

Transformări

Ediția 2024



Erasmus+

Erasmus+ KA1-Educație școlară
„Consortiu local
pentru educație de calitate - 2024”

– **kit de formare** –

**Produs realizat de participanții la sesiuni de formare Erasmus+ în cadrul proiectului
Erasmus+ KA1-Educație Școlară „Consortiu Local pentru Educație de Calitate 2024”
2024-1-RO01-KA121-SCH-000205047**

Balaj Eugen-Mihai	Scoala Profesională Focuri
Bîrsan Marilena-Gianina	Liceul Teoretic „Ion Neculce" Iași
Bocăneț Victorița Andreea	Școala Profesională Coarnele Caprei
Bojoga Ramona Petronela	Inspectoratul Școlar Județean Iași
Borș Vasilica- Carmen	Școala Gimnazială Moțca
Bozariu Ana-Adelina	Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești
Bunduc Ana	Școala Gimnazială Moțca
Buzatu Ana-Maria	Școala Gimnazială, Nr.1,Todirești
Cojocaruc Lucian-Simion	Liceul Teoretic „Ion Neculce" Iași
Ciobotaru Florentin Traian	Inspectoratul Școlar Județean Iași
Clim Oana Alexandra	Liceul Teoretic „Ion Neculce" Iași
Dragomir Mircea-Tudor	Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești
Doncean Lăcrămioara	Inspectoratul Școlar Județean Iași
Ichim Maria	Școala Profesională Focuri
Isache Mihaela- Oana	Școala Gimnazială Motca
Jipa Oana	Școala Gimnazială, Nr.1,Todirești
Macovei Daniela	Școala Gimnazială, Nr.1,Todirești
Melinte Dorica	Școala Profesională Coarnele Caprei
Miron Alexandra	Școala Profesională Focuri
Nechita Oana-Elena	Liceul Teoretic „Ion Neculce" Iași
Nedelcu Mirabela	Școala Profesională Coarnele Caprei
Pentiuc Ionela	Școala Profesională Focuri
Popa Claudiu	Inspectoratul Școlar Județean Iași
Postelnicu Estela	Școala Gimnazială „Ștefan Cel Mare Și Sfânt” Dobrovăț
Prăjan Anca	Școala Profesională Coarnele Caprei
Pricop Paul-Cristian	Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Romanesti
Rotaru Cristina-Elena	Școala Gimnazială „Ștefan Cel Mare Și Sfânt” Dobrovăț
Simion Mihaela	Inspectoratul Școlar Județean Iași
Solomon Iuliana	Școala Gimnazială „Ștefan Cel Mare Și Sfânt” Dobrovăț
Șonțu Alina-Nicoleta	Școala Gimnazială Horlești
Vîrgolici Denisia Amalia	Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești
Zamcanu Cornelia	Școala Gimnazială Horlești

Coordonare

Rodica Leontieș –Inspector Școlar General

Gabriela Conea –Inspector Școlar pentru Proiecte educaționale



ISSN 2972-1296

ISSN-L 2972-1296

© 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

Web: www.ccdis.ro

Cuprins

SCOPUL PROIECTULUI.....	4
F1. DIGITALIZARE	5
F2. LEADERSHIP AND MANAGEMENT	32
F3- ANTREPRENORIAT	84
F4. EDUCAȚIE TIMPURIE	99
F5. BULLYING.....	111

SCOPUL PROIECTULUI

Crearea unor echipe didactice care pot cataliza acțiuni și dinamiza colective, pot fi creatori de viitor, cu abordări moderne în toate etapele de viață ale activităților: planificare, implementare, comunicare

Formările Erasmus+ au fost realizate prin:

Cursuri:

- *Digital: 4Cs Education with AI Tools and Storytelling Techniques*, Europass Teachers Academy-Berlin
- *Leadership and Management: Introduction to the Finnish Education Model*, Europass Teacher Academy - Helsinki
- *Antreprenoriat: Entrepreneurship Education: Fostering Creativity and Innovation*, Euromentor - Barcelona
- *Educație timpurie: Inclusive Educational Models: Montessori, Waldorf, Reggio Emilia and Culture of Thought (IEM), Ontimeplus* - Torrevieja
- *Bullying: Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention (Cyberbullying)* - Anatolia Eğitim ve Danışmanlık - Florența

Job Shadowing: Academie de Rennes

Activitățile propuse pentru directori și profesori, dublate de suportul inspectorilor responsabili (management/ teritorial) îi vor ajuta să devină profesori într-o clasă a viitorului, iar școala să se racordeze la dimensiunea europeană și să devină de tip 3i: **iNovativă, iNcluzivă, iNternaționalizată.**

Participanții au datoria morală să contribuie la ameliorarea nevoilor identificate în instituțiile de proveniență prin asumarea rolului de persoană resursă și agent de schimbare...

F1. DIGITALIZARE

Obiectiv specific: O1. Îmbunătățirea capacităților cadrelor didactice și a elevilor din Școala Profesională Focuri de a utiliza resursele AI. Mai ales de a redacta prompturi eficiente pentru a crea exerciții centrate pe elev și texte narative.

Furnizor de curs: Europass Teacher Academy, <https://www.teacheracademy.eu/>, Berlin, 24 februarie -1 martie 2025

Teme abordate:

Tema 1 – Concepte generale legate de AI (atificial intelligence)

Tema 2 – Cele mai eficiente metode de a redacta un prompt pentru o inteligență artificială, și realizarea de exerciții interactive


Tema 3 – Aplicații în lumea reală a prompturilor în tehnologia AI


Tema 4 - Brainstorming și activități ce pot fi implementate în clasă

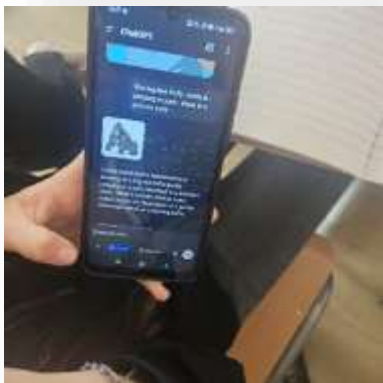
FIȘA ACTIVITĂȚII – Utilizare AI în Clasă

Grup țintă: directori, părinți

Identificarea problemelor	Utilizarea resurselor AI în educație este inevitabilă, elevii fiind primii adoptatori. Este esențial ca și cadrele didactice, alături de directori și părinți, să beneficieze de formare adecvată pentru a sprijini integrarea eficientă a tehnologiei în procesul educațional.
Prezentarea temei nr. 2	În cadrul atelierului AI organizat la Școala Profesională Focuri au fost prezentate conceptele de bază ale inteligenței artificiale, precum modelele lingvistice, generarea de prompturi și imagini. Activitatea a inclus brainstorming și exerciții practice pentru aplicarea AI în clasă. S-a evidențiat rolul tot mai important al AI în educație și necesitatea ca profesorii să fie formați pentru a integra aceste tehnologii în procesul didactic, alături de elevi, care sunt primii adoptatori ai noilor instrumente.
Redactarea proiectului	Proiectul are ca scop integrarea resurselor de inteligență artificială (AI) în școli pentru a consolida cei patru piloni ai educației moderne: gândirea critică, creativitatea, colaborarea și comunicarea. Obiectivele vizează dezvoltarea competențelor digitale, utilizarea responsabilă a AI (precum ChatGPT) și stimularea creativității în procesul educațional. Activitățile propuse includ: Lucru în echipă , prin realizarea de proiecte și conținut educațional în perechi sau grupuri mici cu sprijin AI.

	<p>Explorarea resurselor digitale, pentru familiarizarea elevilor cu platforme educaționale și exersarea gândirii critice.</p> <p>Activități creative, precum redactarea de povești cu ajutorul AI, generarea de imagini și crearea de teste și materiale didactice personalizate. Activitățile se vor desfășura în modulul 4 și sunt adresate elevilor din clasele V–VIII.u.</p> <p>Progresul elevilor va fi monitorizat constant, iar feedbackul oferit va sprijini învățarea activă. Rezultatele vor fi evaluate prin analiza produselor finale, aplicarea de chestionare și compararea nivelului competențelor înainte și după proiect.</p> <p>Pentru susținerea activităților sunt necesare platforme AI, ghiduri de utilizare, materiale video, precum și sprijinul consilierului școlar. Resursele implicate includ profesori, 50 de elevi din ciclul gimnazial, echipamente digitale de bază (smartphone, proiector, tablă) și un interval de timp de aproximativ 50 de minute per activitate.</p>
<p>Planificarea activității</p> 	<p>Atelierul de Exerciții (The Exercise Workshop)</p> <p>Atelierul de Exerciții a fost conceput ca o activitate practică interactivă, în care elevii au fost împărțiți în echipe și au utilizat platforma ChatGPT pentru a genera și rezolva exerciții la limba engleză și matematică. Scopul principal a fost dezvoltarea competențelor esențiale ale educației moderne: colaborarea, gândirea critică, creativitatea și comunicarea.</p> <p>Activitatea s-a desfășurat prin următoarele etape:</p> <p>Elevii, organizați în echipe, au avut acces la câte un telefon mobil per echipă, prin care au interacționat cu ChatGPT.</p> <p>Fiecare echipă a avut sarcina de a crea un anumit tip de exercițiu, în funcție de disciplina studiată.</p> <p>La limba engleză, tipurile de exerciții au inclus:</p> <p><i>Reading comprehension</i> – înțelegerea unui text scris;</p> <p><i>Gap-fill exercises</i> – completarea spațiilor goale într-un text;</p> <p><i>Sentence formation</i> – reordonarea cuvintelor pentru a obține propoziții corecte gramatical.</p> <p>Echipele care au conceput exercițiile au avut și responsabilitatea de a corecta răspunsurile colegilor, ceea ce a dus la dezvoltarea abilităților de analiză,</p>

	<p>evaluare critică și asumarea responsabilității.</p> <p>În cadrul orei de matematică, activitatea a avut ca temă aplicarea Teoremei lui Thales. Un elev a preluat rolul de profesor, explicând rezolvarea unui exercițiu colegilor săi și corectând răspunsurile acestora. Această abordare a avut un impact semnificativ asupra consolidării cunoștințelor, stimulând încrederea în sine și dezvoltând capacitatea de exprimare logică și argumentativă.</p>
	<p>2. Învățarea adjectivelor folosind prompturi AI pentru generarea de imagini</p> <p>În această activitate, elevii au învățat despre utilizarea adjectivelor în limba engleză prin generarea de imagini cu ajutorul inteligenței artificiale. Accentul a fost pus pe ordinea corectă a adjectivelor, deoarece modificarea acestora poate duce la rezultate incoerente. Elevii clasei a VII-a au lucrat în echipe, testând prompturi precum „big black muscle cow drinking Coca-Cola” sau „beautiful cooking rabbit making a barbecue”, observând erori în imaginile generate și discutând cauzele acestora. Astfel, și-au exersat gândirea critică, înțelegând importanța formulării clare și precise a cerințelor.</p> <p>Profesorul a consolidat noțiunile gramaticale prin realizarea unui tabel pe tablă cu ordinea corectă a adjectivelor, pe care elevii l-au notat și l-au aplicat în exerciții. Activitatea a inclus și promptul „big bad black wolf eating rice”, care a generat o imagine fidelă cerințelor, validând aplicarea corectă a regulilor învățate.</p> <p>Pe tot parcursul lecției, elevii și-au dezvoltat competențele de comunicare, colaborare și creativitate. Imaginile create au fost partajate printr-un grup de Facebook Messenger, promovând schimbul de idei într-un mediu digital. Activitatea a stimulat exprimarea creativă, gândirea critică și analiza relației dintre prompturi și rezultatele generate de AI.</p>
	<p>Utilizarea ChatGPT pentru predarea conceptului de action verbs. Generand Imagini</p> <p>Elevii au folosit AI pentru a genera imagini sugestive care ilustrează verbele de acțiune, facilitând înțelegerea semnificației acestora într-un mod vizual și intuitiv, în locul memorării mecanice. Astfel, procesul de învățare</p>



devine activ, iar elevii sunt încurajați să exploreze și să descopere singuri sensurile cuvintelor, ceea ce stimulează gândirea critică.

Activitatea a început prin afișarea pe tablă a unei liste de verbe de acțiune și a unei formule simple de generare de prompturi pentru imagini. Elevii au creat apoi prompturi variate, precum: *“The happy man is singing loudly”*, *“A thunderous car jumps over a bridge”*, *“Draw a flying crocodile that shoots missiles”* sau *“Draw in an anime style a big red fluffy gorilla jumping in a park”*.

Această activitate a stimulat creativitatea elevilor, care au adăugat detalii stilistice și narrative pentru a obține imagini cât mai complexe și interesante. De asemenea, a încurajat o competiție pozitivă și o atmosferă de lucru dinamică, în care elevii și-au extins imaginația și și-au prezentat ideile în fața colegilor. Activitatea a integrat eficient tehnologia în procesul de învățare, susținând dezvoltarea competențelor esențiale prin metode inovatoare și atractive.

Activitatea a promovat comunicarea prin prezentarea și explicarea creațiilor în fața colegilor, dezvoltând exprimarea orală și ascultarea activă. Colaborarea a fost susținută prin lucrul în perechi sau grupuri mici, unde elevii au creat prompturi complexe împreună. Metoda a fost apreciată de elevi, care au dorit să continue generarea de imagini cu ajutorul AI și în afara orelor. Integrarea ChatGPT și a altor tehnologii AI s-a dovedit eficientă în cultivarea celor 4C ai educației: creativitate, comunicare, gândire critică și colaborare, oferind o experiență de învățare activă și motivantă.

Monitorizarea progresului

Pe parcursul activității, elevii au fost atent monitorizați, iar profesorul a evaluat modul în care aceștia foloseau resursele tehnologice disponibile. Deși familiarizați cu ChatGPT, mulți nu conștientizau potențialul educațional al platformei. Prin completarea cu succes a sarcinilor, elevii au primit feedback pozitiv, fapt care le-a consolidat motivația și încrederea în utilizarea instrumentelor digitale pentru învățare. Astfel, activitatea a contribuit la dezvoltarea unei atitudini deschise și responsabile față de tehnologie, evidențiind beneficiile acestora în procesul educațional modern.

Măsurarea rezultatelor

Performanțele elevilor au fost evaluate prin capacitatea lor de a utiliza autonom platforma ChatGPT pentru a



crea exerciții educaționale individuale. Sarcinile realizate acasă au fost recompensate prin puncte pentru implicare și calitate, stimulând motivația internă. Evaluarea a vizat integrarea celor 4 C ai educației: **creativitatea**, prin formularea de prompturi originale; **gândirea critică**, prin identificarea și corectarea erorilor AI; **colaborarea**, prin realizarea în echipă a fișelor; și **comunicarea**, prin utilizarea platformelor digitale (Facebook Messenger, Google Docs) pentru coordonarea sarcinilor și schimbul de idei. Activitatea a promovat o învățare activă, digitală și colaborativă.

Evaluarea elevilor a avut în vedere integrarea celor patru competențe esențiale ale educației contemporane – cunoscute drept „cei 4C ai educației”: creativitate, gândire critică, colaborare și comunicare. Creativitatea a fost observată prin modul în care elevii au conceput prompturi originale, variate și relevante pentru conținutul didactic, demonstrând inițiativă și imaginație. Gândirea critică a fost stimulată prin activități ce presupuneau identificarea și corectarea erorilor generate de AI, ceea ce a contribuit la dezvoltarea discernământului lingvistic și a capacității de analiză a conținutului digital. Colaborarea a fost promovată prin lucrul în echipă la realizarea unor fișe de exerciții, încurajând împărțirea responsabilităților și dezvoltarea spiritului de cooperare. Comunicarea a fost întărită prin utilizarea unor platforme digitale precum Facebook Messenger și Google Docs, elevii partajând idei, oferind feedback și coordonând sarcinile comune. Prin aceste activități, elevii au fost încurajați să aplice în mod concret competențele secolului XXI, dezvoltându-și atât autonomia în învățare, cât și abilitățile sociale și digitale necesare într-un mediu educațional modern.

Evaluarea experienței

Elevii au fost întrebați: Cum vi s-a parut acitivitatea? Ce considerați ca am putea îmbunătăți? Ce ați dori să schimbăm?

Resurse suplimentare

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Center for Curriculum Redesign.

<https://curriculumredesign.org>

Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B.

	(2016). <i>Intelligence Unleashed: An Argument for AI in Education</i> . Pearson Education. https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/global/Files/about-pearson/innovation/open-ideas/Intelligence-Unleashed-Publication.pdf
--	---

*Prof. Eugen-Mihai Balaj
Școla Profesională Focuri*


DIGITALIZARE

„4Cs Education with AI Tools and Storytelling Techniques”


FIȘA ACTIVITĂȚII – Călătorie virtuală în viața unui sfânt/ Pelerinaj virtual la mănăstiri

Grup țintă: elevii claselor a VI-a - a VIII-a

Identificarea problemelor	<p>Lipsa de alfabetizare digitală și tehnologică avansată - Mulți elevi folosesc tehnologia pasiv (rețele sociale, jocuri), dar nu înțeleg cum funcționează IA și nu înțeleg impactul IA asupra vieții cotidiene.</p> <p>Lipsa gândirii critice față de conținutul generat de IA - Nu știu să analizeze dacă informațiile oferite de IA sunt corecte, actualizate sau relevante. Tind să accepte tot ce spune „tehnologia” ca fiind adevărat, fără a verifica sursele.</p> <p>Aplicarea inadecvată a IA în contextul școlar - Folosesc aplicații IA pentru a copia teme, a scrie eseuri sau pentru a rezolva alte probleme. Acest lucru duce la scăderea motivației personale și la lipsa înțelegerii reale a conținutului școlar.</p> <p>Lipsa de exercițiu în comunicare argumentativă, colaborare activă, creativitate și autoreflexie indică o nevoie reală de integrare a competențelor 4C în activitățile școlare curente.</p>
Prezentarea temelor 1 și 2	<p>În contextul actual al lumii, caracterizată prin schimbări rapide și provocări complexe, simpla acumulare de informații nu mai este suficientă pentru a asigura succesul elevilor în școală sau în viață. Pentru a face față unei realități dinamice, elevii au nevoie să dezvolte un set de competențe esențiale, cunoscute drept cei 4C: Creativitate, Colaborare, Comunicare și Gândire critică.</p> <p>În lipsa dezvoltării celor 4C, elevii riscă să rămână pasivi în procesul de învățare și să nu fie pregătiți pentru</p>

	<p>provocările sociale, academice sau profesionale viitoare. Prin urmare, integrarea conștientă a acestor competențe în școală este o necesitate urgentă, menită să transforme modul în care învățăm și interacționăm.</p> <p>Astfel, educația centrată pe dezvoltarea celor 4C nu doar că răspunde nevoilor reale ale elevilor, dar îi și motivează să devină participanți activi, creativi și responsabili în societatea digitală și globală de mâine.</p> <p>Pe măsură ce inteligența artificială devine tot mai folosită, elevii trebuie să învețe cum să formuleze corect instrucțiunile, sau prompturile, adresate sistemelor AI. Un prompt clar și precis ajută AI să ofere răspunsuri corecte și utile.</p> <p>Această abilitate nu presupune doar cunoștințe tehnice, ci și gândire logică și organizarea clară a ideilor. În plus, elevii trebuie să înțeleagă limitele AI și să dezvolte o atitudine critică față de informațiile primite.</p> <p>Astfel, înțelegerea modului în care AI interpretează prompturile îi pregătește pe elevi să folosească tehnologia responsabil, eficient și în avantajul lor educațional.</p>
<p>Redactarea proiectului</p> 	<p>Scop: Familiarizarea elevilor cu instrumentele AI, învățarea activă prin interacțiunea cu asistenții virtuali și dezvoltarea celor 4C.</p> <p>Obiective:</p> <p>Dezvoltarea competențelor- cheie (cei 4C): Comunicare, Colaborare, Creativitate și Gândire critică;</p> <p>Familiarizarea cu concepte de bază legate de inteligența artificială;</p> <p>Colaborarea în echipe pentru a rezolva sarcini sau proiecte folosind instrumente AI, dezvoltând astfel abilități de colaborare și comunicare.</p> <p>Aplicarea gândirii critice în evaluarea informațiilor primite de la AI, identificând corectitudinea și relevanța acestora.</p> <p>Reflectarea asupra modului în care inteligența artificială poate sprijini procesul de învățare precum și responsabilitatea utilizării acesteia.</p> <p>Activități propuse:</p> <p>IA în viața noastră” – Joc de asociere:</p> <p>Scriu pe tablă cuvântul „Inteligență Artificială” și cer elevilor să spună primul lucru care le vine în minte când aud acest termen. Se notează toate răspunsurile.</p>

	<p>„Ce este Inteligența Artificială?”</p> <p>Elevii descoperă sensurile noțiunii de „Inteligență artificială”, identifică exemple de IA din viața de zi cu zi (GoogleMaps, GoogleEarth, ChatGPT, DALL-E, Canva, Kahoot etc.) și au loc discuții despre impactul IA în viața noastră zilnică.</p> <p>„Ce știți despre ChatGPT?”</p> <p>Se oferă informații elevilor, cu ajutorul unei prezentări despre acest asistent virtual care folosește IA. Se discută cu elevii: cum funcționează? Ce poate face? (răspunde la întrebări, scrie povești, eseuri, explică concepte) Care sunt limitele sale?</p> <p>Le este explicat elevilor termenul de „prompt” precum și necesitatea alcătuirii unui prompt cât mai clar și specific, scurt și concis, cu detalii suplimentare, pentru a avea rezultate cât mai bune.</p> <p>Activitate practică:</p> <p>Se pornește de la întrebarea: „Cum credeți că ne-ar putea ajuta ChatGPT la ora de religie?”</p> <p>Împărțirea clasei în două grupe:</p> <p>Grupa 1: Călătoria în viața unui sfânt.</p> <p>Grupa 2: Pelerinaj virtual la mănăstiri.</p> <p>Grupa 1: Călătorie virtuală în viața unui sfânt</p> <p>Elevii din Grupa 1 aleg un sfânt din lista propusă (ex. Sfânta Parascheva, Sfântul Nicolae, Sfântul Andrei, Sfântul Lazăr).</p> <p>Folosesc ChatGPT pentru a genera un scurt text narativ despre viața sfântului și vor căuta informații despre viața sfântului, apoi vor crea o poveste care poate fi transformată într-o carte digitală sau prezentare interactivă.</p> <p>Cu ChatGPT sau Canva, creează imagini ilustrative care însoțesc povestea.</p> <p>Verifică împreună corectitudinea informațiilor și adaugă elemente proprii.</p> <p>Grupa 2: Pelerinaj virtual la mănăstiri</p> <p>Grupa 2 selectează trei mănăstiri semnificative (ex. Mănăstirea Putna, Mănăstirea Sucevița, Mănăstirea Voroneț).</p> <p>Folosind Google Earth sau Canva, elevii creează un tur virtual al celor trei locații, incluzând informații istorice, citate religioase și imagini generate cu ChatGPT.</p> <p>La fiecare oprire, elevii adaugă o reflecție spirituală.</p>
--	---

	<p>Prezentarea proiectelor</p> <p>După finalizarea activităților, fiecare echipă își va prezenta proiectul în fața clasei. Elevii vor explica pașii parcurși, aplicațiile IA utilizate și concluziile la care au ajuns.</p> <p>Fiecare echipă își va expune proiectul, folosind suport vizual (prezentare și imagini create). La finalul fiecărei prezentări, elevii sunt încurajați să adreseze întrebări sau să ofere feedback.</p> <p>Reflecție și concluzii</p> <p>Profesorul va încuraja reflecția asupra modului în care IA a contribuit la realizarea proiectului și la aprofundarea temei religioase.</p> <p>Elevii vor răspunde la întrebări: „Cum v-a ajutat utilizarea inteligenței artificiale în realizarea temei?”</p> <p>„Ce a fost cel mai surprinzător sau interesant în utilizarea aplicațiilor IA?”</p> <p>„Ce am învățat din colaborarea cu colegii?”</p> <p>Profesorul sintetizează principalele idei discutate și evidențiază cum IA poate fi un instrument util pentru a explora diverse teme, dar și cât de important este să folosim aceste instrumente în mod critic și responsabil.</p> <hr/> <p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> -umane: profesorul, elevii -materiale: imagini, laptop, tablă interactivă, platforme digitale
<p>Planificarea activității</p> 	<p>Activitatea s-a desfășurat în modulul 4 și a fost concepută pentru a oferi elevilor o experiență educațională integrată, utilizând tehnologia IA pentru a explora viața sfinților și a extinde perspectiva elevilor asupra mănăstirilor prin intermediul tehnologiei, obiectivul activității fiind acela de a dezvolta competențele de comunicare, colaborare, gândire critică și creativitate.</p> <p>În etapa de pregătire, elevii au fost implicați într-o discuție despre cei 4C, cu exemple din viața de zi cu zi: colaborarea pentru realizarea unui proiect digital, comunicarea clară prin povestiri interactive, gândirea critică în selectarea informațiilor relevante și creativitatea în transformarea acestor informații în povești captivante.</p> <p>Activitatea a fost structurată astfel încât fiecare echipă să cerceteze viața unui sfânt utilizând ChatGPT, să colecteze informații despre istoria și simbolistica mănăstirilor, să</p>

	<p>creeze un text narativ și să ilustreze momentele-cheie ale poveștii prin imagini generate cu ChatGPT, dar și printr-o prezentare interactivă a pelerinajului virtual. În acest mod, elevii au avut ocazia să îmbine învățarea religioasă cu instrumentele digitale, dezvoltând totodată abilități de colaborare și exprimare creativă.</p>
Monitorizarea progresului	<p>Monitorizarea progresului elevilor s-a realizat printr-o abordare structurată, bazată pe observare directă și feedback formativ. Pe parcursul activităților, profesorul a urmărit modul în care echipele au colaborat în utilizarea aplicațiilor IA pentru a crea povești și pelerinaje virtuale, intervenind atunci când elevii întâmpinau dificultăți în formularea prompturilor sau în selectarea informațiilor relevante.</p> <p>La finalul activităților, elevii au prezentat proiectele realizate, primind feedback atât din partea profesorului, cât și din partea colegilor. Această etapă a oferit ocazia de a evidenția atât reușitele, cât și aspectele care necesită îmbunătățire, consolidând astfel învățarea prin reflecție și evaluare continuă.</p>
Măsurarea rezultatelor	<p>Profesorul a utilizat rubrici de evaluare care au inclus criterii precum: claritatea mesajului transmis, originalitatea poveștii create, utilizarea eficientă a aplicațiilor IA și coerența prezentării digitale, precum și implicarea elevilor în realizarea temei.</p>
Evaluarea experienței	<p>Evaluarea experienței s-a realizat printr-un chestionar de reflecție în care elevii au răspuns la întrebări precum: „Ce ai învățat despre utilizarea IA în explorarea temelor religioase?”, „Ce provocări ai întâmpinat în realizarea proiectului?” și „Cum ai colaborat cu echipa ta?”. Feedback-ul colectat a oferit perspective asupra impactului activității asupra învățării și utilizării IA, evidențiind atât reușitele, cât și aspectele ce necesită îmbunătățire.</p>
Resurse suplimentare	<p>https://chat.openai.com https://openai.com/index/dall-e-3/ https://earth.google.com/web</p>

Bozariu Ana-Adelina
Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești, jud. Iași

Chestionar de feedback – Activitatea „Călătorie virtuală în viața unui sfânt/ Pelerinaj virtual la mănăstiri”

Întrebare	Răspuns	Observații
<i>Ce ai învățat despre utilizarea IA în explorarea temelor religioase?</i>		
<i>Cum ți s-a părut utilizarea aplicațiilor IA (ChatGPT, GoogleEarth)?</i>		
<i>Ce provocări ai întâmpinat în realizarea proiectului?</i>		
<i>Cum ai colaborat cu echipa ta?</i>		
<i>Ce ai schimba în activitatea desfășurată?</i>		
<i>Care a fost partea ta preferată din activitate?</i>		
<i>Cum ai folosi IA în alte lecții sau proiecte?</i>		

Digitalizare

FIȘA ACTIVITĂȚII – Digitalizare

„Explorăm viitorul: Cum ne ajută inteligența artificială și ChatGPT să fim mai creativi și mai eficienți”

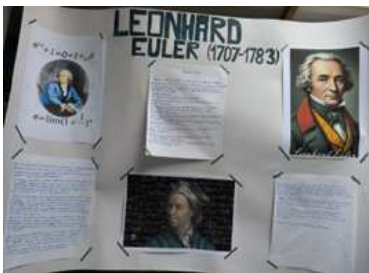
Grup țintă: elevii claselor VII - IX

Identificarea problemelor	Lipsa familiarizării tuturor elevilor cu instrumentele tehnologice moderne; Absența învățării active și personalizate; Lipsa de motivație și interes în rândul elevilor; Acces limitat la resurse educaționale de calitate;
Prezentarea temelor 1 și 2	Într-o lume în continuă schimbare, elevii nu mai au nevoie doar de cunoștințe teoretice, ci și de competențe esențiale pentru a deveni adulți autonomi, implicați și flexibili. Adaptarea unor strategii educaționale care includ IA poate fi un factor esențial în ameliorarea problemelor educaționale și în dezvoltarea unui sistem de învățământ mai dinamic, mai incluziv și mai orientat spre viitor. Familiarizarea cu instrumentele IA, învățarea activă prin povești digitale și dezvoltarea celor 4C sunt soluții inovative ce pot transforma modul în care elevii învață și interacționează în clasă, contribuind astfel la o educație mai



echitabilă și mai adaptată nevoilor fiecărui elev. Prin activități interactive, elevii vor descoperi cum pot folosi **abilitățile de lucru și comunicare cu IA** în viața școlară și personală.

Redactarea proiectului



Scop: Familiarizarea elevilor cu instrumentele IA, învățarea activă prin povești digitale și dezvoltarea celor 4C

Obiective:

Dezvoltarea competențelor de comunicare, colaborare, gândire critică și creativitate;

Familiarizarea cu concepte de bază legate de inteligența artificială;

Exersarea utilizării ChatGPT și altor aplicații IA în activități educaționale;

Reflecția asupra impactului IA asupra vieții de zi cu zi și învățării.

Activități propuse:

Icebreaker – Ce știi despre IA?

Întrebare deschisă pe tablă: „Ce înțelegi prin inteligență artificială?”

Elevii scriu pe post-it-uri sau răspund oral.

Se prezintă pe scurt ce este IA și câteva exemple din viața de zi cu zi (Google Maps, Siri, recomandările de pe Netflix, ChatGPT etc.)

Prezentare scurtă: Ce este ChatGPT?

Se prezintă un video scurt sau o explicație clară:

Cum funcționează ChatGPT?

Ce poate face (răspunsuri la întrebări, redactare texte, idei creative, programare etc.)



Ce NU poate face și limitele sale

Activitate practică – Explorăm ChatGPT în echipă

Elevii sunt împărțiți în grupe de câte 3-4 și primesc următoarea sarcină:

Să creeze o poveste scurtă folosind ChatGPT, pornind de la date istorice privind viața și activitatea unui matematician celebru (creativitate, colaborare, comunicare);

Să dezbată „Este IA o amenințare sau un ajutor?” – ChatGPT le oferă argumente pro și contra (gândire critică). Fiecare echipă discută, scrie prompturi pentru

	<p>ChatGPT, alege un rezultat și îl pregătește pentru prezentare.</p> <p><i>Prezentările echipelor</i></p> <p>Fiecare grup își prezintă creația sau ideea.</p> <p>Se pot pune întrebări între echipe pentru a stimula gândirea critică și comunicarea.</p> <p><i>Reflecție și concluzii</i></p> <p>Elevii răspund la întrebarea: „Ce ai învățat azi și cum ai putea folosi IA în viața ta?”</p> <p>Profesorul oferă feedback, subliniază cele 4 C care au fost exersate.</p> <p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> -umane: profesorul, elevii -materiale: laptop, tablă interactivă, videoproiector, conexiune Internet, produse de birotică, platforme digitale
<p>Planificarea activității</p> 	<p>Activitatea se va derula în Modulul 4 și va viza explicarea celor patru competențe (4C) – Creativitate, Colaborare, Comunicare, Gândire Critică. Profesorul prezintă fiecare competență, oferind exemple din viața de zi cu zi sau din activitățile școlare. Elevii sunt încurajați să participe la discuție și să ofere propriile exemple pentru fiecare competență. Se prezintă scopul activității și modul în care vor aplica cele 4C într-un proiect creativ.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p>	<p>Profesorul va observa activitatea grupurilor, implicarea elevilor în activități și discuții.</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p>	<p>Numărul de idei originale exprimate, numărul de interacțiuni pozitive între colegi, numărul de întrebări relevante formulate, folosirea cuvintelor noi.</p>
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>Chestionare de feedback</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>AI tools for education and research / Kalle Kontinen / University of Turku</p>

Plan de lecție

Titlul lecției: Explorăm viitorul: Cum ne ajută inteligența artificială și ChatGPT să fim mai creativi și mai eficienți

Clasa: a IX-a

Durata: 50-60 minute

Competențe cheie vizate: Comunicare, Colaborare, Creativitate, Gândire critică

Obiective specifice:

Să definească noțiunea de inteligență artificială și să recunoască aplicații IA din viața cotidiană.

Să utilizeze ChatGPT pentru sarcini creative și de rezolvare de probleme.

Să colaboreze în echipă pentru a crea un produs digital sau o idee.

Să reflecteze asupra avantajelor și limitelor IA.

Resurse necesare:

Videoproiector / tablă interactivă

Acces la internet

Un dispozitiv per grup (telefon, tabletă sau laptop)

Acces la ChatGPT

Etapele lecției:

1. Icebreaker – Ce știi despre IA? (10 min)

Elevii scriu pe post-it sau spun ce cred că este IA.

Profesorul structurează răspunsurile și oferă exemple din viața reală (Google Maps, Siri, Netflix etc.).

2. Mini-prezentare: Ce este ChatGPT? (5-7 min)

Se explică pe scurt cum funcționează ChatGPT, ce poate și ce nu poate face.

Se oferă exemple relevante pentru elevi.

3. Activitate practică – Explorăm ChatGPT în echipă (15-20 min)

Elevii, în grupe de 3-4, aleg o provocare:

Poveste generată cu ajutorul ChatGPT pornind de la date istorice privind viața și activitatea unui matematician celebru (creativitate, comunicare, colaborare)

Argumente pro/contra IA (gândire critică)

4. Prezentarea rezultatelor (10 min)

Fiecare grup prezintă pe scurt produsul obținut.

Celelalte echipe pot pune întrebări.

5. Reflecție finală (5-7 min)

Elevii completează oral sau scris: „Ce am învățat azi?” și „Cum pot folosi IA în viața mea?”

Profesorul oferă concluzii, subliniind cele 4 C exersate.

Temă opțională: Scrie un mini-jurnal: Cum ai perceput activitatea și cum crezi că va arăta școala viitorului cu IA?

Fișă de lucru: Explorăm inteligența artificială și ChatGPT

Nume elev: _____

Clasa: a IX-a

Data: _____

Partea I: Ce știm despre IA? (Gândire critică)

Scrie o definiție proprie pentru inteligența artificială:

Enumeră 3 aplicații IA pe care le-ai folosit sau le-ai văzut folosite:

a) _____

b) _____

c) _____

Bifează ce crezi că poate face ChatGPT:

Să gândească singur

Să ofere idei creative

Să vorbească cu emoții reale

Să ajute la redactarea unui text

Partea a II-a: Activitate practică (Colaborare & Creativitate)

Lucrează în echipă și folosește ChatGPT pentru a rezolva una dintre sarcinile de mai jos. Scrie ideile principale sau produsul realizat:

Tema aleasă (încercuiește):

Poveste

Argumente pro/contra IA

Idei principale / text creat:

Partea a III-a: Reflecție (Comunicare & Gândire critică)

Ce ți s-a părut cel mai interesant în activitate?

Ai folosi ChatGPT în viața ta de zi cu zi? Pentru ce?

Ce ai învățat nou despre IA astăzi?

Mulțumim pentru implicare!

Fișă de lucru: Descoperim lumea inteligenței artificiale cu ChatGPT

Nume: _____

Clasa: a VII-a

Data: _____

Partea I: Ce este inteligența artificială? (Gândire critică)

Ai auzit de inteligența artificială? Ce crezi că înseamnă?

Bifează lucrurile pe care crezi că le poate face un robot inteligent:

Poate vorbi cu tine

Poate simți emoții

Poate face calcule

Poate visa

Poate scrie povești

Ai folosit vreodată o aplicație care "gândește"? Cum se numește?

Partea a II-a: Ne jucăm cu ChatGPT (Creativitate & Colaborare)

Alege o activitate de mai jos împreună cu colegii tăi. Scrie ce ați creat sau ce ați aflat:

Alege (încercuiește):

Poveste inventată cu ChatGPT

Plan pentru o excursie de vis

ChatGPT ne povestește despre roboți

Ce am scris / aflat:

Partea a III-a: Ce am învățat? (Comunicare)

Ce a fost cel mai distractiv azi?

Ai vrea să mai folosești ChatGPT? Pentru ce?

Ce ai învățat nou despre roboți sau inteligența artificială?

Bravo! Ești gata să explorezi lumea digitală mai departe!

Feedback și Evaluare (auto-reflecție la sfârșitul fiecărei activități)

Afirmație	Nivel Scăzut (1)	Nivel Mediu (2)	Nivel Bun (3)	Nivel Foarte Bun (4)	Nivel Excelent (5)
M-am implicat în activitatea echipei mele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am aplicat noile cunoștințe în practică	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am contribuit la îmbunătățirea activității echipei mele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am colaborat eficient cu colegii mei	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am identificat soluții pentru a deveni mai eficient(ă)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

*Prof. Lucian-Simion Cojocaru
Liceul Teoretic „Ion Neculce” Iași*

DIGITALIZARE


“4Cs Education with AI Tools and Storytelling Techniques”

Grup țintă: elevii clasei a VII- a



FIȘA ACTIVITĂȚII : Digitalizare

„Povești cu matematicieni români, create cu ajutorul AI și al celor 4C”

Identificarea problemelor	<p>Într-un context educațional modern, integrarea tehnologiilor de tip Inteligență Artificială (AI) în activitățile didactice poate adresa numeroase provocări cu care școlile se confruntă, mai ales în ceea ce privește pregătirea elevilor pentru viitorul digitalizat. Iată o analiză detaliată a problemelor existente la nivelul școlii noastre și cum acestea pot fi ameliorate prin aplicarea unor strategii care includ AI, învățare activă și dezvoltarea celor 4C (Creativitate, Colaborare, Comunicare, Gândire critică).</p> <p>Problemele identificate:</p> <ul style="list-style-type: none">-lipsa unei înțelegeri clare a competențelor esențiale (4C)-lipsa familiarizării elevilor cu instrumentele tehnologice moderne;-absența învățării active și personalizate;-dificultăți în dezvoltarea competențelor sociale și emoționale;-lipsa de motivație și interes în rândul elevilor;-acces limitat la resurse educaționale de calitate; <p>Adaptarea unor strategii educaționale care includ AI poate fi un factor esențial în ameliorarea problemelor educaționale și în dezvoltarea unui sistem de învățământ mai dinamic, mai incluziv și mai orientat spre viitor. Familiarizarea cu instrumentele AI, învățarea activă prin povești digitale și dezvoltarea celor 4C sunt soluții inovative ce pot transforma modul în care elevii învață și interacționează în clasă, contribuind astfel la o educație mai echitabilă și mai adaptată nevoilor fiecărui elev.</p>
Prezentarea temei 1 și 2	<p>Într-o lume în continuă schimbare, elevii nu mai au nevoie doar de cunoștințe teoretice, ci și de competențe esențiale pentru a deveni adulți autonomi, implicați și flexibili.</p> <p>Familiarizarea elevilor cu cele patru competențe esențiale ale secolului XXI: creativitatea – capacitatea de a genera idei noi; colaborarea – lucrul eficient în echipă; comunicarea – exprimarea clară și ascultarea activă; și gândirea critică – analiza și rezolvarea rațională a problemelor.</p> <p>Prin activități interactive, elevii vor descoperi cum pot folosi aceste abilități în viața școlară și personală. Integrarea uneltelor AI în procesul educațional poate deveni un sprijin important dacă</p>

	<p>este făcută inteligent.</p> <p>Una dintre competențele digitale de bază care trebuie dezvoltate este înțelegerea unui prompt AI – adică formularea clară, logică și orientată spre scop a unei cereri adresate unei inteligențe artificiale.</p>
<p>Redactarea proiectului</p> 	<p>Scop: Familiarizarea cu instrumentele IA, învățarea activă prin povești digitale și dezvoltarea celor 4C .</p> <p>Obiectivele formabililor (elevi):</p> <ul style="list-style-type: none"> -Definirea celor patru competențe (4C) – elevii vor înțelege ce înseamnă fiecare dintre cele 4C: creativitate, colaborare, comunicare și gândire critică; -Familiarizarea cu concept de bază legate de inteligența artificială ; -Dezvoltarea abilităților de lucru cu inteligența artificială, prin învățarea modului de formulare a prompturilor și evaluarea critică a răspunsurilor generate ; -Redactarea și prezentarea unei povești originale despre un matematician român celebru, utilizând AI ca instrument de sprijin. -Reflecția asupra impactului IA asupra vieții de zi cu zi și învățării. <p>Activități propuse:</p> <p>1.Provocare: "Daca un robot ți-ar face tema, ce ai face cu timpul câștigat?"</p> <p>Discuție deschisă despre tehnologie și AI.</p> <p>Întrebări deschise pe tablă:</p> <p>"Ce este inteligența artificială?"</p> <p>“ Ce știți deja despre AI? Unde o întâlnim în viața de zi cu zi?</p> <p>Elevii scriu pe caiete si apoi dau răspunsul oral.</p> <p>Se prezintă pe scurt ce este IA și câteva exemple din viața de zi cu zi cum ar fi :Google Maps,Gemini, ChatGPT.</p> <p>2.Prezentarea scurtă a ChatGPT:</p> <p>Profesorul deschide ChatGPT și elevii sunt nominalizati să-i dea cateva instrucțiuni.</p> <p>Se prezintă o explicație clară cum funcționează ChatGPT?</p> <p>Se explică termenul de « prompt » și importanța unui prompt bine formulat -ghidează clar AI-ul, economisește timp, dezvoltă gândirea critică</p> <p>Se oferă exemple eficiente/ineficiente de prompturi pentru a observa diferența rezultatelor primite.</p> <p>3.Activitate practică:</p> <p>Elevii sunt împărțiți în grupe de câte 3-4 elevi și primesc</p>

	<p>următoarea sarcină:</p> <p>Să creeze o poveste scurtă folosind ChatGPT, pornind de la date istorice privind viața și activitatea unui matematician român celebru (creativitate, colaborare, comunicare);</p> <p>Grupa 1- are ca activitate să formuleze prompturi pentru a scrie o poveste despre matematicianul Grigore Moisil .</p> <p>Grupa 2-are ca activitate să formuleze prompturi pentru a scrie o poveste despre matematicianul Spiru Haret.</p> <p>În fiecare grupă se discută, se scrie prompturi - ChatGPT, se notează în caiete informațiile cele mai relevante , se alege un rezultat și îl pregătesc pentru prezentare.</p> <p>În această activitate, elevii trebuie să aplice:</p> <p>Creativitate: prin crearea unei povești originale.</p> <p>Colaborare: lucrând în grupa pentru a împărți sarcinile.</p> <p>Comunicare: exprimând clar ideile și contribuțiile fiecărui membru al grupeii. Gândire critică: evaluând și îmbunătățind povestea pe parcurs.</p> <p>4.Prezentarea rezultatelor</p> <p>Fiecare grupă își prezintă povestea digitală creată (creația sau ideea) , explicând cum au aplicat cele 4C în realizarea proiectului.</p> <p>Elevii vor răspunde întrebărilor colegilor și ale profesorului privind procesul de gândire și colaborare din spatele poveștii.</p> <p>Profesorul va încuraja discuțiile deschise și va ghida elevii să își exprime părerile despre importanța celor 4C în procesul lor de învățare.</p> <p>5.Reflecție și concluzii</p> <p>Elevii răspund la întrebări precum :</p> <p>“Ce v-a plăcut cel mai mult ?, Ce nu v-a plăcut?, Ce ati învățat? ,Ce ați învățat despre instrumentele AI ? ,Ce ai aflat nou despre matematicieni români?”</p> <p>„Cum te-a ajutat AI să fii creativ?”</p> <p>”Cum vă ajută pentru a vă pregăti în mod eficient pentru școală/teme ?</p> <p>Profesorul oferă feedback în timpul activităților, ghidând elevii să îmbunătățească aplicarea celor 4C.</p> <p>6.Resurse implicate:</p> <p>-umane: profesorul, elevii;</p> <p>-materiale: laptop, tablă interactivă, platforme digitale,conexiune Internet, produse de birotică.</p>
Planificarea activității	-Activitatea s-a derulat în modulul 4 și a fost concepută pentru a le oferi elevilor o experiență de învățare cu noile tehnologii, valorificând competențele secolului XXI – cei 4C: comunicare,

	<p>colaborare, gândire critică și creativitate. Această temă urmărește să familiarizeze elevii cu cele patru competențe esențiale : creativitatea – capacitatea de a genera idei noi; colaborarea – lucrul eficient în echipă; comunicarea – exprimarea clară și ascultarea activă; și gândirea critică – analiza și rezolvarea rațională a problemelor. Prin activități interactive, elevii vor descoperi cum pot folosi aceste abilități în viața școlară și personală.</p> <p>Activitatea propusă a avut ca scop dezvoltarea acestor competențe prin utilizarea unor instrumente bazate pe inteligență artificială (ChatGPT), în cadrul unor sarcini de scriere a unei povesti.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p> <p>Măsurarea rezultatelor</p> 	<p>Progresul elevilor s-a efectuat prin monitorizarea activităților elevilor pe parcursul lecției prin observarea directă a participării active la discuțiile de grup, dacă are abilități de comunicare , dacă se exprimă clar și concis în prezentarea proiectelor lor, după modul de formulare a prompturilor și dacă au gândire critică în modul în care analizează și îmbunătățesc proiectele lor pe parcursul activității .</p> <p>Profesorul oferă feedback în timpul activităților, ghidând elevii să-și îmbunătățească aplicarea celor 4C.</p> <p>Claritate și relevanța în folosirea prompturilor.</p> <p>Exprimarea clară și coerentă a ideilor și folosirea unui limbaj adecvat.</p> <p>Gradul de implicare activă și constantă a elevilor în echipă și modul de contribuire la realizarea proiectului comun.</p> <p>Reflecții personale ale elevilor, evidențiind aplicarea gândirii critice și dezvoltarea încrederii în propriul potențial.</p>
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>Experiența de învățare a fost evaluată prin modul în care elevii au înțeles și aplicat competențele celor 4C, prin activitățile practice și reflecțiile personale, prin creativitatea și coerența poveștii , prin colaborarea în echipă și implicarea lor, prin capacitatea de a evalua critic răspunsurile AI și prin autoevaluare și oferirea de feedback colegial.</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>-aplicații AI pentru generarea de conținut- ChatGPT , Gemini</p>

Prof. Melinte Dorica
Școala Profesională Coarnele Caprei

DIGITALIZARE

“4Cs Education with AI Tools and Storytelling Techniques”

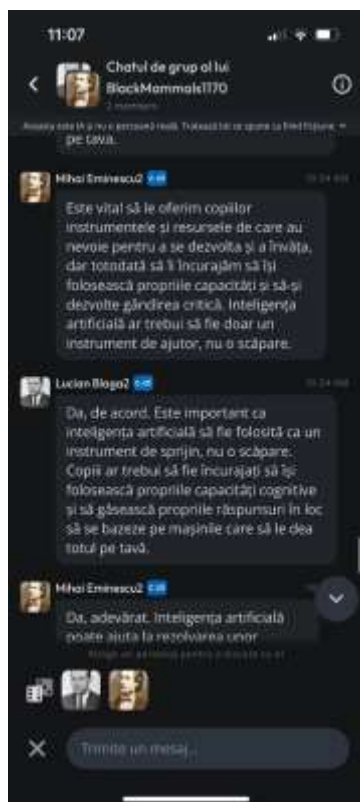
FIȘA ACTIVITĂȚII – Digitalizare

„Eminescu și Blaga în era inteligenței artificiale”

Grup țintă: elevii clasei a VIII-a

Identificarea problemelor	<p>Utilizarea superficială sau inadecvată a tehnologiei – Mulți elevi folosesc internetul și aplicațiile mobile doar pentru divertisment (jocuri, rețele sociale), fără a înțelege potențialul educațional al tehnologiei și riscurile asociate (fake news, lipsa surselor sigure, expunere excesivă).</p> <p>Lipsa familiarizării cu instrumentele moderne de tip AI – Deși elevii au auzit de inteligența artificială, majoritatea nu cunosc diferența între diverse platforme (ex: ChatGPT vs. Character.ai) și nu știu cum pot fi acestea folosite în mod creativ și responsabil.</p> <p>Lipsa gândirii critice – Mulți dintre ei preiau informația fără a o analiza, nu pun întrebări, nu compară perspective și nu reflectează asupra consecințelor utilizării AI.</p> <p>Dificultăți în comunicarea scrisă și orală – Elevii întâmpină probleme în exprimarea clară a ideilor, în structurarea mesajului și în adaptarea limbajului la context (mai ales în sarcini creative sau în jocuri de rol).</p> <p>Motivație scăzută pentru scriere creativă sau texte literare – Textele literare clasice sunt percepute uneori ca „dificile” sau „depășite”, ceea ce reduce implicarea elevilor dacă nu sunt conectate la interesele lor actuale (ex: tehnologie, creativitate digitală).</p> <p>Nevoia de dezvoltare a celor 4C – Elevii nu sunt obișnuiți să colaboreze activ, să își argumenteze opiniile, să creeze conținut nou sau să reflecteze asupra propriului proces de învățare.</p>
Prezentarea temelor 1 și 2	<p>În contextul unei lumi aflate în permanentă schimbare, sistemul educațional are nevoie de o transformare profundă care să pregătească elevii nu doar pentru examene, ci pentru viața reală. În centrul acestei schimbări se află modelul celor 4C ai educației: Comunicare, Colaborare, Gândire critică, Creativitate.</p> <p>Aceste competențe sunt esențiale pentru formarea unor cetățeni activi, adaptați la realitatea digitală și pregătiți să ia decizii în mod responsabil.</p>

	<p>Integrarea uneltelor AI în procesul educațional poate deveni un sprijin important dacă este făcută inteligent. Una dintre competențele digitale de bază care trebuie dezvoltate este înțelegerea unui prompt AI – adică formularea clară, logică și orientată spre scop a unei cereri adresate unei inteligențe artificiale.</p> <p>În același timp, trebuie să fim conștienți că digitalizarea nu înseamnă doar acces la tehnologie, ci și formarea unei gândiri digitale critice și etice. Elevii trebuie să înțeleagă nu doar <i>cum</i> să folosească AI, ci și <i>de ce</i> – cu discernământ, cu responsabilitate și cu scop educațional.</p> <p>Așadar, lecțiile care combină cei 4C cu utilizarea conștientă a AI-ului răspund unei nevoi reale: pregătirea elevilor pentru o lume în care inteligența umană și cea artificială vor colabora tot mai des. Aceste activități devin nu doar o formă de învățare modernă, ci o oportunitate de a reconstrui motivația, implicarea și sensul educației.</p>
Redactarea proiectului	<p>Scop: familiarizarea elevilor cu instrumentele AI, învățarea activă prin interacțiunea cu asistenții virtuali și dezvoltarea celor 4C.</p> <p>Obiective:</p> <p>Dezvoltarea competențelor- cheie (cei 4C): Comunicare, Colaborare, Creativitate și Gândire critică;</p> <p>Familiarizarea cu concept de bază legate de inteligența artificială ;</p> <p>Dezvoltarea abilităților de lucru cu inteligența artificială, prin învățarea modului de formulare a prompturilor și evaluarea critică a răspunsurilor generate ;</p> <p>Conectarea literaturii române clasice la realitatea contemporană prin transpunerea viziunilor marilor autori în contexte actuale și tehnologizate;</p> <p>Stimularea exprimării personale prin mijloace creative (dialoguri simulate, poezie generată AI, interpretare culturală).</p> <p>Activități propuse:</p> <p>Fotografie reală vs fotografie generată</p> <p>Se proiectează două imagini ale autorilor M. Eminescu și L. Blaga (una reală și una generată cu AI).</p> <p>Care imagine este reală și care este generată?</p> <p>Elevii observă diferențele și comentează liber.</p> <p>Explorarea conceptului de AI</p> <p>Elevii au de realizat o fișă de lucru prin care descoperă</p>



lumea inteligenței artificiale.

Prezentarea scurtă a ChatGpt / Character.ai

Profesorul deschide asistentul virtual ChatGpt și elevii sunt rugați să-I dea o instrucțiune.

Se explică termenul de « prompt » și importanța unui prompt bine formulat (ghidează clar AI-ul, economisește timp, dezvoltă gândirea critică)

Se oferă exemple de prompturi mai vagi și mai clare pentru a observa diferența rezultatelor primite.

Se oferă exemple și pentru asistentul virtual Character.ai.

Activitate practică

Elevii sunt împărțiți în 2 echipe și primesc următoarele sarcini :

Grupa 1: Utilizează character.ai pentru a crea un dialog între Eminescu și Blaga despre inteligența artificială.

Grupa 2: Utilizează ChatGPT pentru a genera câte o strofă în stilul fiecărui poet.

Grupa 1 – Dialog pe character.ai

Fiecare elev accesează personajele predefinite sau creează conversații pornind de la personalitățile celor doi poeți (ex. Eminescu – contemplativ, preocupat de eternitate și mister; Blaga – filozofic, interesat de misterul lumii, dar și de cunoaștere).

Elevii notează replicile cele mai interesante.

Grupa 2 – Poezie cu ChatGPT

Elevii oferă prompturi clare (ex: „Ești Mihai Eminescu. Scrie o strofă despre inteligența artificială/natură/iubire având rimă împerecheată”).

După obținerea rezultatelor, aleg strofele preferate sau le editează în funcție de preferințele lor.

Compară stilurile și analizează dacă textul se potrivește cu universul poetic al autorului.

Prezentarea rezultatelor



Fiecare echipă prezintă ce-a obținut după folosirea celor două instrumente AI (citirea strofei, citirea unui fragment de dialog, scurtă explicație).

Profesorul încurajează elevii celor două echipe să adreseze întrebări despre creațiile obținute pentru a stimula comunicarea și gândirea critică.

Reflecție și concluzii

Elevii răspund la întrebări precum :

“Ce v-a surprins? Ce v-a plăcut? Ce ați învățat despre instrumentele AI ? Cum vă ajută pentru a vă pregăti în mod

	<p>eficient pentru școală/teme ?</p> <p>Profesorul oferă feedback elevilor, subliniind importanța competențelor exersate – cei 4C.</p> <p>Resurse implicate:</p> <p>-umane: profesorul, elevii</p> <p>-materiale: imagini (reală/generată), laptop, tablă interactivă, platforme digitale</p>
<p>Planificarea activității</p> 	<p>Activitatea s-a derulat în modulul 4 și a fost concepută pentru a le oferi elevilor o experiență de învățare care îmbină literatura cu noile tehnologii, valorificând competențele secolului XXI – cei 4C: comunicare, colaborare, gândire critică și creativitate. În etapa de pregătire, elevii au participat la o discuție introductivă despre ce înseamnă acești 4C, cu exemple concrete din viața lor: colaborarea în jocuri de echipă, comunicarea eficientă în social media, creativitatea în realizarea de conținut digital și gândirea critică atunci când aleg surse online. Activitatea propusă a avut ca scop dezvoltarea acestor competențe prin utilizarea unor instrumente bazate pe inteligență artificială (ChatGPT și Character.ai), în cadrul unor sarcini de scriere creativă și simulare de dialoguri între autori clasici. În acest mod, elevii au fost încurajați să reflecteze asupra rolului inteligenței artificiale în educație și cultură, să gândească independent și să colaboreze în mod activ.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p> 	<p>Progresul elevilor a fost monitorizat pe parcursul lecției prin observarea directă a implicării în activități, a modului de formulare a prompturilor, a colaborării în echipă și a calității produselor finale (dialogurile și strofele generate).</p> <p>La final, în etapa de prezentare și reflecție, s-a urmărit capacitatea elevilor de a explica alegerile făcute, de a analiza rezultatul obținut cu ajutorul AI și de a formula opinii personale.</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p>	<p>Criterii de măsurarea a rezultatelor:</p> <p>Claritatea și relevanța promptului</p> <p>Coerența textului generat</p> <p>Colaborarea în echipă</p> <p>Argumentarea alegerilor</p>
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>Elevii primesc un chestionar de feedback.</p> <p>Aceștia citesc propozițiile de evaluare a activității și acordă note de la 1 la 5.</p>

Resurse suplimentare	https://chat.openai.com https://openai.com/education https://www.character.ai https://teachingai.org
----------------------	--

Șonțu Alina-Nicoleta
Școala Gimnazială Horlești, jud. Iași

Digitalizare

Obiectiv specific: O1. Reconfigurarea proiectării didactice în școlile din consorțiu începând cu anul școlar 2024-2025 prin îmbunătățirea competențelor digitale și de predare asistată de tehnologie la 4 participanți

Académie de Rennes, Rectorat, <https://www.ac-rennes.fr>, 25-29 noiembrie 2024, Rennes, Franța – DRANE - Délégation régionale académique au numérique éducatif

Teme abordate:


Tema 1 – Digitalizarea sistemului de învățământ francez la nivel național și regional

Tema 2 – Platforme digitale create în vederea facilitării accesului elevilor, cadrelor didactice și părinților la conținuturi, informații, comunicare în mediul online: *Reviser en poche, Pix, Trousse à projets etc.*


Tema 3 – Centre publice care oferă sprijin elevilor, familiilor acestora și membrilor comunității în formarea competențelor privind digitalizarea școlară – *Centrul EduLab*

FIȘA ACTIVITĂȚII – Folosirea resurselor digitale la orele de limbi moderne

Grup țintă: directori, cadre didactice de limbi moderne, elevi

<p>Identificarea problemelor</p> 	<p>Deși în prezent în numeroase școli atât din mediul urban, cât și din mediu rural, există săli de clasă dotate cu ecrane, table inteligente, conexiune Internet, încă mai întâlnesc, în timpul inspecțiilor generale/ în specialitate/ pentru gradele didactice, profesori care ezită să folosească resursele digitale în cadrul orelor de limbi moderne.</p>
<p>Prezentarea temei nr. 2</p>	<p>Derularea unor activități și ateliere de formare cu scopul de a-i sensibiliza pe profesori cu privire la importanța digitalizării, dar și pentru a-i sprijini în identificarea și utilizarea diferitelor platforme și resurse digitale în cadrul orelor de limba franceză, pentru a asigura plus valoare lecției, pentru a favoriza dezvoltarea competențelor de înțelegere și exprimare, orală și scrisă, precum și pentru a trezi interesul elevilor și a-i implica activ în procesul de</p>

	predare-învățare.
	<p>Scop: Informarea și consilierea cadrelor didactice în privința gestionării platformelor și resurselor digitale ce pot fi utilizate în cadrul orelor de limba franceză pentru dezvoltarea competențelor lingvistice.</p> <p>Obiectivele formabililor (profesori de limba franceză):</p> <ul style="list-style-type: none"> - îmbunătățirea competențelor digitale și de predare asistată de tehnologie; - integrarea resurselor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare; - prezentarea unor exemple de bune practici.
<p>Redactarea proiectului</p> 	<p>Activități propuse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prezentarea platformelor și resurselor digitale educaționale ce asigură accesul la documente audio-video autentice; - workshop-uri cu cadrele didactice de limba franceză. <p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umane: directori, cadre didactice de limba franceză din unitățile de învățământ preuniversitar din județul Iași; - materiale: laptop, tablă interactivă, videoproiector, conexiune Internet, produse de birou, platforme și resurse digitale etc.
<p>Planificarea activității</p> 	<p>Activitatea se va derula în Modulele 4 și 5 și va viza prezentarea proiectelor și platformelor existente la nivelul sistemului de învățământ francez, prezentarea platformelor și resurselor digitale educaționale ce pot fi integrate în orele de limba franceză, ateliere de lucru care să favorizeze schimbul de experiență și prezentarea unor exemple de bune practici pentru diferite competențe și aspecte ale limbii – noțiuni de vocabular, acte de limbaj, gramatică etc.</p>

<p>Monitorizarea progresului</p> 	<p>Monitorizarea progresului se va realiza prin intermediul inspecțiilor de specialitate/ generale, prin observarea lecțiilor și identificarea resurselor digitale folosite în timpul lecției.</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p>	<p>Numărul de cadre didactice care vor utiliza concret la clasă resurse digitale pentru dinamizarea procesului instructiv-educativ și îmbunătățirea competențelor elevilor. Ameliorarea competențelor lingvistice ale elevilor, precum și a interesului acestora pentru studiul limbii franceze.</p>
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>Chestionare de feedback</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>Informații despre platformele educaționale omologate în învățământul românesc. Exemple de bune practici din partea colegilor care folosesc în mod constant platforme și resurse educaționale digitale în timpul orelor de limba franceză.</p>

Prof. Ramona Petronela Bojoga
Inspectoratul Școlar Județean Iași

F2. LEADERSHIP AND MANAGEMENT

Obiectiv specific:

Dezvoltarea competentelor de management si leadership la 6 factori de decizie din scolile consorțiului incepand cu anul scolar 2024-2025, prin participarea la cursuri privind conducerea modernă a scolii

Furnizor de curs: Europass Teacher Academy <https://www.teacheracademy.eu/>,
 “Introduction to the Finnish Education Model” Perioada 11-16 noiembrie 2024, Locația Annankatu 31-33C 45b, 5.5 floor, 00100 Helsinki

Teme abordate:

Tema 1 - Educația pozitivă

Tema 2 - Introducerea abordării STEAM

Tema 3 - Învățare prin cooperare

Tema 4 - Pedagogia din spatele tehnologiei

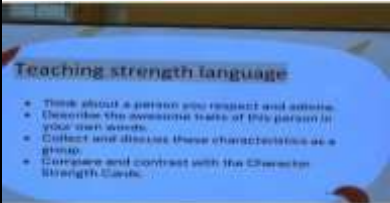
Tema 5 - Competențe transversale

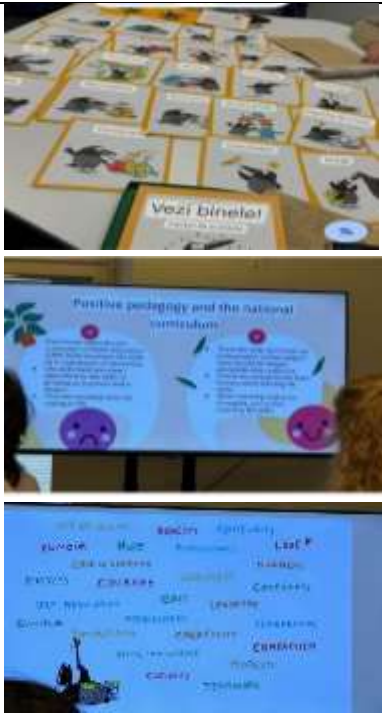

Tema 6 - Învățare multidisciplinară-Ce? De ce? Cum?

Tema 7 - Modelul educațional finlandez și planificarea lecțiilor

FIȘA ACTIVITĂȚII – Pedagogia pozitivă

Grup țintă: profesori

Identificarea problemelor	Menținerea unor relații pozitive între profesori și elevi Respectarea principiului accesibilității și abordării practice care stă la baza organizării și derulării procesului educațional.
Prezentarea temei nr.1 Educația pozitivă! 	În cadrul activității desfășurate cu participarea colegilor profesori de la nivel primar si gimnazial s-a folosit ca reper citatul „Negativul țipă la tine, dar pozitivul doar șoptește,” după Barbara Fredrickson și o imagine sugestivă S-a pus accent pe faptul că educația pozitivă este un concept-cheie în sistemul finlandez, centrat pe cultivarea bunăstării emoționale a elevilor și pe identificarea punctelor forte ale fiecărui copil. Pedagogia pozitivă, starea de bine creată elevilor și faptul că de la vârste foarte fragede, copiii sunt lăsați să se descurce singuri sunt repere în sistemul finlandez. Profesorii finlandezi aplică o serie de măsuri care susțin starea de bine nu doar instruirea elevilor. Metoda „See the Good” încurajează profesorii să se concentreze pe aspectele pozitive și pe abilitățile fiecărui elev, încurajând astfel, motivația și stima de sine. Această abordare contribuie la un climat educațional sigur, în care elevii sunt sprijiniți să-și dezvolte încrederea și relațiile sănătoase cu sine și cu cei din jur.

	<p>S-au oferit informații despre predarea limbajului forței prin care poți descrie o persoană pe care o respectezi și o admiri apoi se colectează caracteristicile și se discută ca grup. La final se compară cu Character Strength Cards (Cărțile cu puterea caracterului)</p> <p>S-a discutat despre învățarea colaborativă ca fiind un instrument foarte puternic pentru a crește motivația și participarea elevilor la procesul de învățare.</p> <p>Învățarea prin cooperare își propune să stimuleze reflecțiile și gândirea critică a elevilor și să împărtășească idei între ei.</p> <p>„Dacă nu pot învăța așa cum îmi predai, predă-mi așa cum pot învăța eu!,,</p>
<p>Redactarea proiectului</p> 	<p>Scop: Îmbunătățirea metodelor de predare în vederea asigurării unui climat pozitiv și consolidarea stării de bine din spațiul școlar</p> <p>Obiectivele formabililor :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dezvoltarea aptitudinilor de leadership, de comunicare, cooperare, încredere, respect reciproc - Cunoașterea bunăstării emoționale a elevilor <p>Activități propuse:</p> <p>Vezi binele! Prezentarea metodei „See the Good”</p> <p>Metode care adaptează predarea la o abordare mai holistică, centrată pe elev (învățarea colaborativă, Predarea limbajului forței)</p> <p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> -umane: cadre didactice -materiale: Carduri de activitate, imagini, ppt-uri, laptop, videoproiector, conexiune Internet, formulare, produse de birou.
<p>Planificarea activității</p>	<p>Activitatea s-a desfășurat în modulul 3 și a vizat identificarea nivelului stării de bine în unitatea școlară și cum să contribuie apoi la îmbunătățirea relației profesor-elevi respectând principiile care stau la baza organizării și derulării procesului educațional.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p>	<p>Participanții si-au îmbunătățit metodele de lucru și organizare datorită activităților de rezolvare a problemelor pe parcursul întâlnirii.</p> <p>Participanții si-au îmbunătățit abilitățile de comunicare completând în mod colaborativ, prezentând informații și participând la discuții.</p>


	Profesorii pot adopta noi practici pedagogice, având ca rezultat lecții mai interesante și eficiente. Elevii devin, la rândul lor, mai entuziasmați de școală, bucurându-se de un proces de învățare plăcut și captivant.
Măsurarea rezultatelor	3 activități cu elevii ce vor fi desfășurate de cadre didactice de la nivel primar. Impactul întâlnirii se manifestă prin idei noi și abordări îmbunătățite ale procesului educațional, care transformă experiența școlară într-una mai atractivă și mai valoroasă.
Evaluarea experienței	Chestionare de satisfacție Este practic imposibil ca un profesor să nu se simtă mai încrezător în a aborda educația cu relaxare și deschidere, ca proces natural de explorare și descoperire, mai degrabă decât din poziția rigidă de autoritate.
Resurse suplimentare	-

Prof. BORȘ VASILICA-CARMEN
Școala Gimnazială Moțca

MANAGEMENT

FIȘA ACTIVITĂȚII – Învățare multidisciplinară

Grup țintă: 20 de cadre didactice ale Școlii Gimnaziale, Nr.1, Todirești, 40 de elevi de gimnaziu

Identificarea problemelor	Accentul scăzut pus pe învățarea multidisciplinară Starea de bine a cadrelor didactice influențează cooperare multi disciplinară și starea de bine a elevilor
Prezentarea temei nr.6 	Tema 6 - Învățare multidisciplinară-Ce? De ce? Cum? Sistemul finlandez pune accentul pe pedagogia pozitivă, pe învățarea multidisciplinară. cooperare, pe starea de bine creată elevilor, pe încredere și pe autonomia școlilor și a profesorilor. Identificarea unor exerciții de auto și inter cunoaștere în vederea realizării coeziunii colectivului de cadre, respectiv a colectivului de elevi și creării unei stări de bine.
Redactarea proiectului	Scop: Creșterea gradului de predare/învățare multidisciplinară; Obiectivele formabililor : -Identificarea unor metode de spargere a gheții menite să îmbunătățească starea de bine din cadrul colectivului și implicit a stării de bine a elevilor; -Dezvoltarea abilităților de comunicare, cooperare;



-Stimularea creativității și a gândirii critice

Activități propuse:

Sesiunea 1. Activități de spargere a gheții care să ajute cadrele didactice să se cunoască.

a) Plecând de la POVEȘTEA CELOR 2 LUPI, cadrele didactice participante au răspuns la întrebarea: ȘI CARE LUP CÂȘTIGĂ? justificându-și alegerea.

b) The iceberg

Participanții au trebuit să se gândească la o reușită profesională din activitatea lor didactică și să scrie 5 aspecte/calități de care au avut nevoie pentru a reuși. Fiecare cadru a împărtășit colegilor experiența sa.

Sesiunea 2- Realizarea schiței unui proiect didactic cu o abordare multidisciplinară care a fost propus apoi elevilor;

Cadrele didactice au fost împărțite în echipe a câte 5 membri, care predau discipline diferite.

Sesiunea 3

Prezentare schițelor/Împărtășirea opiniilor privind activitatea

Exemplu de proiect propus de grupa 2

Tema proiectului: Apa

Organizarea clasei: 4 echipe a câte 5 elevi

În prima fază a proiectului elevii vor urmări filmul: Îmblânzitorul de vânt și vor răspunde la următoarele întrebări:

1)Care sunt elementele naturale prezente în film care pot influența activitatea umană?

2)Care sunt consecințele lipsei apei pe plan social, economic surprinse în film?

Echipe 1: Apa- prezentare PowerPoint/ Canva cu informații generale(definiție, formulă chimică,utilizare,surse de apă (utilizarea unor informații dobândite la orele de biologie, chimie, geografie);

Echipe 2: realizarea unei machete privind circuitul apei în natură sau o machetă despre cum ar putea omul să evite risipa;

Echipe 3: Risipa de apă, o problemă a societății moderne

Identificarea în presa scrisă, online, Tv a unor articole, reportaje legate de: surse de apă care au secat sau sunt în curs de secare din cauza activității umane, țări care se confruntă deja cu perioade mari de secetă

Echipe 4- Realizarea:

-unor interviuri audio sau video cu membrii comunității privind

	<p>problema apei în secolul XXI;</p> <ul style="list-style-type: none"> - unei broșuri sau a unui clip video cu soluții prin care oamenii ar putea evita risipa de apă - unor desene adaptate temei proiectului <p>Proiectele elevilor vor fi evaluate de către o echipă multidisciplinară, care propune și sugestii de îmbunătățire a prezentărilor.</p> <p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> -umane: cadre didactice -materiale: Carduri de activitate, imagini, ppt-uri, laptop, videoproiector,conexiune Internet, formulare, produse de birotică
Planificarea activității	Activitatea s-a desfășurat în modulul 3, de-a lungul a 3 sesiuni
Monitorizarea progresului	Discuții în cadrul Consiliilor profesionale și a Comisiei pentru Curriculum privind învățarea multidisciplinară(aspecte pozitive/negative.
Măsurarea rezultatelor	Numărul de activități multidisciplinare derulate la nivelul claselor; Numărul întâlnirilor cadrelor didactice pentru a pregăti lecții activități multidisciplinare.
Evaluarea experienței	Chestionare de satisfacție privind impactul învățării multidisciplinare.
Resurse suplimentare	În vederea încurajării colaborării între cadre și stimularea învățării multidisciplinare, școala va pune la dispoziția cadrelor didactice accesul la diverse platforme educaționale și aplicații interactive. Totodată, în sesiunea de diseminare, au fost prezentate lucrări privind modelul de educație finlandez.

Prof. Buzatu Ana-Maria
Școala Gimnazială, Nr.1, Todirești

Leadership și management

FIȘA ACTIVITĂȚII Bazele modelului educațional finlandez

Grup țintă: profesori, învățători.

Identificarea problemelor	Ca urmare a diseminării informațiilor privitoare la mobilitatea Erasmus+ din perioada 11-16 noiembrie 2024 în Helsinki, Finlanda, în ședința Consiliului Profesoral realizată la nivelul unității de învățământ, în data de 5 decembrie 2024, a fost realizată o analiză a problemelor cu care ne confruntăm la nivelul școlii și care ar putea fi ameliorate prin adaptarea unor strategii utilizate în sistemul educațional finlandez în activitatea noastră.
---------------------------	---

	<p>Problemele identificate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - abordarea unor relații pozitive între cadrele didactice și elevi; - planificare individuală, a activităților curente de la clasă, în sistem individual, focusat pe o singură disciplină; - colaborare restrânsă, la nivel de arie curriculară, în privința planificării activităților extracurriculare; - consultare sporadică, superficială, a elevilor privitor la modalitatea de organizare a unei activități extracurriculare; - neinteresul față de procesul educativ din partea elevilor, absenteism ridicat, abandon școlar; - dezvoltarea competențelor STEAM la clasă;
<p>Prezentarea temei nr. 2 - Introducerea abordării STEAM la clasă</p>	<p>A fost analizată în detaliu tema numărul 2 în cadrul Consiliului Profesorat, privitoare la abordarea STEAM la clasă, și au fost identificate modalități prin care o astfel de abordare ar putea fi adaptată școlii noastre. În acest context, s-au identificat stilurile de învățare abordate de profesori la clasă prin aplicarea unor chestionare în rândul elevilor, astfel, cadrele didactice, au propus realizarea de workshop-uri, respectiv activități practice prin care să aplice abordarea multidisciplinară la clasă.</p>
<p>Redactarea proiectului</p>	<p>Scop:</p> <p>Dezvoltarea competenței de muncă independentă a elevilor în condițiile vieții contemporane, când omul trebuie să se instruiască și să se perfecționeze neconținut, achiziționând un set de priceperi, deprinderi, achiziții, convingeri, comportamente cu care micii școlari să fie capabili să opereze în contexte variate reușind astfel să rezolve cu succes diverse probleme cu care se confruntă atât în cadrul școlii, dar și în afara ei.</p> <p>Obiectivele formabililor (cadre didactice):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dezvoltarea aptitudinilor de leadership, de comunicare, de cooperare; - Identificarea nevoilor elevilor și cererea unui plan menit să conducă la bunăstarea elevilor utilizând principii din învățământul finlandez; - Descrierea situației actuale a activităților STEM în România și rezultatele în domeniu ; - Identificarea convingerilor și atitudinilor profesorilor despre autoeficacitate în practica profesională; - Identificarea gradului de utilizare al tehnologiei de către elevi și cadrele didactice în abordarea lor de învățare legată

	<p>de disciplinele STEM;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analiza convingerilor despre modul în care activitatea profesorului afectează învățarea elevilor; - Identificarea percepțiilor profesorilor și a atitudinii acestora cu privire la aplicarea pedagogiilor inovatoare în predarea disciplinelor STEAM; - Analiza opiniei cadrelor didactice cu privire la necesitatea abordării activităților de tip STEM și gradul de conștientizare a carierelor STEM; <p>Obiectivele formabililor (elevi):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creșterea interesului pentru studierea disciplinelor Matematică, Științe ale naturii, Arte vizuale și abilități practice prin participarea la diverse activități experimentale; - Dezvoltarea competențelor științifice ale elevilor, prin antrenarea lor în activități de învățare prin aplicații experimentale; - Aplicarea cunoștințelor disciplinare din domeniul STEM pentru rezolvarea problemelor complexe, standard și pentru elaborarea și realizarea de proiecte; - Analiza unor situații de învățare autentice, semnificative, care solicită valorificarea mai multor cunoștințe teoretice, aplicative și aptitudinale din domeniul STEM; <p>Activități propuse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Workshop interactiv: Prezentarea comparativă a structurilor din țara noastră și formele finlandeze, bazate pe abordarea STEAM; - Activități practice: Îmbinarea activităților teoretice cu cele practice, implicând pedagogia STEAM; Încurajarea experimentării și a activităților practice este esențială pentru a dezvolta abilități STEAM; <p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umane: cadre didactice, elevi; - materiale: laptop, tablă interactivă, conexiune Internet, chestionare, formulare, platforme digitale, produse de birotică, etc.
Planificarea activității	Activitățile s-au derulat în Modulul 3 de învățare și au vizat derularea unor acțiuni care să identifice nivelul stării de bine în cadrul instituției și care să contribuie apoi la îmbunătățirea climatului școlar prin relația de colaborare dintre profesori și elevi, respectiv abordarea STEM la clasa



de elevi.

Rezultate așteptate:

- Elevii lucrează în echipe și se grupează în funcție de aptitudinile și tipul lor de inteligență
- Lucrând în echipă au mai multe șanse să pună în practică ideile, astfel au acoperit o paletă largă de domenii: de la gastronomie, la programare, muzică, pictură, sport, literatură, științe, inginerie, biologie, tehnologie, robotică totul printr-o abordare sub forma de joc și cooperare, în care fiecare a învățat unul de la celălalt
- Creșterea motivația pentru învățare deoarece conținuturile au fost proiectate în funcție de interesele copiilor și învățarea s-a bazat pe investigare, experimentare, pe participarea activă a copilului la propria sa învățare;
- Creșterea încrederii în propriile forțe și cunoștințe, elevii devin mai încrezători în puterea lor de muncă, mai răspunzători față de activitățile desfășurate, mai implicați, mai toleranți și mai creativi.

Activități practice:

Tematica activităților propuse și realizate a fost stabilită pe 10 teme și anume:

Științele pe înțelesul copiilor

Ziua fizicii incredibile

Ziua chimiei uimitoare

Ziua naturii miraculoase

Ziua matematicii distractive

Ziua artelor senzaționale

Ziua ingineriei fantastice

Ziua spațiului fabulos

Ziua biologiei surprinzătoare

Ziua tehnologiei extraordinare

Tema 1 : Științele pe înțelesul copiilor

Cum să devii un cercetător științific

Istoria invențiilor și mari inventatori

Jurnalul meu de științe

Instrumente de laborator

Știați că.....?

Vânătoare de comori științifice

Poveste: Viața lui Galileo Galilei

Cum folosim știința în viața de zi cu zi?

Explorări subacvatice (realitate virtuală)

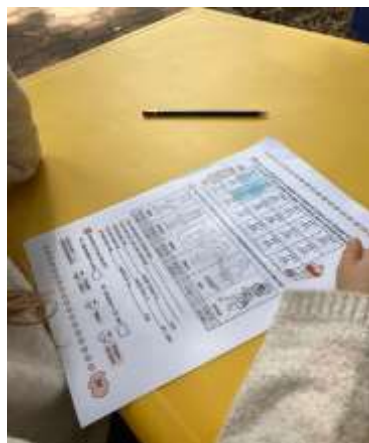
Povestea ADN-ului



Curiozități despre ființele vii
Corpul meu extraordinar!
Descoperim spațiul cosmic!
Fenomene naturale (realitate virtuală)
Construcție: Racheta magică
Cum ne ajută știința?
Cufărul științific
Harta invențiilor

Tema 2 : Ziua fizicii incredibile

Instrumentarul fizicianului
Invenții și fizicieni incredibili
Poveste: Viața lui Albert Einstein
De ce avem nevoie de fizică?
Vânătoare de comori fizice
Știați că.....?
Experiment: Magneții și polul magnetic
Activitate practică: Busola magnetică
Poveste: Viața lui Michael Faraday
Levitația magnetică- Trenul lui MAGLEV (realitate virtuală)
Secretele luminii
Culorile primare și discul lui Newton
Joc: Lumini și umbre
Poveste: Viața lui Thomas Alva Edison
Joc: Laser Maze
Gravitația
Aplicație: Cât cântărești în Sistemul Solar?
Densitatea și plutirea corpurilor în apă
Experiment: Plutește sau se scufundă?
Curentul electric
Experiment: Conductibilitatea
Știați că.....?
Cum funcționează electrocasnicele?
Joc: Circuite electrice simple
Aplicație: Pendulul lui Newton
Energie și electricitate: Legile lui Newton
Poveste: Viața lui Isaac Newton
Experiment: Căldura și energia
Jurnalul cercetătorului
Tema 3 : Ziua chimiei uimitoare
Chimiști celebri
Instrumentarul chimistului
Enciclopedia ilustrată a elementelor chimice



Ne folosim de chimie în fiecare zi?

Vânătoare de comori chimice

Premiile Nobel pentru domeniul chimiei

Poveste: Viața lui Marie Curie

Joc: Tabelul elementelor chimice

Experiment: Reacții chimice năzdrăvane

Bacteriile- primele forme de viață de pe Terra (realitate virtuală)

Joc: Dr. Bacilova

Activitate practică: Să privim la microscop

Să învățăm despre celule (realitate virtuală)

Joc: Găsește căsuța celulei

Știați că?

Poveste : Viața lui Louis Pasteur

Atomi și iar atomi!

Joc Dr. Heureka: Atomi prietenoși

Activitate practică: Construim legături atomice

Experiment: Stările de agregare

Experiment: Amestecuri și separarea amestecurilor

Experiment: Explozia moleculară

Vânătoare de comori chimice

Jurnalul cercetătorului

Tema 4 : Ziua naturii miraculoase

De ce avem nevoie de natură?

Harta cu exploratori celebri

Poveste: Viața lui Marco Polo

Vânătoare de comori ale naturii

Știați că?

Viața secretă a copacilor

Exercițiu: Biblioteca arborilor

Explorare: Terrarium

Aplicație: Librăria semințelor

Experiment: Flori care se deschid

De ce.....?

Relația om-natură. Ecosisteme și "One Health"

Observare: Insectele sub lupă

Joc: Drumul insectelor

Descriere: Care este super-puterea ta pentru a salva planeta Pământ?

Miracolele naturii

Știați că.....?

Forme de relief (realitate virtuală)



Poveste: Străbunicul meu Emil Racoviță

Experiment: Vulcanul

De ce?

Harta; Apa de pe Terra: Oceane, lacuri, râuri (cel mai...)

Aplicație: Circuitul apei în natură

Experiment: Ploaia în pahar

Fenomene meteo extreme - Știați că...?

Natura în arte: Fotografie, pictură poezie, literatură

Natura dincolo de Terra

Atelier de pictură: Frumusețea naturii

Jurnalul cercetătorului

Tema 5 : Ziua matematicii distractive

Știați că?

Istoria numerelor

Joc: Numere buclucase

Exerciții cu histograme

Vânătoare de comori matematice

Folosim matematica în viața de zi cu zi?

Joc: Adevărat sau fals? Enciclopedia comparațiilor

Povestea unităților de măsură

Exerciții: Unități de măsură

Aplicație: Măsoară lumea din jurul tău!

Poveste: Viața Hypatiei

Poveste: Viața lui Arhimede

Descoperiri matematice

Univers matematic

Aritmetica și calculatoarele

Hartă: Matematicieni renumiți

Joc: Qwirkle cubes

Misterele corpurilor geometrice

Aplicație: Figuri și corpuri geometrice în natură!

Natura și formele aerodinamice

Arta cu forme geometrice

Știați că....?

Exerciții cu fracții jucăușe

Joc: Adevărat sau fals?



Activități distractive cu fracții
Cursă matematică

De ce avem nevoie de matematică?
Experimentul misterios
Tabele și modele
Coduri secrete
Joc: IQ Puzzle
Jurnalul cercetătorului



Tema 6 : Ziua artelor senzaționale

Istoria și expoziția artelor
Vânătoare de comori artistice
De ce avem nevoie de arte?
Joc: Scăunele muzicale
Enciclopedie: întrebări și răspunsuri despre artă
Sesiune: Știați că...?



Sculpturi celebre- vizită la galeriile Uffizi, Florența (VR)

Statui muzicale
Povestea lui Michelangelo
Sculptură în gheață
Sesiunea Știați că?
Muzicieni celebri
Ghicește stilul muzical
Note muzicale – music math
Instrumente muzicale

Să facem muzică
Ne folosim de muzică în fiecare zi?
Sesiunea Știați că...?

Pictori și picturi celebre (ochelarii VR)

Joc: Culori buclucașe
Povestea lui Pablo Picasso



Desene 3D

Sesiunea Știați că....?

Tablouri cu pietre

Pictura pe numere

Ce este coregrafia?

Ghicește stilul muzical

Povestea balerinei Anna Pavlova

Pașii de dans

De ce avem nevoie de dans?

Sesiunea Știați că ...?



Artiști celebri
 Pictură – personaje de poveste
 Teatru de păpuși și de umbre
 Joc de mimă
 Sesiunea Știați că...?
 Harta artelor
 Jurnalul artistului
Tema 7 : Ziua ingineriei fantastice
 Jurnalul inginerului
 De ce avem nevoie de inginerie?
 Invenții și ingineri celebri
 Inginerie arctică
 Explorare în lumea roboților
 Roboți de cercetare
 Vânătoare de comori ingineresti
 Jocuri cu drona
 Știați că.....?
 Roboți în domeniul sănătății (ochelari VR)
 Roboți subacvatici (ochelari VR)
 Știați că....?
 Recorduri motorizate
 Activități pentru copii isteți
 Roboți în spațiu
 Știați că?
 Poveste Wall-E
 Învăță-l pe ozobot să meargă
 Roboți în domeniul militar
 Știați că?
 Roboți de jucărie
 Construiește-ți propriul robot
 Povestea ”Planeta comorilor
 Curse cu obstacole cu roboți
 Știați că....?
 Roboți industriali
 Roboți din filme
 Transformers (ochelarii VR)
 Știați că....?
 Jocuri cu nanoboti.
 Știați că.....?
 Poveste : Viața lui Gustave Eiffel
 Mari edificii
 Arhitectura în trecut
 Arhitectura urbană



Jurnalul inginerului

Tema 8 : Ziua spațiului fabulos

Ce este spațiul?

De ce explorăm spațiul?

Cercetători celebri

Omul în spațiu

Poveste: Neil Armstrong

Știați că?

Universul

Dimensiuni ale universului

Sistemul Solar

Știați că?

Poveste: Laika, marea călătorie în spațiu

Vehicule în spațiu

Pământul și luna

Știați că.....?

Poveste: Nicolas Copernic

Comunicațiile și sateliții

Galaxiile

Știați că....?

Poveste: O girafă în spațiu

Vulcanii și cutremurele

Rachete spațiale

Știați că.....?

Cursa cu rachete

Construim o rachetă

Comete și asteroizi

Big-Bang-ul și dincolo de el

Știați că....?

Poveste Stephen Harwing

Jurnalul cercetătorului

Tema 9 : Ziua biologiei surprinzătoare

De ce avem nevoie de biologie?

Știați că.....?

Harta conceptuală: Regnuri

Observare: Lanțuri trofice

Joc: Găsește vertebratele

Construiește harta animalelor pe glob

Vânătoare de urme de animale

Curiozități

Aplicație (realitate virtuală): Prădătorii

	<p>Vânătoare de comori: Superputerile animalelor Exerciții: Ouă și cuiburi Curiozități despre păsări Observare: Părțile corpului unei păsări Aplicație: Cuiburi de păsări Știați că.....? Cum să desenezi opasăre 3D Fiidetectiv de păsări! Joc muzical: Urme de păsări</p> <p>Tema 10 : Ziua tehnologiei extraordinare Știați că? De ce avem nevoie de tehnologie? Curiozități despre Energia Nucleară Joc: Micul inventator Vânătoare de comori tehnologice Explorăm lumea fabuloasă a electronicii Joc- concurs ”Cursa calculatoarelor mentale” Nanotehnologia pe înțelesul copiilor Curiozități despre aparatele de zbor Experiment: Mașinăria care merge cu aer Activitate creativă Călătorii extreme - curiozități despre trasee superficiale Joc – oprește elicopterul</p>
Monitorizarea progresului	<p>În opinia cadrelor didactice activitățile desfășurate au fost benefice, acestea manifestând interes pentru desfășurarea activităților de tip STEM și dorința de abordare a lecțiilor din perspectivă interdisciplinară, folosind metode active în predarea lecțiilor</p> <p>În opinia elevilor, aceștia s-au implicat în activități în funcție de capacități și interese. Activitățile desfășurate au contribuit la transferul ușor al cunoștințelor și la clarificarea acestora.</p>
Măsurarea rezultatelor	<p>- STEM își propune promovarea și utilizarea unor metode de predare bazate pe explorare, investigare și anchetă, pentru a implica în mod direct elevii, dar și promovarea de modele de carieră din domeniu, astfel încât elevii să regăsească un exemplu demn de urmat.</p> <p>- În țara noastră există inițiative de abordare ale activităților de tip STEM, însă cadrele didactice își manifestă nesiguranța din cauza lipsei formării profesionale în vederea predării acestor conținuturi, lipsa spațiilor special amenajate pentru desfășurarea activităților, lipsa materialelor didactice</p>

	<p>și a laboratoarelor dotate.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cadrele didactice implicate consideră că activitățile de tip STEM trebuie realizate pentru extinderea acestui tip de învățare, elevii fiind atrași de interdisciplinaritate. Ele și-au propus să abordeze la clasă, lecții din această perspectivă, utilizând metode de învățare active, deoarece au constatat că elevii pot fi ușor atrași și motivați către studiul disciplinelor STEM iar randamentul procesului de învățare este superior în raport cu cel tradițional, ajutându-i pe elevi să învețe aplicând cunoștințele asimilate. - Activitățile desfășurate în cadrul unității de învățământ, au condus către atingerea obiectivelor propuse, elevii manifestând interes pentru studierea disciplinelor STEM și au contribuit la formarea competențelor cheie, fixarea cunoștințelor existente și însușirea unor cunoștințe noi - Cu greu găsim aspecte ale vieții cotidiene în care să nu intervină noțiuni de știință, tehnologie, inginerie, arte sau matematică. STEM reprezintă atât teorie cât și practică, cu alte cuvinte învăț ca să aplic.
Evaluarea experienței	<p>Experiența de învățare a fost evaluată prin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Feedback-ul elevilor (discuții de sinteză organizate la finalul activității care au permis copiilor să-și exprime opiniile despre experiența avută, ce au învățat și ce le-a fost de folos, evidențiind astfel punctele forte și aspectele ce necesită îmbunătățire); - Autoevaluare și evaluare colegială (cadrele didactice au fost încurajate să reflecteze asupra propriului parcurs și să își ofere reciproc feedback, ceea ce a contribuit la dezvoltarea unei conștientizări critice a procesului de învățare); - Sesiune de debriefing (o discuție finală în care s-a analizat ce s-a realizat, ce metodologii au funcționat bine și ce se poate adapta pentru activități viitoare).
Resurse suplimentare	<p>Putem menționa ca resurse suplimentare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - biblioteci fizice sau digitale; - platforme educaționale; - resurse materiale și digitale; - aplicații interactive și software educațional; - vizite, excursii;

Prof. Bocăneț Victorița Andreea
Director, Școala Profesională Coarnele Caprei

Leadership și management

FIȘA ACTIVITĂȚII Bazele modelului educational finlandez

Grup țintă: cadrele didactice de la Școala Profesională Focuri

Identificarea problemelor	In cadrul Consiliului Profesorat al Școlii Profesionale Focuri au fost diseminate informațiile privitoare la mobilitatea Erasmus+ desfășurată la Helsinki, Finlanda în perioada 11-16 noiembrie 2024. În acest context s-a stabilit ca, în cadrul orelor, pe lângă celelalte competențe care trebuie dezvoltate la elevi, cadrele didactice să experimenteze strategiile utilizate în sistemul educațional finlandez, în special dezvoltarea competențelor STEAM, care vor contribui la abordarea unor relații pozitive între cadrele didactice, dar vor cultiva transdisciplinaritatea, prin integrarea și colaborarea între mai multe discipline, depășind limitele tradiționale ale acestora, creând un cadru în care nu doar că se colaborează între domenii, dar se formează noi perspective și abordări care nu sunt limitate de granițele disciplinare existente.
Prezentarea temei nr. 2 - Introducerea abordării STEAM la clasă	Cadrele didactice au propus realizarea de workshop-uri, activități practice în cadrul orelor de Ed.Tehnologică., Informatică și T.I.C, Biologie, Fizică, Chimie, Matematică și explorarea mediului, AVAP, etc.
Redactarea proiectului	Scopul: Utilizarea strategiei STEAM are ca scop învățarea prin proiecte sau teme care leagă cunoștințele și metodele din diferite domenii, stimulând elevii să abordeze probleme din multiple unghiuri. Astfel, se încurajează dezvoltarea unei gândiri critice și a unei înțelegeri integrative a fenomenelor.: Obiective: Abordarea holistică: Problemele sunt studiate în contextul lor larg, luând în considerare factori din diverse domenii; Colaborarea între experți: profesorii de diverse discipline lucrează împreună pentru a înțelege mai bine și a rezolva probleme complexe. Crearea de noi paradigme: Se dezvoltă noi teorii sau modele care nu sunt strict legate de o disciplină, ci îmbină cunoștințe din mai multe domenii. Încurajarea gândirii critice și creative: Elevii sau cercetătorii sunt provocați să gândească dincolo de granițele disciplinare tradiționale și să colaboreze pentru a rezolva provocări din viața reală.

	<p>Activități propuse: - Workshop interactiv: De exemplu, un proiect transdisciplinar despre schimbările climatice ar putea include nu doar științe ale mediului (ecologie, biologie), ci și economie, etică, artă și chiar literatură, astfel încât soluțiile propuse să fie mai complete și mai aplicabile în viața reală.</p> <p>- Activități practice: Îmbinarea activităților teoretice cu cele practice, implicând pedagogia STEAM;</p> <p>Resurse umane: cadre didactice, elevi;</p> <p>Resurse materiale: laptop, tablă interactivă, lego, platforme digitale, papetarie, etc.</p>
Planificarea activității	<p>Activitățile s-au derulat în Modulul 3</p> <p>Rezultate așteptate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Colaborare .Elevii învață să coopereze pentru a atinge un scop comun. Fiecare membru al echipei aduce contribuții proprii, iar succesul depinde de modul în care colaborează și își coordonează activitățile. Colaborarea presupune împărțirea sarcinilor și responsabilităților în mod echitabil, dar și sprijinirea reciprocă. 2. Comunicare eficientă. Comunicarea este cheia unui lucru în echipă reușit. Elevii trebuie să știe cum să își exprime clar ideile, dar și să asculte cu atenție opiniile celorlalți membri ai echipei. O comunicare eficientă ajută la rezolvarea problemelor și la clarificarea sarcinilor. 3. Respect și empatie. Elevii învață să aprecieze diferențele de opinie, culturale și de personalitate, dezvoltând un respect mutual. Empatia este esențială pentru a înțelege nevoile și perspectivele celorlalți, iar acest lucru ajută la menținerea unui mediu de lucru armonios. 4. Responsabilitate și asumarea rolurilor. Fiecare elev are un rol clar în echipă și este responsabil pentru îndeplinirea sarcinilor care i-au fost atribuite. Elevii învață să fie responsabili și să își îndeplinească sarcinile în timp util, contribuind astfel la succesul echipei. 5. Rezolvarea conflictelor. Conflictele pot apărea într-o echipă, dar elevii învață să le gestioneze constructiv. În loc să evite conflictele, aceștia învață să le discute deschis, să găsească soluții și să ajungă la un consens, fără a afecta relațiile din echipă. 6. Creativitate și inovație. Lucrul în echipă poate stimula gândirea creativă, deoarece elevii pot contribui cu idei diferite. Diversitatea de perspective ajută la găsirea unor soluții inovative și la îmbunătățirea procesului de învățare.

7. Leadership și abilități de coordonare. Într-o echipă, unii elevi își asumă roluri de lider, dezvoltând abilități de coordonare și motivare a celorlalți membri. De asemenea, acest lucru le permite să învețe cum să își împartă responsabilitățile și să stimuleze cooperarea.

8. Capacitatea de a da și a primi feedback. Elevii învață importanța feedback-ului constructiv pentru îmbunătățirea propriei munci și a întregii echipe. Acest proces îi ajută să înțeleagă ce au făcut bine și ce pot îmbunătăți, având astfel o oportunitate de autoevaluare și creștere.

9. Flexibilitate și adaptabilitate. Lucrul în echipă presupune și capacitatea de a te adapta la diverse situații sau schimbări. Elevii învață să fie flexibili, să își ajusteze abordările în funcție de evoluția proiectului și să accepte modificările de plan atunci când este necesar.

10. Motivație și sprijin reciproc. În cadrul echipei, elevii se susțin reciproc și sunt motivați de succesul comun. Sprijinul între colegi poate contribui la menținerea unui nivel ridicat de energie și entuziasm, ajutând echipa să depășească momentele dificile. Aceste caracteristici contribuie nu doar la realizarea obiectivelor școlare, dar și la dezvoltarea abilităților sociale și emoționale ale elevilor, esențiale pentru succesul lor în viața personală și profesională.

Activități practice:

1. Geografie Distractivă (decembrie 2024)

Elevii clasei a IV-a au construit sistemul solar din plastilină la ora de Geografie.



2. Atelier de lumânări(decembrie 2024)



3. Parada Eco-elevii claselor a III-a au realizat articole de îmbrăcăminte din materiale reciclabile în cadrul AVAP.



4.Săptămâna Toleranței (21-30.11.2024)



Elevii clasei a III-a au confecționat mănute cu mesaje din hârtie glasse prin care și-au manifestat spiritul de toleranță.

5. Led circuit. Elevii claselor a VI-a și a VII-a au realizat la ora de Informatică o placă de bază cu ajutorul produselor Nextlab.tech, având ca suport educațional Tinkercad led circuit.



6. Învățăm despre electricitate și conexiuni”.La ora de Educație Tehnologică elevii au realizat o machetă cu circuit electric.



7.Fotografie și design. Elevii clasei a IV-a au realizat rame foto la ora de Arte vizuale și abilități practice.



<p>Monitorizarea progresului</p>	<p>1.Observația directă: Profesorii pot monitoriza progresul prin observarea comportamentului și activității elevilor în timpul lecțiilor STEAM. Acest lucru include observarea modului în care elevii interacționează în echipe, aplică concepte teoretice și rezolvă provocările.</p> <p>Modalități de utilizare:</p> <p>Urmărirea interacțiunilor elevilor în timpul activităților de grup și colaborare.</p> <p>Observarea creativității, a implicării și a rezolvării de probleme.</p> <p>Identificarea modului în care elevii aplică cunoștințele într-un context practic (ex: prototipuri, experimente).</p> <p>2.Portofolii digitale sau fizice</p> <p>Descriere: Portofoliile permit elevilor să își documenteze progresul și să reflecteze asupra învățării lor. Acestea includ atât produsul final, cât și pașii intermediari ai procesului.</p> <p>Modalități de utilizare:</p> <p>Crearea unui portofoliu digital sau fizic, în care elevii înregistrează prototipuri, note de reflecție, schițe și rezultate de experimente.</p> <p>Documentarea progresului pe parcursul unui proiect STEAM, cu imagini, explicații și evaluări ale fiecărei etape.</p> <p>Evaluarea evoluției elevului pe baza colecției de lucrări din portofoliu.</p> <p>3.Evaluări formative</p> <p>Descriere: Evaluările formative sunt activități care au scopul de a oferi feedback continuu elevilor pe parcursul lecției sau unui proiect. Aceste evaluări nu sunt destinate doar să măsoare cunoștințele, ci și să ajute elevii să înțeleagă ce trebuie să îmbunătățească.</p> <p>Modalități de utilizare:</p> <p>Întrebări de verificare rapidă (ex: quizuri online sau scurte chestionare).</p> <p>Activități interactive care permit elevilor să aplice concepte, urmate de discuții de grup sau sesiuni de întrebări și răspunsuri.</p> <p>Feedback din partea colegilor (auto- și peer-evaluare) în cadrul echipelor de proiect.</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p>	<p>Evaluarea utilizării abordării STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte și Matematică) într-o lecție implică analiza modului în care sunt integrate aceste domenii pentru a stimula învățarea și dezvoltarea competențelor elevilor.</p> <p>Evaluarea nu se axează doar pe cunoștințele teoretice, ci și</p>

	<p>pe abilități practice și de gândire critică.</p> <p>1. Evaluarea integrării interdisciplinare Aspecte de evaluat: Măsura în care lecția reunește și combină cunoștințele și metodele din diferite discipline (știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică) pentru a răspunde unei provocări sau teme. Indicatori de evaluare: Conceptele din domeniile STEAM sunt prezentate în mod interconectat. Elevii sunt încurajați să facă legătura între discipline și să aplice cunoștințele într-un mod holistic.</p> <p>2. Evaluarea gândirii critice și rezolvării de probleme Aspecte de evaluat: Cum se dezvoltă abilitățile elevilor de a analiza, sintetiza și evalua informațiile pentru a rezolva probleme complexe, tipice abordării STEAM. Indicatori de evaluare: Capacitatea elevilor de a propune soluții inovative la problemele date. Abilitatea de a evalua diferite abordări și de a lua decizii informate. Gândirea logică și raționamentul utilizat pentru a aborda provocările.</p> <p>3. Evaluarea aplicării practice a cunoștințelor Aspecte de evaluat: Măsura în care elevii pot aplica în mod practic conceptele învățate din domeniile STEAM pentru a crea proiecte sau soluții concrete. Indicatori de evaluare: Proiectele sau experimentele realizate de elevi reflectă utilizarea corectă a principiilor STEAM. Elevii demonstrează abilități tehnice și practice, precum utilizarea de software, realizarea unui prototip sau experimentarea în laborator.</p> <p>4. Evaluarea creativității și inovației Aspecte de evaluat: Măsura în care elevii sunt stimulați să folosească imaginația și creativitatea pentru a rezolva probleme din perspective noi, aplicând concepte STEAM. Indicatori de evaluare: Elevii sunt încurajați să propună soluții originale. Abilitatea de a combina tehnologia cu artele pentru a crea soluții inovative.</p> <p>5. Evaluarea colaborării și muncii în echipă Aspecte de evaluat: Cum colaborează elevii în echipe pentru a rezolva probleme STEAM, dezvoltând abilități de lucru în</p>
--	---

	<p>grup și comunicare.</p> <p>Indicatori de evaluare:</p> <p>Capacitatea de a lucra împreună în echipe pentru a împărți sarcinile și a ajunge la o soluție comună.</p> <p>Abilitatea de a contribui activ și de a asculta și respecta opiniile celorlalți.</p> <p>6. Evaluarea integrării tehnologiei</p> <p>Aspecte de evaluat: Măsura în care tehnologia este folosită ca un instrument pentru a sprijini procesul de învățare STEAM.</p> <p>Indicatori de evaluare:</p> <p>Elevii folosesc aplicații, software-uri educaționale, sau echipamente tehnologice pentru a explora concepte STEAM.</p> <p>Elevii sunt capabili să aplice tehnologia pentru a crea, testa și evalua soluții inovative.</p> <p>7. Evaluarea reflexivității și autoevaluării</p> <p>Aspecte de evaluat: Capacitatea elevilor de a reflecta asupra procesului de învățare STEAM, de a-și evalua propriile progrese și de a identifica domeniile în care pot îmbunătăți.</p> <p>Indicatori de evaluare:</p> <p>Elevii pot analiza și reflecta asupra rezultatelor obținute, discutând despre ce a mers bine și ce ar putea fi îmbunătățit.</p> <p>Elevii își pot evalua propria contribuție în echipă și progresul realizat.</p> <p>8. Evaluarea impactului asupra atitudinilor și motivației</p> <p>Aspecte de evaluat: Cum influențează abordarea STEAM motivația și atitudinile elevilor față de învățare și față de subiectele abordate.</p> <p>Indicatori de evaluare:</p> <p>Elevii sunt entuziasmați să învețe și să participe la activitățile STEAM.</p> <p>Există o dezvoltare a interesului pentru domeniile STEAM și o conștientizare a relevanței acestora în viața de zi cu zi.</p>
Evaluarea experienței	<p>Portofolii de învățare: Elevii și-au îmbunătățit procesul de învățare prin proiecte, eseuri de reflecție și schițele de lucru.</p> <p>Proiecte și prezentări: Evaluarea prin intermediul proiectelor finale sau a prezentărilor orale, care a ilustrat aplicarea cunoștințelor din domeniile STEAM.</p> <p>Observație directă: Profesorii au evaluat comportamentele elevilor în timpul activităților de grup și al experimentelor, observând modul în care elevii au aplicat cunoștințele și abilitățile în activitățile practice.</p>

	<p>Teste și evaluări scrise: Cadrele didactice pot crea teste care includ atât întrebări teoretice, cât și exerciții practice, pentru a verifica înțelegerea conceptele din domeniile STEAM.</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>1. Platforme de învățare online și cursuri</p> <p>Khan Academy (khanacademy.org): O platformă gratuită care oferă lecții video și exerciții interactive în domenii precum matematică, știință, informatică și economie.</p> <p>Coursera (coursera.org): Oferă cursuri online despre STEAM și tehnici educaționale inovative, de la universități și organizații de top. Multe dintre aceste cursuri sunt gratuite sau oferă certificate.</p> <p>EdX (edx.org): O platformă similară cu Coursera, care oferă cursuri de înaltă calitate despre știință, matematică, inginerie și educație STEAM.</p> <p>2. Resurse pentru educația STEAM</p> <p>TeachEngineering (teachengineering.org): O resursă care oferă lecții și planuri de lecție bazate pe inginerie, integrate cu știință, tehnologie, artă și matematică. Proiectele sunt concepute pentru a fi accesibile elevilor de toate vârstele.</p> <p>Discovery Education (discoveryeducation.com): Oferă resurse educaționale pentru profesori, inclusiv lecții interactive, activități STEAM și materiale pentru a încuraja gândirea critică și creativitatea.</p> <p>The STEAM Journal (theSTEAMjournal.org): O revistă academică care publică cercetări și studii de caz despre utilizarea STEAM în educație.</p> <p>3. Instrumente de programare și software educațional</p> <p>Scratch (scratch.mit.edu): Un limbaj de programare vizual care ajută elevii să învețe să programeze într-un mod creativ, prin crearea de jocuri, animații și povești interactive.</p> <p>Tinkercad (tinkercad.com): Un instrument online pentru modelare 3D și prototipare rapidă. Este o resursă excelentă pentru activități de inginerie și artizanat în cadrul lecțiilor STEAM.</p> <p>LEGO Education (education.lego.com): Oferă kituri și resurse pentru a învăța elevii despre inginerie, robotică și matematică prin construirea de modele și proiecte interactive.</p> <p>4. Video-uri educaționale și platforme de învățare</p> <p>YouTube Edu (youtube.com/education): Oferă mii de video-uri educaționale pe diverse teme din domeniile STEAM, inclusiv lecții, experimente și tutoriale.</p> <p>TED-Ed (ed.ted.com): Proiecte educaționale care includ</p>

	<p>videoclipuri pe diverse teme, inclusiv STEAM. TED-Ed oferă și resurse pentru activități de grup și discuții.</p> <p>Crash Course (youtube.com/user/crashcourse): Un canal YouTube care oferă cursuri educaționale video despre știință, matematică, tehnologie și arte, cu o abordare dinamică și atractivă.</p> <p>5. Kituri și materiale pentru activități STEAM</p> <p>LittleBits (littlebits.com): Kituri de electronice care permit elevilor să creeze dispozitive și prototipuri, învățând despre inginerie și tehnologie prin joacă.</p> <p>Kano (kano.me): Kituri de programare și hardware care ajută elevii să învețe să creeze propriile lor jocuri, aplicații și dispozitive.</p> <p>Ozobot (ozobot.com): Roboți educaționali mici care ajută elevii să învețe despre programare, algoritmi și STEM prin intermediul jocurilor și activităților creative.</p> <p>6. Blogs și resurse educaționale pentru profesori</p> <p>STEAM Powered Family (steampoweredfamily.com): Un blog care oferă idei de activități STEAM pentru copii, planuri de lecție și resurse educaționale.</p> <p>The Art of Education University (theartofeducation.edu): Oferă resurse pentru integrarea artei în educația STEAM și pentru dezvoltarea de lecții creative.</p> <p>Edutopia - STEAM Resources (edutopia.org): Un site care oferă articole, studii de caz și planuri de lecție pentru implementarea educației STEAM în școli.</p> <p>7. Proiecte și concursuri</p> <p>FIRST Robotics (firstinspires.org): Un program global care oferă oportunități pentru elevi de a participa la competiții de robotică, dezvoltând abilități STEAM în echipe.</p> <p>Google Science Fair (googlesciencefair.com): O competiție globală pentru elevi, care încurajează inovația și cercetarea în domeniul științei și tehnologiei.</p> <p>NASA's STEM Engagement (nasa.gov/education): Resurse și provocări pentru elevi pentru a învăța despre știință și tehnologie, cu activități ce includ simulări și proiecte.</p> <p>8. Cărți și ghiduri educaționale</p> <p>"The Innovator's Mindset" de George Couros: Oferă idei și strategii pentru a crea un mediu de învățare inovativ, inclusiv prin integrarea STEAM.</p> <p>"STEAM Education: A Practical Guide for Educators" de M. D. DiBiase: Oferă îndrumări practice pentru profesori pentru a încorpora STEAM în lecțiile lor, cu exemple și</p>
--	--

	<p>resurse.</p> <p>"Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education" de Ken Robinson: Explorează cum să încurajezi creativitatea și învățarea în școli, o temă relevantă pentru STEAM.</p> <p>9. Proiecte și activități interactive pentru elevi</p> <p>Maker Faire (makerfaire.com): Un eveniment global unde elevii și profesorii pot participa la proiecte de inginerie, robotică și creație, inspirându-i pe elevi să creeze și să inoveze.</p> <p>Science Buddies (sciencebuddies.org): Oferă idei pentru proiecte științifice și tehnice, activități și resurse pentru profesori.</p>
--	---

Prof. Ionela Pentiuc
Director, Școala Profesională Focuri

FIȘA ACTIVITĂȚII

Tema 1 – Organizarea sistemului de învățământ finlandez la nivel național și regional

Structura comisiilor permanente și modelele finlandeze de lucru

Grup țintă: manageri educaționali, lideri educaționali, cadre didactice

<p>Identificarea problemelor</p>	<p>În sistemul educațional românesc, comisiile permanente din unitățile de învățământ sunt responsabile pentru organizarea și coordonarea diverselor aspecte administrative și pedagogice. Totuși, în practică, acestea întâmpină mai multe dificultăți:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lipsa clarității în atribuțiile comisiilor, ceea ce duce la suprapuneri de responsabilități și ineficiență în luarea deciziilor. • Metode tradiționale de management, bazate pe raportare birocratică, în locul unui model colaborativ și inovator. • Comunicare deficitară între membrii comisiilor, ceea ce duce la întâzieri în implementarea deciziilor. • Resurse insuficiente pentru aplicarea unor strategii moderne de leadership și management educațional. • Nivel scăzut de implicare a cadrelor didactice în activitățile comisiilor, din cauza lipsei unui sistem motivant. <p>În Finlanda, echipele educaționale sunt structurate într-un mod flexibil și colaborativ, fiecare membru având un rol bine definit și participând activ la procesul decizional. De aceea, o adaptare a acestui model în România ar putea contribui la eficientizarea activității comisiilor permanente.</p>
----------------------------------	---

<p>Prezentarea temei nr. 1 – <i>Organizarea sistemului de învățământ finlandez la nivel național și regional</i></p>	<p>A fost analizată în detaliu tema numărul 1 în cadrul Consiliului Profesoral, iar membrii acestuia au ales să raporteze discuția la Structura comisiilor permanente în învățământul românesc și adaptarea acestora la modelele finlandeze de lucru, cu scopul de a identifica soluții pentru optimizarea activității și creșterea eficienței acestora. În acest context, s-a hotărât realizarea unor workshopuri și activități conexe prin care să se identifice și să se aplice soluții prin care principiile finlandeze de colaborare, flexibilitate și luare participativă a deciziilor pot fi adaptate pentru optimizarea funcționării comisiilor permanente din școala noastră.</p>
<p>Redactarea proiectului</p> 	<p>Scop: Îmbunătățirea managementului educațional prin aplicarea principiilor finlandeze în organizarea și funcționarea comisiilor permanente din unitatea școlară.</p> <p>Obiectivele formabililor (cadre didactice):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dobândirea unor competențe de leadership adaptate unui management educațional modern; ● Dezvoltarea abilităților de colaborare și luare a deciziilor strategice în cadrul comisiilor permanente; ● Creșterea eficienței activităților desfășurate de comisiile permanente prin utilizarea instrumentelor digitale; <p>● Activități propuse:</p> <p>Workshop interactiv: Prezentarea comparativă a structurilor comisiilor din România și forme omoloage din Finlanda.</p> <p>Simulări de lucru: Organizarea unor ședințe-model utilizând metode finlandeze de colaborare.</p> <p>Crearea unei structuri optimizate: Redefinirea atribuțiilor și procesului decizional al comisiilor.</p> <p>Dezbateri și schimb de bune practici: Împărtășirea experiențelor între participanți și stabilirea unor direcții de acțiune.</p> <p>● Resurse implicate:</p> <p>Umane: cadre didactice implicate în comisii, specialiști în educație comparată.</p> <p>Materiale: Ghiduri practice, studii de caz, platforme colaborative online, materiale video despre sistemul finlandez.</p>
<p>Planificarea activității</p>	<p>1. Workshop interactiv: prezentarea comparativă a structurilor comisiilor din sistemul de învățământ românesc și a celor omoloage din Finlanda</p>



Descriere și desfășurare

Workshopul a fost organizat în data de **16 decembrie 2024**, reunind **membrii comisiilor permanente din Liceul Teoretic Ion Neculce, Iași**. Acesta a oferit o analiză comparativă între **structura rigidă și birocratică** a comisiilor din România și **modelul flexibil, autonom și colaborativ** folosit în școlile finlandeze.

Rezultate

- **Cadrele didactice** au identificat **principalele provocări** în activitatea comisiilor din școală, precum **lipsa clarității în atribuții, suprapunerile de sarcini și comunicarea deficitară**.
- S-a constatat că **în Finlanda, echipele educaționale sunt organizate pe proiecte și obiective concrete**, fiecare membru având un **rol clar definit și autonomie decizională**.
- **Discuțiile în grup** au generat propuneri concrete pentru **flexibilizarea rolurilor și creșterea eficienței colaborative**.

Impact

Workshopul a pus bazele **unei reforme interne a comisiilor permanente**, cadrele didactice exprimând un interes crescut pentru **testarea unor metode de lucru mai eficiente**, inspirate din Finlanda.

2. Simulări de lucru: organizarea unor întâlniri-model pe baza metodelor finlandeze

Descriere și desfășurare: în perioada **14-17 ianuarie 2025**, au fost organizate **ședințe simulate pentru fiecare comisie permanentă** din liceu. Fiecare echipă a aplicat metode finlandeze de **luare participativă a deciziilor**, eliminând **ierarhia strictă și încurajând implicarea activă a tuturor membrilor**.

Rezultate

- **Ședințele au fost structurate clar**, utilizând **planificări predefinite și instrumente digitale de colaborare**.
- Cadrele didactice au experimentat **luarea deciziilor prin consens**, în locul impunerii unor soluții de sus în jos.
- S-a îmbunătățit **eficiența întâlnirilor**, prin **reducerea duratei acestora cu 30%** și focalizarea pe **soluții rapide și aplicabile**.

Impact

Participanții au apreciat **caracterul interactiv al ședințelor**

	<p>și transparența procesului decizional, ceea ce a condus la un angajament crescut din partea membrilor comisiilor.</p> <p>3. Crearea unei structuri optimizate pentru comisiile permanente</p> <p>Descriere și desfășurare: în perioada 21-23 ianuarie 2025, fiecare comisie permanentă a realizat o analiză a propriilor atribuții, identificând suprapunerile și lipsurile din actuala organizare.</p> <p>Rezultate</p> <ul style="list-style-type: none"> • S-a propus redimensionarea unor comisii pentru a evita redundanțele administrative. • S-a realizat o redistribuire clară a responsabilităților, fiecare membru având un rol activ și bine definit. • S-a implementat un sistem de raportare simplificat, pentru a elimina birocrația inutilă. <p>Impact</p> <p>Această etapă a contribuit la clarificarea funcționării comisiilor, creând o organigramă mai coerentă și eficientă.</p> <p>4. Dezbateri și schimb de bune practici</p> <p>Descriere și desfășurare</p> <p>Activitatea finală s-a desfășurat în data de 13 februarie 2025, reunind toți participanții pentru a evalua experiența și a stabili direcțiile viitoare de acțiune.</p> <p>Rezultate</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiecare comisie a prezentat modificările implementate și impactul acestora. • S-au colectat feedback-uri scrise și orale despre provocările întâmpinate și beneficiile noii structuri. • S-a realizat un plan de acțiune pentru următoarele module (IV-V), incluzând sesiuni periodice de evaluare a progresului. <p>Impact</p> <p>Participanții au apreciat schimbările implementate și au convenit asupra continuării acestui proces de îmbunătățire.</p> <p>Concluzii și direcții de viitor</p> <p>Impactul general al activității</p> <p>În urma desfășurării acestei activități, comisiile permanente din Liceul Teoretic Ion Neculce, Iași, au trecut printr-un proces de modernizare inspirat din sistemul finlandez. Cadrele didactice au dobândit competențe noi de colaborare, gestionare digitală și luare participativă a</p>
--	---

	<p>deciziilor, iar eficiența administrativă a crescut semnificativ.</p> <p>Planuri pentru modulele IV-V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizarea impactului schimbărilor implementate prin chestionare de feedback și sesiuni de reflecție. • Extinderea utilizării platformelor digitale pentru toate comisiile. • Organizarea unei sesiuni de follow-up în luna mai pentru a evalua progresul și a ajusta strategiile adoptate.
Monitorizarea progresului	<ul style="list-style-type: none"> • Fiecare participant a avut un jurnal de activitate, unde a notat experiențele și dificultățile întâmpinate. • Realizarea unui chestionar de autoevaluare, completat de participanți după fiecare sesiune.
Măsurarea rezultatelor	<ul style="list-style-type: none"> • Compararea organizării și eficienței comisiilor înainte și după aplicarea principiilor finlandeze. • Evaluarea implicării cadrelor didactice în comisiile permanente, pe baza unor indicatori obiectivi (număr de ședințe eficiente, decizii implementate, timp de răspuns la probleme etc.). • Aplicarea unui sondaj final pentru a identifica nivelul de satisfacție și eficiența activităților.
Evaluarea experienței	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiune finală de discuții și feedback, pentru a identifica aspectele pozitive și cele care necesită îmbunătățiri. • Crearea unei comunități de practică, unde factorii de decizie pot continua schimbul de experiență și inovație în managementul educațional.
Resurse suplimentare	<ul style="list-style-type: none"> • Aho, E., Pitkänen, K. and Sahlberg, P. (2006), <i>Policy development and reform principles of basic and secondary education in Finland since 1968</i>. The World Bank Education: Working Paper Series No. 2, Washington, DC: The World Bank. • <i>Education Policy Outlook Finland</i>, OECD 2013 • MoE. (2007), <i>Improving School Leadership</i>, Finland. Country Background Report. Publications of the Ministry of Education 2007:14, Helsinki: Ministry of Education. • Morten Sjøby, <i>Finnish education system</i>, Nordic Journal of Digital Literacy · May 2015, DOI: 10.18261/ISSN1891-943X-2015-02-01

*Prof. Marilena-Gianina Bîrsan
Liceul Teoretic „Ion Neculce”, Iași*

Anexa 1

Jurnal de activitate săptămânal

(Program de dezvoltare a Comisiilor Permanente în Liceul Teoretic Ion Neculce, Iași – Adaptarea modelului finlandez de lucru)

Datele participantului

- Nume și prenume:
- Funcție:
- Comisia din care face parte:
- Săptămâna:

Obiective personale pentru această săptămână (completat la începutul fiecărei săptămâni)

1.
2.
3.

Activități desfășurate (se completează după fiecare activitate relevantă din săptămână)

Data	Activitate	Rolul meu în activitate	Observații și reflecții personale
..... .	Workshop interactiv despre structura comisiilor	Participant / Facilitator
..... .	Simulare de ședință de comisie	Moderator / Observator
..... .	Crearea unei structuri optimizate pentru comisiile permanente	Utilizator / Coordonator
..... .	Dezbateri și schimb de bune practici	Participant activ

Reflecție asupra progresului (completat la finalul săptămânii)

1. Ce am învățat nou în această săptămână?

.....
.....

2. Cum am aplicat cunoștințele dobândite în comisia mea?

.....
.....

3. Care au fost principalele dificultăți întâmpinate?

.....
.....

4. Ce soluții pot implementa pentru a îmbunătăți activitatea comisiei mele?

.....
.....

Feedback și Evaluare (auto-reflecție la sfârșitul fiecărei săptămâni)

Afirmație	Nivel Scăzut (1)	Nivel Mediu (2)	Nivel Bun (3)	Nivel Foarte Bun (4)	Nivel Excelent (5)
M-am implicat activ în activitățile săptămânii	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am aplicat noile cunoștințe în practică	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am contribuit la îmbunătățirea activității comisiei mele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am colaborat eficient cu colegii mei	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am identificat soluții aplicabile pentru optimizarea comisiei mele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Planuri pentru săptămâna următoare

1.
2.
3.

Semnătura participantului:

.....

(Data completării:)

Instrucțiuni de completare:

- ✓ Acest jurnal trebuie completat **săptămânal**, pe durata întregului program.
- ✓ Folosește-l pentru a reflecta asupra progresului tău și pentru a identifica modalități de îmbunătățire.
- ✓ Jurnalul va fi utilizat și pentru analiza impactului acestui program asupra comisiilor permanente din LTIN.

Anexa 2

Chestionar de Autoevaluare

(Program de dezvoltare a Comisiilor Permanente în Liceul Teoretic Ion Neculce, Iași – Adaptarea modelului finlandez de lucru)

Instrucțiuni:

Acest chestionar are scopul de a vă ajuta să reflectați asupra progresului realizat pe parcursul programului și să identificați direcții de îmbunătățire. Vă rugăm să răspundeți sincer și să completați toate secțiunile.

1. Evaluarea Competențelor Dobândite

Pentru fiecare afirmație, bifați nivelul care reflectă cel mai bine experiența dumneavoastră.

Nr.	Afirmație	Nivel Scăzut (1)	Nivel Mediu (2)	Nivel Bun (3)	Nivel Foarte Bun (4)	Nivel Excelent (5)
1.	Înțeleg clar structura și atribuțiile comisiilor permanente din LTIN.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Am învățat despre metodele finlandeze de organizare a echipelor educaționale.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Pot aplica metode interactive și participative în ședințele comisiei mele.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Am folosit soluții digitale pentru optimizarea activității comisiei mele.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Mă simt mai pregătit(ă) să iau decizii în cadrul comisiei mele.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Am îmbunătățit colaborarea cu membrii comisiei mele prin aplicarea noilor metode.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Am învățat cum să gestionez mai eficient timpul și resursele comisiei mele.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Am contribuit la redefinirea procesului decizional din comisia mea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Aplicabilitatea în practică

Răspundeți la următoarele întrebări deschise:

1. **Care sunt cele mai importante trei lecții pe care le-ați învățat în acest program?**
 -
 -
 -
2. **Ce modificări ați implementat deja sau intenționați să implementați în comisia dumneavoastră?**
 -
 -
3. **Care sunt principalele dificultăți pe care le întâmpinați în aplicarea noilor metode? Cum le puteți depăși?**
 -
 -
4. **Cum s-a schimbat modul în care percepeți conducerea unei comisii permanente după acest program?**

-

3. Concluzii și recomandări

1. **Ați recomanda acest program colegilor dumneavoastră? De ce?**

-

2. **Ce sugestii aveți pentru îmbunătățirea programului?**

-

3. **Care este următorul pas pe care doriți să-l faceți pentru a continua dezvoltarea profesională în domeniul managementului educațional?**

-

Vă mulțumim pentru participare și implicare!

Anexa 3

Plan de acțiune – Modulele IV și V

(Perioada: martie – iunie 2025)

Program de dezvoltare a Comisiilor Permanente din Liceul Teoretic Ion Neculce, Iași – Adaptarea modelului finlandez de lucru

Obiectiv general:

Consolidarea și extinderea aplicării principiilor finlandeze în managementul comisiilor permanente din LTIN, prin aprofundarea metodelor de colaborare, luare a deciziilor și utilizare a tehnologiei educaționale pentru eficientizarea procesului decizional.

Modul IV – Optimizarea procesului decizional și creșterea autonomiei în comisii

Perioada: martie – aprilie 2025

Obiective:

- ✓ Crearea unor mecanisme de luare a deciziilor bazate pe colaborare și autonomie.
- ✓ Aplicarea metodelor finlandeze de organizare flexibilă a comisiilor.
- ✓ Dezvoltarea unui sistem de mentorat și feedback pentru membrii comisiilor.

Activități:

1. Workshop: Creșterea autonomiei în deciziile comisiilor (Prima săptămână din martie 2025)

- Studiu de caz: Compararea modelului decizional românesc cu cel finlandez.
- Simulare de luare a deciziilor prin consens.
- Crearea unui protocol adaptat pentru ședințele comisiilor din LTIN.

2. Mentorat între comisii: Schimb de bune practici (Săptămâna 2 și 3 din martie 2025)

- Fiecare comisie selectează o **echipă-mentor** formată din membri cu experiență în aplicarea noilor metode.
- Ședințe de **observare și feedback** între comisii.

3. Platformă digitală pentru decizii colaborative (Săptămâna 4 din martie 2025)

- Crearea unui spațiu online pentru documentarea deciziilor comisiilor.
- Testarea instrumentelor Google Workspace pentru trasabilitatea deciziilor.

4. Evaluarea procesului decizional (*Prima săptămână din aprilie 2025*)

- Chestionar pentru membri despre eficiența noilor metode.
- Ajustarea procesului decizional în funcție de feedback.

Modul V – Digitalizare și leadership în comisii

Perioada: mai – iunie 2025

Obiective:

- ✓ Extinderea utilizării tehnologiei pentru eficientizarea activității comisiilor.
- ✓ Aplicarea leadershipului participativ în activitatea comisiilor.
- ✓ Integrarea abordării finlandeze în procesul de monitorizare și evaluare a activităților comisiilor.

Activități:

1. Workshop: Digitalizarea procesului de lucru al comisiilor (*Săptămâna 2 din mai 2025*)

- Introducerea Microsoft Teams pentru organizarea eficientă a documentelor și comunicare internă.
- Crearea unei baze de date cu deciziile comisiilor din LTIN.

2. Leadership educațional – aplicarea stilului participativ (*Săptămâna 3 și 4 din mai 2025*)

- Atelier despre principiile leadershipului finlandez în educație.
- Simulare de management colaborativ al unei comisii, aplicând delegarea responsabilităților și feedback constructiv.

3. Plan de sustenabilitate pentru reformele implementate (*Prima săptămână din iunie 2025*)

- Fiecare comisie creează un **plan de continuitate** pentru menținerea eficienței.
- Stabilirea unui **protocol de monitorizare a activităților** folosind instrumente digitale.

4. Evaluare finală și schimb de bune practici (*Ultima săptămână din iunie 2025*)

- Dezbateri finale: **Ce a funcționat cel mai bine? Ce poate fi îmbunătățit?**
- Crearea unui ghid intern cu **bune practici și recomandări** pentru comisiile LTIN.

Indicatori de succes și măsurarea impactului

- ✓ Gradul de participare la activitățile comisiilor – min. 80% dintre cadrele didactice implicate activ.
- ✓ Creșterea eficienței ședințelor – reducerea timpului necesar luării deciziilor cu min. 30%.
- ✓ Utilizarea activă a platformelor digitale – cel puțin 75% dintre comisii vor folosi Microsoft Teams/Trello pentru organizarea activităților.
- ✓ Feedback pozitiv privind noul model de lucru – min. 85% dintre respondenți consideră că modificările au adus îmbunătățiri.

Concluzii și direcții de viitor

● Implementarea modelului finlandez în comisiile permanente din LTIN continuă să aducă **beneficii semnificative**, îmbunătățind **colaborarea, eficiența și autonomia decizională**.





● Pentru **anul școlar 2025-2026**, se va propune **extinderea acestui model** la nivelul întregii instituții și **crearea unei rețele de mentorat** între profesori pentru aplicarea în continuare a metodelor moderne de leadership educațional.


Management și leadership

FIȘA ACTIVITĂȚII – Modelul educational finlandez

Grup țintă: directori, profesori, învățători, consilieri școlari

Identificarea problemelor	<ul style="list-style-type: none">*Greutate din partea elevilor în corelarea enunțurilor matematice cu problemele reale, întâlnite în viața de zi cu zi*Reticența unor cadre didactice în îmbunătățirea metodelor de predare și dezvoltarea competențelor STEAM la clasă.*necesitatea aplicării unor metode interactive în vederea stimulării interesului elevilor
Prezentarea temei nr. 2	În urma prezentării din Consiliul profesoral a cursului urmat în Helsinki, cadrele didactice au hotărât realizarea de workshop-uri cu elevii de gimnaziu în cadrul orelor de matematică, educație tehnologică, educație socială și T.I.C. pentru a aplica educația STEAM la clase;
Redactarea proiectului	<p>Scopul acestei abordări este de a crea un <u>mediu de învățare</u> în care copiii să își folosească abilitățile din cele 5 domenii (Science, Technology, Engineering, Art și Mathematics) pentru a rezolva probleme tangibile. Cu alte cuvinte, educația STEAM încurajează copiii să descopere soluții inovative printr-o varietate de opțiuni.</p> <p>Obiectivele formabililor :</p> <ul style="list-style-type: none">*să promoveze și să utilizeze metode de predare bazate pe știință, investigare și analiză directă.*să identifice nevoile elevilor și cererea unui plan menit să conducă la bunăstarea acestora utilizând principii din învățământul finlandez;-Realizarea unui plan de măsuri menite să conducă la sporirea interesului față de școală al elevilor; <p>Activități propuse:</p> <ul style="list-style-type: none">-Sprijinirea cadrelor didactice în vederea elaborării unor mijloace de identificare a nevoilor din mediul educațional al școlii (chestionare, formulare etc.);-Derularea unor noi activități ce utilizează învățământul de tip STEAM, precum și metode pedagogice finlandeze menite să dezvolte abilitățile practice;-Încurajarea experimentării și a activităților practice este esențială pentru a dezvolta abilități STEAM. De exemplu, elevii pot proiecta în cadrul orei de matematică, educație tehnologică sau educație socială cheltuirea unui anumit buget, după instrucțiunile primite. Acest tip de activități le permite să înțeleagă teoria prin aplicarea acesteia în practică.

	<p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> -umane: elevii claselor V-VIII, 4 cadre didactice; -materiale: laptopuri, videoproiector, tablete, fișe de lucru, produse de birotică, platforme digitale, etc.
<p>Planificarea activității</p>  	<p>Activitatea s-a derulat în Modulul 3, demonstrând copiilor cum o teorie științifică poate fi aplicată în viața de zi cu zi.</p> <p>Educația STEAM este o metodă activă, aplicabilă, constructivă, de a învăța prin încercare și contribuție. Observația, adresarea întrebărilor, formularea ideilor și punerea acestora în practică sunt bazele educației STEAM.</p> <p>1)Introducerea activității</p> <ul style="list-style-type: none"> -profesorii de specialitate (matematică, educație socială și educație tehnologică) prezintă elevilor importanța proiectării corecte a unui buget; <p>2)Activitatea practică:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elevii rezolvă fișa de lucru „Proiectul de 1000000 Euro”: <p>Acest proiect presupune că elevii au o sumă de 1000000 de Euro și fiecare dintre ei va trebui să cheltuiască această sumă respectând condițiile din fișa de lucru. Unele dintre cheltuielile sunt impuse (facultate, achiziționarea unei locuințe, etc) dar în același timp sunt și cheltuielile care pun în valoare imaginația și creativitatea fiecăruia (organizarea unei excursii pentru familie, achiziționarea unui autoturism, investiția economiilor rămase, etc).</p> <p>Cunoștințele matematice vor putea fi puse în valoare prin calcularea corectă a tuturor cerințelor.</p> <p>3) Prezentarea proiectelor</p> <p>Fiecare elev prezintă modalitatea de cheltuire a bugetului personal precum și investițiile identificate.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p> 	<p>Monitorizarea progresului s-a făcut printr-o abordare continuă și integrată, care a implicat atât evaluarea produselor finale, cât și observarea procesului de învățare. Observarea directă, feedbackul formativ, discuțiile de sinteză, autoevaluarea și evaluarea colegială au fost metode care au asigurat o monitorizare constantă a progresului, facilitând ajustări rapide în procesul de predare și învățare și promovând o implicare activă și responsabilă din partea elevilor.</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p> 	<p>Au fost evaluate rezultatele obținute de fiecare elev precum și modul de explorare a opțiunilor, de identificare a ofertelor, gestionarea banilor precum și consolidarea principiilor matematice.</p>

Evaluarea experienței	1.Elaborarea unui chestionar de satisfacție 2.Încurajarea autoaprecierii și reflecției.
Resurse suplimentare 	Drept resurse suplimentare elevii se pot folosi de platforme educaționale, biblioteci digitale, platforme virtuale, resurse multimedia, aplicații interactive, colaborări cu instituții financiare. https://www.bcr.ro/ro/csr/proiecte/educatie-financiara-pentru-toate-varstele https://www.scoaladebani.ro/

Anexa nr 1

„Joaca de azi se poate transforma în cariera și pasiunea de mâine”

„Proiectul de 1000000 Euro”

*Presupuneți că aveți suma de 1000000 Euro.

*Fiecare dintre voi va depozita pentru plata studiilor la facultate suma de 75000 euro. La aceasta veți adăuga procentul de 10% aferent inflației precum și o anumită sumă pentru plata altor cheltuieli universitare precum cărți, cursuri, etc.

*Mai mult de 300000 euro îi veți investi pentru achiziționarea unei locuințe.

*Veți organiza o excursie pentru familia voastră (puteți căuta informații despre prețuri pe internet sau puteți consulta o agenție de turism).

*Cumpărați un autoturism, prin cercetarea ofertelor de piață (menționați minim 2 site-uri, tipul de autoturism dorit, prețul de achiziție al acestuia).

*Faceți o donație caritabilă (suma rămâne la latitudinea fiecăruia dintre voi).

*După ce calculați ce ați cheltuit până în prezent decideți cum ați putea investi ceea ce a rămas.

PROIECTUL DE 1000000 EURO	
ACHIZIȚIA	SUMA PLĂTITĂ
FACULTATE	
LOCUINȚĂ	
EXCURSIE	

AUTOTURISM	
DONAȚIE	
INVESTIȚIE	
TOTAL	1000000 EURO

Prof. Postelnicu Estela

Director, Școala gimnazială Ștefan cel Mare și Sfânt Dobrovat

FIȘA ACTIVITĂȚII – Mihai Eminescu și Ziua Culturii Naționale

Grup țintă: 20 de cadre didactice de la Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești; 60 de elevi de gimnaziu de la aceeași unitate de învățământ.


Argument

Activitatea propusă a fost gândită în jurul temei 3 de la curs: *Învățarea multidiscplinară bazată pe fenomen. Abordarea integrată (STE(A)M)*. Ziua Culturii Naționale constituie un pretext potrivit pentru a aborda aceeași temă din perspective multiple, motiv pentru care am implicat colegi care predau mai multe discipline. Rolul propunătorului activității a fost de a coordona o echipă formată din profesori de limba și literatura română, limba engleză, educație tehnologică, informatică și TIC, precum și un învățător, astfel încât să realizeze un proiect care abordează învățarea ca fenomen.

Context

Anual, în data de 15 ianuarie, Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești sărbătorește Ziua Culturii Naționale prin activități culturale și artistice care îl omagiază și pe Mihai Eminescu. Activitatea este coordonată de către directorul școlii, PRICOP Paul-Cristian, și a fost planificată în anul 2025 în acord cu abordarea învățării ca fenomen. În urma discuțiilor cu elevii, aceștia și-au manifestat dorința ca activitățile ocazionate de diferite sărbători și momente importante să aibă un puternic caracter practic, să fie ludice și să implice și momente artistice. Profesorii implicați au fost încântați de posibilitatea de a lucra în echipă și de a aborda o temă de obicei nișată din perspectiva mai multor discipline școlare.

Identificarea problemelor	În urma ședinței de Consiliu Profesoral din data de 2 decembrie 2024, în care au fost diseminate informații privitoare la mobilitatea Erasmus+ din perioada 11-16 noiembrie 2024 în Helsinki, Finlanda, a fost realizată o analiză a problemelor cu care ne confruntăm la nivelul școlii și care ar putea fi ameliorate prin adaptarea unor strategii utilizate în sistemul educațional finlandez în activitatea noastră.
---------------------------	---

	<p>Problemele identificate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planificare individuală, în sistemul închis al disciplinei, a activităților curente de la clasă; - colaborare restrânsă, la nivel de arie curriculară, în privința planificării activităților extracurriculare; - consultare sporadică, superficială, a elevilor privitor la modalitatea de organizare a unei activități extracurriculare.
<p>Prezentarea temei nr. 3 – Învățarea multidiscplinară</p>	<p>A fost prezentată în detaliu tema numărul 3 din cadrul cursului urmat în Helsinki, privitoare la Învățarea multidiscplinară, bazată pe fenomen, și au fost identificate modalități prin care o astfel de abordare ar putea fi adaptată școlii noastre. În acest scop, cadrele didactice au folosit drept pretext pentru planificarea unei activități multidiscplinare Ziua Culturii Naționale.</p>
<p>Redactarea proiectului</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scop: <p>Scopul acestui proiect este de a integra cunoștințele din literatură, TIC, muzică și educație tehnologică pentru a ajuta elevii să înțeleagă și să aprecieze mai profund moștenirea culturală națională, cu accent pe opera lui Mihai Eminescu. Prin colaborarea interdiscplinară, elevii și-au dezvoltat abilități critice și creative, și-au îmbunătățit competențele digitale și au învățat să exprime artistic idei legate de identitatea culturală. În același timp, activitatea a stimulat colaborarea în echipă atât a profesorilor care au planificat activitatea, cât și a elevilor în timpul activității, contribuind la formarea unui spirit de comunitate și implicare activă în sărbătorirea valorilor naționale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Obiectivele formabililor: <p>Obiectivele elevilor în cadrul acestei activități au fost multiple și au acoperit mai multe arii:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprofundarea cunoștințelor culturale și literare referitoare la opera lui Mihai Eminescu și a semnificației Zilei Culturii Naționale, prin identificarea temelor, simbolurilor și valorilor promovate de poet; - Dezvoltarea competențelor digitale prin realizarea unor materiale digitale și prin utilizarea dispozitivelor din laboratorul de informatică pentru a participa la un concurs ce are ca temă viața și opera lui Mihai Eminescu; - Creșterea abilităților practice și creative prin pregătirea unor elemente de decor pentru un moment artistic aplicând tehnici de educație tehnologică; Încurajarea colaborării și a comunicării prin asumarea de roluri diferite; - Exprimarea artistică prin interpretarea poeziilor și a cântecelor inspirate de opera eminesciană, consolidând astfel legătura emoțională cu subiectul studiat.

Obiectivele profesorilor în cadrul acestei activități au asigurat o abordare integrată și interactivă, bazată pe colaborare, care să valorifice Ziua Culturii Naționale și să stimuleze dezvoltarea competențelor multiple ale elevilor. Mai precis, obiectivele profesorilor au fost:

- Colaborarea interdisciplinară care să îi încurajeze să își unească expertiza din domeniul literaturii, tehnologiei, artelor și educației tehnologice pentru a crea o experiență de învățare integrată și coerentă.
- Facilitarea învățării bazate pe fenomen prin organizarea unor activități care pornesc de la fenomene culturale concrete, cum ar fi simbolurile din operele eminesciene și sărbătorirea Zilei Culturii Naționale, transformând concepte abstracte în experiențe tangibile.
- Îmbunătățirea competențelor literare, digitale și tehnice ale elevilor, prin activități practice (realizarea unor materiale digitale și a decorului) și momente artistice;
- Stimularea creativității și a gândirii critice prin promovarea de metode active de învățare, unde elevii își pot exprima ideile și pot conecta elemente din opera eminesciană cu realitățile contemporane; Promovarea colaborării și comunicării, elevii fiind încurajați să comunice, să își asume roluri diferite și să își expună ideile în fața colegilor, facilitând astfel învățarea socială și dezvoltarea abilităților de prezentare.
- Monitorizarea progresului elevilor pe parcursul activităților, oferind feedback constructiv atât în realizarea produselor digitale și manuale, cât și în interpretările artistice, pentru a ghida procesul de învățare.

● **Activități propuse:**

Activități practice multidisciplinare:

- Prezentarea semnificației Zilei Culturii Naționale și a legăturii cu Mihai Eminescu
- Participare la un concurs omagial Mihai Eminescu utilizând laptopurile din laboratorul de informatică;
- Construcția unor elemente de decor anterior unui moment artistic;
- Realizarea unor materiale didactice corespunzătoare temei;
- Premiera elevilor care au obținut cel mai mare punctaj la concursul omagial;
- Susținerea unui scurt moment artistic.

Fiecare activitate este detaliată în rubrica următoare.

● **Resurse implicate:**

- umane: 5 cadre didactice și 60 de elevi din clasele gimnaziale
 - materiale: Laptopuri/tablete, acces la internet, videoproiector.
- Materiale pentru decor: hârtie colorată, lipici, foarfeci, culori, carton.
Materiale pentru premii: diplome, cărți, dulciuri.

Planificarea activității



1. Introducerea activității (20 de minute)

Profesorul de Limba și literatura română:

- a prezentat semnificația Zilei Culturii Naționale și a legăturii cu Mihai Eminescu.

- a realizat lectura expresivă a unui fragment din „Luceafărul”.

- a inițiat o discuție interactivă despre temele și valorile promovate de poet (ex.: natura, iubirea, geniul creator).

Metode: Conversație dirijată, lectură expresivă.

Materiale: Videoproiector, text selectat din opera lui Mihai Eminescu.

2. Activitate practică interdisciplinară (150 de minute)

Prin rotație, clasele gimnaziale au participat la următoarele activități:

Faza 1: Concursul omagial Mihai Eminescu – 175 de ani de la naștere (50 de minute)

Profesorul de Limba și literatura română a solicitat elevilor să utilizeze un formular Google pentru a transmite răspunsuri privitoare la viața și opera lui Mihai Eminescu.

Elevii au lucrat individual în laboratorul de informatică, având la dispoziție și materiale printate care să îi ajute să răspundă cerințelor.

Faza 2: Construcția unor elemente de decor (50 de minute)

Profesorul de Educație tehnologică a coordonat elevii în realizarea unor elemente de decor inspirate din opera lui Mihai Eminescu (nuferi, lebede, stele etc.).

Materiale utilizate: hârtie, carton, lipici, culori, materiale reciclabile.

Faza 3: Realizarea unor materiale digitale (50 de minute)

Profesorul de Informatică și TIC a explicat elevilor utilizarea unui program de grafică simplu (ex.: Canva, Google Slides).

Elevii au lucrat în echipe pentru a crea materiale digitale (prezentări, afișe) cu tema „Eminescu, poetul național”.

Elemente obligatorii: citate din poezii, imagini sugestive, simboluri culturale românești.

3. Prezentarea proiectelor (15 minute)

Fiecare echipă a prezentat materialele digitale și elementele de decor realizate.

Elevii au explicat simbolurile alese și legătura lor cu opera eminesciană și cultura națională.

Profesorul de Limba și literatura română a oferit feedback despre înțelegerea operei poetului.

4. Moment artistic și premiere (15 minute)

Elevii au pregătit un spectacol artistic:

- Recital de poezii: „Luceafărul” (fragmente), „Ce-ți doresc eu ție, dulce Românie”.

- Interpretare muzicală: Cântece pe versuri de Eminescu (ex.: „Mai am un singur dor”, „Sara pe deal”).

Public: colegii, profesorii implicați, părinți invitați.

	<p>Au fost premiați copiii care au obținut cel mai mare punctaj la concursul omagial.</p> <p>Profesorii au coordonat și au încurajat abordările creative.</p> <p>Materiale necesare: Laptopuri/tablete, acces la internet, videoproiector. Materiale pentru decor: hârtie colorată, lipici, foarfeci, culori, carton. Materiale pentru premii: diplome, cărți, dulciuri.</p> <p>Evaluare: Observarea implicării și colaborării elevilor în activități. Analiza materialelor digitale și a elementelor de decor (creativitate, acuratețe tematică). Feedback pentru prestația artistică. Reflecție colectivă despre lecțiile învățate și semnificația Zilei Culturii Naționale.</p> <p>Concluzie: Această activitate a îmbinat literatura, tehnologia și artele, oferind elevilor oportunitatea de a înțelege mai profund rolul lui Mihai Eminescu în cultura română și de a sărbători diversitatea moștenirii naționale.</p>
Monitorizarea progresului	<p>Monitorizarea progresului s-a făcut printr-o abordare continuă și integrată, care a implicat atât evaluarea produselor finale, cât și observarea procesului de învățare. Observarea directă, feedbackul formativ, discuțiile de sinteză, autoevaluarea și evaluarea colegială au fost metode care au asigurat o monitorizare constantă a progresului, facilitând ajustări rapide în procesul de predare și învățare și promovând o implicare activă și responsabilă din partea elevilor.</p>
Măsurarea rezultatelor	<p>Au fost evaluate rezultatele finale (punctajul obținut la concursul omagial, materialele digitale, elementele de decor, momentul artistic) pentru a verifica dacă elevii au reușit să integreze conceptele culturale și literare, dar și să utilizeze eficient instrumentele digitale și tehnice.</p>
Evaluarea experienței	<p>Experiența de învățare a fost evaluată prin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Feedbackul elevilor (discuții de sinteză organizate la finalul activității care au permis copiilor să-și exprime opiniile despre experiența avută, ce au învățat și ce le-a fost de folos, evidențiind astfel punctele forte și aspectele ce necesită îmbunătățire); - Autoevaluare și evaluare colegială (elevii au fost încurajați să reflecteze asupra propriului parcurs și să își ofere reciproc feedback, ceea ce a contribuit la dezvoltarea unei conștientizări critice a procesului de învățare); <p>Sesiune de debriefing (o discuție finală în care s-a analizat ce s-a realizat, ce metodologii au funcționat bine și ce se poate adapta pentru activități viitoare).</p>



Resurse suplimentare	Pentru a îmbogăți activitatea și a stimula implicarea elevilor, pentru activități viitoare, se pot integra și alte resurse suplimentare: biblioteci digitale și platforme educaționale, resurse multimedia, aplicații interactive și software educațional, vizite virtuale, colaborări cu artiști locali sau experți în patrimoniul cultural.
----------------------	---


Prof. PRICOP Paul-Cristian

Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești, județul Iași

FIȘA ACTIVITĂȚII – „O clasă armonioasă: Construim starea de bine”

Grup țintă: elevii clasei a V-a

Identificarea problemelor	<p>Starea de bine a elevilor a devenit un aspect esențial în educație, influențând calitatea vieții școlare și dezvoltarea acestora. Acest concept complex cuprinde dimensiuni cognitive, emoționale, sociale, fizice și spirituale, fiecare având un rol semnificativ în adaptarea școlară. Factori precum relațiile pozitive cu profesorii și colegii, autonomia în învățare și existența unor reguli echitabile contribuie la bunăstarea elevilor, facilitând incluziunea și prevenind dificultățile emoționale. Cu toate acestea, stresul școlar, presiunea notelor și lipsa sprijinului social pot afecta negativ starea de bine, conducând la sentimente de izolare și anxietate.</p> <p>Un chestionar aplicat elevilor clasei a V a, a relevat faptul că 40% dintre aceștia se confruntă frecvent cu stres și emoții negative la școală, generate de o atmosferă uneori tensionată în timpul orelor, datorate pe de o parte de gestionarea ineficientă a gândurilor și emoțiilor, ritmului alert de parcurgere a materiei, presiunea notelor dar și de apartenența la grupul din care face parte fiecare copil.</p>
Prezentarea temei nr 2	Modelul educațional finlandez: starea de bine este prioritară. Educația pozitivă
Redactarea proiectului	<p>Scop: S-a demonstrat că mediul școlar, în care elevii își petrec o mare parte a timpului, influențează semnificativ dezvoltarea lor emoțională și mentală, afectând starea lor de bine. Bunăstarea elevilor, calitatea relațiilor dintre ei, precum și relația cu profesorii, alături de mediul educațional, au un impact esențial asupra progresului lor academic. Activitatea propusă urmărește să creeze un climat pozitiv în clasă și să le ofere elevilor un set de instrumente accesibile pentru gestionarea emoțiilor negative și menținerea stării de bine în procesul de învățare.</p> <p>Obiectivele elevilor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Crearea unui mediu sigur și pozitiv, care să sprijine starea de bine în școală. ● Dezvoltarea competențelor de autoreglare emoțională și colaborare, esențiale pentru relații armonioase.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Îmbunătățirea stimei de sine și reducerea stresului, prin tehnici de autoreflexie și suport social. ● Promovarea gândirii critice și a autoreflexiei, contribuind la o învățare echilibrată și conștientă. <p>Activități propuse: Proiectul se va derula timp de 4 săptămâni, fiecare întâlnire fiind dedicată atingerii obiectivelor stabilite. Elevii vor completa scurte jurnale de reflecție după fiecare activitate, în care vor nota: Ce au învățat nou despre sine și despre ceilalți. Cum s-au simțit pe parcursul activităților. Ce tehnici vor aplica în viitor pentru a-și îmbunătăți starea de bine. Profesorul va facilita discuții de grup pentru a identifica aspectele cele mai apreciate și sugestii de îmbunătățire.</p> <p>Activitatea nr.1. „Cine sunt eu? Relațiile și autocunoașterea” Activitatea nr.2. „Dincolo de etichete: Cum ne definim?” Activitatea nr.3. „Puterea grupului: Conectare și colaborare” Activitatea nr.4. „O clasă armonioasă: Construim starea de bine”</p> <p>Resurse implicate: Umane: elevi, profesori, părinți Materiale: elemente decorative, flipchart, tablă interactivă, laptop</p>
<p>Planificarea activității</p> 	<p>Activitatea numărul 1 „Cine sunt eu? Relațiile și autocunoașterea” are o durată de 50 de minute și urmărește dezvoltarea empatiei și a relațiilor armonioase, prin conștientizarea diferențelor individuale și de grup. Elevii își analizează calitățile personale cu ajutorul colegilor și identifică valorile morale esențiale în interacțiunile sociale.</p> <p>Metoda utilizată, „Modelul mâinii pentru starea de bine”, asociază fiecărui deget o componentă a dezvoltării personale: oferirea de feedback pozitiv (degetul mare), evidențierea punctelor forte (aratătorul), învățarea acestora (mijlociul), consolidarea coeziunii de grup (inelarul) și exemplul personal (degetul mic).</p> <p>Activitatea se desfășoară prin autoevaluare și evaluare externă. Elevii își analizează trăsăturile și stabilesc ce calități doresc să îmbunătățească, iar colegii oferă o perspectivă exterioară completând un formular despre trăsăturile fiecăruia. Exercițiul se încheie cu o reflecție asupra diferențelor dintre autoevaluare și percepția celorlalți, subliniind importanța valorilor precum respectul, acceptarea și bunăvoința. La final fiecare elev realizează o machetă</p>



Pentru crearea unui climat educațional pozitiv, activitatea include și exerciții de mindfulness, precum pauze de respirație atentă și labirinturi pentru relaxare, contribuind astfel la dezvoltarea personală și succesul școlar al elevilor.

Activitatea numărul 2. „Dincolo de etichete: Cum ne definim?”

Activitatea „Despre etichete” are o durată de 50 de minute și urmărește dezvoltarea empatiei în raport cu diferențele individuale și de grup. Elevii vor învăța să identifice modalități de reacție la etichetare, să își exprime emoțiile asociate acestui fenomen și să exerseze soluții pentru gestionarea acestuia.

Metodele utilizate includ discuții dirijate, brainstorming, harta minții și lucrul în echipe. Exercițiile interactive, precum semnăturile pe foi colorate, construirea unei hărți a minții despre etichete și realizarea unui mesaj vizual „Stop etichetare!”, îi ajută pe elevi să înțeleagă impactul etichetării și importanța acceptării reciproce.

Un alt moment important al activității este utilizarea cartonașelor „**See the Good - Activity Cards**” pentru a încuraja reflecția asupra trăsăturilor pozitive ale caracterului. Elevii vor alege un cartonaș care descrie o calitate relevantă pentru combaterea etichetării, cum ar fi empatia, corectitudinea sau perseverența. Pornind de la aceasta, vor identifica exemple concrete în care această trăsătură poate fi aplicată pentru a sprijini incluziunea și respectul reciproc.

Elevii sunt încurajați să mediteze asupra experiențelor lor și să ofere feedback despre activitate, consolidând astfel conștientizarea emoțională și abilitățile de relaționare. Această activitate contribuie la crearea unui mediu educațional incluziv și pozitiv.

Activitatea nr.3. „Puterea grupului: Conectare și colaborare”,

are o durată de 50 de minute și explorează incluziunea socială și colaborarea între elevi..

Metodele utilizate includ brainstorming, jocuri energizante și activități de echipă, precum „Dragă, te iubesc!”, care destinde atmosfera, și „Farfuria zburătoare”, ce dezvoltă colaborarea și gândirea strategică. Elevii meditează asupra importanței cooperării și a implicării în comunitate, subliniind rolul clasei ca o mică societate pregătitoare pentru viața reală.

Un moment central al activității este lectura poveștii „Elefantul și nevăzătorii”, care ilustrează necesitatea perspectivelor multiple pentru înțelegerea realității. Printr-o dezbatere ghidată, elevii

	Evaluare: La finalul activității, elevii sunt invitați să mediteze asupra activităților, care le-au adus o stare de bine și asupra factorilor care au contribuit la aceasta și să completeze jurnalul de reflecție.
Monitorizarea progresului	Chestionar final Jurnalul de reflecție Observarea directă Fotografii
Măsurarea rezultatelor	Aplicarea unui sondaj final pentru a identifica nivelul de satisfacție și eficiența activităților. Observarea stării emoționale a elevilor, în special a celor mai sensibili sau introvertiți,; Discuții cu părinții legate de eventuale schimbări pozitive în comportamentul elevilor.
Evaluarea experienței	S-a observat o coeziune a grupului și o integrare cu o mai mare ușurință a elevilor proveniți din medii sociale diferite. De asemenea, elevii au învățat că oricine poate experimenta emoții negative și perioade de stres, diferența o face modul de abordare al acestora. Sprijinul colegilor, curajul de a spune ce ne frământă s-a dovedit a fi de un real suport pentru majoritatea elevilor, jucând rolul de ”confident” fidel în situații greu de gestionat.
Resurse suplimentare	

Școala Gimnazială Horlești

ANEXA 1.

Nr.

Întrebare

Răspunsuri

1 Cum te simți în fiecare zi la școală?

- A) Foarte bine
- B) Bine
- C) Uneori bine, alteori nu
- D) Nu prea bine
- E) Deloc bine

2 Cum te simți în timpul pauzelor?

- A) Mă simt relaxat(ă) și mă distrez
- B) Mă simt bine și am prieteni cu care să mă joc
- C) Mă simt singur(ă), dar nu mă deranjează foarte mult
- D) Mă simt singur(ă) și nu știu ce să fac
- E) Mă simt foarte trist(ă) și vreau să fiu acasă

3 Cât de mult te simți înțeles(ă) și sprijinit(ă) de profesori?

- A) Foarte mult
- B) Destul de mult
- C) Uneori
- D) Puțin
- E) Deloc

Nr.	Întrebare	Răspunsuri
4	Cum te simți când ai o problemă sau o întrebare legată de școală?	A) Pot să cer ajutorul unui profesor sau unui coleg B) Cer ajutorul unui coleg C) Încerc să rezolv singur(ă) D) Mi-e teamă să cer ajutor E) Nu știu cui să cer ajutor
5	Te simți acceptat(ă) de colegii tăi?	A) Da, mereu B) Da, de obicei C) Uneori, dar nu întotdeauna D) Nu prea E) Deloc
6	Când lucrezi în grup la școală, te simți inclus(ă)?	A) Da, mereu B) De obicei C) Uneori, dar nu întotdeauna D) Nu prea E) Deloc
7	Ai acces la aceleași oportunități educaționale ca și ceilalți colegi?	A) Da, întotdeauna B) Da, de obicei C) Uneori, dar nu mereu D) Nu prea E) Deloc
8	Cum te simți în legătură cu diversitatea din școala ta?	A) Mă simt confortabil și respect diversitatea B) Mă simt bine și accept diversitatea C) Mă simt indiferent(ă) D) Nu mă simt confortabil E) Nu îmi place diversitatea
9	Dacă ai o problemă cu un coleg, te simți confortabil să vorbești cu un profesor despre asta?	A) Da, mereu B) Da, de obicei C) Uneori, dar nu întotdeauna D) Nu prea E) Deloc
10	Ce crezi că ar putea îmbunătăți starea ta de bine la școală? (Poți selecta mai multe răspunsuri)	A) Mai multe activități recreative B) Mai multe momente de relaxare C) Mai mulți profesori care să mă asculte D) Mai multe prietenii și jocuri cu colegii E) Alte sugestii (te rog să le scrii aici):

Interpretarea rezultatelor:

Starea de bine: Dacă răspunsurile sunt mai frecvent în zona A și B, înseamnă că elevul se simte bine la școală. Dacă răspunsurile sunt majoritar C, D sau E, există aspecte care trebuie îmbunătățite pentru a sprijini starea de bine a elevului.

- **Incluziunea școlară:** Răspunsurile din zona A și B sugerează un nivel ridicat de incluziune, în timp ce răspunsurile din C, D sau E indică posibile probleme care trebuie abordate pentru a asigura o incluziune mai mare a tuturor elevilor.


Furnizor de curs: Académie de Rennes, Rectorat, <https://www.ac-rennes.fr>, 25-29 noiembrie 2024, Rennes, Franța



Teme abordate:

- Tema 1 – Organizarea sistemului de învățământ francez la nivel național și regional. Rolul evaluărilor interne și externe în dezvoltarea instituțională
- Tema 2 – Promovarea unui climat școlar favorabil cooperării și rezolvării conflictelor
- Tema 3 – Exemple de bune practici privind conducerea modernă și integratoare a unei unități de învățământ

**FIȘA ACTIVITĂȚII
INSTRUMENTE DE MONITORIZARE ȘI EVALUARE A CALITĂȚII PROCESULUI
EDUCAȚIONAL UTILIZATE ÎN ACTIVITATEA MANAGERIALĂ**

Grup țintă: directori, directori adjuncți

<p>Identificarea problemelor</p>	<p>Monitorizarea și evaluarea procesului instructiv-educativ sunt demersuri manageriale obligatorii și cu impact asupra calității actului educațional, iar criteriile și instrumentele utilizate sunt cele definite atât de cadrul legislativ actual, cât și de cultura organizațională specifică fiecărei școli</p>
<p>Prezentarea temei nr. 1</p>	<p>Prezentarea structurii sistemului de învățământ francez la nivel național și regional. Etape ale evaluării externe, instrumente de monitorizare și evaluare, personal cu atribuții de îndrumare și control</p>
<p>Redactarea proiectului</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scop: Aplicarea eficientă a instrumentelor de monitorizare în vederea atingerii standardelor de calitate în evaluarea internă și externă ● Obiectivele formabililor (directori, directori adjuncți): <ul style="list-style-type: none"> - Identificarea instrumentelor de monitorizare și evaluare în concordanță cu specificul și cultura organizațională a unității de învățământ - Aplicarea acestora în exercitarea atribuțiilor de îndrumare și control în cadrul contextelor educaționale specifice - Elaborarea rapoartelor privind activitatea de asigurare a calității ofertei educaționale și a programelor de îmbunătățire a calității educației în urma măsurării criteriilor de performanță și a indicatorilor de calitate ● Activități propuse: <ul style="list-style-type: none"> - consilierea directorilor pentru a elabora instrumente de monitorizare și evaluare a calității procesului educațional, în concordanță cu specificul unității de învățământ pe care o coordonează: <ul style="list-style-type: none"> - graficul de asistențe la ore; - fișa de observare a lecției;

	<ul style="list-style-type: none"> - fișa de monitorizare a procesului de predare-învățare-evaluare; - fișa de monitorizare a ritmicității notării elevilor; - fișa pentru înregistrarea progresului elevilor; - fișa de evaluare a proiectului de programă pentru disciplina opțională; - chestionar pentru evaluarea satisfacției elevilor; - chestionar pentru evaluarea satisfacției părinților; - fișa de (auto)evaluare a personalului didactic, didactic auxiliar și nedidactic în vederea obținerii calificativului anual; - raportul comisiei de curriculum. <p>- derularea unor activități metodice în cadrul cărora să se prezinte exemple de bune practici de către directorii unităților de învățământ.</p> <p>• Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> -umane: directori, directori adjuncți; -materiale: laptop, tablă interactivă, videoproiector, conexiune internet, chestionare, formulare, produse de birotică, platforme digitale etc.
<p>Planificarea activității</p> 	<p>Activitatea s-a derulat în modulul 4 al anului școlar 2024-2025, în perioada 7-11 aprilie 2025, și a vizat derularea unor activități în cadrul celor 22 de cercuri metodice ale directorilor unităților de învățământ preuniversitar.</p> <p>În cadrul ședințelor de lucru, ce s-au constituit în reale schimburi de bune practici, în momente valoroase în care directorii unităților școlare au împărtășit strategii și viziuni manageriale susținute cu argumente rezultate din experiența personală, au fost abordate teme relevante pentru activitatea managerială.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p> 	<p>La activități au participat toți directorii unităților de învățământ preuniversitar din județul Iași.</p> <p>Inspectorii școlari pentru management instituțional au monitorizat activitățile metodice, oferind suport și consiliere.</p> <p>De asemenea, în conformitate cu fișa postului, directorii unităților de învățământ vor monitoriza calitatea procesului instructiv-educativ prin utilizarea unor instrumente interne de lucru: instrumente de evaluare a calității serviciilor educaționale și a gradului de satisfacție a beneficiarilor (fișe de evaluare, chestionare etc.); asistențelor la ore, conform prevederilor R.O.F.U.I.P. (ore, catedre, activități extra-clasă), activități de formare organizate în unitatea de învățământ, întâlniri formale, informale desfășurate cu cadrele didactice, evaluări interne, simulări organizate la nivelul unității de învățământ pentru stabilirea nivelului de pregătire a elevilor, întâlniri cu elevii/</p>


	părinții, în vederea evaluării calității procesului de predare-învățare.
<p>Măsurarea rezultatelor</p> 	<p>Creșterea calității actului educațional se va regăsi în rezultatele elevilor obținute în evaluările externe, iar modalitatea de aplicare va fi evaluată prin anumite criterii și indicatori de performanță introduși în <i>Fișa de (auto)evaluare anuală a activității manageriale desfășurate de directorii și directorii adjuncți din unitățile de învățământ preuniversitar din județul Iași</i>.</p> <p>Totodată, rezultatele vor fi analizate în documentele manageriale de diagnoză: raportul RAEI, rapoartele privind activitatea de asigurare a calității ofertei educaționale și a programelor de îmbunătățire a calității educației, rapoartele anuale de activitate a unității școlare, planurile de măsuri și îmbunătățire a deficiențelor.</p>
<p>Evaluarea experienței</p> 	<p>Evenimentele, organizate cu profesionalism de coordonatorii cercurilor metodice, s-au concretizat în dialoguri constructive, în momente de reflecție asupra aspectelor care vizează prevederile legislative și modalitățile de aplicare a acestora în activitățile specifice diverselor structuri organizaționale de la nivelul unității de învățământ.</p> <p>De asemenea, a fost accentuată necesitatea diversificării și adaptarea la specificul școlii a instrumentelor de monitorizare și evaluare utilizate de directori.</p>
<p>Resurse suplimentare</p>  	<p>Modele de documente elaborate de directori ai unităților de învățământ preuniversitar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - graficul de asistențe la ore; - fișa de observare a lecției; - fișa de monitorizare a procesului de predare-învățare-evaluare; - fișa de monitorizare a ritmicității notării elevilor; - fișa pentru înregistrarea progresului elevilor; - fișa de evaluare a proiectului de programă pentru disciplina opțională; - chestionar pentru evaluarea satisfacției elevilor; - chestionar pentru evaluarea satisfacției părinților; - fișa de (auto)evaluare a personalului didactic, didactic auxiliar și nedidactic în vederea obținerii calificativului anual; - raportul comisiei de curriculum.


Prof. dr. Florentin Traian Ciobotaru
Inspectoratul Școlar Județean Iași

F3- ANTREPRENORIAT

FIȘA ACTIVITĂȚII – Vreau să fiu antreprenor

Grup țintă: elevii clasei a IV a B

Identificarea problemelor	Lipsa unei mentalități antreprenoriale și a abilităților cheie, precum gândirea critică, comunicarea eficientă și munca în echipă, limitează capacitatea elevilor de a se adapta la provocările contemporane și de a-și valorifica potențialul în diverse contexte
Prezentarea temei	Derularea unor activități în cadrul orelor de AVAP, în care elevii să dezvolte un proiect de antreprenoriat, identificând o problemă din comunitate și propunând soluții inovatoare, colaborând eficient în echipe pentru a-și îmbunătăți gândirea critică și abilitățile de comunicare.
Redactarea proiectului	<ul style="list-style-type: none"> ● Scop: Dezvoltarea abilităților antreprenoriale ale elevilor prin implicarea lor în proiecte care stimulează gândirea critică și colaborarea. ● Obiectivele formabililor <ul style="list-style-type: none"> - identificarea și analiza problemelor din comunitate, propunând soluții inovatoare în cadrul proiectelor de antreprenoriat. -colaborarea eficientă în echipe pentru a dezvolta și prezenta proiecte, îmbunătățindu-și abilitățile de comunicare și muncă în echipă ● Activități propuse: <ul style="list-style-type: none"> Atelier de brainstorming: generare de idei creative și identificarea problemelor din comunitatea lor. Simularea unei prezentări de afaceri: elaborarea unui plan de afacere simplu pentru soluția aleasă ● Resurse implicate: - umane: elevii claselor a IV a, învățători - materiale: laptop, tablă interactivă, videoproiector, conexiune Internet, produse de birotică.
Planificarea activității 	Activitatea s- a derulat în Modulul 3 și a vizat o întâlnire în școală și o vizită în comunitate pentru a interacționa cu problemele comunității locale. Activitatea practică Elevii s-au împărțit în grupuri mici pentru a generat idei creative și au identificat probleme din comunitatea lor. Fiecare grup a utilizat tehnici de gândire creativă pentru a discuta și a selecta o problemă pe care doreau să o abordeze. <ul style="list-style-type: none"> • Fiecare grup a elaborat un plan de afacere simplu pentru soluția

	<p>aleasă, inclusiv descrierea produsului/serviciului, analiza pieței și strategii de promovare. La final, grupurile au prezentat proiectele în fața clasei, simulând o prezentare pentru investitori.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p>	<p>Activitatea s-a derulat pe perioada a doua săptămâni, în timpul orelor de AVAP. Profesorul a monitorizat progresul elevilor și a venit în ajutorul celor care nu s-au descurcat la prezentările parțiale ale proiectelor pe parcursul activităților, permițându-le elevilor să primească feedback și să ajusteze direcția proiectului. A fost implicat fiecare elev în parte, fiind introduși în echipe.</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p>	<p>Proiectele prezentate de elevi au fost evaluate utilizând o rubrică de evaluare. Am analizat originalitatea, aplicabilitatea, claritatea prezentării și colaborarea în echipă, oferind feedback detaliat fiecărui grup.</p> <p>Progresul elevilor în utilizarea abilităților de gândire critică și muncă în echipă a fost observat prin interacțiunile și feedback-ul oferit de colegi și profesori pe parcursul activităților.</p>
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>Majoritatea elevilor s-au arătat foarte implicați în activități, demonstrând un interes crescut pentru subiectele discutate și pentru colaborarea în echipă. Feedback-ul primit a fost în general pozitiv, elevii apreciind oportunitatea de a lucra la proiecte practice. Elevii au reușit să își dezvolte abilitățile de gândire critică și comunicare, aplicând aceste competențe în contextul proiectelor lor. Deși majoritatea activităților s-au desfășurat fără probleme, unele grupuri au întâmpinat dificultăți în coordonarea eficientă a muncii în echipă. Acest aspect sugerează necesitatea de a implementa sesiuni suplimentare de formare în domeniul colaborării.</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>- Platforme online pentru crearea de prezentări (de exemplu, Prezi, Canva).</p>

*Prof. Ana Bunduc
Școala Gimnazială Moșca*

EDUCAȚIA PENTRU ANTREPRENORIAL: ÎNCURAJAREA CREATIVITĂȚII ȘI INOVAȚIEI

Obiectiv specific: Dezvoltarea creativității și a gândirii inovative în rândul elevilor prin activități interdisciplinare care stimulează inițiativa, colaborarea și exprimarea personală, în contextul promovării unei mentalități antreprenoriale.

Furnizor de curs: EUROMENTOR, Educație antreprenorială: promovarea creativității și inovației
<https://euromentor.es/courses/one/entrepreneurship-education-fostering-creativity-and-innovation/9,3> – 7 februarie 2025;

Carrer del Rosselló, 198 4-2A , 08008 Barcelona, Spania OID: E10282728, Barcelona, Spania.



Teme abordate:

- **Tema 1** –Înțelegerea conceptului de educație antreprenorială și aplicarea acestuia pentru dezvoltarea gândirii inovative în rândul elevilor;
- **Tema 2** –Promovarea unei mentalități antreprenoriale și dezvoltarea abilităților cheie ale elevilor, precum gândirea critică, comunicarea eficientă și munca în echipă;
- **Tema 3** – Dezvoltarea de strategii pentru susținerea și ghidarea proiectelor antreprenoriale conduse de elevi;
- **Tema 4-** Reflecția asupra propriilor practici educaționale pentru îmbunătățirea continuă a abordărilor educației antreprenoriale.

FIȘA ACTIVITĂȚII: „Eco-inovație în echipe”

Grup țintă: elevii clasei a IV a

Identificarea problemelor	Necesitatea cultivării gândirii inovative și a responsabilității ecologice în rândul elevilor, prin activități aplicate care îmbină creativitatea cu reutilizarea resurselor.
Prezentarea temei (nr. 2)	Activitatea „Eco-inovație în echipe” a fost integrată în programul „Săptămâni verzi”, urmărind dezvoltarea gândirii inovative și a spiritului antreprenorial prin provocări de tip ecologic, bazate pe reutilizarea creativă a materialelor reciclabile. Prin utilizarea resurselor limitate și prin provocări cu caracter ecologic, elevii au învățat să colaboreze, să planifice, să ia decizii și să-și susțină ideile într-un mod structurat și convingător.
Redactarea proiectului	<p>Scop: Dezvoltarea gândirii inovative și a responsabilității față de mediu, prin utilizarea creativă a materialelor reciclabile și susținerea ideilor prin metode antreprenoriale.</p> <p>Obiectivele formabililor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dezvoltarea spiritului de echipă prin colaborarea în cadrul unei sarcini comune; - Aplicarea principiilor de design ecologic în realizarea unui produs creativ; - Antrenarea exprimării personale și a încrederii în sine prin prezentări de tip Elevator Pitch; - Formarea unei atitudini responsabile și constructive față de mediu prin reutilizarea creativă a materialelor reciclabile; <p>Activități propuse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizarea elevilor în echipe de lucru; - Lansarea unei provocări de echipă: realizarea unei

	<p>machete originale din materiale reciclabile;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crearea machetei pornind de la un titlu și un concept propriu; - Planificarea și realizarea produsului în colaborare; - Prezentarea ideii în fața colegilor prin metoda Elevator Pitch – fiecare echipă își „vinde” ideea în maximum 1 minut. <p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umane: elevii clasei a IV a, profesorul; - materiale: materiale reciclabile (PET-uri, dopuri, carton, ambalaje), instrumente de asamblare (lipici, bandă adezivă, foarfecă), planșe pentru decor, culori, spațiu de lucru în echipă, etichete pentru titluri și prezentare.
<p><i>Planificarea activității</i></p> 	<p>Activitatea s-a derulat în cadrul Modulului 4, integrată în „Săptămâna verde”.</p> <p>Activitate practică:</p> <p>Elevii au fost organizați în echipe și provocați să etransforme materiale reciclabile în machete originale, cu scopul de a stimula gândirea creativă și soluțiile inovatoare pentru un viitor sustenabil.</p> <p>Fiecare echipă și-a formulat un concept și titlu propriu – „Satul reciclabil” și „Micii constructori ecologici” – parcurgând etapele colaborării: planificare, realizare, exprimare vizuală și prezentare.</p> <p>Activitatea a dezvoltat competențe-cheie: cooperare, planificare, comunicare, rezolvare creativă de probleme.</p> <p>Prezentările publice au fost realizate prin metoda Elevator Pitch, susținând ideile într-un mod clar, structurat și convingător</p>
<p><i>Monitorizarea progresului</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observarea implicării active a elevilor în procesul de lucru; - Feedback formativ din partea profesorului și a colegilor; - Autoevaluare ghidată cu întrebări-reflecție (ex: „Cum m-am simțit?”, „Ce a fost dificil?”, „Ce pot

	îmbunătăți?”).
Măsurarea rezultatelor	<ul style="list-style-type: none"> - Calitatea produselor finale (machete) – originalitate, funcționalitate, design ecologic; - Claritatea și convingerea prezentărilor Elevator Pitch; - Nivelul de colaborare în echipă și contribuția fiecărui elev; - Capacitatea de argumentare și exprimare a ideilor; - Reflecții scrise și orale despre procesul de creație și învățare.
Evaluarea experienței	<ul style="list-style-type: none"> - Reflecții scrise ale elevilor privind ceea ce au învățat din activitate; - Discuție colectivă privind punctele forte și aspectele de îmbunătățit; - Entuziasmul, încrederea în prezentări și colaborarea eficientă au reflectat dezvoltarea spiritului antreprenorial și a conștiinței ecologice.
Resurse suplimentare	<ul style="list-style-type: none"> - Ghiduri din cursul Erasmus+: https://euromentor.es/courses/one/entrepreneurship-education-fostering-creativity-and-innovation/9 - Fișe de reflecție și autoevaluare adaptate vârstei; - Materiale reciclabile și naturale utilizate în activitatea practică; - Imagini cu exemple de machete realizate anterior (pentru inspirație).

*Prof. înv. primar Ichim Maria
Școala Profesională Focuri, jud. Iași*

FIȘA ACTIVITĂȚII - – Integrarea educației antreprenoriale în activități didactice-
 Grup țintă: elevii claselor a IV- a , a V-a, a VI-a.

„De la Creativitate la Inovație: Un proiect de echipă bazat pe comunicare”

<p>Identificarea problemelor</p>	<p>Lipsa timpului liber nestructurat pentru elevi (program încărcat, cu multe activități, timp limitat de joacă liberă și neplanificată);</p> <p>Supraexpunerea elevilor la tehnologie pasivă (timpul îndelungat petrecut în fața ecranelor poate reduce timpul alocat jocului imaginativ și interacțiunilor creative);</p> <p>Critica și lipsa de încurajare (un mediu în care copiii sunt criticați sau ideile lor nu sunt luate în serios poate duce la reticență);</p> <p>Lipsa de oportunități și de materiale (lipsa accesului copiilor la o varietate de materiale creative sau faptul că nu sunt expuși la diverse forme de artă și cultură limitează creativitatea);</p> <p>Evaluările stricte (accentul prea mare pe memorare, pe răspunsuri unice corecte limitează explorarea creativă și gândirea divergentă).</p>
<p>Prezentarea temei nr.3</p>	<p>În condițiile în care, lumea se află într-o continuă schimbare, accesarea și utilizarea resurselor didactice relevante în înțelegerea conceptului de Educație antreprenorială reprezintă o necesitate deoarece este despre a-i învăța pe elevi să fie inventivi, să să-și pună în practică ideile, să învețe din experiențe, indiferent dacă ideea de azi va deveni sau nu o afacere. Abilități importante cum ar fi comunicarea corectă cu ceilalți, împărțirea sarcinilor în echipă, atingerea obiectivelor comune, gândirea critică, creativitatea, rezolvarea de probleme, cresc încrederea în forțele proprii, îi încurajează în exprimarea personală și le sporește totodată adaptabilitatea și inițiativa. În concluzie, abilitățile învățate prin educația antreprenorială sunt valoroase pentru viitoarea carieră, greșelile sunt doar oportunități de a învăța și de a crea, ceea ce aduce beneficii semnificative elevilor, în procesul lor de formare și învățare, contribuind la o existență mai bogată, mai adaptabilă și mai inovatoare.</p>
<p>Redactarea proiectului</p>	<p>Scop: Familiarizarea elevilor cu conceptele de bază legate de educația antreprenorială și dezvoltarea creativității, inovării, colaborării și gândirii critice.</p> <p>Obiectivele formabililor :</p> <p>Elevii vor fi capabili :</p>



Să-și dezvolte competențele de comunicare în echipă, de colaborare, de gândire critică și creativitate;

Să se familiarizeze cu conceptele de bază legate de educația antreprenorială (idee, produs/serviciu, client, vânzare)

Să exerseze strategiile care dezvoltă creativitatea, comunicarea în echipă și gândirea critică;

Să reflecteze asupra impactului competențelor dobândite lucrând în echipă.

Activități propuse:

I Educația antreprenorială pe înțelesul elevilor

II Activități introductive care stimulează gândirea creativă

1. „Testul Torrance”- integrat într-o lecție de Educație plastică

„Povestea din cercuri” (Fiecare elev a primit o foaie cu multe cercuri identice- Testul de creativitate Torrance). Provocarea a fost ca fiecare cerc să devină parte esențială a unei povești vizuale unice. La final elevii au creat o narațiune interesantă prin desenele lor (clasa a V-a)

„Emoții în cercuri” (Fiecare cerc – din Testul Torrance-reprezintă o emoție diferită. Elevii folosesc linii, culori și forme în interiorul și în jurul cercului pentru a exprima vizual acea emoție: fericire, tristețe, surpriză, uimire, nelămurire, ș.a. La final au folosit un cuvânt sau o frază pentru fiecare cerc pentru a explica emoția surprinsă și a argumenta alegerea făcută.

„Obiecte neașteptate” (Fiecare elev a primit o foaie cu mai multe cercuri și li s-a explicat că acestea reprezintă niște obiecte neobișnuite). Sarcina constă în transformarea cercurilor, adăugându-li-se aceste detalii și context. Ca și exemplificare: un cerc putea deveni o lupă care examinează o lume microscopică, o gaură de vierme spre o altă dimensiune sau centrul unui dispozitiv zburător inventat de ei.

2. „Completează desenul” (Torrance: test of creative thinking) - integrat într-o lecție de Geografie (clasa a VI-a).

În clasă a fost asigurată o atmosferă relaxantă și încurajatoare. Elevilor li s-a spus că nu există răspunsuri greșite și că este important să se distreze și să își folosească imaginația.

Li s-au oferit exemple generale, fără a da idei specifice:

„Această formă ar putea fi parte dintr-un animal, o clădire, un obiect imaginar, orice vă trece prin minte.”

După activitate, s-a discutat despre diferitele moduri în



care aceeași formă a fost transformată în idei complet diferite. Acest lucru a ajutat la ilustrarea conceptului de gândire divergentă. Apoi, s-a vizionat un material video pe Youtube prin intermediul căruia elevii au sesizat și alte modele de desene concepute de elevi de vârsta lor sau de alți colegi mai mari.

Abordarea de strategii pentru redefinirea problemelor și crearea de soluții inovatoare, în echipă.

„Provocarea Marshmallow integrată în lecția de Educație civică, activitate denumită „Știu- Vreau să știu – Am învățat”

În secțiunea "Știu":

Identificarea experiențelor anterioare de colaborare:

Elevii au putut verbaliza cel puțin o situație anterioară în care au colaborat cu succes și au identificat cel puțin o abilitate personală care a contribuit la acea colaborare.

Recunoașterea importanței colaborării: Elevii au enunțat cel puțin două motive pentru care colaborarea este importantă în viața de zi cu zi și în atingerea obiectivelor.

În secțiunea "Vreau să știu":

Formularea întrebărilor despre colaborare eficientă:

Elevii au formulat cel puțin două întrebări specifice despre cum pot colabora mai bine în cadrul unei echipe pentru a atinge un scop comun (de exemplu: "Cum putem împărți sarcinile în mod echitabil?", "Ce facem dacă nu suntem de acord cu o idee?").


Anticiparea provocărilor colaborării: Elevii au identificat cel puțin o potențială dificultate care ar putea apărea în timpul provocării Marshmallow și au sugerat o strategie pentru a o depăși.

În secțiunea "Am învățat":

Aplicarea strategiilor de colaborare: Elevii au demonstrat, prin participarea la provocarea Marshmallow, cel puțin două strategii de colaborare eficientă (de exemplu: comunicarea clară, ascultarea activă, negocierea, distribuirea rolurilor).

Reflecția asupra procesului de colaborare: După finalizarea provocării, elevii au identificat cel puțin două aspecte care au funcționat bine în echipa lor și cel puțin o zonă în care ar putea îmbunătăți colaborarea în viitor.

Conștientizarea rolului individual în echipă: Elevii au descris cum au contribuit individual la efortul echipei și au identificat o calitate personală pe care au folosit-o în timpul colaborării.

	<p>* Utilizând tabla interactivă ,la final elevii au vizualizat și alte modele de proiecte asemănătoare concepute de elevi de vârsta lor sau de adulți.</p> <p>Reflectăm la experiența noastră După finalizarea fiecărui proiect elevii si-au exprimat opinia în legătură cu activitatea desfășurată, și-au expus opiniile personale, s-au inuțiat discuții referitoare la aspectele care au funcționat bine în timpul derulării proiectelor: punctele slabe observate (probleme de comuni- care sau ascultare), punctele forte sesizate (imaginația foarte bogată a unor colegi, idei originale, ș.a.)</p> <p>Resurse implicate: -umane: profesorul, elevii -materiale: tabla interactivă, conexiune la internet, produse de birotică,</p>
<p>Planificarea activității „Educația antreprenorială pe înțelesul elevilor”</p> 	<p><i>Tema1- Definirea conceptelor de educație antreprenorială, creativitate, inovație, gândire critică, comunicare eficientă și munca în echipă cu accent pe rolul acestora în stimularea imaginației elevilor.</i></p> <p>Activitatea: Educația antreprenorială pe înțelesul elevilor (clasa a IV-a)</p> <p>1.Icebreaker- Ce știi despre „educația antreprenorială”? Întrebare deschisă adresată elevilor, scrisă și la tablă: „Ce înțelegi prin educație antreprenorială”? Elevii scriu pe post-it-uri sau răspund oral. Le prezint, pe scurt ce este „educația antreprenorială” și utilizez exemple din viața de zi cu zi. .</p> <p>Fiecare este un mic inventator, rezolvă mici provocări/probleme în fiecare zi iar Educația antreprenorială ne ajută / vă ajută să învățăm/ să învățați cum să:</p> <p>Aveți idei grozave: Exact ca atunci când vă gândiți la un nou joc sau la o modalitate mai bună de a vă face temele. <i>Răspuns din partea elevilor:</i> Asemănător momentului cu multe idei, chiar și cele mai nebunești la început, când ne-am grupat pentru a lucra în echipe la tema de la Geografie - Proiectul „Sistemul Solar”- clasa a V-a</p> <p>Alegeți cea mai bună idee: Uneori avem multe idei, dar trebuie să o alegem pe cea care are cele mai mari șanse să funcționeze. <i>Răspuns din partea elevilor:</i> Adică, să ne dăm seama care idee este cea mai bună pentru moment, ca atunci când am ales destinația pentru excursie.</p> <p>Faceți un plan: După ce aveți o idee, trebuie să vă gândiți cum o puteți face să devină realitate.</p>

	<p><i>Răspuns din partea elevilor:</i> E ca atunci când construiești un castel din Lego - ai nevoie de un plan, te gândești la piesele de care ai nevoie și cum să le assemblezi.</p> <p>Lucrați în echipă: Multe lucruri interesante se fac mai bine împreună cu prietenii.</p> <p><i>Răspuns din partea elevilor:</i> Învățăm cum să colaborăm, să ne ascultăm unii pe alții și să ne ajutăm, ca la proiectele pe care le organizăm la școală.</p> <p>FOTO- GRĂDINIȚĂ-</p> <p>Învățați din greșeli: Uneori lucrurile nu merg așa cum ne așteptăm, și asta e OK! Învățăm că greșelile sunt o șansă de a învăța și de a încerca din nou într-un mod mai bun.</p> <p><i>Răspuns din partea elevilor:</i> Ca în situația de la Științe, în proiectul despre insecte. (clasa a IV-a)</p> <p>FOTO- INSECTE</p> <p>Fii curioși și să nu renunțați ușor: Un antreprenor este ca un explorator care vrea mereu să învețe lucruri noi și nu se dă bătut când întâmpină dificultăți.</p> <p>Prezentare scurtă- Ce este un antreprenor?</p> <p>Se prezintă un video care conține o idee pusă în practică de elevi cu vârste cuprinse între 9- 12 ani.</p> <p>https://youtu.be/XQ4RESzO2wI</p> <p>Activitate practică: Am vizionat, analizăm și idei căutăm!</p> <p>Brainstorming de idei de afaceri: Ce produse sau servicii v-ar plăcea să oferiți?</p> <p>Crearea unui plan de afaceri simplu: Elevii sunt ajutați să răspundă la întrebări de bază:</p> <p>Ce voi vinde/oferi?</p> <p>Cui voi vinde/oferi?</p> <p>De ce ar cumpăra oamenii de la mine?</p> <p>De ce am nevoie pentru a începe?</p> <p>Echipa 1 a propus ideea de a <i>confeționa felicitări având în vedere că se apropie 8 Martie</i>, sau măștișoare și să le "vândă" bunicilor sau vecinilor. Au conceput un plan :câte felicitări / măștișoare, ce materiale sunt necesare. Pentru "promovarea acestora" și pentru a vedea dacă le plac celor din jur propun să organizeze o expoziție pe holul școlii</p> <p>Echipa 2 a propus <i>Organizarea unui târg de jucării second-hand</i> , cu acordul părinților / școlii.</p>
Monitorizarea progresului	Activitatea s-a derulat pe perioada a doua săptămâni, în timpul orelor de Limba Română, Educație Civică, Geografie, Educație Plastică, în sălile de clasă. Profesorul a monitorizat progresul elevilor și a venit în sprijinul celor

	care întâmpinau unele dificultăți . A fost implicat fiecare elev în parte în activitate, atât individual cât și în lucrul pe echipe / grupe.
Măsurarea rezultatelor	Utilizând strategii didactice adecvate, care încurajează creativitatea, colaborarea între elevi, activitățile de tip proiect le oferă elevilor autonomie, relevanță, implicare activă, oportunități de a dezvolta abilități diverse, de a colabora, de a-și exprima creativitatea și de a experimenta un sentiment de realizare. Toate aceste aspecte fac învățarea mai captivantă și mai eficientă pentru ei. Activitățile au fost monitorizate în ceea ce privește numărul de interacțiuni, numărul de întrebări relevante, modul de implicare al fiecărui elev.
Evaluarea experienței	Pentru evaluarea experiențelor, s-au purtat discuții libere despre modul de desfășurare al activităților.
Resurse suplimentare	https://www.youtube.com/watch?v=Fw7js_dVxfo https://youtu.be/XQ4RESzO2wI

*Prof. învățământ preșcolar: Anca Prăjan
Școala Profesională Coarnele Caprei, jud. Iași*

FIȘA ACTIVITĂȚII *Turnul Creativității – Construim, Greșim, Învățăm!*

Grup țintă: elevii clasei a II-a

Identificarea problemelor	Elevii au nevoie de experiențe prin care să își exerseze cooperarea, imaginația și răbdarea. Este important să învețe că greșelile fac parte din procesul de învățare și că lucrul în echipă înseamnă ascultare, sprijin și idei împărtășite.
Prezentarea temei	Construim cel mai creativ turn din materiale surpriză!
Redactarea proiectului	<p><i>Provocarea Marshmallow</i></p> <p>Scop: Să încurajăm elevii să lucreze împreună, să experimenteze, să-și folosească creativitatea și să învețe din greșeli, printr-o activitate practică și distractivă.</p> <p>● Obiectivele lecției:</p> <p>Să lucrăm împreună în echipă ca să construim ceva interesant din materiale simple.</p> <p>Să fim atenți la cum folosim materialele, fără risipă, și să înțelegem că uneori „mai puțin” înseamnă „mai bine”</p> <p>Să ne ascultăm unii pe alții și să ne ajutăm ca să reușim împreună.</p> <p>Să încercăm idei diferite și să vedem ce funcționează mai bine.</p> <p>Să nu ne supărăm dacă nu iese din prima, ci să învățăm din greșeli și să încercăm din nou.</p> <p>Să învățăm cum să planificăm și să construim ceva pas cu pas.</p>



	<p>● Activități propuse: Provocarea Marshmallow: elevii, organizați pe echipe, trebuie să construiască o structură cât mai înaltă, stabilă și creativă, folosind bețe de spaghetti, bandă adezivă, ață și o beza (marshmallow) în vârf.</p> <p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● umane: profesor coordonator ● materiale: spaghetti crude, marshmallow, sfoară, bandă adezivă, coli pentru desenat ideea, diplome de creativitate
Planificarea activității	Activitatea s-a desfășurat în săptămâna verde.
Monitorizarea progresului	Monitorizarea progresului: Profesorul observă cum comunică elevii, cum își împart sarcinile și cum găsesc soluții la obstacole. Se notează implicarea activă și capacitatea de adaptare.
Măsurarea rezultatelor	Am analizat stabilitatea și înălțimea construcțiilor realizate, modul de colaborare în echipă, creativitatea în utilizarea materialelor, respectarea regulilor, gestionarea timpului și entuziasmul copiilor pe parcursul activității.
Evaluarea experienței	<p>Activitatea a fost primită cu entuziasm de către copiii, care s-au arătat curioși încă de la început. Pe parcursul desfășurării, elevii au devenit din ce în ce mai implicați, demonstrând interes real față de sarcina propusă. Au colaborat eficient în echipe, și-au împărțit responsabilitățile și au comunicat constant pentru a-și atinge obiectivul.</p> <p>În cadrul provocării, copiii au manifestat creativitate, spirit de inițiativă și perseverență. Deși unele echipe au întâmpinat dificultăți (precum grupul fetelor, al cărui turn s-a prăbușit la final), copiii au gestionat situațiile cu maturitate, înțelegând cât de important este să nu renunțe atunci când ceva nu iese din prima.</p> <p>Activitatea a contribuit la dezvoltarea abilităților de gândire critică, colaborare și comunicare, oferind totodată o experiență practică valoroasă și motivantă.</p>
Resurse suplimentare	<ul style="list-style-type: none"> ● Exemple: https://www.youtube.com/watch?v=PxrPL-Ei5N4 ● tps://www.youtube.com/watch?v=RtOr9w2pL74



*Prof. Iuliana Solomon
Școala gimnazială Ștefan cel Mare și Sfânt*

Antreprenoriat

Furnizor de formare: Académie de Rennes, Rectorat, <https://www.ac-rennes.fr>, 25-29 noiembrie 2024, Rennes, Franța - Liceul „Marcellin Berthelot” din Questembert, Școala Gimnazială „Françoise Dolto” din localitatea Pacé, GIP-FAR - Grupul de interes public pentru formare din regiunea Bretagne, Biroul relații școală-firme

Teme abordate:

Tema 1 – Strategii privind orientarea școlară și profesională în sistemul de învățământ francez care corelează parcursul învățării cu inserția pe piața muncii

Tema 2 – Exemple de bune practici privind înființarea de către elevi a unei firme care produce, promovează și vinde un produs sau un serviciu creat de ei sau îmbunătățit


Tema 3 – Activități care ghidează elevii în orientarea școlară și profesională și facilitează descoperirea meseriilor din diferite sectoare de activitate

FIȘA ACTIVITĂȚII – Consiliere școlară și antreprenoriat

Grup țintă: specialiști/ profesioniști în diverse domenii, directori, consilieri școlari, profesori de specialitate, diriginți, elevi

Identificarea problemelor	Lipsa contactului direct permanent al unităților de învățământ cu mediul de afaceri, neconcordanța între specializările oferite de sistemul de învățământ și cerințele de pe piața muncii, lipsa de informare a elevilor cu privire la nomenclatorul meseriilor
Prezentarea temei nr. 2	Derularea unor activități, în cadrul orelor de consiliere și de specialitate, în care profesioniști în diferite domenii: au descris avantajele/ dezavantajele, precum și oportunitățile/ amenințările din domeniile în care își desfășoară activitatea au prezentat pașii ce trebuie urmați pentru înființarea unei firme care produce, promovează și vinde un produs sau un serviciu au ghidat elevii pe parcursul procesului de înființare a firmelor de exercițiu
Redactarea proiectului	Scop: - dezvoltarea competențelor antreprenoriale ale elevilor prin simularea operațiunilor și a proceselor economice specifice mediului real de afaceri, care facilitează trecerea absolvenților de la școală la viața activă și adaptarea lor la cerințele de pe piața muncii. Obiectivele formabililor (directori, consilieri școlari, profesori, elevi): - exersarea abilităților de comunicare și de lucru în echipă

	<ul style="list-style-type: none"> - dezvoltarea competențelor de antreprenoriat - realizarea unor schimburi de bune practici <p>Activități propuse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Caravana meseriilor</i> – prezentarea profesiilor din nomenclator de către specialiști din domeniu - parcursul de înființare și dezvoltare a unei firme de exercițiu - participarea la competiția națională <i>Târgul firmelor de exercițiu – Pași spre succes</i>
	<p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umane: specialiști/ profesioniști în diverse domenii, directori, consilieri școlari, profesori de specialitate, diriginți, elevi - materiale: laptop, tablă interactivă, videoproiector, conexiune Internet, produse de birotică, site-ul AJOFM, site-urile unor firme de specialitate partenere etc.
<p>Planificarea activității</p>	<p>Activitatea s-a derulat în Modulele 3 și 4 și a vizat întâlniri, atât în școală, cât și la sediul unor firme, cu specialiști din domenii de activitate diferite, precum și desfășurarea competiției naționale <i>Târgul firmelor de exercițiu – Pași spre succes</i>.</p>
	<p>La nivel județean s-au desfășurat activități de informare privind specificul diverselor meserii, precum și de înființare a unor firme de exercițiu în peste 50 de unități școlare care au participat la faza locală a competiției <i>Târgul firmelor de exercițiu – Pași spre succes</i>.</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p> 	<p>La faza națională a competiției <i>Târgul firmelor de exercițiu – Pași spre succes</i> au fost prezente 88 de firme de exercițiu din 17 județe. Concursul s-a desfășurat pe mai multe secțiuni: <i>Firme de exercițiu, Site, Spot publicitar, Catalog, Materiale promoționale, Prezentare în limba română, Prezentare în limba engleză, Stand, Tineri în arenă, Tranzacții</i>.</p>
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>În cadrul competiției naționale <i>Târgul firmelor de exercițiu – Pași spre succes</i> au fost acordate:</p> <ul style="list-style-type: none"> 7 premii și mențiuni la secțiunea <i>Firme de exercițiu</i> 16 premii și mențiuni la secțiunea <i>Site</i> 13 premii și mențiuni la secțiunea <i>Spot publicitar</i> 7 premii și mențiuni la secțiunea <i>Catalog</i>

	<p>7 premii și mențiuni la secțiunea <i>Materiale promoționale</i> 6 premii și mențiuni la secțiunea <i>Prezentare în limba română</i> 5 premii și mențiuni la secțiunea <i>Prezentare în limba engleză</i> 7 premii și mențiuni la secțiunea <i>Stand</i> 5 premii și mențiuni la secțiunea <i>Tineri în arenă</i> 7 premii și mențiuni la secțiunea <i>Tranzacții</i></p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>Nomenclatorul de meserii Site-ul AJOFM Site-urile firmelor partenere</p>

Prof. Claudiu Popa
Inspectoratul Școlar Județean Iași

F4. EDUCAȚIE TIMPURIE

F4- Preschool Education

„Inclusive Educational Models: Montessori, Waldorf, Reggio Emilia (IEM)”

Obiectiv specific:

Analiza comparativă a școlilor Waldorf, Montessori, Reggio Emilia și a culturii gândirii, în scopul identificării practicilor pedagogice specifice fiecărui model și a modului în care acestea contribuie la transformarea sălii de clasă.

Furnizor de curs, perioada, locatia: Eontimeplus S.L., 17 noiembrie 2024-21 noiembrie 2024, Torrevieja, Spain

Teme abordate:

Tema 1: „Rolul timpului de grup (Circle Time) în educația Montessori”

Tema 2: „Pedagogia Montessori: Lecții structurate și strategii de predare”

Tema 3: „Educația Reggio Emilia: Cultura gândirii și învățarea vizibilă”

Tema 4: „Modele educaționale incluzive: Adaptarea pedagogiilor alternative la nevoile diverse”

FIȘA ACTIVITĂȚII – Misiune în Spațiu: Astronauți în acțiune!

Grup țintă: preșcolarii grupei mari ”Grupa Floricelelor” – Grădinița Nr. 11, Liceul Teoretic Ion Neculce, Iași

Identificarea problemelor	Dificultăți în menținerea atenției și a implicării active pe durata întregii activități. Necesitatea unor metode interactive pentru stimularea interesului și creativității. Unii copii întâmpină dificultăți în exprimarea verbală și în coordonarea mișcărilor fine.
Prezentarea temelor	Activitatea a fost introdusă în cadrul comisiei metodice, punând accent pe integrarea metodelor Montessori, Waldorf și Reggio Emilia pentru explorarea Universului prin muzică, știință și artă.
Redactarea proiectului	Scop: Dezvoltarea curiozității, creativității și expresivității prin activități multisenzoriale și practice inspirate din metode alternative de învățare. Obiectivele preșcolarilor: Să descopere și să recunoască elemente din Univers (planete, stele, rachete, astronauți). Să participe activ la activități muzicale și artistice pentru a-și exprima ideile despre cosmos. Să dezvolte motricitatea fină prin modelaj și colaj. Să colaboreze cu colegii în jocuri și activități creative. Activități propuse: Explorare muzicală prin cântecul „Sunt astronaut” – ritm,

	<p>mișcare și expresie corporală.</p> <p>Activități Montessori: labirint spațial, despărțire în silabe a cuvintelor tematice.</p> <p>Tehnici artistice Waldorf: modelaj și amprentare planetară pe baloane.</p> <p>Colaj Reggio Emilia: crearea costumelor personalizate de astronauți.</p> <p>Resurse implicate:</p> <p>Umane: educatoare, 20 de preșcolari.</p> <p>Materiale: hârtie creponată, plastilină, baloane, vopsea colorată, coli, lipici, imagini cu planete, fișe de lucru, muzică tematică.</p> <p>Temporale: aprox. 40-45 de minute.</p>
<p>Planificarea activității</p>  	<p>Explorare muzicală Montessori – Lansarea în spațiu (10 min)</p> <p>Copiii ascultă și cântă „Sunt astronaut”, urmărind ritmul și mișcările.</p> <p>Se mișcă în ritmul melodiei, simulând decolarea unei rachete și plutirea în spațiu.</p> <p>Joc Științific Montessori – Labirintul cosmic (10 min)</p> <p>Copiii rezolvă un labirint pe fișă, ghidând racheta către planeta corectă.</p> <p>Exercițiu de despărțire în silabe a cuvintelor „ra-che-tă”, „a-stro-naut”, „co-metă”.</p> <p>Activitate artistică Waldorf – Modelaj și amprentare planetară (10 min)</p> <p>Copiii creează planete din plastilină, alegând culorile potrivite.</p> <p>Aplică vopsea pe baloane și le amprentează pentru a obține efecte vizuale de suprafață planetară.</p> <p>Colaj Reggio Emilia – Crearea costumului de astronaut (10 min)</p> <p>Fiecare copil își personalizează un astronaut decupat, lipind hârtie creponată și desenând detalii.</p> <p>Copiii sunt invitați să prezinte ce superputeri ar avea ca astronauți.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p>	<p>Observație directă: Nivelul de implicare, recunoașterea elementelor spațiale, participarea activă la activitățile artistice și muzicale.</p> <p>Întrebări de reflecție:</p> <p>Ce ai învățat despre spațiu?</p> <p>Cum se simte un astronaut când plutește în cosmos?</p>

	Ce planetă ți-a plăcut cel mai mult și de ce?
Măsurarea rezultatelor	<p>Creativitate: Originalitatea desenelor și modelelor realizate.</p> <p>Colaborare: Numărul de interacțiuni pozitive cu colegii.</p> <p>Gândire critică: Întrebările formulate de copii despre Univers.</p>
Evaluarea experienței	<p>Copiii își exprimă impresiile printr-un desen sau alegerea unei imagini preferate din activitate.</p> <p>Autoevaluare: „Cât de mult ți-a plăcut să fii astronaut?” (alegere din emoticoane).</p> <p>Evaluare între colegi: „Cine a avut cea mai frumoasă idee despre spațiu?”.</p>
Resurse suplimentare	-

Prof. Clim Oana Alexandra

Grădinița Nr. 11, Liceul Teoretic Ion Neculce, Iași

FIȘA ACTIVITĂȚII – „Călătoria magică a gândirii”

Grup țintă: preșcolarii grupei mare”Grupa Albinuțelor” – Grădinița cu Program Normal nr.1 Todirești, Iasi

Identificarea problemelor	<p>Dificultăți în menținerea atenției și implicării pe parcursul întregii activități.</p> <p>Necesitatea unor metode interactive pentru stimularea interesului și creativității.</p> <p>Unii copii cu probleme de limbaj se pot descurca mai greu în a vorbi sau participa la discuții.</p>
Prezentarea temelor	<p>Activitatea a fost introdusă în cadrul Consiliului profesoral, discutând integrarea storytelling-ului în pedagogia Montessori, Waldorf și Reggio Emilia.</p>



Scop: Dezvoltarea expresivității, creativității și colaborării prin tehnici de storytelling aplicate în metodele Montessori, Waldorf și Reggio Emilia, într-un mediu incluziv.

Obiectivele preșcolarilor:

1. să participe activ la povestiri prin jocuri de rol și activități senzoriale;
2. să folosească limbajul verbal și nonverbal pentru a exprima emoții și idei;
3. să dezvolte gândirea creativă prin modelaj, marionete și construcții tematiche;
4. să coopereze cu colegii în dramatizări și activități de grup.

Activități propuse:

Joc de rol: Copiii au fost implicați activ în povestirea „Cum să crești o plantă” prin dramatizare. Am confecționat din carton o plantă, norișor, soare, vântul, grădinar. Copiii își schimbă perspectivele și devin elemente diferite ale poveștii: Un copil este grădinarul care îngrijește planta. Altul este o albină care polenizează floarea. Altul este soarele care o încălzește.

Modelaj și artă: Copiii au modelat o plantă din plastilină, exersând coordonarea și creativitatea și învățarea prin alcătuirea componentelor unei plante.

Dramatizare prin metoda „Teatrul naturii”: Copiii interpretează rolurile principale: semințe, apă, pământ, vânt, grădinar. Se folosesc mișcări corporale pentru a exprima transformarea seminței în plantă. Fiecare copil primește un rol: semințele-copiii se ghemuiesc la sol; soarele-ridică brațele și încălzește semințele; apa-se mișcă printre semințe și le udă cu mișcări lente; pământul-copiii stau pe jos și îmbrățișează semințele. Pe măsură ce educatorul povestește semințele cresc și înfloresc prin mișcări corporale. Toate mișcărilor fiind însoțite de povestirea educatoarei.

Cântece și ritmuri: Sesiuni de storytelling muzical, combinând cântece cu mișcare ritmică pentru consolidarea temei abordate. Fiecare copil are un instrument muzical, care reprezintă un element al naturii: sunet de ploaie (maracas), soarele care strălucește (xilofon), vântul care adie (fluier). Împreună, creează o mică orchestră care acompaniază creșterea plantei.

Activități senzoriale: Utilizarea materialelor diverse (pământ, frunze, crenguțe) pentru a îmbogăți experiența narativă. Copiii alcătuiesc componentele unei plante cu elemente din natura.

Resurse implicate:

-umane: educatoarea, 21 preșcolari

-materiale: floare din carton, plastilina, materiale senzoriale (pământ, frunze, crenguțe uscate), instrumente muzicale: maracas, xilofon, fluier) -temporale: aprox 40-45 de minute

<p>Planificarea activității</p> 	<p>1. Circle Time - Inspirat din metoda Montessori, copiii s-au așezat în cerc pentru a asculta povestea introductivă și pentru a împărtăși idei inițiale. Educatoarea a folosit imagini și întrebări deschise pentru a stimula curiozitatea.</p> <p>2. Dramatizare - Conform principiilor Waldorf, copiii au fost încurajați să își aleagă roluri și să improvizeze dialoguri, dezvoltând astfel gândirea creativă și interacțiunea socială.</p> <p>3. Activități artistice și senzoriale - Inspirat de abordarea Reggio Emilia, copiii au modelat planta din plastilină, au realizat planta cu materialele senzoriale</p> <p>4. Reflecție și discuții – La final, copiii au fost încurajați să își exprime gândurile prin desen, să răspundă la întrebări deschise și să reflecte asupra poveștii prin tehnica „Văd, Gândesc, Mă Întreb” specifică metodei Reggio Emilia.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p>	<p>Observarea implicării copiilor în activități. Evaluarea expresivității și creativității prin observație directă. Feedback individual: Ce i-a impresionat cel mai mult? Ce au descoperit nou?</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p>	<p>-Creativitate: Idei originale exprimate prin joc și modelaj -Colaborare: Interacțiuni pozitive cu colegii în activitățile de grup -Gândire critică: Întrebări relevante formulate de copii pe marginea poveștii</p>
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>-Impresiile copiilor despre activitate (Ce le-a plăcut? Ce au învățat?). -Autoevaluare pentru copiii mai mari (ex. „Pe o scară de la 1 la 5, cât de mult ți-a plăcut activitatea?“). -Evaluare între colegi: „Cine te-a ajutat cel mai mult? De ce?“. Integrarea storytelling-ului în procesul educațional a avut un impact pozitiv asupra copiilor, stimulând expresivitatea, imaginația și cooperarea. Metodele Montessori, Waldorf și Reggio Emilia s-au dovedit complementare în crearea unui mediu incluziv și interactiv. Aplicarea acestor metode va continua să fie o direcție prioritară în activitățile clasei.</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>-</p>

*Prof. ed. timpurie: Macovei Daniela,
Școala Gimnazială , nr.1 Todirești*

F4- Preschool Education

„Inclusive Educational Models: Montessori, Waldorf, Reggio Emilia (IEM)”

FIȘA ACTIVITĂȚII – „Călătoria magică a gândirii”

Grup țintă: preșcolarii grupei mixtă A program prelungit

Identificarea problemelor	Copiii mai mici pot avea dificultăți în a înțelege activitatea, iar cei mai mari s-ar putea plictisi. Copiii ar putea manipula materialele într-un mod dezordonat sau nepotrivit. Unii copii ar putea fi reticenți în a vorbi sau participa la discuții.
Prezentarea temelor	Prezentarea temelor a fost realizată în cadrul Consiliului profesoral.
Redactarea proiectului	Scop: Dezvoltarea colaborării, gândirii critice și creativității prin metode Montessori, Waldorf și Reggio Emilia într-un mediu incluziv. Obiectivele preșcolarii: 1. Să coopereze cu colegii în realizarea unei sarcini comune, respectând ideile celorlalți. 2. Să exprime o opinie sau o idee proprie despre un subiect, argumentând alegerea făcută. 3. Să creeze o poveste, un desen sau o construcție inspirată de un stimul vizual sau senzorial. 4. Să pună cel puțin o întrebare despre ceea ce observă, demonstrând curiozitate și gândire critică. Activități propuse: povești senzoriale, metoda montessori „I SEE/I THINK/I WONDER” (Văd/Gândesc/Mă întreb), lecție în trei pași Montessori, activități realizate în cerc; Resurse implicate: -umane: o educatoare, 23 de preșcolari -materiale: o imagine mare (peisaj imaginar: pădure magică, ocean misterios etc.), forme geometrice din lemn, obiecte senzoriale (nisip, frunze, țesături moi), o minge; -temporale: aprox 30-35 de minute
Planificarea activității	1. Circle Time Montessori – Pornirea Călătoriei (5-10 min) Copiii stau în cerc și educatoarele le prezintă tema călătoriei: „Astăzi plecăm într-o aventură magică unde ne vom folosi mintea și simțurile pentru a descoperi lucruri noi.” Se folosește o minge pentru a încuraja participarea: fiecare copil o primește pe rând și spune ce crede că va descoperi în

	<p>această călătorie.</p> <p>2. Explorare Montessori – Descoperirea Formelor și Simțurilor (10 min)</p> <p>Educatorul le arată copiilor imaginea mare și câteva forme geometrice din lemn.</p> <p>Se face o lecție Montessori în trei pași:</p> <p>„Aceasta este o formă pe care o vom întâlni în călătoria noastră” (ex.: un triunghi poate fi un munte, un cerc poate fi soarele).</p> <p>Copiii sunt invitați să recunoască și să indice formele în imagine.</p> <p>Cei mai mari pot crea povești despre formele descoperite („Ce s-ar putea ascunde după acest munte?”).</p> <p>3. Gândire Reggio Emilia – Ce văd, ce gândesc, ce mă întreb? (10 min)</p> <p>Copiii privesc imaginea și educatorul folosește rutina Reggio Emilia „Văd, Gândesc, Mă Întreb”:</p> <p>Văd: Copiii descriu ce observă („Văd un râu albastru, niște copaci înalți...”).</p> <p>Gândesc: Ce cred despre acel peisaj? („Cred că râul duce într-un loc ascuns”).</p> <p>Mă întreb: Ce întrebări au? („Oare cine locuiește în pădure?”).</p> <p>4. Poveste Senzorială Incluzivă – Trăirea Aventurii (10 min)</p> <p>Educatorul spune o scurtă poveste senzorială despre călătoria personajelor în acel peisaj.</p> <p>Copiii simt materiale asociate cu povestea:</p> <p>Frunze uscate pentru pădure</p> <p>Nisip sau boabe de orez pentru deșert</p> <p>Țesătură moale pentru nori</p>
Monitorizarea progresului	<p>Observație Directă:</p> <p>Participarea activă a copiilor în discuții și activități.</p> <p>Capacitatea lor de a descrie elementele observate în imagine.</p> <p>Explorarea și manipularea corectă a materialelor senzoriale.</p> <p>Întrebări și Discuții</p> <p>Ce au observat în imagine?</p> <p>Ce gândesc despre ceea ce au văzut?</p> <p>Ce întrebări le-au venit în minte?</p> <p>Cum s-au simțit în timpul activității?</p>
Măsurarea rezultatelor	<p>Creativitate: Numărul de idei originale exprimate.</p> <p>Colaborare: Numărul de interacțiuni pozitive cu colegii.</p> <p>Gândire critică: Numărul de întrebări relevante formulate.</p>

	Diversitatea răspunsurilor: A folosit cuvinte noi? A pus întrebări originale?
Evaluarea experienței	La final, fiecare copil spune ce l-a impresionat cel mai mult și ce ar vrea să descopere în continuare. Părerea copiilor despre activitate (ce le-a plăcut, ce nu le-a plăcut, ce au învățat). Auto-evaluare (pentru copiii mai mari): „Pe o scară de la 1 la 5, cât de mult ți-a plăcut activitatea?” „Ce ai învățat nou astăzi?” Evaluare între colegi: „Cine te-a ajutat cel mai mult astăzi? De ce?”
Resurse suplimentare	-

*Prof. Rotaru Cristina-Elena
Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare și Sfânt” Dobrovăț*

F4- Preschool Education

„Inclusive Educational Models: Montessori, Waldorf, Reggio Emilia (IEM)”

FIȘA ACTIVITĂȚII – „Călătoria magică a gândirii”

Grup țintă: preșcolarii grupei mixte ”Grupa Albinuțelor” – Grădinița Avântu, Școala „Ioanid Romanescu” Românești

Identificarea problemelor	Dificultăți în menținerea atenției și implicării pe parcursul întregii activități. Necesitatea unor metode interactive pentru stimularea interesului și creativității. Unii copii cu probleme de limbaj se pot descurca mai greu în a vorbi sau participa la discuții.
Prezentarea temelor	Activitatea a fost introdusă în cadrul Consiliului profesoral, discutând integrarea storytelling-ului în pedagogia Montessori, Waldorf și Reggio Emilia.

Redactarea proiectului



Scop: Dezvoltarea expresivității, creativității și colaborării prin tehnici de storytelling aplicate în metodele Montessori, Waldorf și Reggio Emilia, într-un mediu incluziv.

Obiectivele preșcolarilor:

1. să participe activ la povestiri prin jocuri de rol și activități senzoriale;

2. să folosească limbajul verbal și nonverbal pentru a exprima emoții și idei;

3. să dezvolte gândirea creativă prin modelaj, marionete și construcții tematice;

4. să coopereze cu colegii în dramatizări și activități de grup.

Activități propuse:

Joc de rol: Copiii au fost implicați activ în povestirea „Am fost și eu la Alba Iulia și am văzut Unirea cea mare” prin dramatizare. Au confecționat o căruță din carton și un cal, au fluturat steaguri și au jucat o horă românească.

Modelaj și artă: Copiii au modelat steagul României din plastilină, exersând coordonarea și creativitatea.

Marionete și povești: Au folosit marionete pentru a reproduce scene din povești, stimulând gândirea narativă și abilitățile de comunicare.

Cântece și ritmuri: Sesiuni de storytelling muzical, combinând cântece cu mișcare ritmică pentru consolidarea temelor abordate.

Activități senzoriale: Utilizarea materialelor diverse (nisip, frunze, țesături) pentru a îmbogăți experiența narativă.

Resurse implicate:

-umane: educatoarea, 11 preșcolari

-materiale: căruța din carton, cal din plastic, plastilină, marionete, steaguri, costume populare românești, materiale senzoriale (lut, țesături), calculatorul, boxe.

-temporale: aprox 40-45 de minute

<p>Planificarea activității</p> 	<p>1. Circle Time - Inspirat din metoda Montessori, copiii s-au așezat în cerc pentru a asculta povestea introductivă și pentru a împărtăși idei inițiale. Educatorea a folosit imagini și întrebări deschise pentru a stimula curiozitatea.</p> <p>2. Dramatizare - Conform principiilor Waldorf, copiii au fost încurajați să își aleagă roluri și să improvizeze dialoguri, dezvoltând astfel gândirea creativă și interacțiunea socială.</p> <p>3. Activități artistice și senzoriale - Inspirat de abordarea Reggio Emilia, copiii au modelat steagul din plastilină, au confecționat căruțe din carton și au explorat materialele senzoriale pentru a reprezenta elemente din poveste.</p> <p>4. Reflecție și discuții – La final, copiii au fost încurajați să își exprime gândurile prin desen, să răspundă la întrebări deschise și să reflecte asupra poveștii prin tehnica „Văd, Gândesc, Mă Întreb” specifică metodei Reggio Emilia.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p>	<p>Observarea implicării copiilor în activități.</p> <p>Evaluarea expresivității și creativității prin observație directă.</p> <p>Feedback individual: Ce i-a impresionat cel mai mult? Ce au descoperit nou?</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p>	<p>-Creativitate: Idei originale exprimate prin joc și modelaj.</p> <p>-Colaborare: Interacțiuni pozitive cu colegii în activitățile de grup.</p> <p>-Gândire critică: Întrebări relevante formulate de copii pe marginea poveștii.</p>
<p>Evaluarea experienței</p> 	<p>-Impresiile copiilor despre activitate (Ce le-a plăcut? Ce au învățat?).</p> <p>-Autoevaluare pentru copiii mai mari (ex. „Pe o scară de la 1 la 5, cât de mult ți-a plăcut activitatea?”).</p> <p>-Evaluare între colegi: „Cine te-a ajutat cel mai mult? De ce?”.</p> <p>Integrarea storytelling-ului în procesul educațional a avut un impact pozitiv asupra copiilor, stimulând expresivitatea, imaginația și cooperarea. Metodele Montessori, Waldorf și Reggio Emilia s-au dovedit complementare în crearea unui mediu incluziv și interactiv. Aplicarea acestor metode va continua să fie o direcție prioritară în activitățile clasei.</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>-</p>

*Prof. ed. timpurie: Vîrgolici Denisia Amalia
Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești*

Furnizor de formare: Rectorat de l'Académie de Rennes, <https://www.ac-rennes.fr>, 25-29 noiembrie 2024, Rennes, Franța – Școala Primară „Julie Daubié” din Saint Avé, Școala „Toni Morrisson”
Teme abordate:

- Tema 1. Aspecte comune/diferențe între sistemul de învățământ românesc și cel francez pe nivelul educației timpurii; organizarea colectivelor de copii în grupe combinate; activități practice susținute după metoda Montessori.
- Tema 2. Asigurarea de servicii de integrare și acomodare cu programul specific învățământului preșcolar pentru copii cu vârsta între 2 și 3 ani; activități derulate în parteneriat grădiniță – familie – comunitatea locală, susținute de către asistentul specializat pe nivel antepreșcolar

FIȘA ACTIVITĂȚII

Integrarea elementelor specifice alternativei educaționale ”Maria Montessori” în învățământul tradițional românesc

Grup țintă: directori de unități de învățământ de educație timpurie, coordonatori de cerc pedagogic, profesori educație timpurie, părinți

Identificarea problemelor	În grădinițele din mediul rural funcționează grupe combinate, aspect ce solicită cadrul didactic în identificarea unor tehnici de lucru și materiale care să faciliteze adaptarea copiilor la mediul școlar.
Prezentarea temei nr. 1	Derularea unor activități și ateliere de formare cu scopul de a familiariza cadrele didactice cu particularitățile alternativei educaționale ”Maria Montessori”, materialele utilizate, specificul activităților educative, impactul acestora în dezvoltarea copiilor, precum și implicarea părinților în susținerea acestora.
Redactarea proiectului	<ul style="list-style-type: none"> • Scop: Consilierea cadrelor didactice în privința integrării elementelor specifice alternativelor educaționale în activitatea didactică, având ca partener real familia • Obiectivele formabililor: <ul style="list-style-type: none"> - familiarizarea cu particularitățile alternativei educaționale ”Maria Montessori”; - identificarea unor modalități de implicare a părinților în activitățile derulate la nivelul grupei de preșcolari; • Activități propuse: <ul style="list-style-type: none"> - prezentarea alternativei educaționale - workshop-uri cu profesorii coordonatori de cerc • Resurse implicate: <ul style="list-style-type: none"> -umane: inspector școlar de educație timpurie, profesori coordonatori cerc pedagogic -materiale: laptop, tablă interactivă, materiale birotică,

	materiale didactice specifice alternativei educaționale
<p>Planificarea activității</p> 	<p>Activitatea s-a derulat în Modulul 4 și a vizat prezentarea aspectelor comune/diferențelor între sistemul de învățământ românesc și cel francez pe nivelul educației timpurii și a elementelor specifice alternativei Montessori, exemple de bună practică ce pot fi aplicate în unitățile de educație timpurie, precum și ateliere de lucru prin intermediul cărora participanți au avut ocazia de a propune exemple de activități educative cu integrarea elementelor prezentate.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p>	<p>Activități practice desfășurate în cadrul celor 19 centre de cerc pedagogic existente la nivelul educației timpurii din județul Iași.</p> 
<p>Măsurarea rezultatelor</p>	<p>Numărul de grupe în care au fost implementate elemente specifice alternativei educaționale.</p>
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>Chestionare de feedback</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>Informații despre alternativa educațională Montessori Exemple de bune practici/materiale didactice din partea școlilor în care se aplică alternativa educațională</p>

Prof. Mihaela Simion
Inspector școlar pentru educație timpurie

F5. BULLYING

F5- Bullying

„Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention (Cyberbullying)”

Obiective specifice:

- Să ajute elevii să identifice și să înțeleagă conceptele de bullying și cyberbullying, astfel încât să poată recunoaște și să răspundă corespunzător comportamentelor de acest tip.
- Să dezvolte empatia elevilor față de victimele bullyingului, prin reflectarea asupra sentimentelor și impactului pe care bullyingul îl poate avea asupra celor implicați, atât agresori cât și victime.
- Să încurajeze elevii să identifice persoane de încredere în jurul lor, pentru a învăța să ceară ajutor în cazul în care se confruntă cu situații de bullying, creând astfel un cerc de sprijin.
- Să promoveze responsabilitatea și solidaritatea în fața bullyingului, ajutând elevii să înțeleagă importanța de a interveni și de a sprijini colegii, contribuind astfel la prevenirea și combaterea bullyingului în școală.

Furnizor de curs, perioada, locatia: Anatolia Training and Consultancy Ltd., 10 - 14 martie 2025, Florenta, Italia.

Teme abordate:

- Tema 1. Primul pas – înțelegerea bullyingului
- Tema 2. În fața bullyingului – spectator sau sprijin?
- Tema 3. O mână de ajutor!
- Tema 4. Două mâini, două perspective

FIȘA ACTIVITĂȚII – Curajul de a spune STOP BULLYNG!

Grup țintă: elevii clasei a V-a și a VIII-a.

Identificarea problemelor	S-au identificat comportamente de excludere, jignire și intimidare între elevi, cauzate de lipsa de informare și empatie.
Prezentarea temei nr. 1-4	Tema 1. Primul pas – înțelegerea bullyingului
Redactarea proiectului	<ul style="list-style-type: none">• Scop: Scopul acestor activități este de a conștientiza elevii despre bullying, de a le dezvolta empatia față de victimele acestuia și de a-i învăța cum să reacționeze corect, să caute ajutor și să sprijine colegii în fața unor astfel de situații.• Obiectivele elevilor: <input type="checkbox"/> Să înțeleagă ce reprezintă bullyingul și cyberbullyingul și să poată recunoaște diferitele forme de intimidare.<input type="checkbox"/> Să dezvolte empatie față de persoanele afectate de bullying, înțelegând impactul acestuia asupra victimelor.





□ **Să identifice persoane de încredere** la care pot apela în cazul în care sunt martori sau victime ale bullyingului.

□ **Să învețe cum să reacționeze în mod responsabil** în fața unei situații de bullying, sprijinind colegii și intervenind atunci când este necesar.

• Activități propuse:

Tema 1: Primul pas – înțelegerea bullyingului

Desfășurarea activității:

Introducere și discuție generală:

Profesorul prezintă subiectul bullyingului, explicând conceptul și importanța discuției. Se întreabă elevii ce știu despre bullying și dacă au fost martori sau implicați în astfel de situații.

Activitatea „Cuvinte asociate”:

Se scrie „bullying” în mijlocul tablei. Fiecare elev vine pe rând la tablă și scrie un cuvânt asociat cu bullyingul. După fiecare cuvânt, se discută legătura acestuia cu bullyingul.

Prezentare teoretică:

Profesorul explică conceptele de bullying și cyberbullying, oferind exemple clare (atât comportamente fizice, verbale, cât și online) și impactul acestora asupra victimelor.

Tema 2: În fața bullyingului: spectator sau sprijin?

Desfășurarea activității:

<https://www.youtube.com/watch?v=FOX93MvFS8>

Vizionarea unui film scurt despre bullying:

Se vizionează un clip video care ilustrează o situație de bullying într-o școală, prezentând atât agresorul, cât și victima.

Discuție ghidată:

După vizionarea filmului, profesorul discută cu elevii despre ce a fost bine și ce a fost greșit în situația prezentată. Se analizează comportamentele agresorului, ale victimei și ale celor care ar fi putut interveni.

Întrebări deschise:

Elevii sunt întrebați ce ar face ei în cazul în care ar fi martori la o situație similară. Se discută opțiunile de reacție: a interveni direct, a solicita ajutorul unui adult, a sprijini victima.

Tema 3: O mână de ajutor

Desfășurarea activității:

Profesorul explică elevilor scopul fișei „O mână de ajutor”, menționând importanța de a avea un cerc de sprijin în caz de



bullying.

Activitatea individuală:

Fiecare elev completează fișa „O mână de ajutor”, în care va scrie 5 persoane de încredere (profesori, părinți, prieteni, consilier școlar, etc.) cărora le-ar putea cere ajutor în situația unui bullying.

Discuție finală:

Se discută în grup despre importanța de a ști cui să ceri ajutor și cum aceste persoane pot oferi sprijin concret.

Tema 4: Două mâini, două perspective

Desfășurarea activității:

Profesorul le explică elevilor că vor desena două mâini pe o foaie: pe mâna stângă vor scrie ce simte agresorul, iar pe mâna dreaptă ce simte victima.

Activitatea de desen:

Elevii desenează mâinile lor pe hârtie și completează cu sentimentele corespunzătoare pentru fiecare rol (agresor/victimă). Se pot folosi cuvinte precum „furie”, „frica”, „tristețe”, „mândrie” etc.

Discuție în grup:

Elevii discută despre sentimentele celor două părți implicate, reflectând asupra impactului emoțional al bullyingului asupra ambelor persoane. Profesorul intervine pentru a ghida discuția și a sublinia importanța empatiei.

Concluzie și încheiere

Profesorul face un rezumat al activităților, subliniind lecțiile învățate despre bullying și importanța respectului și empatiei. Se încurajează elevii să fie atenți la semnele bullyingului și să intervină sau să ceară ajutor atunci când este necesar.

• Resurse implicate:

-umane: elevii claselor a V-a și a VIII-a

-materiale: laptop, tablă inteligentă, tabla, videoproiector, fișe de lucru.

https://www.youtube.com/watch?v=_FOX93MvFS8

Planificarea activității

Activitatea s-a desfășurat pe parcursul unei ore de Consiliere și dezvoltare personală, cu elevii claselor a V-a și a VIII-a.

Monitorizarea progresului

Pe viitor, progresul elevilor va fi urmărit prin activități periodice de reflecție, discuții de grup, observarea comportamentului în situații reale și prin colaborarea cu consilierul școlar. Se vor organiza teme, chestionare sau

	jocuri de rol pentru a evalua atitudinile și reacțiile elevilor față de situații de bullying.
Măsurarea rezultatelor	Rezultatele activităților au fost măsurate prin evaluarea implicării elevilor în discuții, calitatea răspunsurilor oferite în cadrul fișelor și activităților, precum și prin schimbările de atitudine observate în comportamentul acestora. Elevii au demonstrat o mai bună înțelegere a bullyingului, empatie față de victime și disponibilitate de a cere sau oferi ajutor.
Evaluarea experienței	Activitățile desfășurate au fost bine primite de către elevi, care s-au implicat activ, au dat dovadă de sinceritate și interes față de subiect. Prin metode interactive și creative, elevii au reușit să se exprime liber, să reflecteze asupra propriilor comportamente și să înțeleagă mai profund efectele bullyingului. Experiența a fost valoroasă atât din punct de vedere educativ, cât și emoțional.
Resurse suplimentare	

Prof. Dragomir Mircea-Tudor
Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești

F5- BULLYING

Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention (Cyberbullying)

Teme abordate:

Tema 1- Porecle, comentarii jignitoare și efectele ei

Tema 2- Definirea termenilor de bullying și cyberbullying

Tema 3- PPT **Cyberbullying/ prezentarea filmulețului *Let's fight it together!***

<https://www.youtube.com/watch?v=dubA2vhIlg>

Cyberbullying or JOKE? Quiz Wordwall : <https://wordwall.net/resource/3994395/consiliere-si-dezvoltare-personala/quizz-bullying-cyberbullying>

Tema 4- Reflecție ghidată în grupuri: *Ce putem face pentru a preveni cyberbullyingul?/ audiția cântecului *We the Digital Citizens* (<https://www.commonsense.org/education/videos/we-the-digital-citizens>) / workshop: *Catalog de reguli pentru siguranța online/* <https://wordwall.net/resource/3994557/consiliere-si-dezvoltare-personala/stima-de-sine-stabile%c8%99te>*

FIȘA ACTIVITĂȚII – Like pentru bunătate, share pentru prietenie! KEEP CALM AND STOP CYBERBULLYING!

Grup țintă: elevii clasei a VI-a A

Identificarea problemelor	Elevii sunt victimele sau martorii unor comportamente de tip bullying (verbal, fizic, relațional sau online), fără a recunoaște întotdeauna gravitatea acestora sau a ști cum să reacționeze eficient.
Prezentarea temei nr. 3	prezentare PPT, exerciții aplicative și reflecție despre comportamentele de bullying și cyberbullying, rolurile implicate și soluții de prevenție
Redactarea proiectului	<p>Scop: creșterea gradului de conștientizare a elevilor cu privire la efectele negative ale bullyingului și cyberbullyingului și dezvoltarea comportamentelor prosoziale și empatică.</p> <p>Obiective: Identificarea formelor de bullying și cyberbullying; Înțelegerea rolurilor implicate (agresor, victimă, martor); Exprimarea propriilor emoții și nevoi într-un mod asertiv; Promovarea unui climat pozitiv de siguranță și cooperare în clasă, în școală și în afara ei.</p> <p>Activități propuse: Având ca suport tabla smart, se prezintă câteva fragmente din PPT-ul Cyberbullying, elevii identificând comportamente de bullying (roluri, tipuri) și cyberbullying, precum și impactul acestor fenomene.</p> <p>Elevii urmăresc filmulețul <i>Let's fight it together!</i>(https://www.youtube.com/watch?v=dubA2vhIlrg). Se oprește prezentarea la minutul 5:05 și se întreabă elevii cum cred că se va sfârși filmulețul. Elevii răspund următoarelor întrebări: Cum crezi că se va sfârși situația prezentată? Cum a devenit situația prezentată cyberbullying? Ce anume a declanșat situația prezentată? Ce metode au folosit autorii abuzului? Cum s-au simțit aceștia? Cum a reacționat victima? Ce sentimente ale victimei pot fi identificate în video?</p> <p>Activitatea continuă cu Cyberbullying or JOKE? din prezentare, elevii fiind solicitați să răspundă dacă comentariile online la diferite postări reprezintă glume sau cyberbullying.</p> <p>Finalul activității e marcat de un quiz pe Wordwall: https://wordwall.net/resource/3994395/consiliere-si-</p>

	<p><u>dezvoltare-personala/quizz-bullying-cyberbullying.</u></p> <p>Resurse implicate:</p> <p>-umane: elevii clasei a VI-a A;</p> <p>-materiale: tablă smart, material PPT, joc interactiv Wordwall.</p>
Planificarea activității	Activitatea s-a desfășurat în timpul unei ore de Consiliere și dezvoltare personală, cu elevii clasei a VI-a A.
Monitorizarea progresului	Observarea implicării active a elevilor; Răspunsurile la întrebările ghidate; Participarea la discuții și quiz-uri.
Măsurarea rezultatelor	Se cere elevilor să răspundă la următoarele întrebări: <ul style="list-style-type: none"> • Este ceva în această activitate care te-a surprins? Ce? • Ce ai învățat din această activitate și ai putea aplica în clasa voastră și în relațiile cu colegii?
Evaluarea experienței	<p>Se realizează prin completarea fișei Barometrul violenței, elevii trebuind să noteze experiențele neplăcute care li se pot întâmpla la școală:</p> <p>FIȘĂ DE LUCRU -Barometrul violenței</p> <p><i>Imaginează-ți că ai propriul barometru care măsoară violența de la 1 la 10, 1 fiind cea mai scăzută formă de violență, iar 10 fiind cea mai ridicată formă de violență. Notează în dreptul fiecărei afirmații numărul indicat de barometrul personal!</i></p> <p>a)Ar fi dureros pentru tine atunci când prietenii tăi îți spun că ești un laș?</p> <p>b)Ar fi dureros pentru tine atunci când prietenii sunt nervoși și te bârfesc?</p> <p>c)Ar fi dureros pentru tine atunci când colegii te tachinează că ești sensibil?</p> <p>d)Ar fi dureros pentru tine atunci când prietenii tăi nu au încredere în tine și te fac mincinos?</p> <p>e)Este dureros pentru tine atunci când prietenul spune secretul tău unui alt coleg?</p> <p>f)Ar fi dureros pentru tine atunci când colegii te tachinează că ești slab?</p> <p>g)Ar fi dureros pentru tine atunci când prietenii sunt nervoși și strigă la tine?</p> <p>h)Ar fi dureros pentru tine dacă ai fi lovit de colegi?</p> <p>i) Ar fi dureros pentru tine atunci când prietenii ți-ar spune că ești nebun?</p> <p>j)Cum ar fi pentru tine atunci când colegii ți-ar spune că esti</p>

	cățelușul profesorului? k)Ar fi dureros pentru tine dacă prietenul tău cel mai bun din clasă ți-ar spune că nu îi mai ești prieten?
Resurse suplimentare	www.părințiicerschimbare.ro Platforma salvaticopiii.ro www.oradenet.ro www.stopbullying.gov

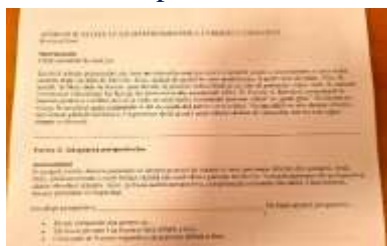
*Prof. Nedelcu Mirabela
Școala Profesională Coarnele Caprei*

Bullying și cyberbullying

FIȘA ACTIVITĂȚII – APĂRAȚI ȘI ALIAȚI. LUAȚI MĂSURI ÎMPOTRIVA CYBERBULLYING-ULUI!

Grup țintă: elevii clasei a 8-a A

Identificarea problemelor	Creșterea numărului de cazuri de bullying și cyberbullying în școli.
Prezentarea temei nr.5	Analiza unui caz de cyberbullying.
Redactarea proiectului	<p>Scop: reducerea numărului de cazuri de cyberbullying.</p> <p>Obiectivele formabililor (elevi):</p> <ul style="list-style-type: none"> -creșterea gradului de conștientizare în rândul elevilor; -identificarea situațiilor de cyberbullying; - importanța medierii conflictelor lipsite de pericol, care pot agrava relațiile între elevi și care pot conduce la acte grave de violență; -încurajarea elevilor, în special a martorilor, de a adopta strategii de susținere a victimelor actelor de cyberbullying; -responsabilizarea elevilor de a raporta actele de violență psihologică către orice cadru didactic ori către grupul de acțiune antibullying; - promovarea activităților grupului de acțiune antibullying din școală. <p>Activități propuse:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Analiza cazului: elevii citesc articolul și identifică personajele implicate. <p>Elevii se împart în cinci grupe, fiecare grupă reprezentând câte un personaj(Max, Jose, profesorul, părinții lui Kevin, Kevin) și analizează cazul din mai multe perspective: M-am comportat așa pentru că..... Un lucru pe care l-aș fi putut face diferit a fost...</p>



	<p>Ceva care ar fi putut împiedica să acționez diferit a fost....</p> <p>Elevii au reflectat la perspectivele enunțate de fiecare grupă în parte, iar la final și-au exprimat dorința de a crea materiale de sensibilizare, în care au scris mesaje de prevenire a cyberbullying-ului.</p> <p>Resurse implicate: -umane: elevii clasei a VIII-a A -materiale: tablă interactivă, laptop, cartoane colorate, markere, etc.</p>
Planificarea activității	Activitatea s-a desfășurat pe parcursul unei ore de Consiliere și dezvoltare personală, cu elevii clasei a VIII-a.
Monitorizarea progresului	<p>- Se vor realiza periodic chestionare pentru copii, care vor fi anonime, astfel încât să îi încurajăm să identifice și să depășească orice situație conflictuală.</p> <p>- Observarea sistematică a elevilor care au comportamente violente.</p> <p>- Aprecierea gradului de schimbare a comportamentelor violente și de socializare.</p>
Măsurarea rezultatelor	Două activități ce se vor desfășura la clasele a VII-a și a VIII-a, pe tema bullying-ului și a cyberbullying-ului.
Evaluarea experienței	Panou pe holul școlii cu lucrările elevilor
Resurse suplimentare	-

*Prof. Isache Mihaela- Oana
Școala Gimnazială Moțca*

F5- Bullying

„Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention (Cyberbullying)”

FIȘA ACTIVITĂȚII – FĂRĂ BULLYING!

Grup țintă: elevii clasei a V-a A

Identificarea problemelor	Creșterea numărului de cazuri de bullying și cyberbullying în școli.
Prezentarea temei nr.1	Înțelegerea fenomenului de bullying și cyberbullying: definiții, tipuri și caracteristici

Redactarea proiectului



Scop: reducerea numărului de cazurilor de bullying.

Obiectivele formabililor (elevi):

- creșterea gradului de conștientizare în rândul elevilor;
- identificarea situațiilor de cyberbullying;
- importanța medierii conflictelor lipsite de pericol, care pot agrava relațiile între elevi și care pot conduce la acte grave de violență;
- încurajarea elevilor, în special a martorilor, de a adopta strategii de susținere a victimelor actelor de cyberbullying;
- responsabilizarea elevilor de a raporta actele de violență psihologică către orice cadru didactic ori către grupul de acțiune antibullying;
- promovarea activităților grupului de acțiune antibullying din școală.

Activități propuse:

Lecția debutează cu adresarea unor întrebări pentru a conduce la o discuție/dezbatere despre bullying.

Pentru a înțelege cum se simte victima și agresorul, într-un mod neamenințător este propus jocul **Șoarecele și pisica**. Înainte ca jocul să înceapă le cer elevilor să fie conștienți de ce simt în fiecare rol în timpul jocului.

Este prezentat un material PPT referitor la bullying și cyberbullying. Sunt discutate teme precum:

Ce înseamnă pentru voi cuvântul "bullying"?

Ce ne face diferiți?

Nu este NICIODATĂ vina victimei.

Ce ai face?

Puterea de a face BINE.

Folosește-ți Puterea pentru Bine.

Sunt analizate mai multe situații.

Ce ai face?

Un băiat nou s-a alăturat clasei și cel mai bun prieten al tău își petrece tot timpul cu el. Ce faci?

A) Îți ignori prietenul. Probabil nu mai vrea să petreacă timp cu tine.

B) Începi să petreci mai mult timp cu alți colegi și sperii că prietenul tău se va alătura.

C) Încerci să-l cunoști pe băiatul nou.

Dacă prietenul tău îl place, probabil că și ție îți va plăcea.

Ce ai face?

Un băiat nou s-a alăturat clasei și cel mai bun prieten al tău își petrece tot timpul cu el. Ce faci?

- A) Îți ignori prietenul. Probabil nu mai vrea să petreacă timp cu tine.
- B) Începi să petreci mai mult timp cu alți colegi și sperii că prietenul tău se va alătura.
- C) Încerci să-l cunoști pe băiatul nou.

Dacă prietenul tău îl place, probabil că și ție îți va plăcea.

Ce ai face?

Profesorul tău îți cere să pictezi un obiect din clasă. Alegi ceva de pictat, dar când termini, nu seamănă deloc cu ceea ce ar fi trebuit să fie. Ce faci...?

- A. Măzgălești peste tot și apoi îl mototolești și îl arunci.
- B. Rămâi la varianta ta. Este interpretarea ta. Nu trebuie să fie exact.
- C. Încerci să-l transformi în altceva. Poate ieși un model foarte frumos

Din discuțiile purtate reiese o definiție pentru **Ce este bullyingul?**

Bullying:	Răutăcios:	Nepoliticos:
<ul style="list-style-type: none">• Intenționat,• dureros,• se repetă chiar și după ce ceri să se oprească.	<ul style="list-style-type: none">• Intenționat,• dureros,• dar un incident unic	<ul style="list-style-type: none">• Neintenționat,• dureros,• o singură dată.

O altă activitate propusă a fost **SEMAFORUL** pentru a crește nivelul de conștientizare și să exploreze părerile și nevoile elevilor privind siguranța și bunăstarea la școală, și percepția și înțelegerea indivizilor cu privire la bullying și violență, dar și pentru a facilita discuția într-o atmosferă de clasă sigură, fără bullying.

Pentru conștientizarea corpului și respectarea propriului spațiu și a celorlalți este propusă activitatea **Balonul**. Elevii sunt încurajați să pună întrebări deschise pentru a stimula discuții mai profunde. De exemplu, *Cum te-ai simți dacă ai vedea pe cineva fiind hărțuit?* Este subliniat rolul toleranței,

	<p>al comunicării deschise în prevenirea hărțuirii fizice și online, dar și despre modurile pașnice de rezolvare a conflictelor.</p> <p>Resurse implicate: -umane: elevii clasei a V-a A -materiale: tablă interactivă, laptop, baloane, flipchart, cartonașe colorate în patru culori, markere, etc.</p>
Planificarea activității	Activitatea s-a desfășurat pe parcursul unei ore de Consiliere și dezvoltare personală, cu elevii clasei a V-a.
Monitorizarea progresului	<p>Se vor realiza periodic chestionare pentru copii, care vor fi anonime, astfel încât să îi încurajăm să identifice și să depășească orice situație conflictuală.</p> <p>Observarea sistematică a elevilor care au comportamente violente.</p> <p>Profesorul poate oferi feedback imediat pentru a corecta posibilele înțelegeri greșite sau pentru a încuraja idei mai creative.</p>
Măsurarea rezultatelor	Din activitățile elevilor în timpul discuțiilor, jocurilor și creării materialelor se pot face observații privind contribuția elevilor, răspunsurilor oferite, întrebărilor și colaborării acestora.
Evaluarea experienței	<p>Dobândirea unei imagini rapide asupra felului în care văd elevii activitatea este modalitatea de evaluare printr-un formular de evaluare rapid și anonim, pe care elevii l-au completat în ultimele 5 minute din activitate.</p>
Resurse suplimentare	-



Prof. Jipa Oana
Școala Gimnazială Nr.1 Todirești


F5- Bullying

Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention (Cyberbullying)

FIȘA ACTIVITĂȚII – Bullyingul: Cum să-l recunoaștem și să-l combatem

Grup țintă: elevii clasei a VII-a

Identificarea problemelor	<p>Lipsa conștientizării faptului că anumite comportamente sunt bullying</p> <p>Mulți elevi consideră tachiările, poreclele sau excluderea socială „glume nevinovate” și nu înțeleg impactul emoțional pe care îl pot avea asupra colegilor.</p>
---------------------------	--

	<p>Tendința de a nu raporta situațiile de bullying</p> <p>Elevii se tem să fie considerați „pârâcioși” sau să devină ei înșiși ținta agresorului, așa că aleg să nu spună nimic, chiar și atunci când sunt martori sau victime.</p> <p>Pasivitatea martorilor (bystanders)</p> <p>Cei care asistă la bullying preferă să nu intervină, fie din frică, fie din lipsă de încredere că pot schimba ceva.</p>
Prezentarea temei	Stop joc! – Stop bullying!
<p>Redactarea proiectului</p> 	<p>Scop: dezvoltarea capacității elevilor de a recunoaște și înțelege formele de bullying, prin intermediul jocului de rol și al discuțiilor ghidate, în vederea încurajării atitudinilor de intervenție responsabilă și promovării unui comportament empatic și nonviolent în relațiile cu ceilalți</p> <p>Obiective:</p> <p>creșterea gradului de conștientizare în rândul elevilor privind natura, formele și consecințele comportamentelor agresive;</p> <p>dezvoltarea capacității elevilor de a recunoaște rolurile implicate într-o situație de bullying (victimă, agresor, martor) și de a reflecta asupra responsabilității morale a fiecăruia.</p> <p>stimularea implicării active a elevilor în propunerea și aplicarea unor soluții constructive pentru prevenirea și combaterea bullyingului, atât în mediul școlar, cât și online.</p> <p>Activități propuse</p> <p>Introducerea în temă</p> <p>Elevii vor desena o siluetă de copil pe o coală mare de carton, pe care, ulterior, o vor decupa pe contur. Participanții vor avea ca temă să se gândească la o insultă sau un cuvânt ofensator adresat siluetei pe care să nu îl rostească, dar în funcție de cât de dureros este să rupă o parte din siluetă (un deget, o bucată din picior, etc) pe care să o păstreze pe bancă, cu mențiunea ca o vor folosi puțin mai târziu. Se pornește în ordine, de la un capăt al clasei, până se ajunge la celălalt și toți elevii trec pe rând pe la siluetă. Vor avea posibilitatea să coloreze bucata de pe bancă, dar vor fi rugați să nu scrie cuvinte. Vor reveni în ordine inversă pentru a lipi bucățile rupte cu bandă adezivă, pe rând, unul câte unul până silueta este refăcută.</p> <p>La final, copiii vor fi rugați să își exprime părerea: dacă silueta arată la fel ca înainte de acest proces, dacă ceea ce facem are sau nu urmări. Vor fi invitați să spună cum cred</p>

că se simte cineva care este agresat de un număr mare de ori, dacă rănilile se vindecă, dacă cicatricile se văd.

2. Etapa de aplicare – activitate practică și reflecție colaborativă

Ca suport, a fost utilizat textul nonliterar **Stop bullying!**, prezentat cu ajutorul tablei interactive, care a facilitat lectura colectivă și accesul elevilor la conținut.

În urma lecturii, elevii au fost ghidați să identifice principalele forme de bullying – fizic, verbal, social și online – și să ofere exemple suplimentare specifice pentru fiecare categorie, pornind de la experiențele personale sau observații din mediul social și online.

Activitatea a continuat cu discuții de grup, în cadrul cărora s-a analizat impactul emoțional și social al bullying-ului, pornind de la întrebări deschise, precum:

– Cum credeți că se simt persoanele care sunt victime ale bullying-ului?

– Cum afectează bullying-ul relațiile dintre colegi și clima școlară?

Pentru a stimula empatia și înțelegerea emoțiilor celorlalți, a fost inițiată o dezbatere despre importanța empatiei și a relațiilor sănătoase în cadrul școlii și al comunității, accentuând rolul fiecărui elev în prevenirea și combaterea comportamentelor de excludere sau violență.

În finalul activității, elevii au pregătit și au prezentat un role-play (joc de rol) în perechi, pentru a aplica cunoștințele dobândite despre bullying într-un mod interactiv și creativ.

Formarea perechilor și alegerea unui scenariu
Elevii au fost împărțiți în perechi și au primit câte un scenariu de bullying, care a inclus situații diverse, cum ar fi:


- tachinări verbale între colegi
- excluderea unui elev dintr-un grup
- răspândirea unui zvon dăunător online
- amenințări fizice sau intimidare într-un context școlar


Fiecare pereche a discutat detaliile scenariului și va decide cum va reprezenta fiecare personaj implicat în situație.

Pregătirea și repetiția role-play-ului

După alegerea scenariului, elevii au discutat rolurile pe care le vor juca – unul va fi victima, celălalt agresorul sau martorul. Aceștia au învățat cum să își exprime emoțiile și cum să interpreteze corect sentimentele și reacțiile celor implicați într-o situație de bullying. În această etapă, elevii au discutat despre:

	<p>Cum se simte victima? Ce motivații are agresorul? Cum ar putea martorii să intervină pentru a ajuta victima? Prezentarea role-play-ului în fața clasei Perechile de elevi au prezentat scenariul ales în fața colegilor. Aceștia au încurajat un joc de rol autentic, în care și-au exprimat reacțiile emoționale în fața conflictului. Profesorul a ghidat și a supravegheat prezentările, asigurându-se că fiecare elev își înțelege și joacă rolul corespunzător.</p> <p>Analiza și interpretarea stărilor emoționale După fiecare prezentare, colegii au discutat și analizat comportamentele observate. Întrebările care au ghidat discuțiile</p> <p>Cum s-a simțit victima? Care a fost comportamentul agresorului și cum poate fi acesta schimbat? Ce rol au avut martorii și ce ar fi putut face pentru a interveni? Ce soluții de prevenire a bullying-ului ar putea fi aplicate? După analiza fiecărui role-play, profesorul a încurajat elevii să reflecteze asupra lecțiilor învățate, să își exprime opiniile și să propună strategii de prevenire a comportamentelor de bullying în viața reală.</p> <p>3. Reflecție și discuție La finalul activității de role-play, elevii au fost invitați să participe la o discuție deschisă în cadrul căreia au reflectat asupra experienței trăite, au analizat comportamentele observate și au propus soluții pentru prevenirea bullyingului.</p> <p>Întrebări ghid pentru discuție: Cum v-ați simțit în rolul pe care l-ați jucat? Ce dificultăți ați întâmpinat în a juca rolul respectiv? Cum credeți că s-ar fi simțit persoana aflată în rolul victimei? Cum ar fi putut interveni martorii? Ce ar fi trebuit să facă? Care credeți că ar fi fost soluțiile adecvate pentru a preveni și a opri bullying-ul în situațiile prezentate? Cum putem crea o atmosferă mai prietenoasă și respectuoasă în școala noastră?</p> <p>4. Concluzionare și angajamente personale În finalul activității, elevii au fost antrenați în jocul Avion de hârtie. Fiecare participant a avut de descris o situație de bullying, pe o bucată de hârtie și apoi au pliat-o într-un plan de hârtie. Ulterior, elevii au fost așezați în cerc și au fost</p>
--	---

	<p>îndemnați să lase avioanele de hârtie să zboare aruncându-le asupra unui alt jucător. La final, toată lumea a citit cu voce tare textul de pe planul de hârtie și au încercat să ghicească a cui este povestea.</p> <p>Această ultimă secvență încurajează reflecția personală asupra impactului bullying-ului și stimulează angajamentele pozitive din partea elevilor pentru a crea un mediu școlar mai sigur și mai respectuos. Prin această metodă, elevii învață nu doar despre efectele bullying-ului, ci și despre importanța responsabilității individuale în prevenirea și combaterea acestuia.</p> <p>Resurse implicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> -umane: elevii clasei a VIII – a -materiale: tablă interactivă, resurse web, carton colorat, creioane colorate
Planificarea activității	Activitatea s-a desfășurat pe parcursul unei ore de Consiliere și dezvoltare personală, cu elevii clasei a VIII-a.
<p>Monitorizarea progresului</p> 	<p>Chestionare de autoevaluare și reflecție: elevii completează periodic formulare (simple, cu răspunsuri deschise sau pe bază de scale) privind ceea ce au învățat, cum s-au simțit și cum ar reacționa într-o situație de bullying.</p> <p>Fișe de observație pentru cadrele didactice: profesorii notează comportamente pozitive sau riscante observate în timpul activităților (ex: empatie, colaborare, limbaj agresiv, excludere).</p> <p>Jurnal de clasă sau jurnal personal de reflecție: elevii scriu ocazional gânduri, întrebări sau concluzii despre temele discutate, evidențiind schimbările în percepție sau atitudine.</p> <p>Evaluarea calității intervenției în jocuri de rol/scenariu: se analizează modul în care elevii identifică rolurile, propun soluții și exprimă emoții în timpul activităților interactive.</p> <p>Feedback anonim de la elevi: La finalul fiecărei activități, se colectează impresii printr-un formular scurt, pentru a urmări dacă elevii se simt mai încrezători, informați și implicați.</p> <p>Portofoliu individual sau de grup: se adună materiale realizate de elevi (afișe, mesaje, planuri de intervenție etc.), pentru a observa progresul în înțelegerea și aplicarea conceptelor.</p> <p>Observarea implicării în activități de prevenire în afara lecțiilor: se monitorizează inițiativele voluntare ale elevilor în sprijinul colegilor sau implicarea în acțiuni ale grupului antibullying.</p>

<p>Măsurarea rezultatelor</p> 	<p>Evaluarea progresului elevilor nu se va limita la instrumente formale, ci va include și o dimensiune calitativă, centrată pe observarea activă a comportamentului și atitudinilor manifestate în cadrul activităților didactice. În acest sens, se vor urmări următoarele aspecte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participarea activă în cadrul discuțiilor și jocurilor de rol, reflectată prin capacitatea elevilor de a formula răspunsuri pertinente, de a pune întrebări relevante și de a contribui la conturarea unor soluții constructive. • Gradul de colaborare în activitățile de grup, evaluat prin modul în care elevii comunică, își împart responsabilitățile, ascultă punctele de vedere ale colegilor și contribuie la atingerea unui obiectiv comun. • Calitatea produselor realizate (afișe, postere, mesaje, scenarii), care pot evidenția nivelul de înțelegere a temei, creativitatea, empatia și asumarea unor valori prosoziale. • Reflecțiile personale exprimate oral sau în scris, în cadrul jurnalelor de învățare, fișelor de autoevaluare sau activităților de feedback colectiv, constituind un indicator relevant al conștientizării și internalizării mesajului educațional.
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>Pentru a obține un feedback autentic și relevant privind impactul activității desfășurate, se utilizează caligrama aplicată la finalul sesiunii. În ultimele cinci minute ale activității, elevii completează o caligramă pentru a surprinde impresiile lor generale, nivelul de implicare resimțit, precum și gradul de înțelegere a temei abordate.</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>-</p>

*Prof. Miron Alexandra
Școala Profesională Focuri*

F5- Bullying


„Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention (Cyberbullying)”


FIȘA ACTIVITĂȚII – Stop Cyberbullying! Fii un Upstander, nu un Bystander!


Grup țintă: elevii clasei a VIII-a

	<p>Unii copii ar putea fi reticenți în a vorbi sau participa la discuții.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cyberbullying-ul și impactul său emoțional – Sandra este victima unor mesaje răutăcioase anonime care îi afectează încrederea în sine și o fac să evite școala. • Excluderea socială și discriminarea – Jesse și Maya
--	--

Identificarea problemelor	<p>reacționează negativ pentru că nu au fost invitați la petrecere, încercând să îi saboteze evenimentul și imaginea.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Influența negativă a grupului – Ceilalți copii sunt încurajați să se alătore bullyingului online, ceea ce agravează situația. ● Lipsa de intervenție – Nimeni nu pare să intervină inițial pentru a opri atacurile sau a o susține pe Sandra, ceea ce o face să se simtă și mai izolată.
Prezentarea temelor	<ul style="list-style-type: none"> ● Cyberbullying și consecințele sale – Analiza modului în care mesajele răutăcioase afectează emoțional și social victima. ● Rolurile în situațiile de bullying – Identificarea victimelor, agresorilor și a celor care asistă sau intervin. ● Cauzele comportamentului agresiv online – Explorarea motivelor care determină agresorii să răspândească zvonuri și modalități de prevenire. ● Modalități de combatere a cyberbullyingului – Strategii prin care victima și colegii săi pot acționa pentru a opri bullying-ul și a promova un comportament pozitiv.
Redactarea proiectului	<p>Scop: Dezvoltarea conștientizării și a înțelegerii fenomenului de cyberbullying, identificarea rolurilor implicate și promovarea unor strategii eficiente de intervenție și prevenire, pentru a încuraja un comportament empatic și responsabil în mediul online.</p> <p>Obiectivele elevilor:</p> <p>Identificarea rolurilor implicate în cyberbullying (victimă, agresor, martori, susținători) și înțelegerea dinamicii acestui fenomen.</p> <p>Analizarea impactului emoțional și social al cyberbullyingului asupra victimei și consecințele asupra grupului.</p> <p>Explorarea cauzelor care determină comportamentul agresorilor și a modului în care acestea pot fi prevenite.</p> <p>Dezvoltarea unor strategii de intervenție și prevenire pentru combaterea cyberbullying-ului, atât din perspectiva victimei, cât și a martorilor (upstanders).</p> <p>Îmbunătățirea empatiei și a responsabilității digitale pentru a contribui la un mediu online sigur și pozitiv.</p> <p>Activități propuse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analiza cazului „Sandra” – Elevii citesc povestea și identifică rolurile implicate (victimă, agresor, martori,

	<p>susținători).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Discuție în grupuri – Elevii răspund la întrebările de reflecție, discutând despre impactul emoțional și social al cyberbullyingului. ● Joc de rol – Elevii interpretează diferite scenarii de cyberbullying și propun soluții pentru a interveni în mod eficient. ● Crearea unui „Ghid anti-cyberbullying” – Fiecare grup creează un set de reguli și recomandări pentru prevenirea și combaterea bullyingului online. <p>Resurse implicate:</p> <p>Resurse umane: Profesorul: Facilitatorul activității, care va ghida discuțiile, va coordona grupurile și va asigura înțelegerea corectă a temei. Elevii: Participanți activi în discuții, jocuri de rol și crearea materialelor de sensibilizare.</p> <p>Resurse materiale: Materiale de scris: Caiete, foi, markere. Tehnologie: Laptopuri, tablă interactivă Resurse temporale: 50 minute</p>
<p>Planificarea activității</p> 	<p>1. Introducere și lectură (10 minute) Obiectiv: Familiarizarea elevilor cu tema activității și înțelegerea scenariului. Activități: Profesorul va introduce tema cyberbullyingului și va prezenta povestea Sandrei. Elevii vor citi individual sau în grupuri mici povestea. Se vor pune întrebări pentru a verifica înțelegerea: „Cine sunt victimele?”, „Ce se întâmplă cu Sandra?”, „Cum se simte Sandra?”</p> <p>2. Discuție în grupuri mici (15 minute) Obiectiv: Analiza impactului emoțional și social al cyberbullyingului. Activități: Elevii vor discuta întrebările propuse în activitate: Cum ar reacționa Sandra? Cum te-ai simți tu în locul ei? De ce crezi că Jesse și Maya au acționat astfel? Ce ar fi putut să facă alți colegi pentru a o ajuta pe Sandra? Grupurile vor nota răspunsurile pe foaie. Fiecare grup va împărtăși concluziile cu restul clasei.</p> <p>3. Joc de rol (15 minute) Obiectiv: Dezvoltarea abilității de a interveni în situații de</p>

	<p>cyberbullying.</p> <p>Activități: Profesorul va prezenta 1-2 scenarii scurte de cyberbullying. Elevii vor interpreta roluri de victimă, agresor și martor. După fiecare scenariu, se va discuta cum pot interveni martorii pentru a opri bullyingul și a susține victima. Fiecare grup va propune soluții pentru a ajuta în astfel de situații.</p> <p>4. Crearea materialelor de sensibilizare (15 minute) Obiectiv: Crearea unor soluții vizuale pentru prevenirea și combaterea cyberbullyingului. Activități: Elevii vor lucra în grupuri mici și vor crea un poster sau o prezentare simplă care să includă mesaje de prevenire a cyberbullying-ului și sfaturi pentru a sprijini victimele. Fiecare grup va prezenta rezultatele în fața clasei.</p>
	<p>5. Încheiere și reflecție (5 minute) Obiectiv: Recapitularea lecției și reflecția asupra învățăturilor. Activități: Profesorul va pune întrebări pentru a stimula reflecția: „Cum putem să prevenim cyberbullying-ul?”, „Cum putem ajuta colegii care sunt victime?” Elevii vor împărtăși gândurile lor finale și vor înțelege importanța de a acționa ca upstanders.</p>
<p>Monitorizarea progresului</p>	<p>1. Observații directe (pe parcursul activității) Observarea discuțiilor în grupuri: Profesorul merge printre grupuri și observă modul în care elevii participă la discuții. Se poate evalua: Dacă elevii înțeleg corect rolurile implicate (victimă, agresor, martor). Dacă elevii reușesc să identifice impactul emoțional al cyberbullyingului. Gradul de implicare activă în jocurile de rol și în crearea materialelor vizuale. Feedback în timp real: Profesorul poate oferi feedback imediat pentru a corecta posibilele înțelegeri greșite sau pentru a încuraja idei mai creative sau mai empatic orientate.</p>
<p>Măsurarea rezultatelor</p>	<p>1. Evaluarea participării elevilor Observarea implicării: Pe parcursul activității, profesorul monitorizează activitatea elevilor în timpul discuțiilor,</p>

	<p>jocurilor de rol și creării materialelor.</p> <p>Participare activă: Cât de mult au contribuit elevii la discuțiile de grup și la jocurile de rol.</p> <p>Calitatea răspunsurilor: Răspunsurile elevilor la întrebările de reflecție, dacă au înțeles impactul cyberbullyingului și cum să intervină.</p> <p>Colaborarea în grup: Cum au lucrat elevii împreună pentru a crea materiale vizuale și pentru a împărtăși idei.</p> <p>2.Întrebări de reflecție și feedback</p> <p>„Cum ai învățat să identifici cyberbullyingul?”</p> <p>„Care ar fi prima ta reacție dacă ai vedea un caz de cyberbullying?”</p> <p>„Cum crezi că ar trebui să se comporte un „upstander”?”</p>
<p>Evaluarea experienței</p>	<p>Chestionar cu următoarele întrebări:</p> <p>Ce ai învățat astăzi despre cyberbullying?</p> <p>Cum te-ai simțit în timpul activității? Crezi că ai contribuit la discuție?</p> <p>Care a fost cea mai importantă lecție pe care ai învățat-o?</p> <p>Cum te simți acum față de problemele de cyberbullying?</p> <p>Crezi că ești mai pregătit să reacționezi în fața acestora?</p> <p>Ce îți plăcut cel mai mult la activitate?</p> <p>Ce ai schimba pentru a îmbunătăți activitatea?</p>
<p>Resurse suplimentare</p>	<p>-</p>

Prof. Oana-Elena NECHITA
Liceul Teoretic „Ion Neculce” Iași

Prevenirea și combaterea violenței și a bullying-ului

Obiectiv specific:

O5. Reducerea anuală cu 5% a cazurilor de (cyber)bullying și mobbing în școlile cu incidență mare (între 10 și 20%) prin formarea în cadrul unui curs intensiv a 4 participanți din consorțiu

Furnizor de curs (nume și link la curs), perioada, locația

➤ ***Académie de Rennes, Rectorat, <https://www.ac-rennes.fr>, 25-29 noiembrie 2024, Rennes, Franța – Cellule Lutte contre le harcèlement***


Teme abordate:

- *Tema 1 – Prezentarea programelor naționale de intervenție și luptă contra (cyber)bullying-ului – Programul Non au harcèlement, Programul pHARe*
- *Tema 2 – Prezentarea Protocolului național și regional pentru prevenirea și combaterea violenței și a bullying-ului*

FIȘA ACTIVITĂȚII: REDUCEREA CAZURILOR DE VIOLENȚĂ

Grup țintă: directori, consilieri școlari, profesori diriginți, elevi, părinți

<i>Identificarea problemelor</i>	Creșterea numărului de cazuri de violență și bullying în unitățile de învățământ preuniversitar din județul Iași
<i>Prezentarea temei nr. 2</i>	Aplicabilitatea și funcționalitatea Procedurii privind managementul cazurilor de violență asupra antepreșcolarelor/ preșcolarelor/ elevilor și personalului unității de învățământ, precum și a altor situații corelate în mediul școlar și a suspiciunii de violență asupra copiilor în afara mediului școlar
<i>Redactarea proiectului</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Scop: Reducerea numărului cazurilor de violență și bullying în unitățile de învățământ preuniversitar din județul Iași ● Obiectivele formabililor (directori, consilieri școlari): <ul style="list-style-type: none"> - Verificarea documentelor relevante de la nivelul Comisiei pentru prevenirea și eliminarea violenței - Identificarea cauzelor favorizante, a factorilor care au generat apariția cazurilor de violență - Aplicarea mecanismului de sesizare anonimă a cazurilor de violență - Consemnarea activităților de prevenție/ a cazurilor de violență înregistrate în documentele școlare specifice <ul style="list-style-type: none"> ● Activități propuse: <ul style="list-style-type: none"> - consilierea directorilor în vederea implementării Procedurii privind managementul cazurilor de violență asupra antepreșcolarelor/ preșcolarelor/ elevilor și personalului unității de învățământ, precum și a altor situații corelate în mediul școlar și a suspiciunii de violență asupra copiilor în afara mediului școlar și al Planului Local de Acțiune și Intervenție - derularea de inspecții tematice în unitățile de învățământ <ul style="list-style-type: none"> ● Resurse implicate: <ul style="list-style-type: none"> - umane: directori, consilieri școlari, profesori diriginți - materiale: laptop, conexiune internet, produse de birotică, formularele pentru raportare, Anexa 1 la Tematica de control etc.

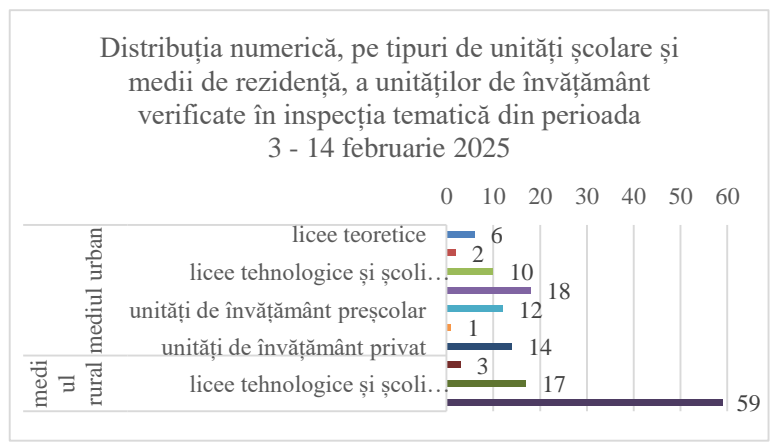
	
<p><i>Planificarea activității</i></p>	<p>Activitatea s-a derulat în modulul III și a vizat consilierea directorilor și derularea unei inspecții tematice ce a avut ca scop verificarea aspectelor referitoare la respectarea și aplicarea prevederilor O.M.E. nr. 6235/ 06.09.2023 privind aprobarea Procedurii privind managementul cazurilor de violență asupra antepreșcolărilor/ preșcolărilor/ elevilor și personalului unității de învățământ, precum și a altor situații corelate în mediul școlar și a suspiciunii de violență asupra copiilor în afara mediului școlar și monitorizarea prezenței la ore a cadrelor didactice și a elevilor.</p>
<p><i>Monitorizarea progresului</i></p>	<p>Prin Tematica de control au fost avute în vedere următoarele obiective:</p> <p>1. Verificarea documentelor relevante de la nivelul Comisiei pentru prevenirea și eliminarea violenței, a faptelor de corupție și discriminării în mediul școlar și promovarea interculturalității (CPEV):</p> <ul style="list-style-type: none"> - emiterea deciziei de constituire a comisiei; - documente relevante pentru funcționalitatea comisiei: <ul style="list-style-type: none"> ▶ elaborarea planului de acțiune, a proceselor-verbale, a rapoartelor, precum și a diagnozelor privind managementul situațiilor de violență înregistrate în unitate, în acest an școlar, aplicarea prevederilor O.M.E., nr. 6235/6.09.2023 pentru aprobarea procedurii privind managementul cazurilor de violență; ▶ identificarea cauzelor favorizante, a factorilor care au generat apariția cazurilor de violență; ▶ aplicarea mecanismului de sesizare anonimă a cazurilor de violență; ▶ consemnarea activităților de prevenție/ a cazurilor de violență înregistrate în documentele școlare specifice, completarea machetei de raportare elaborate de către reprezentanții I.S.J. Iași pentru transmiterea lunară a situațiilor către I.P.J. Iași;


- ▶ comunicarea incidentelor, cu celeritate, către Compartimentul Management instituțional.
2. Monitorizarea prezenței la clasă a cadrelor didactice și a elevilor:
- ✓ verificarea respectării programului școlar și a completării documentelor școlare specifice (condica de prezență/ alte documente de evidență a activității didactice);
 - ✓ monitorizarea absențelor elevilor (consemnarea absențelor în catalog, existența certificatelor medicale/ a cererilor de învoire, conform prevederilor legale în vigoare).



Măsurarea rezultatelor

Astfel, în perioada 3-14 februarie 2025, 26 inspectori școlari ai I.S.J. Iași au fost implicați în verificarea a 142 unități de învățământ, dintre care 63 din mediul urban și 79 din mediul rural.



	<p style="text-align: center;">Inspecția tematică din perioada 3-14 februarie 2025 Niveluri de îndeplinire a indicilor de monitorizare</p> <table border="1"> <caption>Data from the chart: Niveluri de îndeplinire a indicilor de monitorizare</caption> <thead> <tr> <th>Indicator</th> <th>DA</th> <th>NU</th> <th>PARȚIAL</th> <th>NU ESTE CAZUL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.a</td> <td>141</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1.c</td> <td>91</td> <td>6</td> <td>0</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td>1.e</td> <td>123</td> <td>16</td> <td>0</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>2.a</td> <td>79</td> <td>0</td> <td>5</td> <td>59</td> </tr> </tbody> </table>	Indicator	DA	NU	PARȚIAL	NU ESTE CAZUL	1.a	141	0	0	0	1.c	91	6	0	34	1.e	123	16	0	8	2.a	79	0	5	59
Indicator	DA	NU	PARȚIAL	NU ESTE CAZUL																						
1.a	141	0	0	0																						
1.c	91	6	0	34																						
1.e	123	16	0	8																						
2.a	79	0	5	59																						
<p><i>Evaluarea experienței</i></p>	<p><i>Raportul</i> elaborat în urma Tematicii de control cuprinde și o serie de recomandări pe care conducerile unităților de învățământ trebuie să le implementeze:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizarea activităților incluse în planul elaborat de către CPEV, cu scopul de a crea un climat educațional adecvat ✓ Respectarea planului de măsuri stabilit de către CPEV ✓ Monitorizarea și gestionarea situațiilor de violență ce pot interveni la nivelul unității cu respectarea legislației în vigoare ✓ Implementarea mecanismului de avertizare anonimă ✓ Desfășurarea unor activități de informare/ consiliere a profesorilor dirigenți, cu sprijinul profesorului consilier școlar, și multiplicarea acestora în cadrul ședințelor cu părinții ✓ Derularea unor activități de informare a părinților cu privire la prevenirea și consecințele faptelor de violență în mediul școlar ✓ Informarea compartimentului management al I.S.J. Iași cu privire la fiecare situație de violență școlară constatată 																									
<p><i>Resurse suplimentare</i></p>	<p>Pentru înregistrarea datelor cantitative/ calitative asociate inspecției tematice, au fost utilizate următoarele instrumente</p>																									

	<p>de lucru:</p> <ul style="list-style-type: none">▶ nota de control, încheiată în unitatea școlară;▶ macheta tipărită pentru preluarea datelor din unitățile de învățământ;▶ macheta electronică de centralizare a datelor la nivelul I.S.J. Iași;▶ registrul de consemnare a cazurilor de violență din școli.
--	--

Prof. Lăcrămioara Doncean
Inspectoratul Școlar Județean Iași

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