chestionar cu ajutorul Google Forms care urmărește evaluarea nivelului de înțelegere a textului, a unor cunoștințe de construcția comunicării, cât și a unor deprinderi de calcul matematic. Suplimentar, la finalul testului, elevii au vizionat un videoclip realizat cu platforma LOOM despre regulile de bună purtare la un spectacol. (Pentru că elevilor le plac continuările poveștilor, le-am propus acestora să își închipuie cum a fost la nunta fetei de împărat)

TIPUL RESURSEI: RED

NIVELUL: clasa întâi

COMPETENȚĂ GENERALĂ:

Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:

Exprimarea interesului pentru lectura unor texte simple, susținute de suport imagistic

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

- <https://forms.gle/tz4vXTQ56AqoZQJK9>

<https://www.loom.com/share/da84f1bc75064e6b961de6416da3cc08?sid=dac96eae-12a0-497a-b824-eee55a199e03>

RESURSA DIGITALĂ NR 25

TITLUL: Probleme care se rezolvă cu mai mult de două operații

PROPUNĂTOR: Vărgă- Coneac Gabriela Raluca

DESCRIERE:

Prin intermediul unui videoclip realizat cu ajutorul platformei LOOM, le-am prezentat elevilor un model de rezolvarea unei probleme care se rezolvă cu mai mult de două operații.

TIPUL RESURSEI: RED

NIVELUL: clasa întâi

COMPETENȚĂ GENERALĂ:

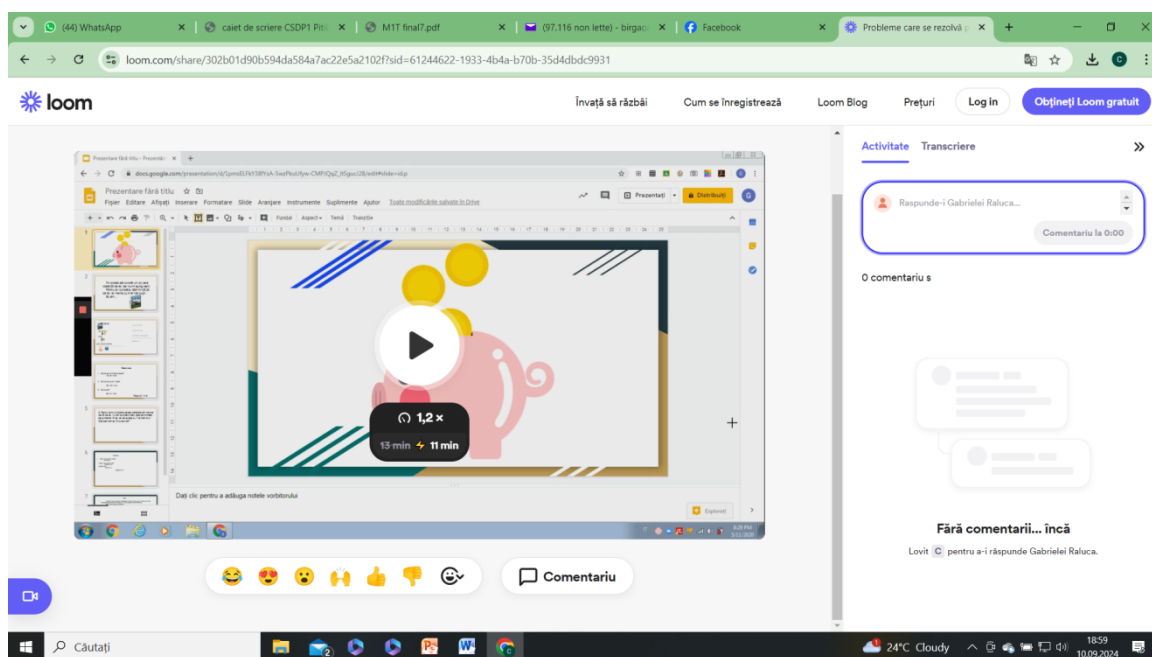
Identificarea unor fenomene/relații/ regularități/structuri din mediul apropiat

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:

Rezolvarea de probleme prin observarea unor regularități din mediul apropiat **LEGĂTURA**

WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://www.loom.com/share/302b01d90b594da584a7ac22e5a2102f?sid=61244622-1933-4b4a-b70b-35d4dbdc9931>



RESURSA DIGITALĂ NR 26

TITLUL : Pădăria-File din cartea naturii

PROPUNĂTOR: TANASE MIHAELA DRAGA

DESCRIERE : Activitatea își propune verificarea cunoștințelor elevilor despre conținutul textului narativ ” Pădăria” după Ion Agârbiceanu.

TIPUL RESURSEI: JOC DIDACTIC

NIVELUL : clasa a IV-a

COMPETENȚĂ GENERALĂ:

3.Receptarea de mesaje scrise în diverse contexte de comunicare

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:

Extragerea dintr-un text a unor elemente semnificative pentru a susține o opinie referitoare la mesajul citit

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://wordwall.net/resource/76565779>

0:05

Spin It

Pădăria- File din cartea naturii , după Ion Agârbiceanu

© Tanase33

Distribuie

Edițiți conținutul | Mai mult

RESURSA DIGITALĂ NR 27

TITLUL: Emoțiile

PROPUNĂTOR: prof **IACOB OTILIA MIHAELA**

DESCRIERE: Elevii trebuie să aleagă răspundă la o serie de întrebări legate de emoții, ca exercițiu de consolidare a lecției

TIPUL RESURSEI: Chestionar

NIVELUL: clasa a Va

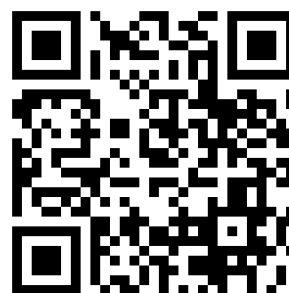
COMPETENȚĂ GENERALĂ: Receptarea de mesaje orale in diverse situații de comunicare

COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ

PRIORITAR: Exprimarea de mesaje orale

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://wordwall.net/resource/78905517/emotiile>



liber

RESURSA DIGITALĂ NR 28

TITLUL: Jocuri de mișcare

PROPUNĂTOR: prof **IACOB OTILIA MIHAELA**

DESCRIERE: Elevii trebuie să urmeze instrucțiunile din prezentare pentru a dezvolta diverse parti ale corpului si pentru a avea un stil de viata sanatos

TIPUL RESURSEI: prezentări/ cursuri

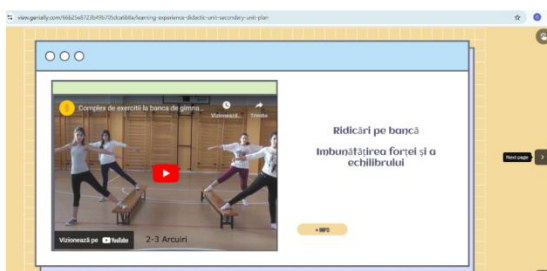
NIVELUL: clasa a VIIa

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Exprimarea orală în diverse situații de comunicare

COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Exprimarea prin mișcare

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://view.genially.com/66b25e8723b49b705dca6b8e/learning-experience-didactic-unit-secondary-unit-plan>



RESURSA DIGITALĂ NR 29

TITLUL: „Personajul literar - cel mai bun prieten”

PROPUNĂTOR: PENU IULIANA-IOANA

DESCRIERE: o resursă deschisă pentru profesori, un proiect de lecție construit în Padlet, care propune pentru fiecare secvență cel puțin o aplicație pentru interacțiunea cu copiii: Mentimeter, GoogleDoc, Prezi, GoogleForms, Classroom, în vederea realizării portretului literar și artistic al celui mai bun prieten, pornind de la realizarea caracterizării personajului literar.

TIPUL RESURSEI: resursă educațională deschisă

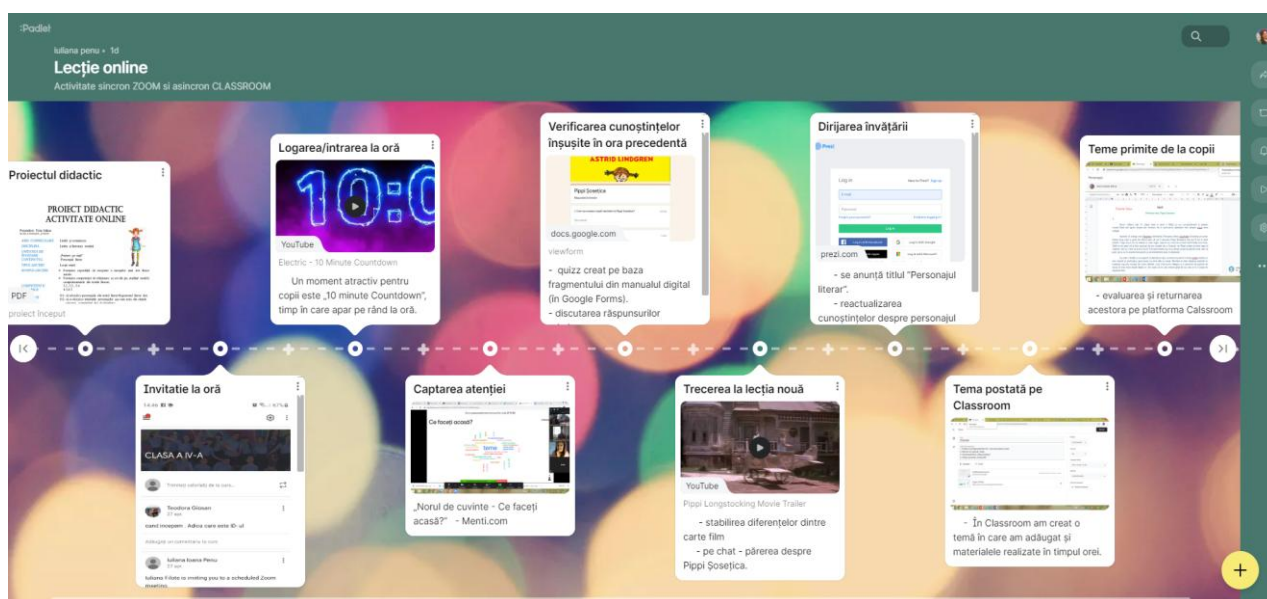
NIVELUL: clasa a IV-a

COMPETENȚĂ GENERALĂ: 4. Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: 4.3. Redactarea unei descrieri tip portret pe baza unui plan simplu

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://padlet.com/iulianapenu2/lec-ie-online-mpwlxkypibynl5s2>



RESURSA DIGITALĂ NR 30

1. TITLUL: Marile unitati geografice ale României – Delta Dunării- Pădurea Caraorman

2. PROPUNĂTOR: *PENU IULIANA-IOANA*

3. DESCRIERE: Aplicația ThingLink oferă suportul pe care se pot realiza proiecte în echipă. Copiii selectează informații, fotografiile, videoclipuri și le pot adăuga într-o prezentare originală.

4. TIPUL RESURSEI: resursă deschisă

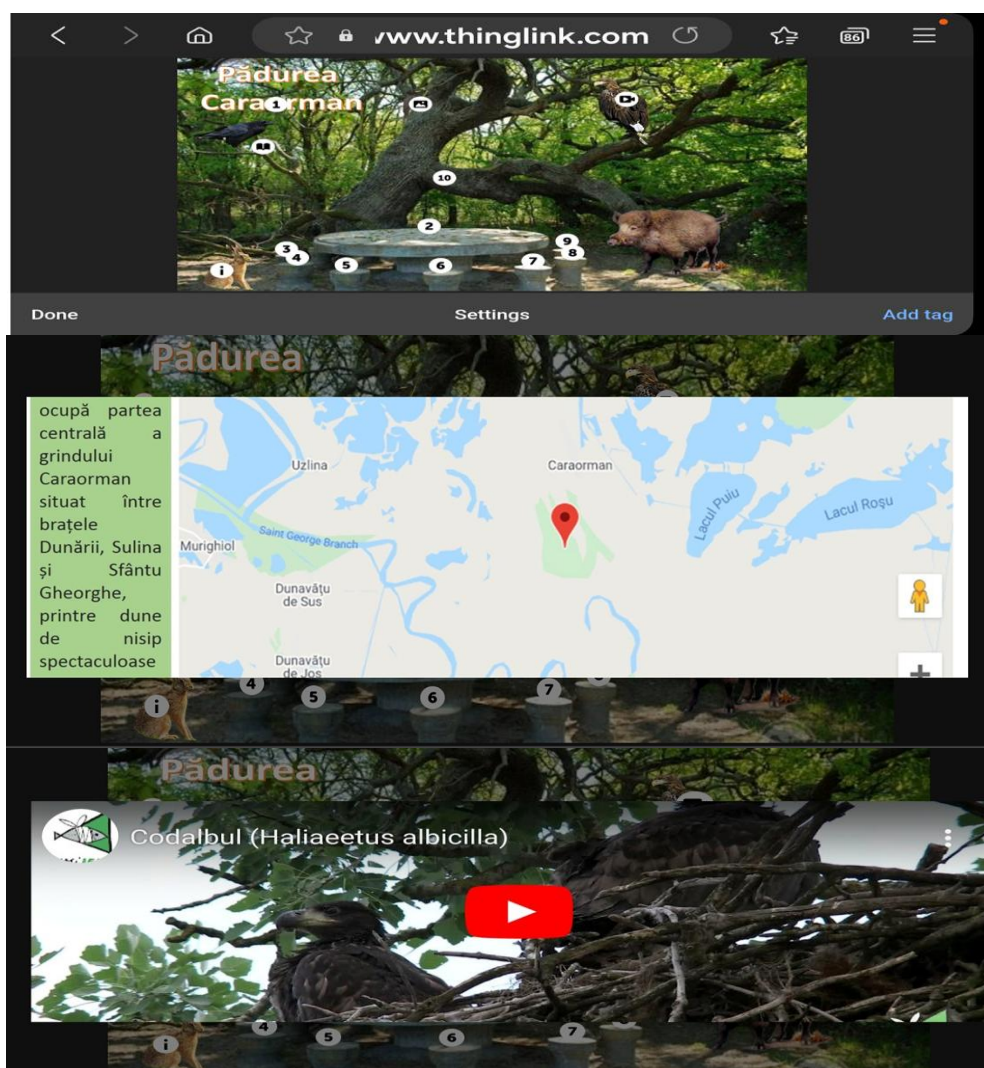
5. NIVELUL: clasa a IV-a

6. COMPETENȚĂ GENERALĂ: 2. Utilizarea elementelor semnificative din matematică, științele naturii și disciplinele sociale, în înțelegerea realității înconjurătoare (programa Geografie, clasa a IV-a)

7. COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: 2.2. Aplicarea unor elemente și cunoștințe dobândite la alte discipline în descrierea și explicarea realității înconjurătoare

8. LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://www.thinglink.com/scene/1414293667832659969>



RESURSA DIGITALĂ NR 31

TITLUL: Simbolurile României

PROPUNĂTOR: prof NOVAC DANIELA

DESCRIERE: Elevii primesc definiții, și potrivit acestora trebuie să completeze cu cuvintele corespunzătoare în spațiile corespunzătoare

TIPUL RESURSEI: rebus

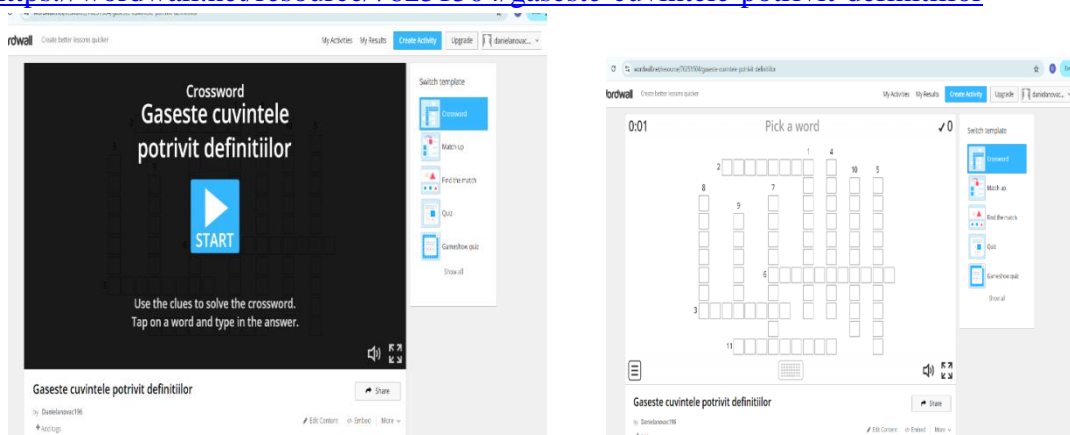
NIVELUL: clasa a VIIa

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Receptarea unui mesaj oral

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: receptarea unui mesaj oral în anumite situații date

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://wordwall.net/resource/76251504/gaseste-cuvintele-potrivit-definitior>



RESURSA DIGITALĂ NR 32

TITLUL: Drepturile copilului

PROPUNĂTOR: prof NOVAC DANIELA

DESCRIERE: Elevii trebuie să asocieze unele situații cu dreptul corespunzător

TIPUL RESURSEI: chestionar

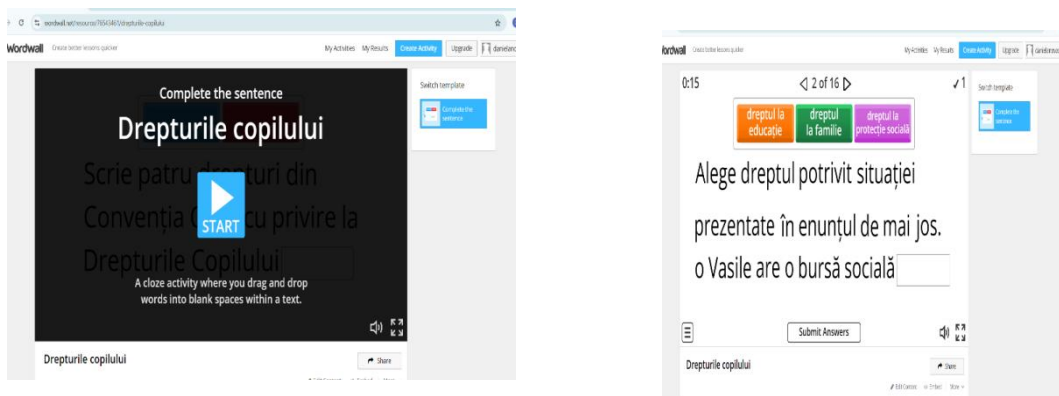
NIVELUL: clasa a Va

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Receptarea unui mesaj scris

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Receptarea unui mesaj scris în anumite situații

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ

<https://wordwall.net/resource/76543461/drepturile-copilului>



RESURSA DIGITALĂ NR 33

TITLUL: Textul literar

PROPUNĂTOR: *Iftimia Cristina*

DESCRIERE: „ Deschide caseta”. Această activitate își propune să urmărească nivelul de creativitate al elevilor. Acestia au de ales câte o caseta, în care vor găsi un grup de cuvinte. Cu aceste cuvinte elevii vor fi nevoiți să alcătuiască un text.

TIPUL RESURSEI: Wordwall este o resursă educațională online, ce permite cadrelor didactice să realizeze aplicații interactive pentru învățare.

NIVELUL: Clasa a II -a

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

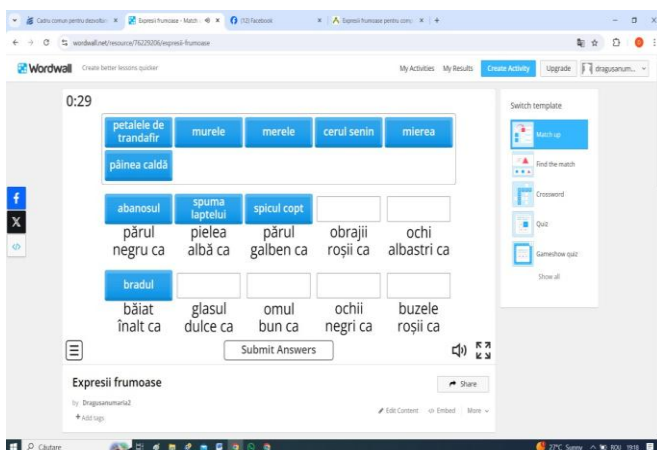
COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Exprimarea expresivă a ideilor în contexte familiare manifestând interes și încredere în sine

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ: <https://wordwall.net/ro/resource/76241960/text-deschide-caseta>



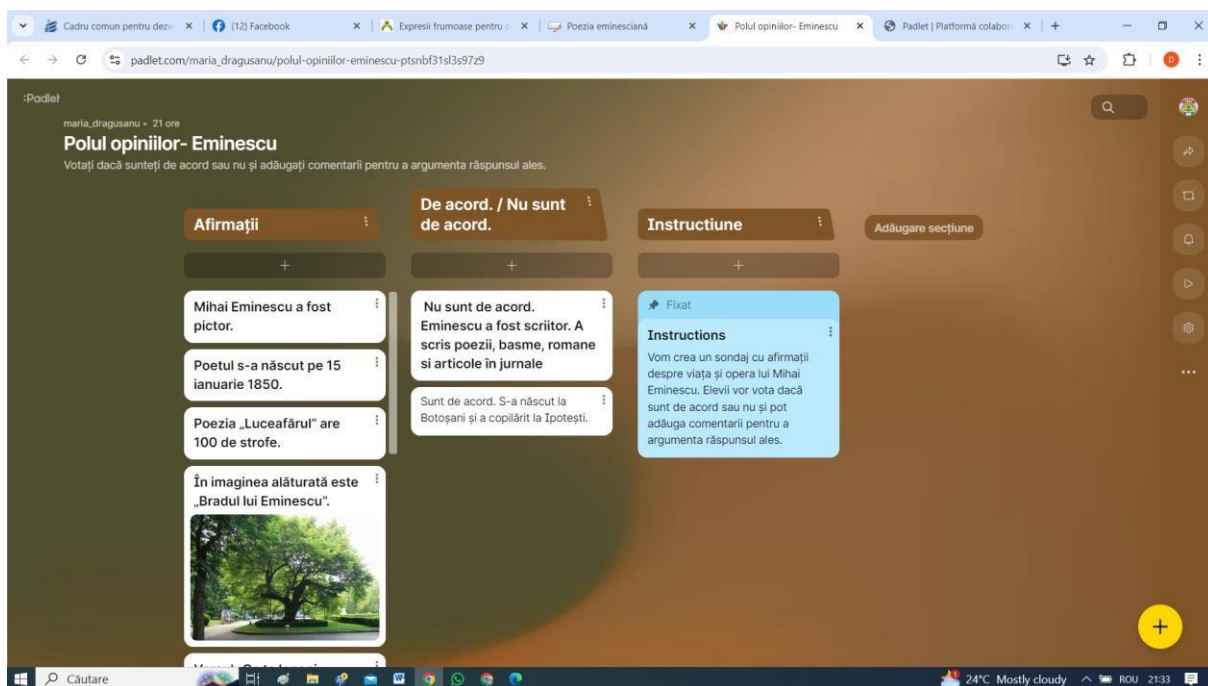
RESURSA DIGITALĂ NR 34

1. **TITLUL:** „Expresii frumoase”
2. **PROPUNĂTOR:** *Drăgușanu Maria*
3. **DESCRIERE:** Aceasta resursă i-a pus pe elevi în situația să asocieze cuvinte pentru a realiza expresii frumoase. Expresiile obținute au fost folosite, ca material suport în alcătuirea de enunțuri despre personaje întâlnite în creațiile literare.
4. **TIPUL RESURSEI:** Wordwall este o resursă educațională online ce facilitează crearea de activități interactive și captivante pentru procesul de învățare. Personalizarea învățării, motivarea elevilor, evaluarea și monitorizarea progresului, accesibilitatea și flexibilitatea, împărtășirea resurselor educaționale sunt beneficiile acestei platforme.
5. **NIVELUL:** primar
6. **COMPETENȚĂ GENERALĂ:** Receptarea de mesaje orale în diverse contexte de comunicare
7. **COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:** Deducerea sensului unui cuvânt prin raportare la mesajul audiat în contexte de comunicare familiare
8. **LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:**
<https://wordwall.net/resource/76229206/expresii-frumoase>



RESURSA DIGITALĂ NR 35

1. **TITLUL:** „Polul opiniilor- Eminescu”
2. **PROPUNĂTOR:** *Drăgușanu Maria*
3. **DESCRIERE:** Prin această activitate am urmărit să verific dacă elevii au reținut câteva informații despre viața poetului Mihai Eminescu, dar și să-și exprime opinia despre afirmațiile expuse.
4. **TIPUL RESURSEI:** Padlet este o aplicație colaborativă pentru uz didactic care permite elaborarea de materiale, prezentarea rezultatelor unui proiect de echipă, o evaluarea elevilor într-o manieră eficientă, creativă și mai ales motivantă. Produsul poate fi realizat individual, de către profesor, sau atribuit ca temă cu realizare individuală sau de echipă, deci setările de partajare pot fi alese în conformitate cu obiectivul propus.
5. **NIVELUL:** primar
6. **COMPETENȚĂ GENERALĂ:** Receptarea de mesaje scrise în diverse contexte de comunicare
7. **COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITYAR:** Extragerea unor informații de detaliu din texte informative sau literare
8. **LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:**
https://padlet.com/maria_dragusanu/polul-opiniilor-eminescu-ptsnbf31sl3s97z9



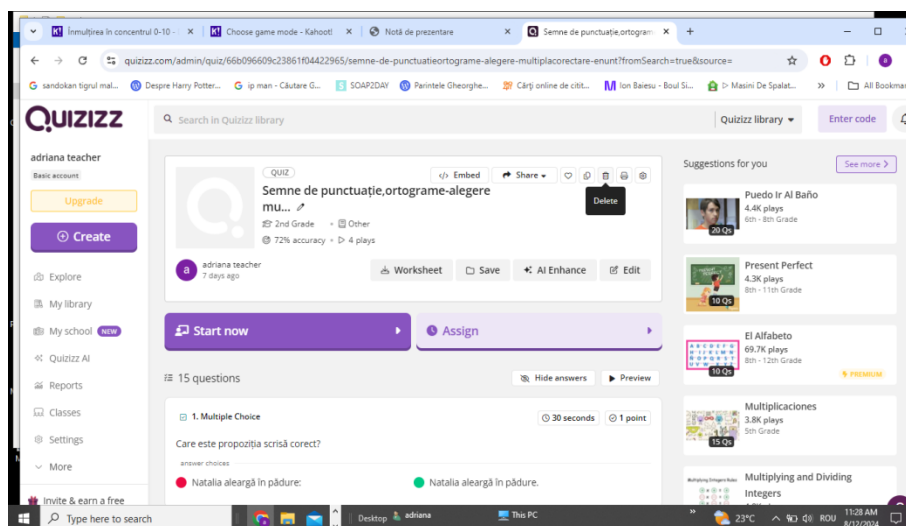
The screenshot shows a Padlet board interface in a web browser. The board is titled "Polul opiniilor- Eminescu" and is set to "Votați dacă sunteți de acord sau nu și adăugați comentarii pentru a argumenta răspunsul ales." The board is organized into three main sections: "Afirmații", "De acord. / Nu sunt de acord.", and "Instrucțiune".

- Afirmații:** Contains four items:
 - Mihai Eminescu a fost pictor.
 - Poetul s-a născut pe 15 ianuarie 1850.
 - Poezia „Luceafărul” are 100 de strofe.
 - În imaginea alăturată este „Bradul lui Eminescu”. Below this text is a photograph of a large, leafy tree in a park-like setting.
- De acord. / Nu sunt de acord.:** Contains two items:
 - Nu sunt de acord. Eminescu a fost scriitor. A scris poezii, basme, romane și articole în jurnale
 - Sunt de acord. S-a născut la Botoșani și a copilărit la Ipotești.
- Instrucțiune:** Contains one item:
 - Instructions:** Vom crea un sondaj cu afirmații despre viața și opera lui Mihai Eminescu. Elevii vor vota dacă sunt de acord sau nu și pot adăuga comentarii pentru a argumenta răspunsul ales.

The interface includes a search bar, a "Adăugare secțiune" button, and a "Fixat" icon. The browser's address bar shows the URL: padlet.com/maria_dragusanu/polul-opiniilor-eminescu-ptsnbf31sl3s97z9. The Windows taskbar at the bottom shows the search bar, system tray, and weather information (24°C Mostly cloudy, ROU 21:33).

RESURSA DIGITALĂ NR 36

- TITLUL: „Semne de punctuație, ortograme-alegere multiplă, corectare enunțuri**
- PROPUNĂTOR:** Prof. înv. primar *Drăghiță Adriana*
- DESCRIERE:** Această activitate online vizează conținuturi ale programei școlare avizate. Se dorește a fi o modalitate de consolidare a semnelor de punctuație și a ortogramelor învățate pe parcursul clasei a-II-a. Activitatea a fost concepută pe platforma quizizz.com, necesitând logare cu cont de profesor. Exercițiul interactiv conține 15 itemi, o parte fiind cu alegere multiplă și o parte în care elevii sunt solicitați să redacteze enunțuri, corectând greșelile inserate. Sunt vizate: scrierea cu literă mare la început de propoziție, punctul, semnul întrebării, semnul exclamării, linia de dialog, virgula ca și semne de punctuație, scrierea cu „m” înainte de „p” și „b”. De asemenea, se urmărește consolidarea cunoștințelor referitoare la ortogramele: „s-a/sa”, „sau/sau”, „i-a/ia”.
Jocul se poate utiliza în cadrul orelor de recapitulare finală a cunoștințelor la clasa a-II-a. Se poate juca în sala de clasă, elevii logându-se pe telefon și introducând codul generat de platformă pe care îl comunică propunătorul. Se poate utiliza și în cadrul orelor desfășurate online. Platforma realizează și o ierarhizare a elevilor, în funcție de punctajul dobândit. Profesorul poate vizualiza punctajele și procentajul de rezolvare al itemilor.
- TIPUL RESURSEI:** Resursă educațională deschisă
- NIVELUL:** Clasa a-II-a
- COMPETENȚĂ GENERALĂ:** 4. Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare
- COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:** 4.2.
Redactarea unor mesaje simple, cu respectarea convențiilor de bază
- LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:**
<https://quizizz.com/admin/quiz/66b096609c23861f04422965/semne-de-punctuatieortograme-alegere-multiplacorectare-enunt?fromSearch=true&source=>



RESURSA DIGITALĂ NR 37

TITLUL: Înmulțirea numerelor naturale în centrul 0-10

PROPUNĂTOR: Prof. înv. primar *Drăghiță Adriana*

DESCRIERE: Această resursă își propune să consolideze calculul matematic simplu al înmulțirii în centrul 0-10, terminologia matematică referitoare la înmulțire, rezolvarea de probleme simple prin intermediul operației de înmulțire, folosind aplicația Kahoot.

TIPUL RESURSEI: Resursă educațională deschisă

NIVELUL: Clasa a-II-a

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Utilizarea numerelor în calcule elementare.

COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:

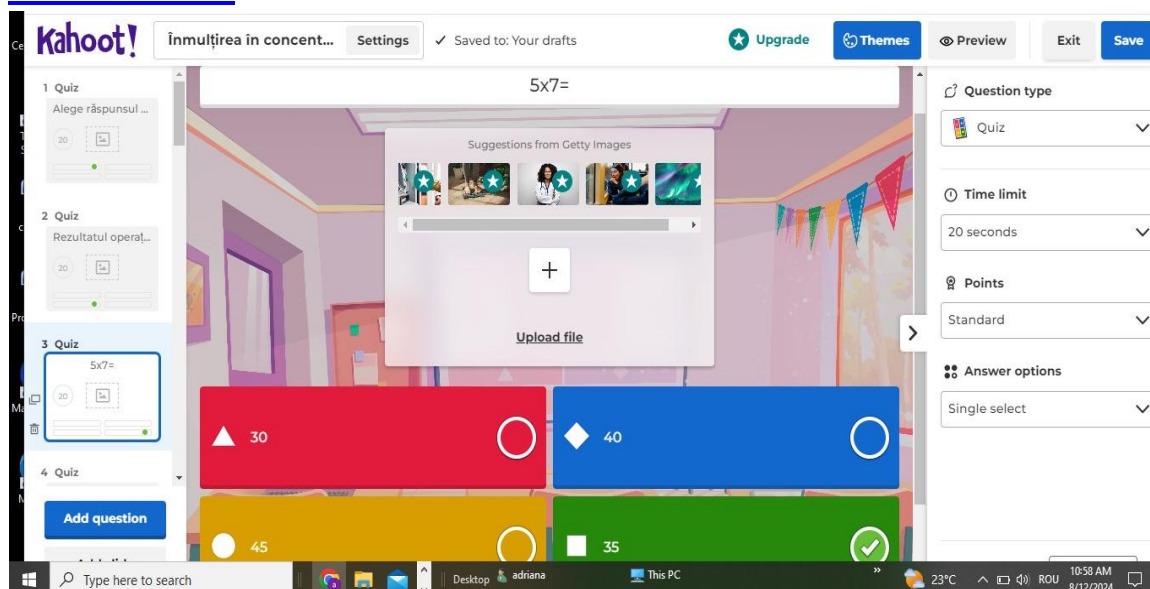
1.5. Efectuarea de înmulțiri și împărțiri în centrul 0-100 prin adunări/scăderi repetate.

1.6 Utilizarea unor simboluri și denumiri matematice (factori produs, dublul, triplul)

5.2 Rezolvarea de probleme simple de tipul $ax=b$, în centrul 0-100.

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://create.kahoot.it/details/0a460e42-d5c6-445a-8375-f2dd972ded3b>

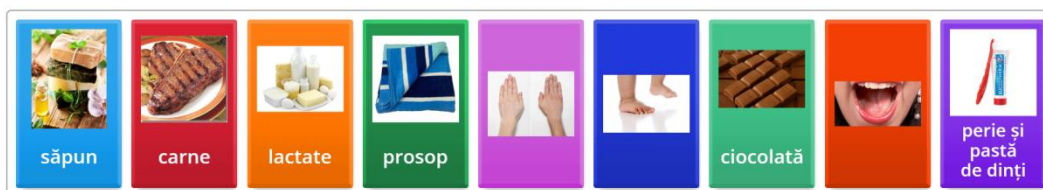


RESURSA DIGITALĂ NR 38

1. **TITLUL: Reguli de igienă**
2. **PROPUNĂTOR: Camer Ramona Elena**
3. **DESCRIERE:** Această activitate online îi provoacă pe elevi să denumească imaginea și să formeze din literele aleatorii puse la dispoziție cuvântul potrivit răspunsului la întrebare. Acest exercițiu stimulează citirea conștientă, formarea cuvintelor, dezvoltarea vocabularului și a imaginației. Cu cuvintele obținute elevii pot alcătui propoziții, activitate ce le dezvoltă imaginația și creativitatea.
4. **TIPUL RESURSEI:** Wordwall/ Șablon-Anagramă
5. **NIVELUL:** Clasa Pregătitoare
6. **COMPETENȚĂ GENERALĂ:** Adoptarea unui comportament și a unei atitudini responsabile de protejare a sănătății personale și a mediului natural, social.
7. **COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITYAR:** Recunoașterea comportamentelor sănătoase și comportamentelor de risc.
8. **LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:**

<https://wordwall.net/ro/resource/76410538/reguli-de-igien%c4%83>

0:09



Ce vezi în imagine? Unde merge fetița? Care este partea corpului care ne ajută să ne deplasăm?

Ce obiecte din igiena personală trebuie să folosim ca dințișorii să fie veseli?

Care sunt alimentele pe care trebuie să le consumi ca să fii sănătos și voinic?

Trimite răspunsurile



RESURSA DIGITALĂ NR 39

TITLUL: Programul zilnic al elevului

PROPUNĂTOR: Camer Ramona Elena

DESCRIERE: Activitatea propusă îmbinată cu jocul de rol, conversația, observația și discuția facilitată are drept scop captarea atenției la elevi, dezvoltarea imaginației și creativității urmărind stabilirea unui program zilnic al elevului pentru formarea unor deprinderi pentru un stil de viață sănătos.

TIPUL RESURSEI: Wordwall

NIVELUL: Clasa Pregătitoare

COMPETENȚĂ GENERALĂ:

Dezvoltarea unor comportamente de protejare a sănătății personale și a mediului.

COMPETENȚĂ SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR:

Recunoașterea comportamentelor sănătoase și comportamentelor de risc.

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://wordwall.net/ro/resource/14505996/programul-zilnic-al-elevului>

The screenshot shows a Wordwall interface for a digital resource. At the top, it says 'Wordwall Creează lecții mai bune mai repede'. The main content area is titled '0:06' and features a grid of 12 colorful illustrations of children engaged in various daily activities. To the right of the grid, there are three columns of empty boxes for answers, labeled 'Activități desfășurate dimineața', 'Activități desfășurate în timpul amiezii', and 'Activități desfășurate seara'. Below the grid, there is a 'Trimite răspunsurile' button. The bottom of the interface shows the title 'Programul zilnic al elevului' by 'Kameramona1' and a 'Partajează' button. On the right side, there is a 'Comutare șablon' menu with options like 'Sortare în funcție de grup', 'Chestionar', 'Chestionar concurs', 'Căștigă sau pierde testul', and 'Cărți aleatorii'. The bottom of the screen shows a Windows taskbar with various application icons and system tray information.

RESURSA DIGITALĂ NR 40

TITLUL: Părțile de vorbire

PROPUNĂTOR: *Iftimia Cristina*

DESCRIERE: Această activitate își propune să urmărească nivelul de învățare și de creativitate al elevilor. Acestia au de ales din patru variante, pe cea corectă, după care au de urmat cerința dată.

TIPUL RESURSEI: Quizizz este o resursă educațională online, ce permite cadrelor didactice să realizeze aplicații interactive pentru învățare.

NIVELUL: Clasa a III -a

COMPETENȚĂ GENERALĂ: Redactarea de mesaje în diverse situații de comunicare

COMPETENȚA SPECIFICĂ VIZATĂ PRIORITAR: Exprimarea expresivă a ideilor în contexte familiare manifestând interes și încredere în sine

LEGĂTURA WEB CĂTRE RESURSĂ:

<https://quizizz.com/admin/quiz/670d2cb348f133371f296d84?aiQuizGen=true&aiQuizPublished=true>

Previzualizează și găzduiește activitatea ta

1/4

Alege din șirul propus 3 substantive și alcătuiește propoziții.

Selecționează toate opțiunile corecte (MSQ)

alergare floare parfumat ajutor

▶ Play as student

Joacă această activitate

Vezi primi un link unic pentru această activitate pe care îl poți salva și partaja studenților dvs.!

Test
Quiz de Limba Română
Clasa a III-a - 4 Qs

▶ Joacă live

▶ Atribui

Previzualizează și găzduiește activitatea ta

2/4

Alege șirul care conține doar adjectiv și realizează un text scurt.

ploaie, drum, floare, scrisă plouă, drumeție, florar, scrisoare plouat, îndrumat, înflorit, scrisă

▶ Play as student

Joacă această activitate

Vezi primi un link unic pentru această activitate pe care îl poți salva și partaja studenților dvs.!

Test
Quiz de Limba Română
Clasa a III-a - 4 Qs

▶ Joacă live

▶ Atribui

Previzualizează și găzduiește activitatea ta

3/4

Propunerea în care verbul „a prinde” are sensul de „a agăța” este:

Fetița a prins a plânge. Buburuza a prins viata. Copilul a prins curaj. Băiatul a prins hamacul sub un arin.

▶ Play as student

Joacă această activitate

Vezi primi un link unic pentru această activitate pe care îl poți salva și partaja studenților dvs.!

Test
Quiz de Limba Română
Clasa a III-a - 4 Qs

▶ Joacă live

▶ Atribui

Previzualizează și găzduiește activitatea ta

4/4

Care dintre aceste șiruri de cuvinte exprimă acțiuni? Realizează o scurtă ghicitoare cuvintele găsite.

caută, vorbește, roșu visează, cântă, merge Maria, cal, verde ram, tablă, umină

▶ Play as student

Joacă această activitate

Vezi primi un link unic pentru această activitate pe care îl poți salva și partaja studenților dvs.!

Test
Quiz de Limba Română
Clasa a III-a - 4 Qs

▶ Joacă live

▶ Atribui

CUPRINS

PROFESOR CREATIV ÎN ERA DIGITALĂ	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
Resurse digitale din portofoliul unui cadru didactic	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
1. Instrumente de creare de conținut multimedia	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
2. Platforme de storytelling digital.....	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
3. Instrumente de colaborare și proiecte interactive ..	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
4. Instrumente pentru realitate augmentată și virtuală	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
5. Aplicații pentru învățarea programării și roboticii...	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
6. Resurse pentru arta digitală și muzică	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
7. Instrumente de evaluare creativă	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
8. Platforme pentru cursuri și proiecte interdisciplinare	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
9. Instrumente pentru gestionarea timpului și organizare	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
ALTE PLATFORME UTILE:	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
PREZI.....	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
GENIALLY	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
CLASSDOJO	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
ANIMOTO	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
PROIECTE DE ACTIVITATE EXTRACURRICULARĂ-exemple de bună practică..	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
CREATIVITATE PRIN ACTIVITĂȚI NONFORMALE-prof. NOVAC MIRELA	Eroare! Marcaj în document nedefinit.
CARTEA, CEL MAI BUN PRIETEN-prof. MORARU IULIANA	35
IUBIM NATURA, O SALVĂM!-prof BOBOC LAURA.....	38
DE CE ESTE IMPORTANTĂ RECICLAREA HÂRTIEI?-prof CATÎRU PAULA	39
DOR DE EMINESCU-prof. DRĂGUȘANU MARIA	41
POVESTEA SFINȚILOR:CREATIVITATE ȘI ÎNVĂȚĂTURĂ-prof. AMÂRZOAIEI ALIN	44
TRADIȚII ȘI OBICEIURI DE IARNĂ-prof. IFTIMIA CRISTINA.....	46
ECOLOGIȘTII-ARTĂ DIN DEȘEURI- prof EDU LILIANA	49
BUCURIILE TOAMNEI-prof. LUPU CORINA.....	50
COPIII ȘI ALIMENTAȚIA SĂNĂTOASĂ-prof MANTALI MIRELA	52
ȘCOALA VERDE-ȘCOLAR FĂRĂ GHIOZDAN-prof. COȘAN RODICA.	Eroare! Marcaj în document nedefinit.

ATELIERUL DE CREAȚIE-prof. DOROFTEI CRISTINA.....	55
OBICEIURI SĂNĂTOASE, TRAI DE VIAȚĂ SĂNĂTOS-prof. CAMER RAMONA.....	57
ZIUA LECTURII-prof. COJOCARU SIMONA	58
ATELIERUL DE BUNE MANIERE-prof. UNGUREANU ROXANA.....	60
ÎMPREUNĂ AȘTEPTĂM CRĂCIUNUL-prof. VÂRGĂ-CONEAC GABRIELA	62
FII K LUMEA- prof. PENU IULIANA.....	63
AMURG DE TOAMNĂ VIOLET-prof. IACOB OTILIA.....	65
ATELIERUL DE EDUCAȚIE FINANCIARĂ-prof. NOVAC DANIELA.....	67
CREATIVITATE PRIN ORELE DE MATEMATICĂ-prof. TĂNASE DRAGA	68
ION CREANGĂ-POVESTITORUL COPIILOR-prof. CHIORBEJA CĂTĂLINA	70
VREAU SĂ FIU ASTRONAUT-prof. NOUR EUGENIA	71
COPIII, PRIETENII NATURII-prof. DRĂGHIȚĂ ADRIANA.....	73
MAGIA CUVINTELOR ȘI A CULORILOR-prof. BÎRGĂOANU CLAUDIA	76
RESURSE DIGITALE	78
RECUNOAȘTE PERSONAJUL-prof. MORARU IULIANA	78
VALORILE MELE- prof. MORARU IULIANA.....	79
ADEVĂRAT SAU FALS-prof. NOVAC MIRELA.....	80
MĂSURĂTOARE ȘI MĂSURI- prof. NOVAC MIRELA.....	81
NECESITATEA DE ASPUNE ÎNTOTDEAUNA ADEVĂRUL - prof. AMÂRZOAIEI ALIN	82
ASCULTAREA ȘI ÎMPLINIREA FAPTELOR BUNE- prof. AMÂRZOAIEI ALIN.....	83
COLECȚII DE POVEȘTI-prof. CATÎRU PAULA	84
ALCĂTUIM PROPOZIȚII-prof. CATÎRU PAULA	85
POVEȘTEA MEA ANIMATĂ-prof. LUPU CORINA.....	86
VRĂJITORII JANDARMI - prof. DOROFTEI PETRONELA.....	87
GRECII ȘI GALII-prof. EDU LILIANA	88
GRUPURI DE LITERE- prof. EDU LILIANA	89
CUCUL ȘI PUII SĂI - prof. BOBOC LAURA.....	90
FORMAREA VOIEVODATULUI TRANSILVANIA- prof. BOBOC LAURA	91
GHICI UNDE LOCUIESC-- prof. CHIORBEJA CĂTĂLINA.....	92
ÎNMULȚIREA ÎNVĂȚĂM!- prof. CHIORBEJA CĂTĂLINA.....	93
ORTOGRAMELE "S-A"/"SA"/"S-AU"/"SAU"- prof. COȘAN RODICA	94
TERMINOLOGIE RECAPITULARE -prof. COȘAN RODICA	95
UNIVERSUL CUVINTELOR- prof. COJOCARU SIMONA.....	96
MEDII DE VIAȚĂ-ȚINUTURI POLARE - prof. MANTALI MIRELA.....	97

NINSOAREA DE VIS- prof. MANTALI MIRELA.....	98
GRADELE DE COMPARAȚIE-prof. UNGUREANU ROXANA.....	99
IDIOMS- prof. UNGUREANU ROXANA.....	99
SAREA ÎN BUCATE-prof. VĂRGĂ CONEAC GABRIELA	100
PROBLEME CARE SE REZOLVĂ PRIN DOUĂ OPERAȚII - prof. VĂRGĂ CONEAC GABRIELA	101
PĂPĂDIA –prof. TĂNASE MIHAELA DRAGA.....	102
EMOȚIILE-prof.IACOB OTILIA	103
PERSONAJUL LITERAR-CEL MAI BUN PRIETEN - prof. PENU IULIANA.....	104
MARILE UNITĂȚI GEOGRAFICE- prof. PENU IULIANA.....	105
SIMBOLURILE ROMÂNIEI-- prof. NOVAC DANIELA.....	106
DREPTURILE COPILULUI- prof. NOVAC DANIELA.....	106
TEXTUL LITERAR - prof. IFTIMIA CRISTINA	107
EXPRESII FRUMOASE- prof.DRĂGUȘANU MARIA.....	108
POLUL OPINIILOR-prof. DRĂGUȘANU MARIA	109
SEMNE DE PUNCTUAȚIE- prof. DRĂGHIȚĂ ADRIANA.....	110
ÎNMULȚIREA NUMERELOR ÎN CONCENTRUL 0-10-prof. DRĂGHIȚĂ ADRIANA.....	111
REGULI DE IGIENĂ - prof. CAMER RAMONA	112
PROGRAMUL ZILNIC AL ELEVULUI –prof. CAMER RAMONA.....	113
PĂRȚILE DE VORBIRE-prof. IFTIMIA CRISTINA.....	114



ISBN978-973-579-411-8